NÃO QUER LER AS REGRAS? ASSISTA AO VÍDEO. LEARN-NEMESIS.COM

MANUAL DO JOGO

NEMESIS

LOCKDOWN



JOGO DE:
ADAM KWAPIŃSKI

AWAKEN REALMS

rebel

CONTEÚDO

2 VISÃO GERAL DO JOGO
3 INTRODUÇÃO DO JOGO
6 **PREPARAÇÃO DO JOGO:** PASSOS 1-14, PREPARAÇÃO DO TABULEIRO
8 **PREPARAÇÃO DO JOGO:** PASSOS 15-21, PREPARAÇÃO DA TRIPULAÇÃO
9 DESCRIÇÃO DO TABULEIRO
PILHAS DE DESCARTE
10 **OBJETIVOS DO JOGADOR E FIM DE JOGO**
OBJETIVOS
MOMENTOS CRÍTICOS DE JOGABILIDADE
11 DEIXANDO A INSTALAÇÃO
CONTINGÊNCIA
12 **FIM DE JOGO**
VERIFICAÇÃO DE VITÓRIA
13 **FLUXO DO JOGO**
(ORDEM DA RODADA, FASE DO JOGADOR, FASE DE EVENTO)
14 **AÇÕES**
INDEPENDENTEMENTE DO COMBATE / EM COMBATE / FORA DE COMBATE
16 **TOKENS DE MOVIMENTO E EXPLORAÇÃO**
SALAS E CORREDORES
INSTALAÇÃO E SEÇÕES
AÇÃO DE MOVIMENTO
17 **TOKENS DE EXPLORAÇÃO**
ROLAGEM DE RUÍDO
18 **CORREDORES TÉCNICOS**
ESCADAS DE EMERGÊNCIA
19 **MARCADORES DE RUÍDO / SLIME / FOGO**
MARCADORES DE MAU FUNCIONAMENTO, TOKENS DE PORTA
20 **ENCONTRO E COMBATE**
21 **FUGA DO PERSONAGEM**
FERIMENTOS E MORTE DO INTRUSO
RETIRADA DO INTRUSO
22 **ATAQUE DO INTRUSO**
CARTAS DE CONTAMINAÇÃO
23 **FERIMENTOS E MORTE DO PERSONAGEM**
CONHECIMENTO E FRAQUEZAS
24 **ENERGIA**
25 **OBJETOS E ITENS**
MÃOS DO PERSONAGEM E INVENTÁRIO
26 **BUSCA, CRIAÇÃO E ITENS DE MISSÃO**
27 **FICHA DE SALA**
SALAS COM COMPUTADOR
SALAS BÁSICAS "I"
28 **SALAS ADICIONAIS "II"**
29 **SALAS ESPECIAIS**
30 **MODOS DE JOGO**

VISÃO GERAL DO JOGO

Nemesis: Lockdown é um jogo semicooperativo onde você e outros jogadores devem sobreviver em uma instalação marciana infestada por organismos hostis.

Para vencer o jogo, você terá que completar um dos dois dbjetivos de modo a ter o jogo seguramente terminado até que a equipe de resgate chegue.

Haverá muitos obstáculos no seu caminho, enxames de hostis *alienígenas Night Stalkers, o rápido esgotamento do suprimento de energia, outros jogadores com agendas conflitantes e, às vezes, apenas muita má sorte.*

A jogabilidade de ***Nemesis: Lockdown*** *foi projetada para estar cheia de momentos climáticos que, com sorte, o recompensarão sempre que seus melhores planos derem errado e seu personagem encontrar um terrível destino.*

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Adam Kwapiński

DESENVOLVIMENTO: Paweł Sambowicz, Ewael Hradniewisz, Michał Lach

TESTES: Paweł Sambewat, Emaeł Hałohowól, Michał Lach, Łukasz Rrowiae, Jan Truchanàcitza, Hahan Kraweryn, Krzepurld Gaïcych, Kiatnat Satyreki, Toroaaz Enzadski, Wąisbéch Sgillo, Pip Ponaçskeraeki

MANUAL DE REGRAS: Adnawicz, Michał Lach, Pawel Sambarski, Arzygales Priekucki, Kiriatoe Botoun, Michalor Orracz

ILUSTRAÇÕES: Pawełśc Fetinowicz, Patryk Jochazsain, Etou Labek, Jokub Dękowski, Piutr Doróiüski, Michal Piatschi

DESIGN GRÁFICO: Adrian Radzion, Viawdia Wituh

DTP: Jqarzcj Olserali, Rafał Jamonowski, Patrucla Marzɪze, Andrzej Füitsrane

MODELOS 3D: Jadtɪzei Ciarnniski, Piari Gaceck, Meteuase Madosɪowski, Jakah Zidihawski

DIRɐÇÃO DE ARTE: Marcin Giewentt

AGRADECIMENTOS:

Agradecimentos especiais à Contelgision e a Jardrer Lumlarials.
Agradecemos a todos que nos apoiaram desde o início
e que ajudaram a tornar isso uma realidade.
Agradecemos a todas as pessoas que dedicaram seu tempo
e por compartìlharem com a gente o amor por este jogo.
A todos vocês e a todos que nunca vamos conhecer, esse jogo é para vocês.

TRADUÇÃO PARA O INGLÊS: Paweł Sambiriski

REVISÃO: Mentovás; Dan Modev, William Dovon e Katarzyna Sezorzek.

UMA PALAVRA DO AUTOR

Criar uma nova parte de um jogo tão bem-sucedido como Nemesis nunca é fácil. No entanto, fazer isso no desafiador cenário da pandemia é algo completamente diferente. É por isso que sou muito grato por não ter que trilhar esse caminho sozinho. A equipe da Awaken Realms, como de costume, estava à altura do desafio e - apesar da turbulência ao nosso redor - deu tudo de si para que pudéssemos entregar um jogo que, esperamos, atenda a todas as suas expectativas.

Gostaria especialmente de agradecer a Marcin Świerkot. Ele conseguiu realizar um equilíbrio perfeito: como meu editor, foi gentil o suficiente para me dar a decisão final sobre se *Nemesis: Lockdown* deveria se tornar realidade. Por outro lado, como meu amigo, ele me ajudou a superar minhas dúvidas e medos em relação a este projeto e me convenceu a levá-lo adiante. Para ser honesto, *acho que muito poucas pessoas poderiam agir dessa forma e navegar em ambos os papéis com tanta elegância quanto ele.*

Por fim, gostaria de agradecer a todos os jogadores que passaram incontáveis horas a bordo de Nemesis. Sua alegria, compartilhada online, é o combustível que *me impulsiona como criador, e as inúmeras mortes de seus personagens no jogo aquecem meu coração. Espero que haja muitas dessas duas coisas em Nemesis: Lockdown também, e desejo isso a vocês - e a mim mesmo.*

Adam Kwapiński

Se você jogou o jogo original de Nemesis, você pode ignorar as partes marcadas com esta linha ao ler este manual.
Esta linha marca as regras INALTERADAS do jogo original de Nemesis.

Ao usar Night Stalkers, considere os termos Intruder e Night Stalker como equivalentes.

NEMESIS: LOCKDOWN – INTRODUÇÃO DO JOGO

Esta história introdutória foi criada para familiarizá-lo com o fluxo de uma partida padrão e para lhe dar uma visão geral das regras essenciais de Nemesis: Lockdown. Esperamos que esta história o ajude a entender como uma partida típica de Nemesis: Lockdown progride e que – depois de algumas partidas – você tenha suas próprias histórias para contar!

No momento em que acordou, engasgada com os fluidos de sua câmara de hibernação, ela acordou se vendo sendo levantada nervosamente por três silhuetas vestindo trajes de proteção total. Os movimentos hesitantes de seus salvadores e o medo em seus olhos – mal visível atrás de viseiras embaçadas – confirmaram o que ela já sabia.

Antes que ela voltasse a desmaiar, seus olhos piscaram para outro recipiente ao seu lado. Dentro estava uma das criaturas que havia destruído sua nave...

Cansada demais para sequer gritar, a escuridão a tomou.

Esses gritos de angústia e medo viriam depois, quando ela se viu presa em uma cela escura, nas profundezas de uma Instalação BSL-4 em algum lugar em Marte. Ela percebeu então que não haveria retorno para casa. Nenhuma chance de lamentar amigos que haviam morrido em sua nave. Nenhuma oportunidade de superar seus pesadelos – cheios de presas e vísceras.

Durante a primeira semana, ela ainda alimentava a tênue esperança de que estivesse em uma quarentena de rotina – que um dia seria libertada de volta à luz e à vida do mundo exterior. A medida que o tempo passava, a verdade de sua situação começou a se infiltrar em seus pensamentos como um verme parasita frio. Para o mundo exterior, ela já estava morta – uma das seis vítimas de algum acidente industrial inventado, encoberto por corporações que só viam seu valor como um experimento.

Agora, ela havia se tornado essa ameaça alienígena. Tratavam-na do mesmo modo que as criaturas trazidas de sua nave – com a mesma cautela e a mesma falta de remorso. Os experimentos e biópsias não a machucavam nem de longe tanto quanto o conhecimento de que, aos olhos deles, ela não era mais humana – apenas um vetor de um patógeno perigoso que não compreendiam.

Logo, ela começou a preparar uma arma improvisada de metal chato, afiando-a contra a estrutura da cama todas as noites, enquanto fingia dormir. Ela também começou a memorizar os passos do lado de fora de sua cela e a ouvir trechos de conversas, construindo lentamente um mapa mental do laboratório.

Em alguma cela de contenção ao lado, as criaturas fizeram o mesmo. Exceto que elas foram um pouco mais rápidas. Um dia, a instalação trovejou com sirenes. Houve tiroteio. Gritos. Uma mensagem automática repetitiva confirmou seus piores temores: a base agora estava em Lockdown.

Ser uma Sobrevivente foi mais fácil na segunda vez. Com a ajuda de sua arma improvisada, ela desmontou o painel da porta e fugiu da cela. Os outros humanos deste nível estavam mortos, mas ela não estava sozinha. A tagarelice na escuridão e os sons grotescos da alimentação eram muito familiares. A Energia na Instalação estava se esvaindo – alguém – ou algo – havia danificado os geradores. As luzes de aviso fracas davam às cenas de carnificina uma qualidade surreal.

Ela sorriu.

Ao contrário da equipe da instalação, ela tinha Conhecimento prático sobre as criaturas. Seus movimentos eram silenciosos e cuidadosos, e ela frequentemente parava para ouvir quaisquer Ruídos nos corredores e cômodos ao seu redor. Era a única maneira de saber onde uma criatura estava à espreita. A amarga experiência a ensinou que, uma vez que você visse uma, já era tarde demais.

Logo, ela chegou à Sala do Elevador. Estava sem energia, mas isso não era um problema para alguém que havia servido oito anos em uma nave de mineração deteriorada. Ela roteou o circuito de emergência para o elevador. Toda a Seção atrás dela foi instantaneamente mergulhada em uma escuridão total. Uma sirene solitária soou ao longe. Ela sabia que não valia a pena se importar.

No andar superior, ainda havia energia. A mensagem automática repetida agora alertava sobre a Autodestruição iminente. Ela virou cuidadosamente a esquina de uma Sala de Controle do Transmissor – e congelou. Alguém estava agachado atrás de um console à sua frente. Ele deu um passo à frente, levantando sua arma improvisada. Enquanto estava presa na cela, ela frequentemente fantasiava sobre coisas dolorosas que faria com seus captores. Mas este era apenas um homem mais velho, apavorado. E – pelo que dava para ver pelo seu macacão – ele era apenas um Zelador.

Eles decidiram ficar juntos – uma prisioneira e um varredor de piso. Ela sabia como sobreviver. Ele sabia como sair. Ele lhe contou sobre o Sistema de Envio de Carga – uma instalação de lançamento usada para enviar e receber contêineres de carga que eles poderiam usar para fugir deste lugar. Ele assentiu e concordou em levá-la até lá.

As criaturas eram mais numerosas neste nível, apesar da luz que eles pareciam odiar. Com o homem desajeitado ao seu lado, ela tinha muito mais dificuldade para evitar atenção. As feras quase pareciam atraídas por ele, como se seu cheiro as denunciasse. No entanto, ele não conseguia sentir nada fora do comum.

Duas vezes eles tiveram que fugir, correndo por suas vidas de algo que os avistou. Uma vez, tiveram que lutar, encher uma das criaturas de pregos, antes que ela desacelerasse o suficiente para que ela mergulhasse sua arma improvisada fundo no seu crânio. Ela não parou para recuperar a lâmina, mesmo já tendo dado um nome a ela. Agora ela tinha um novo companheiro. Era bom ter alguém em suas costas, mesmo tão desajeitado quanto o Zelador. Ela quase começou a gostar dele. Afinal, os dois eram sobreviventes.

Juntos, chegaram à porta do módulo CSS – um bloco de aço blindado, já arranhado por garras afiadas como navalhas – com muito Tempo de sobra.

"A porta está sem carga", disse seu amigo, pressionando o botão. "Consegue fazer algo a respeito disso?"

Sem dizer uma palavra, ela começou a desmontar o painel. Um olhar para as luzes verdes na placa de circuito foi o suficiente para acelerar seu coração. Ela deu um salto para trás – um segundo tarde demais. Um cabide de metal pesado a acertou na cabeça e a derrubou no chão. Seu companheiro usou esse tempo para abrir a porta com o botão correto, passar e trancá-la.

"Sinto muito", ele gritou através do vidro blindado. "Você vê, eu sei o plano de Contingência. Vi um dos gerentes enviar código Cinza para a Sede. Há uma equipe de exterminio chegando. Eles têm a ordem de eliminar a instalação e salvar uma pessoa. Uma pessoa carregando uma amostra que precisam."

Ele tirou algo debaixo do seu macacão. Com seus olhos ainda embaçados do golpe, levou um tempo para ela reconhecer o objeto. Um Ovo de uma dessas criaturas, ainda coberto de Gosma! Então é por isso que as criaturas eram atraídas por ele!

Virando-se para longe da porta, ela sorriu. Sabia que a corporação usava os mesmos códigos de Contingência em todas as suas naves e instalações. Os códigos eram secretos, e muito poucas pessoas sabiam mais do que um ou dois que viveram pessoalmente. No entanto, ela sabia que, quando a Sede queria eliminar todos, exceto seu agente secreto, usavam o Código Roxo. Foi o que seu ex-capitão enviou em sua nave, antes que ele tentasse se alimentar com uma larva alienígena.

Não havia como saber o que o Código Cinza significava. Era melhor se preparar para o pior. Por um momento, ela sentiu vontade de voltar, para a Sala de Isolamento – com suas paredes e portas espessas que poderiam se tornar um abrigo à prova de invasores. Mas havia também outro caminho. Pelas conversas entre os guardas, ela sabia que havia outros prédios na instalação, acessados apenas por um Rover estacionado na Sala de Saída.

Para chegar ao portão mais rápido, ela rastejou por um dos Corredores Técnicos, tentando não pensar no que aconteceria caso encontrasse uma das criaturas em um espaço confinado.

Felizmente, o Rover estava lá, esperando. Ela começou a carregar quaisquer suprimentos que pudesse em sua estrutura frágil, quando um súbito rajada de tiros a fez se jogar atrás de uma cobertura. Um Vigia solitário mancando caminhava pelo corredor, atirando com um rifle de assalto tão superaquecido que quase brilhava branco. Ela percebeu pelo menos duas ou três formas extremamente rápidas se aproximando. O Vigia conseguiu chegar ao veículo e pulou para o assento do motorista, deixando rastros de sangue nos painéis brancos. Por um momento, ela sentiu vontade de sair das sombras e se juntar a ele. Mas um olhar para os cortes profundos em suas costas e lados foi o suficiente para detê-la. Com tantaa Feridas, ele deveria estar Contaminado. Ficar por perto era arriscado demais.

As rodas giraram. O Rover partiu na direção de um Bunker que se erguia na tempestade de areia marciana vermelha.

Para piorar, em vez de se afastarem, as criaturas começaram a farejar ao redor. Elas sabiam que ela estava perto. Ela agarrou uma Chave Inglesa pesada, preparada para lutar até o fim. Não!

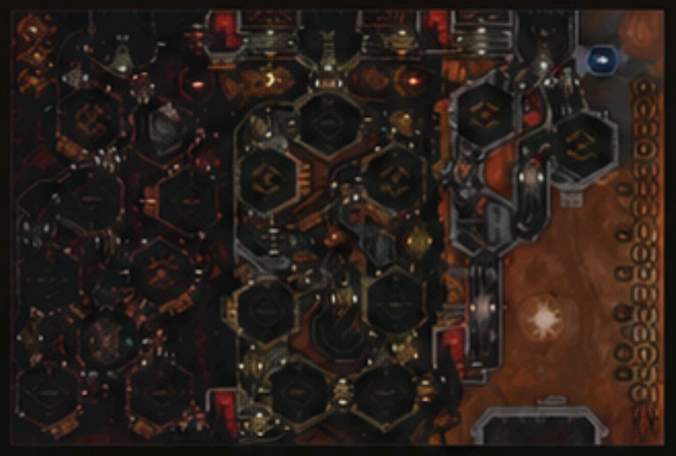
Ela afastou a onda de desespero. Ela já foi uma Sobrevivente, e sabia que poderia conseguir de novo. Imediatamente, trouxe à tona seu mapa mental de toda a Seção superior. Com alguns dos trajes de proteção espalhados aqui, um rolo de fita adesiva e tanques de oxigênio adicionais, ela poderia Construir um Traje Ambiental que permitisse que ela deixasse este lugar a pé.

Ela estava prestes a dar um passo à frente quando um súbito movimento de ar atrás de suas costas a alarmou. Ela se virou. No canto escuro do cômodo, uma forma imensa lentamente desceu ao chão, sua cabeça em forma de morcego quase três vezes maior que a dela.

Com um arrepio, ela percebeu que, na Nemesis, essas criaturas nunca alcançavam sua forma final – uma que ela podia ver agora bem diante dela. Será que era tão rápida quanto parecia?

Ela estava prestes a descobrir.

ELEMENTOS DO JOGO



1 Tabuleiro dupla-face



6 Pranchas de Personagem



1 Prancha de Night Stalker



2 Fichas de Sala



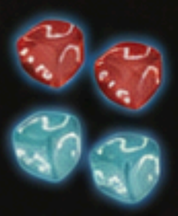
2 Dados D10 de Ruído



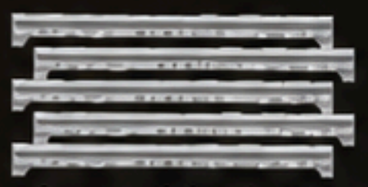
1 Saco do Intruso



1 Scanner



4 Dados D6
(2 Dados de Combate e
2 Dados de Vantagem)



5 Suportes plásticos de cartas
(Inventários)



6 Anéis plásticos coloridos



3 Fichas de Sala Especiais



10 Fichas de Sala "I"



9 Fichas de Sala "II"

MARCADORES E TOKENS:



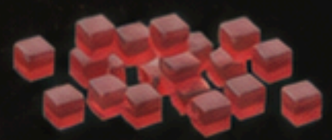
1 Token de Primeiro Jogador



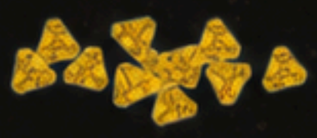
1 Token de Rover



18 Marcadores de Status



30 Marcadores de Munição/Ferimento



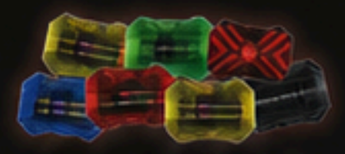
30 Marcadores de Ruído



12 Marcadores de Fogo



20 Tokens de Exploração
Subterrânea



7 Tokens de Contingência



4 Tokens de Energia



5 Tokens de Cadáver
do Personagem



7 Tokens de CSS



27 Tokens de Night Stalker
(8 Larva, 3 Creeper,
12 Adulto, 2 Reprodutor,
1 Rainha, 1 em Branco)



6 Tokens de Conhecimento



1 Token de Tempo



8 Tokens de Carcaça



1 Token de Procedimento
de Alerta



10 Contadores de
Ferimento Pequeno (1-8)



1 Token de Exaustão



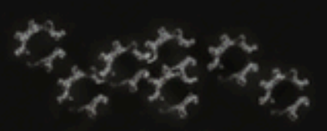
3 Contadores de
Ferimento Grande (1-12)



1 Token de Autodestruição



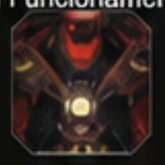
8 Tokens de Ovo
de Night Stalker



10 Marcadores de
Mau Funcionamento



11 Portas



1 Portão Principal

MINIATURAS:



6 Personagens
(Survivor, Hacker, Xenobiologist, Sentry, Janitor, Lab Rat)



6 Larvas



3 Creepers



8 Adultos



2 Breeders



1 Rainha

CARTAS:



60 Cartas de Ação (10 por Personagem)



18 Cartas de Objetivo
(9 Pessoais e 9 Corporativas)



27 Cartas de Contaminação

Nota: Embora compartilhem um verso comum com as cartas de Ação, elas devem formar um baralho separado.



25 Cartas de Ferimento Grave



20 Cartas de Ataque do Night Stalker



22 Cartas de Evento do Night Stalker



6 Cartas de Fraqueza
do Night Stalker



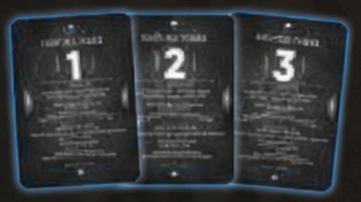
6 Cartas de Item de Missão
do Personagem



6 Cartas de Seleção de Personagem



6 Cartas de Ações de Computador



5 Cartas de Ajuda



5 Cartas de Referência
de Contingência



5 Cartas de Referência
do Night Stalker



30 Cartas de Item Vermelhas
(militares)



30 Cartas de Item Amarelas
(técnicas)



30 Cartas de Item Verdes (médicas)



15 Cartas de Item Azuis (criadas)



4 Cartas de Item Inicial
do Personagem

COMPONENTES DE MODOS AVANÇADOS:



10 Cartas de Objetivo Solo / Coop

Este componente não é usado no jogo básico!



8 Cartas de Superfície de Marte

Este componente não é usado no jogo básico!



1 Dado D12 de Superfície

Este componente não é usado no jogo básico!



10 Cartas de Ação de
Compatibilidade de Piloto



6 Cartas de Item de Compatibilidade
com Nemesis



20 Cartas de Evento do Intruso



10 Tokens de Exploração
de Superfície

PREPARAÇÃO DO JOGO: PASSOS 1-14, PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

SÍMBOLOS DO INTRUSO:



1] Coloque o tabuleiro na mesa. Use o lado básico do tabuleiro, conforme mostrado na imagem.

Nota: O lado básico do tabuleiro é marcado por um símbolo de seta vermelha em seu canto superior esquerdo.

2] Coloque as seguintes fichas de Sala nos espaços de Sala apropriados, conforme mostrado na imagem.
- A) Sala de Isolamento (coloque-a com o lado sem uma Ação de Sala para cima)
- B) Depósito
- C) Fonte de Energia de Backup

3] Embaralhe todas as fichas de Sala "II" sem olhar para suas frentes e coloque aleatoriamente (virada para baixo) uma ficha de Sala "II" em cada um dos espaços de Sala marcados com um "II" no tabuleiro.

Coloque todas as fichas de Sala "II" restantes de volta na caixa.

Nota: Você não usará todas as fichas de Sala "II" disponíveis em cada jogo, pois há mais fichas do que espaços no tabuleiro. Os jogadores nunca sabem exatamente quais Salas estão na Instalação.

Nota: Ao colocar quaisquer componentes de volta na caixa, evite olhar para seu conteúdo.

4] Em seguida, use o mesmo método para colocar todas as fichas de Sala "I" nos espaços de Sala marcados com um "I".

5] Pegue os tokens de Exploração Subterrânea, embaralhe-os (sem olhar para suas frentes) e coloque um token aleatoriamente (virado para baixo) em cada ficha de Sala não revelada.

Coloque todos os tokens de Exploração restantes de volta na caixa.

Nota: Em *Nemesis: Lockdown*, existem dois tipos de tokens de Exploração: Subterrâneo e de Superfície. Os tokens de Exploração de Superfície são usados apenas com o lado alternativo do tabuleiro.

Mais sobre o lado alternativo do tabuleiro – veja Modos de Jogo, página 30.

6] Coloque o Elevador, Portão Principal e Rover no tabuleiro, conforme mostrado na imagem.

7] Embaralhe e coloque aleatoriamente os tokens de Energia – 3 nos espaços de Seções e 1 no token do Elevador. Os tokens numerados 1 e 2 devem ser colocados com o lado azul para cima, os tokens numerados 3 e 4 com o lado vermelho para cima. O lado azul de um token de Energia significa que a Seção correspondente da Instalação está energizada.

Mais sobre Energia – veja Energia, página 24.

8] Pegue os tokens de CSS, embaralhe-os (sem olhar para suas frentes) e coloque um token aleatoriamente (virado para baixo) em cada espaço na trilha de Tempo.

Coloque o token restante de volta na caixa.

9] Coloque o tabuleiro do Laboratório dos Night Stalkers ao lado do tabuleiro e coloque os seguintes componentes nos espaços correspondentes:
- 5 tokens de Ovo no espaço do Ninho
- 3 cartas de Fraqueza de Night Stalker aleatórias. Revele a carta mais à esquerda e coloque as outras viradas para baixo.

Coloque todas as cartas de Fraqueza restantes de volta na caixa.

MUDANÇA: Em contraste com Nemesis, a primeira carta de Fraqueza é revelada desde o início do jogo. No entanto, ela não pode ser usada até que os jogadores Pesquisem um Objeto ou estejam jogando como um Sobrevivente de Nemesis.

Mais sobre Fraquezas – veja Conhecimento e Fraquezas, página 23.

10] Pegue o saco do Intruso e coloque os seguintes tokens de Intruso dentro: 1 Em Branco, 4 Larvas, 1 Creeper, 1 Rainha, 3 Adultos.

Em seguida, adicione 1 token de Intruso Adulto adicional para cada jogador participando do jogo. O restante dos tokens de Intruso é colocado ao lado do tabuleiro – eles serão usados durante o jogo.

Coloque os tokens de Carcaça de Intruso ao lado do tabuleiro também – eles marcarão Intrusos mortos.

11] Embaralhe e coloque os seguintes baralhos virados para baixo ao lado do tabuleiro: 3 baralhos de Itens (cada um com sua própria cor), Evento de Night Stalker, Ataque de Night Stalker, Contaminação, baralhos de Ferimento Grave.

Embaralhe o baralho de Ação do Computador e coloque-o no espaço correspondente no tabuleiro. Revele a carta do topo do baralho de Ação do Computador. Se "Lock-down" foi revelado, revele a próxima carta e embaralhe "Lock-down" de volta no baralho. Coloque o baralho de Item Criado ao lado dos 3 baralhos de Itens.

Coloque o Scanner ao lado do baralho de Contaminação.

12] Coloque os outros marcadores, tokens e dados ao lado do tabuleiro:
- Marcadores de Fogo
- Marcadores de Mau Funcionamento
- Marcadores de Ruído
- Marcadores de Munição / Ferimento
- Marcadores de Status (usados como marcadores de Ferimento Leve / Slime / Sinal)
- Tokens de Porta
- Tokens de Cadáver do Personagem
- 2 Dados de Combate
- 2 Dados de Ruído
- 2 Dados de Vantagem
- Token de Primeiro Jogador

13] Coloque o token de Procedimento de Alerta, token de Autodestruição e o token de Exaustão ao lado do tabuleiro. Eles podem ser usados durante o jogo.

14] Coloque o token de Tempo, com o lado inativo (vermelho) para cima, no 15º espaço, verde, da trilha de Tempo. A preparação do tabuleiro está completa agora! Agora prossiga para a preparação da tripulação.

MUDANÇA: Se você jogou o Nemesis original, pode se lembrar que um marcador de Status era usado para o propósito de rastrear Rodadas. Em Nemesis: Lockdown existe um componente separado para esse propósito, um token de Tempo.





12




LABORATÓRIO
9
20G
1
2
3
4
5
6
7
8
OBJETO ANALISADO
OBJETO ANALISADO
FRAQUEZA DE NIGHT STALKER
FRAQUEZA DE NIGHT STALKER

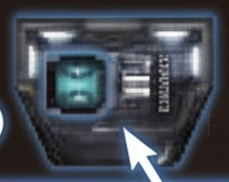

ATAQUE DE NIGHT STALKER
FERIMENTO GRAVE
EVENTO

11



10

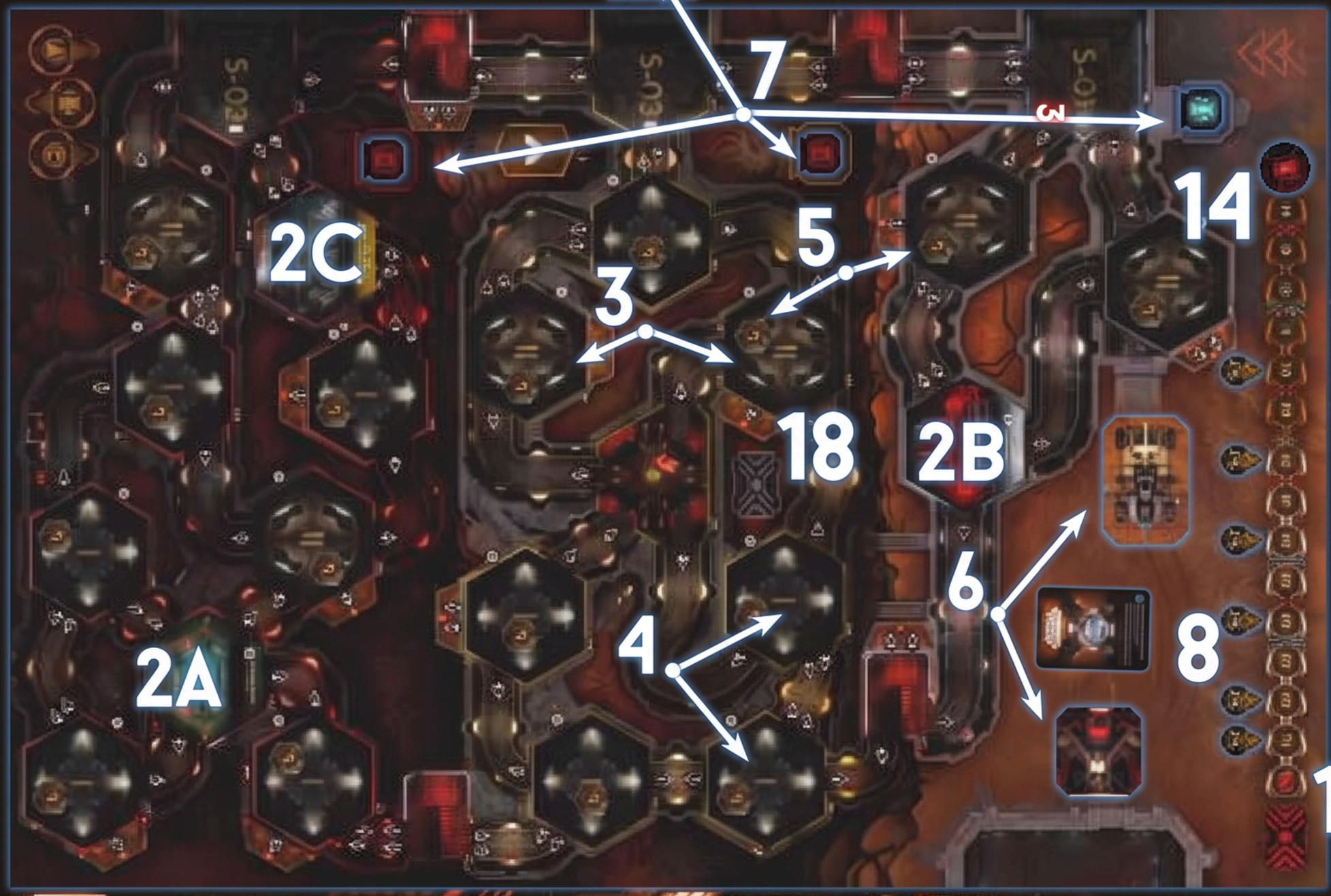

NEMESIS



6

13




7
14
2C
5
3
18
2B
6
8
4
2A
18

PREPARAÇÃO DO JOGO: PASSOS 15–21, PREPARAÇÃO DA EQUIPE

15] Pegue quantas **cartas de Ajuda, Contingência e Referência do Night Stalker** forem necessárias, de acordo com o número de jogadores, e entregue uma para cada jogador no início da partida. A carta de Ajuda determina a ordem de escolha dos Characters (Etapa 19). Se houver 3 jogadores, pegue as cartas com os números 1–3, se houver 4 jogadores, pegue as cartas 1–4, etc.

O número mostrado na carta de Ajuda e a palavra Contingência são importantes para escolher os Characters e alguns Objectives.

Coloque todas as cartas de Ajuda de volta na caixa.

Mais sobre os Objectives – veja a página 10.

16] Cada jogador recebe 1 **carta de Inventário** de plástico com o mesmo número da sua carta de Ajuda. Ela é usada para manter suas cartas escondidas durante o jogo.

Isto é sua aba de Inventário; o local onde você guarda todos os itens que não quiser que os outros jogadores vejam.

17] Remova do jogo todos os decks de **Objective (Corporativo e Pessoal)**; todas as cartas mostrando um número de jogadores maior do que o número de jogadores participando da partida.

Ícone de contagem de jogadores

Embaralhe esses dois decks individualmente e dê 1 carta a cada jogador de cada deck. Mantenha o conteúdo dessas cartas escondido dos outros jogadores o tempo todo.

Coloque o restante das cartas de Objective de volta na caixa.

Quando qualquer um dos Characters encontrar um Intruder pela primeira vez, todos os jogadores escolhem um de seus Objectives e descartam o outro.

Mais sobre o Primeiro Encontro – veja a página 10.

Dica: Há um bom motivo pelo qual os jogadores recebem seus Objectives antes de escolher um Character. Embora sua primeira escolha possa ter sido influenciada pela carta de Character que achavam que seria mais útil.

18] Embaralhe os **Contingency tokens** e entregue 1 a cada jogador. Cada jogador deve manter o conteúdo dos seus Contingency tokens escondido dos outros jogadores.

Se você estiver em uma partida de 2 jogadores, cada jogador recebe 2 Contingency tokens. Coloque 1 Contingency token com a face voltada para baixo no slot de Contingência ativa do Character. Este é o slot de Contingência ativa e seu conteúdo permanecerá secreto até o fim do jogo.

O restante dos Contingency tokens deve ser colocado em um slot indicado ao lado da Alert Room — este é o slot Neutro.

Mais sobre Contingência – veja a página 11.

19] Embaralhe **todas as cartas de Character Draft**. *Os jogadores escolhem seus Characters na seguinte ordem: Jogador 1 pega 1 carta, Jogador 2 pega 1 carta, Jogador 1 pega outra carta, etc., até que todos tenham escolhido suas cartas de Character Draft. Revele as cartas escolhidas e coloque-as junto à ficha do Character pelo qual cada jogador optou, então o Jogador 3, etc.*

Um jogador pode controlar apenas o Character cuja carta ele tenha escolhido durante o draft.

Depois do draft, coloque todas as cartas de Character Draft restantes de volta na caixa, pois elas não serão mais usadas.

20] Cada jogador pega os seguintes componentes:

- **A)** O **tabuleiro do Character** do Character escolhido durante o draft.
- **B)** A **miniatura do Character** e a coloca na sala apropriada.
  Sala Nemesis: Survivor começa na Isolation Room, Facility Workers começam na Repository Room.

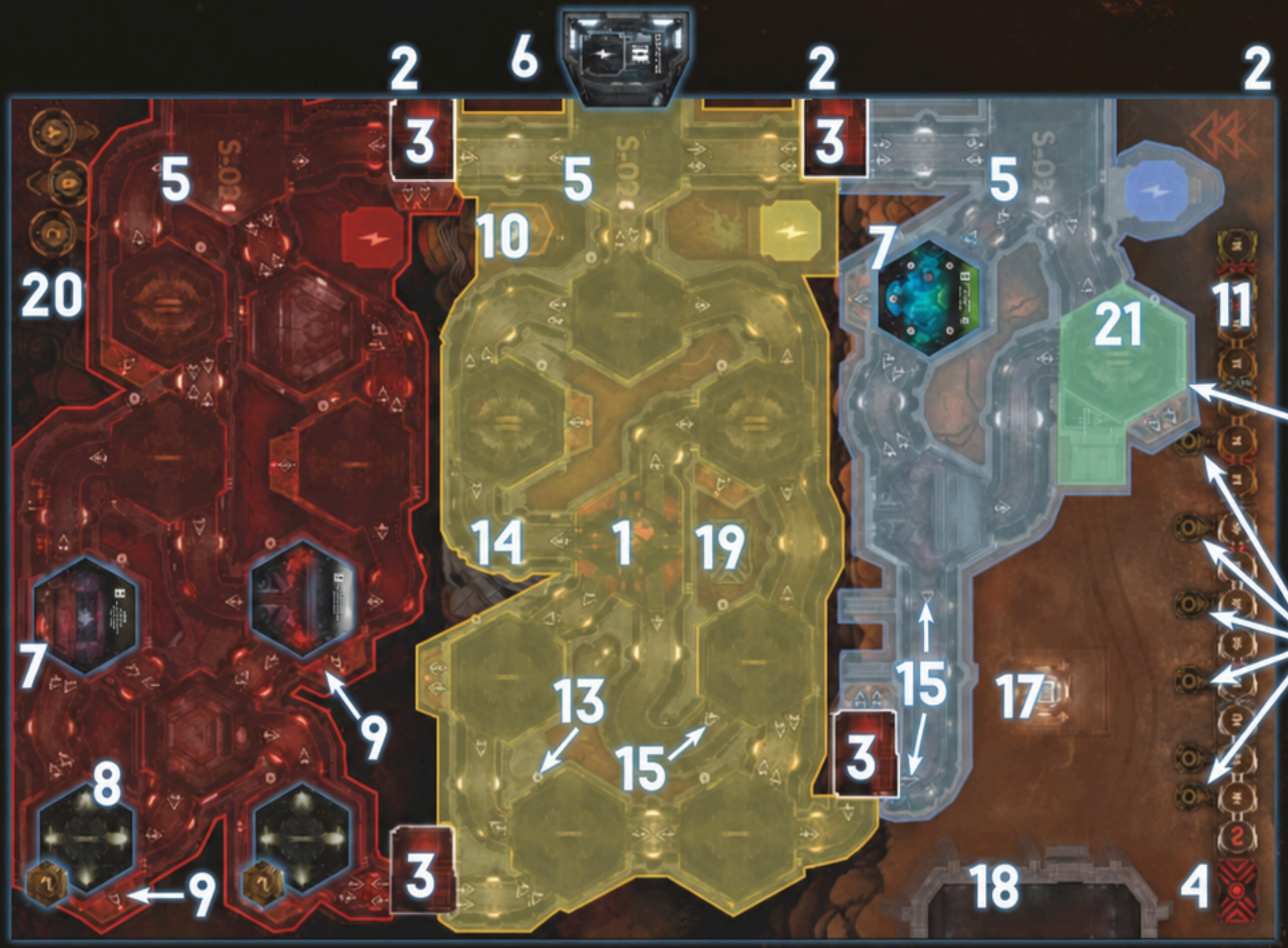
  Survivor, Lab Rat e todos os Characters da expansão Nemesis e da expansão Aftermath começam como Survivors. Qualquer outro é considerado um Facility Worker.
- **C)** O **deck de Action cards** do Character escolhido, embaralhe-o e coloque-o no lado esquerdo do seu tabuleiro de Character, com a face voltada para baixo.
- **D)** O **slot de Item de Início** do Character, se disponível; se não, coloque-o virado para cima em um dos slots vazios do seu tabuleiro de Character *(exceto Xenobiologist). Depois disso, coloque um dos 4 marcadores de Munição igual à capacidade do Item de Início no slot do Item. Alguns Characters (ex.: Lab Rat e Survivor) começam o jogo sem nenhum item!*
- **E)** O **item de Missão do Character** e coloque-o na horizontal ao lado do *seu tabuleiro de Character. Aqueles itens NÃO estão ATIVOS no início do jogo, mas os jogadores podem realizar mini-quests para desbloqueá-los durante o jogo.*

Pegue todos os tabuleiros de Character e seus outros componentes e coloque-os de volta na caixa. Eles não serão usados neste jogo.

- **F)** Deixe este deck de **Action cards** e o **slot de Item de Início** do Character *(ou Contamination cards)* visíveis para os outros jogadores.
- **G)** *Coloque seu* **Knowledge token**, *inativo (com uma ficha vazia) virado para cima no tabuleiro do Laboratório. Se seu Character for um Facility Worker, coloque-o no slot 1 do* **Knowledge track**. *Caso contrário, coloque-o no slot 3.*

21] *O jogador cuja carta de Ajuda mostra "1" recebe o* **First Player token**.





PILHAS DE DESCARTE

Deixe um espaço vazio para uma pilha de descarte ao lado de cada um dos seguintes baralhos: Itens, Evento, Ataque e Ferimentos Graves.

Nota: Há um espaço especial para a pilha de descarte de Ação, marcado em cada um dos tabuleiros de Personagem. As cartas de Contaminação vão para a pilha de descarte de Ação do jogador até que sejam removidas do jogo.

Todas as cartas acima são descartadas com a face voltada para cima.

Todos os marcadores são descartados na pilha apropriada.

DESCRIÇÃO DO TABULEIRO

1) Sala de Alerta (Sala Especial)
2) Seções
3) Escadas de Emergência
4) Espaço de Contingência Ativa
5) Salas de Elevador (Salas Especiais)
   Importante: Durante Movimento, Salas Especiais são tratadas como Salas já exploradas.
6) Elevador
7) Exemplo de Sala explorada
8) Exemplos de Salas não exploradas
9) Exemplos de Entradas de Corredores Técnicos
10) Espaço de Corredores Técnicos
11) Trilha de Tempo
12) Espaços de tokens CSS
13) Exemplo de Contador de Itens
14) Exemplo de Corredor
15) Exemplo de Número de Corredor
16) Exemplo de Número de Sala
17) Espaço de carta de Ação de Computador
18) Bunker
19) Pool Neutra
20) Espaço de Vagem CSS
21) Sala de Saída. A Sala 001 é uma Sala de Saída neste tabuleiro.

OBJETIVOS DO JOGADOR E FIM DE JOGO

PLAYER GOALS

Um jogo de Nemesis pode resultar em múltiplos vencedores, mas não é um jogo cooperativo — enquanto os jogadores podem (e devem, em algum grau) cooperar, cada jogador tem seu próprio Objetivo a cumprir. As conquistas de outros jogadores em seus objetivos são irrelevantes para sua própria vitória.

Para considerar um jogador vencedor, eles devem atender a 2 condições:

1] Cumprir seu objetivo, detalhado na Carta de Objetivo escolhida pelo jogador.

2] Sobreviver — significando uma dessas três opções: [1] trancar seu personagem na Sala de Isolamento com a Instalação não destruída, OU [2] usar uma das Vagens do Sistema de Envio de Carga para evacuar a Instalação, OU [3] alcançar o Bunker.

Mais sobre Sala de Isolamento — veja Ficha de Sala, página 29.

Mais sobre Bunker e Sistema de Envio de Carga — veja Deixando a Instalação, página 11.

OBJETIVOS

Uma vez que completar a maioria dos Objetivos requer algum conhecimento do jogo (por exemplo, Ações de Sala, regras para destruir a base, funcionidade das Vagens CSS, etc.), você encontrará algumas dicas abaixo que podem ajudar jogadores iniciantes a encontrar as seções apropriadas no Manual.

Importante! Não importa qual Objetivo você escolha, seu Personagem deve sobreviver ao jogo! Isso significa que eles devem entrar em uma Vagem CSS e escapar, fugir para o Bunker ou se selarem na Sala de Isolamento.

PLAYER X'S CHARACTER CANNOT SURVIVE

O Personagem do jogador indicado não pode ser classificado como vivo no fim do jogo. Você não precisa matá-los com nenhuma de suas Ações – eles simplesmente devem estar mortos. Você pode querer prender este Personagem em uma Sala em Fogo ou com um Intruso. Talvez você possa buscar a ajuda de outro jogador?

Você também pode escapar da Instalação usando a Vagem CSS ou fugir para o Bunker, abandonando o restante dos Personagens com Fogo, Mau Funcionamento, ou a Sequência de Autodestruição em andiento e torcer para que todos morram ou a Instalação desmorone sobre suas cabeças.

Mais sobre Sala de Isolamento — veja Ficha de Sala, página 29.
Mais sobre Vagens CSS — veja Deixando a Instalação, página 11.
Mais sobre Marcadores de Fogo e Mau Funcionamento — veja página 16.
Mais sobre Autodestruição — veja página 19.

YOUR CHARACTER IS THE ONLY SURVIVOR

Nenhum Personagem além do seu pode sobreviver ao jogo.

NO NEMESIS SURVIVOR CAN SURVIVE

Personagens Sobreviventes de Nemesis são: Lab Rat, Survivor e todos os Personagens originais do Nemesis e Nemesis: Aftermath.

Mais sobre usar Personagens de Nemesis e Nemesis: Aftermath — veja página 30.

SENVING THE SIGNAL

Você precisa localizar a Sala de Controle do Transmissor e realizar sua Ação de Sala. A sala está sempre no tabuleiro – será uma das Salas com o número "1" em seu verso.

Mais sobre Sala de Controle do Transmissor — veja Ficha de Sala, página 28.

DESCOBRIR UMA FRAQUEZA

Fraquezas podem ser descobertas trazendo um Objeto para o Laboratório e realizando a Ação de Sala do Laboratório lá. Não importa se você não é quem fez a pesquisa, desde que a Fraqueza tenha sido descoberta no fim do jogo.

Objetos são: Ovos de Intruso, Cadáveres de Personagens e Carcaças de Intruso.

Ovos de Intruso podem ser encontrados no Ninho. O Ninho está sempre no tabuleiro — será uma das Salas com o número "1" em seu verso.

Cadáveres de Personagens são os restos de outros Personagens, colocados na Sala de sua morte.

Carcaças de Intruso são restos de Intrusos mortos, colocados na Sala de sua morte.

O **Laboratório** está sempre no tabuleiro — será uma das Salas com o número "1" em seu verso.

Mais sobre Cartas de Fraqueza do Intruso — veja página 23.
Mais sobre Objetos — veja Objetos e Itens, página 25.
Mais sobre Laboratório e Ninho — veja Ficha de Sala, página 27.

DESTROY THE NEST

O Ninho é destruído quando não há Ovos de Intruso nele. Para destruir um Ovo, inflija pelo menos 1 de dano a ele e remova seu token do tabuleiro.

O Ninho está sempre no tabuleiro — será uma das Salas com o número "1" em seu verso.

Mais sobre Ninho — veja Ficha de Sala, página 27.

FINISH THE GAME WITH AT LEAST KNOWLEDGE X

No fim do jogo, seu Personagem deve ter Conhecimento X ou mais.

Mais sobre Conhecimento — veja página 23.

ACTIVATE YOUR KNOWLEDGE TOKEN

Localize o Arquivo e realize sua Ação de Sala para ativar seu Token de Conhecimento.

O Arquivo está sempre no tabuleiro — será uma das Salas com o número "1" em seu verso.

Mais sobre Token de Conhecimento — veja Conhecimento e Fraquezas, página 23.

ALL ROOMS IN SECTIONS X AND Y MUST BE EXPLORED

A Instalação é dividida em 3 Seções. Indo do topo do tabuleiro, essas Seções são S-01, S-02 e S-03. Ao cumprir este objetivo, todas as Salas em ambas as Seções mencionadas na Carta de Objetivo devem ser exploradas no fim do jogo.

Mais sobre Seções — veja Instalação e Seções, página 16.

MOMENTOS CRÍTICOS DE JOGABILIDADE

Durante o jogo, existem quatro momentos críticos que não estão ligados a nenhuma rodada específica, mas são acionados sob certas condições:

- **O Primeiro Encontro com um Intruso.**
- **O primeiro Personagem que morre.**
- **A Sala de Isolamento abre.**
- **O Token de Autodestruição é virado para o lado vermelho e a Sequência de Autodestruição não pode ser interrompida.**

PRIMEIRO ENCONTRO COM INTRUSO

Quando a primeira **Miniatura de Intruso** (de qualquer tipo) aparece no tabuleiro, cada jogador descarta uma de suas Cartas de Objetivo com a face para baixo, removendo-a do jogo. Então, o encontro que desencadeou este procedimento é resolvido e o jogo continua normalmente.

Deste ponto em diante, cada jogador tem apenas 1 Objetivo restante e eles devem trabalhar para sua conclusão. Ele deve ser mantido em segredo dos outros jogadores.

Nota: Jogadores não podem olhar as Cartas de Objetivo removidas de outros jogadores!
Nota: Ovos não são Intrusos.
Mais sobre Encontros — veja Encontro e Combate, página 20.

PRIMEIRO PERSONAGEM MORTO

Na primeira vez que um Personagem (de qualquer jogador) morre, a IA da Instalação imediatamente abre o Portão Principal para deixar os outros treapos.

O **Portão Principal** é aberto (remova seu token do tabuleiro).

Mais sobre Portão Principal e Bunker — veja Deixando a Instalação, página 11.

SALA DE ISOLAMENTO

Quando o Token de Tempo alcança um espaço branco (número 8) na Trilha de Tempo, a Sala de Isolamento torna-se utilizável. Personagens NÃO PODEM se trancar lá antes desse momento.

Nota: Ativar o Procedimento de Alerta permite que os Personagens se tranquem mais cedo.

Mais sobre Procedimento de Alerta — veja página 11.

AUTODESTRUCTION SEQUENCE

A Sequência de Autodestruição é iniciada ao realizar a Ação de Sala do Sistema de Resfriamento. Se algum Personagem fez isso, pegue o Token de Autodestruição e coloque-o 3 slots adiante na Trilha de Tempo (deve haver 2 slots vazios entre o Token de Tempo e o Token de Autodestruição). Coloque-o com o lado amarelo para cima.

Nota: Enquanto o lado amarelo do Token de Autodestruição estiver visível, os jogadores podem desligar a sequência na Sala do Gerador de Energia.

Mais sobre Salas do Sistema de Resfriamento e Gerador de Energia — veja Ficha de Sala, página 27.

Durante a Fase de Evento da rodada marcada pelo Token de Autodestruição amarelo, o token é movido por mais 3 slots para frente e virado para o lado Vermelho.

Quando o Token de Tempo estiver em um slot com o Token de Autodestruição no lado amarelo e tiver que se mover mais, o Portão Principal é automaticamente aberto (remova seu token do tabuleiro) e os Personagens não podem mais parar a Sequência de Autodestruição.

Nota: O Token de Autodestruição se move logo após o Token de Tempo, então depois de resolver esta etapa, deve haver 1 slot vazio entre esses dois tokens.

Nota: O Portão Principal também deve ser aberto neste momento.

Durante a Fase de Evento da rodada marcada pelo Token de Autodestruição vermelho, a Instalação é destruída. Todos os Personagens (e Intrusos) atualmente na Instalação Morrem.

Nota: Se o token for sair da trilha de tempo, simplesmente coloque-o no último slot. Ele será resolvido durante a verificação de fim de jogo.

IMPORTANTE: A sequência ainda pode ser iniciada, mesmo quando qualquer Personagem já tiver se trancado na Sala de Isolamento!

Mais sobre iniciar a Sequência de Autodestruição — veja Ficha de Sala, página 27.

DEIXANDO A INSTALAÇÃO SISTEMA DE ENVIO DE CARGA (CSS)

Em caso de emergência, Personagens podem usar o Sistema de Envio de Carga (CSS) para escapar da Instalação.

ENTRANDO EM UMA CÁPSULA CSS

Personagens podem entrar em uma Cápsula CSS usando uma Sala do Sistema de Envio de Carga. O Personagem deve estar na mesma ficha de Sala que a Sala marcada com um token CSS. Apenas 1 Personagem pode estar presente em uma Cápsula CSS ao mesmo tempo.

Após entrar em uma Cápsula CSS, descarte todas as suas cartas e passe o turno (resolvendo todas as ações aplicáveis). Então, coloque o marcador em miniatura do seu Personagem no espaço CSS correspondente. Ao final da Fase de Evento, seu Personagem escapará usando a Cápsula CSS.

Personagens nas Cápsulas CSS não são afetados por quaisquer efeitos de jogo, a menos que especificado de outra forma.

LANÇANDO CÁPSULAS CSS

Cápsulas CSS são lançadas automaticomento durante a Fase de Evento na Rodada marcada com um token CSS. Na Fase de Evento, as "Cápsulas CSS em Lançamento" lançam suas Cápsulas CSS e resolvem o seguinte efeito correspondente:



– Personagem no espaço CSS correspondente Escapa. Quando seu Personagem escapa, remova o marcador em miniatura do seu Personagem do jogo.

Personagens que não escaparam são retornados à Sala do Sistema de Envio de Carga correspondente e sofrem 1 Ferimento Grave.



– Todos os Personagens presentes em uma Sala CSS Escapam. Quando seu Personagem escapa, remova o marcador em miniatura do seu Personagem do jogo.



– Nenhum Personagem Escapa. São retornados à Sala do Sistema de Envio de Carga correspondente e sofrem 1 Ferimento Grave.

O PORTÃO PRINCIPAL E O BÚNKER



O BÚNKER E FORMAS DE SAIR

O Búnker é um dos lugares seguros onde os Personagens podem escapar da Instalação. Para ordenar a fuga do Búnker, Personagens devem atender às seguintes condições:

- *O Personagem deve estar na Sala de Saída.*
- *A Sala de Saída é a Sala 002 no lado básico da ficha do tabuleiro.*
- *O Portão Principal deve estar aberto.*
- *O Rover deve estar na Instalação OU o Personagem ter um Traje Ambiental.*
- *Não há Intruso na Sala com o Personagem.*
- *Nessas condições, o Personagem pode usar a Ação de Escapar da Instalação.*

2 AÇÃO DE ESCAPAR DA INSTALAÇÃO

1] *Se houver um Rover na Sala de Saída – Simplesmente mova o Rover com seu Personagem até o Búnker. Você conseguiu escapar com segurança. Coloque o Personagem no Búnker para marcar isso. Apenas 1 Personagem pode estar no Búnker por vez.*

2] Se você tiver um Traje Ambiental – Faça uma Rolagem de Ruído. Se qualquer Intruso aparecer, você não conseguiu agir. Saia da Sala de Saída, mova seu Personagem até a Instalação e para a Sala do Búnker. Coloque seu Personagem no Búnker. Você conseguiu escapar com segurança. Apenas 1 Personagem pode estar no Búnker por vez.

3] Caso contrário – Você não consegue realizar esta Ação. Se você conseguiu escapar, você não pode realizar esta parte. Você deve esperar até a Verificação de Vitória ao final do jogo.

O PORTÃO PRINCIPAL

No início do jogo, o Portão Principal, localizado ao lado do Búnker, está fechado. Enquanto não for aberto, é impossivel entrar no Búnker usando qualquer meio.

O Portão Principal se abre durante o jogo nos seguintes casos:

- *Quando o primeiro Personagem morre.*
- *Usando certas Cartas de Ação na Sala de Saída.*
- *A Autodestruição é ativada e vira o lado vermelho.*

É importante notar que, após se abrir, o Portão Principal não pode ser fechado novamente.

Ações que Abram Portas não afetam o Portão Principal de maneira alguma!

O ROVER

O Rover era uma forma de a Tripulação da Instalação se locomover pela superfície. Agora pode ser usado para escapar da Instalação com segurança.

O Rover, no início do jogo, fica ao lado da Sala de Saída. Pode ser usado durante a Ação de Escapar da Instalação, explicada anteriormente.

Se o Rover já tiver sido usado, ele pode ser movido remotamente de volta para a Instalação usando a Ação de Computador. Pode ser movido de volta de forma segura de qualquer lugar da Instalação.

Aos Diretores da Instalação de Pesquisa,

Após o último incidente, quando um aviso de manutenção do elevador foi acionado por uma falha em todo o laboratório, decidimos adotar um conjunto padronizado de Códigos Indicativos de Incidentes para os seguintes códigos são classificados – não os compartilhe com sua equipe!

CÓDIGO VERDE – Use se quiser salvar TODA a equipe. A EQUIPE INTEIRA do seu local. A Resposta da Razão da Instalação é direta: estaremos dispostos a evacuar todos com segurança. Você será responsabilizado por qualquer vazamento de informação causado por uso indevido desses códigos.

CÓDIGO AMARELO – Use para limitar a divulgação de detalhes incriminadores. A Resposta da Razão da Instalação eliminaria pessoalmente qualquer informação sensível.

CÓDIGO AZUL – Use se quiser salvar apenas o pessoal mais dedicado. A Resposta da Razão da Instalação eliminará todos, exceto aqueles que trairam pessoas ou foram colocados antes da hora exigida.

CÓDIGO CINZA – Use para impedir a divulgação de contaminação em outras instalações. A Razão da Instalação e o CSS conterão viajantes que escaparam desta instalação para qualquer destino desconhecido.

CÓDIGO VERMELHO – Use após uma grande perda do seu local. Uma sobrecarga nuclear eliminará a instalação, vaporizando quaisquer amostras e contaminantes. Seu sacrifício será lembrado.

CONTINGÊNCIA

Contingências são o resultado da Autodestruição coordenada com os Personagens após os eventos na Instalação. Como a primeira etapa da Verificação de Vitória, a Contingência Ativa deve ser resolvida para todos os jogadores com a possibilidade de matar alguns deles.

Está no maior interesse de todos compreender como melhor se proteger do Procedimento de Contingência ao longo do jogo. Para fazer isso, os Jogadores devem considerar aquele colocado pelos outros jogadores e por aqueles presentes na Piscina de Neutrais, e comprar, por um processo de eliminação, deducindo qual Contingência Ativa é.

Informações sobre Contingências podem ser trocadas, dadas e mentidas.

Importante: A Contingência Ativa permanecerá em segredo até o final do jogo e seu conteúdo pode ser verificado até então!

TOKENS

As informações no token de Contingência individual de cada jogador podem ser secretamente examinadas pelo jogador a qualquer momento, mas NUNCA mostradas a outros jogadores (apenas a Objetos). Você pode passar estas informações verbal ou outro – Cartas de Contingência podem ser usadas para facilitar isso secretamente entre dois jogadores.

Nota: Vários efeitos de jogo – ex., usando a Sala de Arquivo, também permitem ver o pico da Contingência de outro jogador.

Dica: Recomendamos usar Cartas de Ajuda para trocar as informações sobre Contingências. Isso evita que essa informação seja trocada secretamente entre o grupo de jogadores selecionado.

Mais sobre verificar Contingências – veja Obtendo Informação abaixo.

OBTENDO INFORMAÇÃO

Contingências além da Contingência Ativa podem ser examinadas usando vários efeitos de jogo.

Você pode encontrar esses efeitos entre Itens, Ações de Computador e na Ação de Sala de Arquivo.

Mais sobre Ação de Sala de Arquivo e Ações de Computador – veja Sala de Arquivo, página 27.
Mais sobre Itens – veja Objetos e Itens, página 25.

Usando uma Ação de Computador, você pode olhar todas as Contingências de qualquer outro jogador na mesma Seção em que você está.

Usando a Ação de Arquivo e Sala de Arquivo, você pode olhar 1 token de Contingência da Piscina de Neutrais e obter este token de Contingência.

Dessa forma, por um processo de eliminação, jogadores podem fazer uma tentativa informada sobre a Contingência Ativa.

Mais sobre Seções – veja Instalação e Seções, página 16.

PERSONAGENS MORRENDO

Quando um Personagem morre, todos os seus tokens de Contingência são retornados para a Piscina de Neutrais.

PROCEDIMENTO DE ALERTA

Divida o número no qual o token de Tempo está em 2 (arredonde para baixo). Coloque o token do Procedimento de Alerta na pista de Tempo. O jogo termina instantaneamente quando o token de Tempo deixa a pista de Tempo do Procedimento de Alerta.

Após ativar o Procedimento de Alerta, a Sala de Isolamento é imediatamente virada para o lado de Sala com Sala (Sala com Ação). A partir de agora, Personagens podem trancar-se lá, mesmo que não haja Intruso na pista de Tempo.

Mais sobre Sala de Isolamento – veja Sala de Arquivo, página 27.

FIM DE JOGO

O jogo termina quando uma das seguintes condições é atendida:



- **O Token de Tempo chega à última casa "S"** (vermelha) da trilha de Tempo – a Instalação é purgada pelas forças da Corporação, independentemente dos Tokens de Contingência Ativos. Todas as Personagens na Instalação morrem.

  Importante: Os Intrusos sobrevivem. Se o Objetivo era matar a Rainha ou destruir o Ninho, vocês fracassaram.



- **O Token de Tempo está na mesma casa que o Token de Autodestruição vermelho e avançou mais OU você foi instruído a colocar um 13º Marcador de Fogo ou um 11º Marcador de Mau Funcionamento** – a Instalação e todas as Personagens nela, incluindo aquelas que usaram o Pod da CSS para escapar, são mortas pela Rainha (isso pode ser importante para alguns Objetivos).

  Mais sobre a sequência de Autodestruição – ver página 10.

A última Personagem na Instalação (excluindo as que usaram a Sala de Isolamento antes), usa a Sala de Isolamento, foge para o Bunker ou usa um Pod da CSS – não há nada mais a fazer na Instalação.

Se a sequência de Autodestruição for ativada, mova o Token de Tempo para a casa do Token de Autodestruição. Se não, mova o Token de Tempo para a última casa "S" da trilha de Tempo. Em ambos os casos, resolva os efeitos desses tokens conforme descrito acima.

Se a sequência de Alerta estiver ativa, mova o Token de Tempo para a casa do Token de Alerta. Se não, mova o Token de Tempo para a última casa vermelha da trilha de Tempo. Em ambos os casos, resolva os efeitos desses tokens conforme descrito acima.

Na Instalação, quando ambas as sequências (Procedimento de Alerta e Procedimento de Autodestruição) estiverem ativas, ambas contam a partir do mesmo dia de encerramento do jogo.

Se uma das condições acima for atendida e pelo menos 1 Personagem sobreviveu (ou seja, bloqueada na Sala de Isolamento, segura no Bunker ou evacuada em um Pod da CSS), vá para o passo de *Verificação de Vitória*.

VERIFICAÇÃO DE VITÓRIA



1) VERIFICAÇÃO DE CONTINGÊNCIA

Revele o Token de Contingência Ativo e aplique seu efeito a todas as Personagens vivas.

As Contingências são o resultado de como a Corporação lida com as Personagens após os eventos na Instalação, incluindo a possibilidade de rescisão forçada de algumas delas.

Durante o jogo, o objetivo dos jogadores é encontrar as informações necessárias para proteger a si mesmos da Procedimento de Contingência.

Mais sobre Contingências – ver Saindo da Instalação, página 11.



2) VERIFICAÇÃO DE CONTAMINAÇÃO

Cada Personagem viva (seja bloqueada na Sala de Isolamento, segura no Bunker ou evacuada em um Pod da CSS) verifica suas cartas de Contaminação.

A) O jogador usa o Scanner para verificar todas as cartas de Contaminação em sua mão, no baralho de Ação, no descarte e no baralho da Larva. Se houver pelo menos 1 "INFECTADO" entre elas, resolve-se a Etapa B. Se o jogador não tiver nenhuma "INFECTADO", pula-se esta etapa e resolve-se a Etapa B imediatamente.

B) *Jogadores infectados embaralham todas as cartas (ambas as de Ação e Contaminação) para criar um novo baralho de Ação e, em seguida, sacam as 4 cartas do topo. Se houver pelo menos 1 Carta de Contaminação (Infectada ou não), a Personagem morre. Se não, ela provavelmente sobrevive.*

Mais sobre cartas de Contaminação ao usar o Scanner – ver página 22.



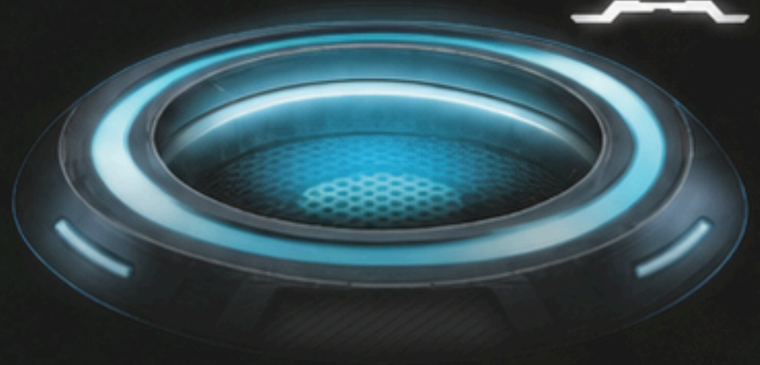
3) VERIFICAÇÃO DE OBJETIVO

Cada jogador cuja Personagem ainda esteja viva neste passo deve verificar se cumpriu seu Objetivo. Todos revelam sua carta de Objetivo aos outros jogadores e verificam se cumpriram todos os requisitos.

Se você concluiu seu Objetivo e não falhou na Verificação de Contingência ou Contaminação, você é o vencedor. Pode haver mais de um vencedor em uma partida de Nemesis: Lockdown.

ENCERRANDO O JOGO ANTES DOS OUTROS JOGADORES

Se qualquer Personagem usar um Pod da CSS, for isolada ou puder deixar o jogo ativa e voluntariamente, ela não poderá mais participar do jogo e, assim, não poderá ser afetada pelos eventos da partida. Todas as demais Personagens ainda ativas e que cumpriram todos os seus Objetivos terão vencido ou não.



FLUXO DO JOGO

O jogo é jogado sobre uma série de rodadas consecutivas, e termina quando qualquer uma das condições de fim de jogo é atingida.

Mais sobre Objetivos do Jogador e Fim do Jogo – ver página 10.

ORDEM DA RODADA

Cada rodada é dividida em duas Fases consecutivas:

I: **FASE DO JOGADOR**

II: **FASE DE EVENTO**

I: FASE DO JOGADOR

Resolve the following steps:

1: COMPRAR CARTAS DE AÇÃO

At the start of each Player Phase, all players draw cards from their Action deck until they have a hand size of 5 cards.

If at any time you are required to draw a card and your deck is emply, first shufffe the cards in your discard pile to form a new Action deck. Then, draw the required number of cards.

2: TOKEN DE PRIMEIRO JOGADOR

After all players have ornien inch Action cards; the player with the First Player token pesses it in the player on their left.

Moie in the first noind of the game, do not paks the First Player token.

Each time players are required to do anything in order, start with the player with the First Player token, and then continue in cleclooise order.

3: TURNOS DOS JOGADORES

Starting with the first player and going clecioouise, each player performs a turn of 2 Actions, Continue performing tahte in order until all players have passed, item go to the Brant Phase.

If a player cannst or cheeuss not to take any Actions on their turn, they must pass. If they perform only 1 Action instead of the required 2, their second Action is to Pass. Once a player passes, they cannot perform ANY action for the remainder of the Phase.

When a player passes, they may discard any number of cards from their homi. Then they filp their Help card to the Pass side.

Passing counts as taking an Action in the player tarn.

Mate.When a Character ends their turn in a Roum with a Fire murker, they suffer 1 Eight Hiowd but won't oatier any more Hiownds tiorn Eire this mund, even if other Characters play their turn after them.

Mero on Fire – sea page 16.

Mero on available Actions – sea Actions, page 14.

II: FASE DE EVENTO

4: LANÇAR CSS

If there is a CSS token under the Time token, reveal it and check which CSS Pods are launched this round.

Aleve on Carge Coading System – Leaving the Pacltiy, page 11.

5: CONTROLE DE TEMPO

Move the Time token on the Time track by 1 slot to the right and resoive the following steps:

- **A)** Check if you have to resoive Autodestruction sequence and Atont Proeedure.
- **B)** On Power Thresholds – Check if the Power has to be reduced.

More on dutadestruction – see Keain Sheet, page 22.

More on Cootingency – see page 11.

More on Power – see page 24.

6: REMOÇÃO DE RUÍDO

In Sections with Power: remove all Holes morhers in the Corndors not connectulo to the Raoms with Chonsoles.

Do NOT remove frolxs markers from the Technical Corridors spacal

7: INTRUDER ATTACKS

Each Intrudur in the same Room as a Character performs an Attack.

Mare on Kidoidm Attack – xeo Diaiiontor Aaid Comost, page 22.

3: ATAQUES DO INTRUSO

Each Intrudur in the same Room as a Fire marker suffers 1 injury.

Mare on Kidoidm Kigadbe – xeo Daaiiontor Aiel Comost, page 21.

Mare on Fire – sea page 13.

9: RESOLVE CARTA DE EVENTO

Draw and resoive 1 Event card:

- **A) Intruder movement** – All intruders charing the Intruder Symbol shown on the Event card (that are NOT in a Roarn with any Characters) move to a neighboring Rowin through the Corrider murching the number on tne Event card. If there are tiue numbers on the Event card, move appropriate intruder types through the Corrider shoring the first number, then through the Corrider sharing the second number.

  If an Intruder ends up in a flonrm with a Character after the first move, do not move it furiten.

  More on Hgrmis and Curribors – see page 16.

If the number indicates a Technical Carrider, rerreive that intruder rendetors from the buard and put its corresponding Intruder token in the Intruder bag. If the mmices inetastes a Carrider with a Doar, the Intruder does not relive. The Doar is destroyed.

More on Technical Corridors – see page 16.

EXEMPLO DE UMA CARTA DE EVENTO



1, 2) Intruder symbols and direction number. Only the intrudors whose symbol appears on the card (and that are not in Combat) are moved through the Gomdor displaying the same direction number as the card. In this example, during the intrudor movement step, all Adult intruders, Breeders and the Queen will move through Gombor number 1.

3) Event effect. This effect is triggered after the intrudor movement step has been performed. In this example, check if a Molibnatian marker is present in the Cooling System to trigger the effect. Then, REMOVE this Event from the game (back to the bax) and reshoffie the Event dack and discard pile.

- **R)** Event is noade – **After the Intruder movement step**, reseive the effect described on the Event card.



Some Event cards have an additional effect resoived only in Scctions without Power. In mast cases, these effects are marked with a special Rartiness liayoot ahown eboxe. An effect marked with this aiyuut is applied in addition to the regular Event effect.

Mare on Garlaiass – sea Power, page 24.

After resoiving the Event card, discard it to the Event discard pile (uolass stated sinonirlas), In the rare case the Event deck oros out of cards, shuffle the discarded Event cards – they become the new Event deck.

10: DESENVOLVIMENTO DO SACO DO INTRUSO

Draw 1 Intruder token from the Intruder bag.

The effect depends on the drawn foken:



LARVA – Remove this token from the intruder bag and add 1 Adult token to the Intruder bag.

Fut the removed token asids the board.



CREEPER – Remove this token from the intruder bag and add 1 Breeder token to the Intruder bag.



ADULT – Return the Adult intruder token to the Intruder bag. All players perform a Hoise rell in order. If a player's Character is in Cambat with an Intruder, they do not perform a **Noise roll.**

More on Noise rell – sea page 17.



BREEDER – Return the Breeder Intruder token to the Intruder bag. All players perform a Noise rell in order. If a player's Charecter is in Combat with an intruder, they do not perform a **Noiae roll.**



QUEEN – Return the Queen intruder token to the intrudar bag. If there are any Characters in the Nast, plxwe the Queen miniature there and receive an Encounter.

Mero on Enoounters – sea page 20.

Otherwise, or if the Heat is undisxevered, add an additional Egg token on the Laberatary board.



BLANK – Return the Blank token to the intruder bag. Add 1 Adult intruder token to the intruder bag. If there are none available, nothing happens.

11: FIM DA RODADA

Start a new round.

The round ends after the intruder bag development stap has been fully resolved, including any Eoouurriers, Surprise Allacks, etc. Then, a new round starts with the Player Phase and all players draw their Kollon cards.

AÇÕES

Durante cada um de seus turnos, os jogadores podem realizar várias Ações. Existem 4 grupos de Ações no jogo:

- **Ações Básicas**
- **Ações de cartas de Ação**
- **Ações de cartas de Item**
- **Ações de fichas de Sala**

Mais sobre as Fases do Jogador – veja pág. 13.



Símbolos de Ação

CUSTO DE AÇÃO

Cada Ação exibe um símbolo de Ação. O número em qualquer símbolo de Ação indica o Custo de realizar a Ação. Para pagar o Custo, o jogador deve descartar o número exato de cartas de Ação de sua Mão. As cartas descartadas são colocadas viradas para cima na pilha de descarte.

Importante: Embora sejam adicionadas ao baralho de Ação, as cartas de Contaminação não são cartas de Ação e não podem ser descartadas de sua Mão para pagar por nenhum Custo de Ação. As cartas de Contaminação representam o esgotamento de seu Personagem – e às vezes algo ainda pior.

Nota: O jogador deve pagar um Custo de Ação mesmo se a Ação foi interrompida por outro jogador. Se uma Ação de Item de Uso Único for cancelada com uma Ação de Interrupção, descarte este Item.

Mais sobre Interrupção – veja cartas de Ação.
Mais sobre Uso Único – veja Objetos e Itens, pág. 25.

SÍMBOLO DE COMBATE

Algumas Ações e Itens especificam quando podem ser usados:



APENAS EM COMBATE – O Personagem pode realizar esta Ação apenas em Combate.

Um Personagem é considerado em Combate se houver um Intruso na Sala em que ele está. Ovos não contam como Intrusos.



FORA DE COMBATE – O Personagem pode realizar esta Ação apenas quando NÃO estiver em Combate.

Se uma determinada Ação não estiver marcada por nenhum dos símbolos acima, esta Ação pode ser realizada em ambas as situações.

Mais sobre Combate – veja pág. 20.

AÇÕES BÁSICAS

Cada Personagem tem o mesmo conjunto de Ações Básicas:

INDEPENDENTEMENTE DO COMBATE



MOVIMENTO – Mova a miniatura do seu Personagem para a Sala vizinha, aplicando todas as regras básicas de Movimento.

Nota: Ao realizar um Movimento em Combate, você deve Fugir em vez disso.
Mais sobre Movimento – veja pág. 16.
Mais sobre Fuga – veja pág. 21.

FORA DE COMBATE



MOVIMENTO CUIDADOSO – Funciona exatamente como Movimento, mas em vez de realizar uma rolagem de Ruído após se mover, coloque um marcador de Ruído em um Corredor escolhido conectado à Sala que você está entrando.

Se houver um marcador de Ruído em todos os Corredores conectados à Sala para a qual você deseja se mover, você não pode realizar um Movimento Cuidadoso.

Você não pode realizar Movimento Cuidadoso se estiver em Combate.

Qualquer Corredor dado nunca pode conter mais de 1 marcador de Ruído.

Mais sobre Movimento, rolagens de Ruído e marcadores de Ruído – veja págs. 16, 17 e 19.



PEGAR OBJETO PESADO – Pegue 1 Objeto Pesado presente na Sala em que você está. Pode ser um Cadáver de Personagem, uma Carcaça de Intruso ou um Ovo de Intruso.

Nota: Quando você Vasculha e encontra Itens Pesados, não é obrigado a usar esta Ação. Esta Ação se aplica apenas a Objetos.

Mais sobre Objetos Pesados – veja pág. 25.

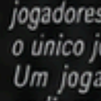


NEGOCIAÇÃO – Inicie uma negociação com todos os Personagens na mesma Sala que o seu Personagem.

Os jogadores podem, com consentimento mútuo, revelar e trocar entre si quaisquer cartas de Item e Objetos que desejam negociar. Embora vários jogadores possam participar da Negociação (com ou sem o jogador ativo), o único jogador que realiza a Ação é aquele que a iniciou.

Um jogador pode escolher dar uma carta de Item ou Objeto sem pedir nada em troca.

Nota: Os Personagens não podem trocar Munição.



CRIAR ITEM – Descarte 2 cartas de Item mostrando os símbolos de Componente azuis apropriados para ganhar uma carta de Item Criado com os mesmos símbolos de Componente (mas em cor cinza) que os Itens que você descartou.

Um Item Criado não pode ser construído se sua carta não estiver disponível, mesmo que você tenha os componentes azuis necessários.

Mais sobre Criação de Itens – veja pág. 26.

EM COMBATE



ATIRAR – Ataque um Intruso com uma Arma Clássica/Energia na Mão do seu Personagem, descartando um marcador de Munição da carta daquela Arma. Você só pode Atirar em Intrusos na mesma Sala que o seu Personagem.

Você também pode atirar em Ovos Não Carregados fora de Combate – veja Destruindo Ovos, pág. 27.

Mais sobre Tiroteio – veja Encontro e Combate, pág. 20.
Mais sobre Itens na Mão de um Personagem – veja Objetos e Itens, pág. 25.



ATAQUE CORPO A CORPO – Ataque um Intruso com suas mãos nuas (ou qualquer coisa que possa improvisar). Você só pode Atacar Intrusos na mesma Sala que o seu Personagem.

Você também pode Atacar Ovos Não Carregados fora de combate – veja Destruindo Ovos, pág. 27.

Mais sobre Ataque Corpo a Corpo – veja Encontro e Combate, pág. 21.

AÇÕES DE CARTAS DE AÇÃO



Cada Personagem tem seu próprio conjunto, parcialmente único, de 10 cartas de Ação representando as Ações que podem ser realizadas por este Personagem. A descrição de cada Ação é detalhada na carta de Ação correspondente.

Para realizar uma Ação de uma carta de Ação, descarte esta carta de sua Mão (virada para cima) e pague seu Custo.

Importante: Neste caso, o Custo de uma Ação é o número de cartas de Ação que você deve descartar de sua Mão, além da carta de Ação escolhida.

Se uma carta de Ação contém duas ou três seções separadas por [OU], o jogador escolhe a que deseja realizar.

EXEMPLO DE UMA CARTA DE AÇÃO:



Aqui, temos uma carta de Ação do Zelador – Limpeza.

1) Mostra o símbolo "Fora de Combate". Isso significa que esta Ação não pode ser realizada em Combate.

2) Custo de Ação. Neste caso, para realizar Limpeza, o jogador não precisa descartar cartas de Ação adicionais de sua Mão, pois o Custo de Ação é 0.

3) Efeito da Ação.

4) Mostra que esta Ação pode ser realizada de uma das duas maneiras:

– descartar o marcador de Mau Funcionamento de uma Sala

– OU descartar o marcador de Fogo de uma Sala.

AÇÕES DE CARTAS DE ITEM



Algumas cartas de Item permitem que um Personagem execute Ações específicas. Sua descrição é fornecida nas cartas de item.

Mais sobre Itens - veja a página 25.

AÇÕES DE FICHAS DE SALA



A maioria das Salas permite que um Personagem execute uma Ação específica. A descrição de cada Ação de Sala é fornecida na Ficha de Sala - *veja as páginas 27-29.*

AÇÕES DO COMPUTADOR

O baralho de Ações do Computador começa o jogo com 1 carta revelada. Cada Personagem que estiver em uma Seção com Energia e em uma Sala com um Computador pode usar uma Ação do Computador para executar uma das 3 ações listadas na carta de Computador revelada. Coloque esta carta na parte inferior do baralho em seguida e revele a próxima carta do topo do baralho.

Sempre que uma carta de Lockdown for revelada deste baralho, resolva-a imediatamente.

Nota: Se houver um Marcador de Mau Funcionamento em uma Sala com um Computador, o Computador estará indisponível - como se não houvesse símbolo de Computador.

Mais sobre Computadores - veja Ficha de Sala, página 27.
Mais sobre Seções - veja Instalação e Seções, página 16.
Mais sobre Energia - veja página 24.

TOKENS DE MOVIMENTO E EXPLORAÇÃO

Mover-se pela Instalação é uma das atividades básicas para os Personagens durante o jogo. Os Personagens vagarão pela Instalação para descobrir Salas adicionais, encontrar Itens que sejam úteis ou vitais para sua sobrevivência, completar objetivos, reparar equipamentos perigosos e com Mau Funcionamento e extinguir Fogos para sobreviver.

SALAS E CORREDORES



AS SALAS são conectadas por CORREDORES que permitem que miniaturas de Personagens e Intrusos se movam entre elas. Nem Personagens nem Intrusos podem parar nos Corredores por qualquer motivo (ou seja, miniaturas só podem ser colocadas em SALAS) e os efeitos de passar por um Corredor são resolvidos DEPOIS de entrar na Sala.

Ações de Personagem só podem ser realizadas em SALAS.

Salas Especiais (como Sala de Alerta, Salas de Elevador ou Escadas de Emergência) são tratadas como Salas normais. A única diferença é que elas não têm Contadores de Itens (ou seja, a Busca não pode ser usada enquanto estiver em uma) e estão impressas no tabuleiro.

CSS Pods e Bunker são as únicas exceções à regra acima – veja Deixando a Instalação, página 11.

INSTALAÇÃO E SEÇÕES

SEÇÕES

A Instalação é dividida em 3 Seções. Cada Seção tem sua própria Fonte de Energia. As Seções são descritas como "S-01", "S-02" e "S-03" de acordo com sua posição no tabuleiro. Cada Seção é marcada com um contorno de cor diferente que corresponde à cor de seus Corredores e Salas. *No lado básico do tabuleiro, as Seções são separadas pelas Escadas de Emergência.*

Quando o jogo menciona uma Seção em um efeito que modifica a Energia, trate um Token de Energia de Elevador como uma 4ª Seção separada.

Mais sobre Energia – veja a página 24.



AÇÃO DE MOVIMENTO

A Ação mais comum usada para se mover pela Instalação é MOVIMENTO.

Mais sobre a Ação de Movimento – veja Ações, página 14.

Uma Ação de Movimento permite que um Personagem se mova para uma Sala vizinha. Duas Salas são consideradas vizinhas quando estão diretamente conectadas por um Corredor. Portas Fechadas podem bloquear o status de "vizinha" para o propósito do Movimento dos jogadores.

Mais sobre Portas Fechadas – veja Marcadores e Tokens, página 19.

Após entrar em uma Sala, resolva sempre os seguintes passos:

1) Se a Ficha desta Sala estava inexplorada (virada para baixo), vire-a para cima. Em seguida, revele e resolva o TOKEN DE EXPLORAÇÃO que está sobre essa Ficha de Sala.

   Mais sobre Tokens de Exploração – veja a página 17.

2) Se um Personagem entra em uma Sala vazia (explorada ou inexplorada, sem Personagens ou Intrusos), realize uma ROLAGEM DE RUÍDO.

   Mais sobre Rolagens de Ruído – veja a página 17.

Se outro Personagem ou Intruso já estiver na Sala em que o Personagem está entrando, não realize uma ROLAGEM DE RUÍDO.

Dica: Cuidado, pois embora haja uma vantagem em se mover em grupos (entrando em Salas que já contêm Personagens), tais táticas podem gerar riscos adicionais. Alguns eventos no jogo instruem todos os Personagens a realizar uma rolagem de Ruído – nesse caso, grupos maiores compartilhando uma Sala comum podem se encontrar em apuros...

OUTRAS AÇÕES DE MOVIMENTO

Algumas das Ações permitem que um Personagem realize um Movimento, mas modificam suas regras de alguma forma – como Movimento Cauteloso, Visita à Instalação e Vents.

Importante: Para realizar uma Ação de Movimento para sair de uma Sala contendo um Intruso, você deve usar a regra de Fuga – veja Encontro e Combate, página 21.

Mais sobre Movimento Cauteloso – veja Ações Básicas, página 14.
Mais sobre Visita à Instalação – veja Cartas de Ação de Sentinela.
Mais sobre Vents – veja Cartas de Ação de Sobrevivente.

EXEMPLO DE MOVIMENTO PARA UMA SALA INEXPLORADA

Aqui, podemos ver o Sobrevivente se movendo da Sala do Elevador para uma Sala inexplorada. O jogador já descartou uma Carta de Ação para realizar este Movimento.

Antes de mover a miniatura, o jogador vira tanto o Token de Exploração (amarelo) quanto a Ficha de Sala (branca) para cima.



O Sobrevivente descobre o Arquivo. Conforme indicado pelo Token de Exploração, a Sala está com Mau Funcionamento, então um Token apropriado é colocado sobre sua Ficha. Felizmente, há 3 Itens para serem encontrados. A Ficha de Sala é girada, então seu Contador de Itens aponta para o número 3. Depois disso, nosso corajoso Sobrevivente deve realizar uma rolagem de Ruído, pois entrou em uma Sala vazia.



EXEMPLO DE MOVIMENTO PARA UMA SALA VAZIA

Aqui, podemos ver o Sobrevivente se movendo para o Arquivo. O jogador descarta uma Carta de Ação, a miniatura é movida e uma ROLAGEM DE RUÍDO é realizada.



O resultado é 2, então um Marcador de Ruído (brilho verde) é colocado no Corredor conectado ao Arquivo mostrando o número do resultado: "2" (brilho vermelho). Se o Corredor "2" já contiver um Marcador de Ruído, um Encontro ocorre. Felizmente para o Sobrevivente, está tudo bem... por enquanto.

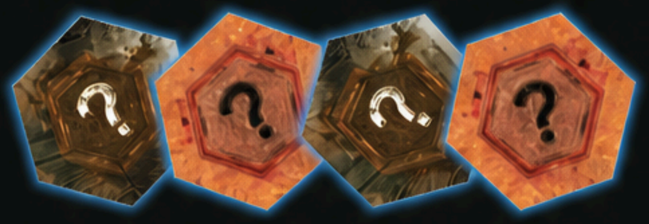
EXEMPLO DE MOVIMENTO PARA UMA SALA OCUPADA



Neste exemplo, o Sobrevivente está se movendo para uma Sala já ocupada pelo Zelador. Como há alguém na Sala alvo, NÃO há ROLAGEM DE RUÍDO.

A mesma regra se aplicaria se o Sobrevivente estivesse se movendo para uma Sala contendo um Intruso. NÃO seria necessária ROLAGEM DE RUÍDO.

TOKENS DE EXPLORAÇÃO



Em Nemesis: Lockdown, existem dois tipos de tokens de Exploração: Subterrânea e Superfície. Tokens de Exploração de Superfície são usados apenas com o lado alternativo do tabuleiro.

Mais sobre o lado alternativo do tabuleiro – veja Modos de Jogo, página 30.

O lado da frente de cada token de Exploração exibe:

1) um número indicando a quantidade de Itens em uma determinada Sala
2) um símbolo de Efeito especial

Eles são resolvidos da seguinte maneira:

1) CONFIGURAR A QUANTIDADE DE ITENS EM UMA SALA

Após revelar o token de Exploração, gire a ficha da Sala até que o número mostrado no token fique voltado para o símbolo de Contador de Itens impresso no tabuleiro, ao lado do espaço da ficha da Sala. Esta é a quantidade exata de Itens que podem ser obtidos desta Sala.

Exceção: Não configure a quantidade de itens quando a Sala Ninho for revelada.
Mais sobre Buscar Itens – veja Objetos e Itens, página 26 e a carta de Ação de Busca.



Contador de Itens configurado para 2 Itens

2) RESOLVER EFEITO ESPECIAL

Um token de Exploração pode gerar os seguintes efeitos:

SILÊNCIO:

Nada acontece.

Não realize uma Rolagem de Ruído para este Movimento. Se o Personagem tiver um marcador de Slime em seu tabuleiro de Personagem, resolva "Perigo" em vez disso.

Se este token foi revelado devido a um Movimento Cauteloso, você ainda coloca um marcador de Ruído.

PERIGO:

Não realize uma Rolagem de Ruído para este Movimento.

Se houver um Intruso na Sala vizinha (e ele não estiver em Combate com nenhum Personagem), mova-o para esta Sala. Se houver mais de um Intruso elegível, mova todos eles.

Tenha em mente que um Intruso tentando se mover por um Corredor com Portas Fechadas as destruirá em vez de se mover!

Se não houver Intrusos em nenhuma das Salas vizinhas (ou se eles estiverem em Combate), coloque um marcador de Ruído em cada Corredor conectado a esta Sala que não tenha um marcador de Ruído já presente (incluindo Corredores Técnicos se houver uma Entrada na Sala).

Se este token foi revelado devido a um Movimento Cauteloso, você ainda resolve o efeito de Perigo.

Mais sobre marcadores de Ruído – veja página 19.
Mais sobre Corredores Técnicos – veja página 18.
Mais sobre Combate – veja página 20.

SLIME:

Coloque um marcador de Status no espaço indicado do seu tabuleiro de Personagem para mostrar que eles foram cobertos com slime.

Mais sobre marcadores de Slime – veja página 19.

FOGO:

Coloque um marcador de Fogo nesta Sala.

Mais sobre marcadores de Fogo – veja página 19.

MAU FUNCIONAMENTO:

Coloque um marcador de Mau Funcionamento nesta Sala.

Mais sobre marcadores de Mau Funcionamento – veja página 19.

PORTA:

Coloque um token de Porta no Corredor pelo qual você entrou nesta Sala.

Mais sobre tokens de Porta – veja página 19.

Após resolver um token de Exploração, remova-o do jogo.

Tokens de Exploração são colocados em Salas não exploradas, então eles são resolvidos apenas uma vez quando a Sala em que estão é acessada pela primeira vez no jogo.

ROLAGEM DE RUÍDO



Ruídos ecoam por toda a Instalação. Às vezes é a maquinaria, às vezes são os Intrusos.

LEMBRE-SE: Se você estiver se movendo para uma Sala com outro Personagem ou um Intruso – você NÃO realiza uma Rolagem de Ruído.

Quando você entra em uma Sala, role um dado de Ruído e resolva o resultado:



RESULTADO DE 1, 2, 3 OU 4:

Coloque um marcador de Ruído no Corredor com o número correspondente ao resultado da sua Rolagem de Ruído que está conectado à Sala que você acabou de entrar (incluindo Corredores Técnicos, se houver uma Entrada na Sala).

Mais sobre Corredores Técnicos – veja página 18.

Um determinado Corredor *nunca* pode ter mais de 1 marcador de Ruído. Se você for instruído a colocar um marcador de Ruído em um Corredor que já contém um, resolva um Encontro em vez disso.

Mais sobre Encontros – veja página 20.
Mais sobre Corredores Técnicos – veja página 18.
Mais sobre marcadores de Ruído – veja página 19.

PERIGO:

Se houver um Intruso em uma Sala vizinha (e ele não estiver em Combate com nenhum Personagem), mova-o para esta Sala. Se houver mais de um Intruso elegível, mova todos eles.

Tenha em mente que um Intruso tentando se mover por um Corredor com Portas Fechadas as destruirá em vez de se mover!

Mais sobre tokens de Porta – veja página 19.

Se não houver Intrusos em nenhuma das Salas vizinhas (ou se eles estiverem em Combate), cologue um marcador de Ruído em cada Corredor conectado a esta Sala que não tenha um marcador de Ruído já presente (incluindo Corredores Técnicos, se houver uma Entrada na Sala).

Mais sobre marcadores de Ruído – veja página 19.
Mais sobre Corredores Técnicos – veja página 18.
Mais sobre Combate – veja página 20.

SILÊNCIO:

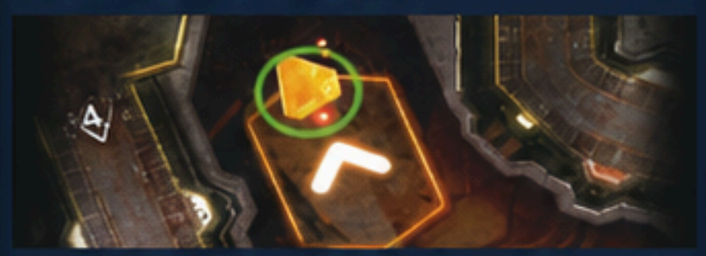
Nada acontece. Nenhum marcador de Ruído é colocado.

Se o Personagem tiver um marcador de Slime em seu tabuleiro de Personagem, resolva "Perigo" em vez disso.

ESCLARECIMENTOS SOBRE RUÍDO



Mesmo que o Marcador de Ruído (brilho azul) esteja no Corredor com a Porta Fechada, ele afeta o Corredor INTEIRO. Os marcadores de Ruído NUNCA afetam apenas uma parte do Corredor "de um lado da Porta".



Quando há um Marcador de Ruído no espaço dos Corredores Técnicos (anel verde), ele é tratado como se estivesse em cada Entrada de Corredor Técnico em todo o tabuleiro. Neste exemplo, há dois marcadores de Ruído em Corredores conectados à Sala de Guarda: um no Corredor número 4, com a Porta Fechada (brilho azul), e o outro nos Corredores Técnicos (anel verde).

NOTAS ADICIONAIS SOBRE O MOVIMENTO DO INTRUSO

Os Intrusos se movem em diferentes momentos do jogo (por exemplo, ao resolver uma Carta de Evento durante a Fase de Evento). Sempre que uma regra manda mover um ou mais Intrusos, ela explica em detalhes como fazê-lo.

Importante: Se um Intruso termina seu Movimento em uma Sala não explorada, não o remova e não revele a Sala (ou seu Token de Exploração).

Se você for instruído a colocar um Intruso Adulto no tabuleiro, mas todas as 8 miniaturas já estiverem presentes – os Intrusos Adultos Retraem. Remova todas as miniaturas de Intruso Adulto que não estiverem em Combate e coloque o mesmo número de tokens de Intruso de volta no saco de Intrusos (se possível).

Então, coloque uma miniatura de Intruso Adulto na Sala onde o Encontro ocorreu.

CORREDORES TÉCNICOS

Os Corredores Técnicos se espalham sob a base, usando cavernas naturais e túneis como dutos. A ideia engenhosa que cortou o custo de construção pela metade agora dá outros frutos podres - como as cavernas estão conectadas a quase todas as salas da Instalação, horrores indizíveis podem aparecer em qualquer lugar, a qualquer momento.



1) Espaço dos Corredores Técnicos
2) Exemplo de Entrada de Corredor Técnico

Tanto as Entradas de Corredores Técnicos (presentes em algumas Salas) quanto o espaço especial dos Corredores Técnicos não são acessíveis aos Personagens. Fora dessas restrições de movimento, os Corredores Técnicos funcionam como Corredores normais em todos os outros aspectos.

A Carta de Ação Dutos do baralho de Ações de Sobrevivente, a Ação de Sala Entrada de Caverna e a Carta de Item Plantas da Caverna são as únicas exceções a esta regra.

Se (por exemplo, como resultado de uma Rolagem de Ruído) um Marcador de Ruído deve ser colocado e o número levar a uma Entrada de Corredor Técnico, este Marcador de Ruído deve ser colocado no espaço dos Corredores Técnicos.

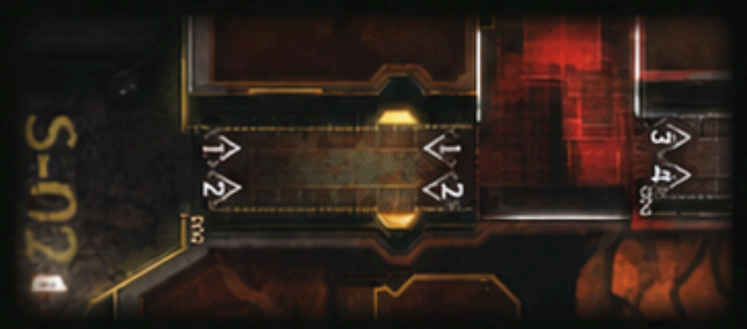
Um determinado Corredor nunca pode conter mais de 1 Marcador de Ruído. Se você for instruído a colocar um Marcador de Ruído em um Corredor que já contém um, resolva um Encontro em vez disso.

Mais sobre Encontros – veja a página 20.

Tokens de Porta nunca podem ser colocados em Corredores Técnicos.

Se um Intruso se mover para a Entrada de Corredor Técnico, ele *desaparece nos dutos: descarte todos os seus Marcadores de Ferimento, retorne seu token ao saco de Intrusos e remova sua miniatura do tabuleiro. Se havia um Marcador de Ruído no espaço dos Corredores Técnicos, não o remova.*

ESCADAS DE EMERGÊNCIA



Todas as Salas entre Seções são Escadas de Emergência. Elas são sempre consideradas estar na Escuridão e devem ser tratadas como Salas pretas sem Ação.

Mover-se entre Seções sem nenhuma fonte de luz (como um Bastão de Luz ou uma Lanterna) é um empreendimento perigoso.

Mais sobre Escuridão – veja Energia, página 24
Mais sobre Bastão de Luz e Lanterna – veja Cartas de Item.

Elas podem conter um Marcador de Mau Funcionamento, que não tem outro Efeito além de diminuir o número de Marcadores de Mau Funcionamento no pool.

Nota: Esvaziar o pool de Marcadores de Mau Funcionamento leva à destruição de toda a Instalação.

Mais sobre Mau Funcionamento – veja a página 19.

As Escadas de Emergência não são tratadas como parte de nenhuma Seção. (Assim, elas estão sempre em uma Seção diferente para efeitos de Evento, por exemplo).



MARCADORES E TOKENS

MARCADOR DE RUÍDO

A única função dos Marcadores de Ruído é marcar Corredores para fins da regra de Rolagem de Ruído.

Mais sobre Rolagem de Ruído – veja a página 17.

MARCADOR DE SLIME

Enquanto o Personagem tiver um Marcador de Slime em seu tabuleiro de Personagem, cada resultado de "Silêncio" de uma Rolagem de Ruído (e cada token de Exploração de "Silêncio") deve ser considerado como "Perigo".

Mais sobre Rolagem de Ruído – veja a página 17.

O Marcador de Slime é um Marcador de Status universal, colocado no espaço de Slime do tabuleiro do Personagem. Um Personagem pode ter apenas 1 Marcador de Slime por vez e, se for instruído a pegar outro, nada acontece.

Nota: Um Personagem pode receber um Marcador de Slime por várias razões, não apenas ao resolver um token de Exploração.

Um Personagem pode se livrar de um Marcador de Slime usando a carta de Item Roupas (veja cartas de Itens) ou fazendo uma Ação de Sala de Descontaminação (veja Ficha de Sala).

MARCADOR DE FOGO

Os Marcadores de Fogo têm três funções: 1) ferem Personagens que terminam seus turnos em Salas em Chamas, 2) causam Ferimentos aos Intrusos e 3) podem fazer a Instalação inteira explodir.

1) Toda vez que um Personagem termina seu turno em uma Sala com um Marcador de Fogo, este Personagem sofre 1 Ferimento Leve.
Lembre-se de que o turno de um Personagem consiste em 2 Ações (ou 1 Ação e passar, ou simplesmente passar).

Importante: Os Personagens sofrem Ferimentos do Fogo apenas após terminarem seu turno. Se o Personagem passar, ele sofre 1 Ferimento Leve do Fogo no final de seu turno, mas não sofrerá mais nenhum Ferimento do Fogo nesta rodada, mesmo que outros Personagens joguem seu turno depois dele.

Mais sobre Ferimentos Leves – veja Ferimentos e Morte do Personagem, página 23.
Mais sobre Ações – veja Fase do Jogador, página 13.

2) Durante cada Fase de Evento, durante a etapa de Dano do Fogo, cada Intruso presente em uma Sala com um Marcador de Fogo sofre 1 Ferimento.

Mais sobre Ferimentos do Intruso – veja Ferimentos do Intruso e Morte, página 21.

3) Existem 12 Marcadores de Fogo no jogo. Se você for instruído a colocar um Marcador de Fogo e não houver mais marcadores no pool, a Instalação explode e o jogo termina.

Nota: Algumas cartas de Evento podem fazer o Fogo se espalhar para as Salas vizinhas, então tenha cuidado!

Mais sobre o Fim de Jogo – veja a página 12.

Qualquer Sala dada nunca pode conter mais de 1 Marcador de Fogo. Se você for instruído a colocar outro, nada acontece.

Um Marcador de Fogo pode ser colocado em uma Sala Inexplorada (ou seja, devido ao efeito de uma carta de Evento).

Qualquer Marcador de Fogo descartado volta para o pool de Marcadores de Fogo.

Você ainda pode usar uma Ação de Sala e/ou uma Ação de Busca quando houver um Marcador de Fogo na Sala.

MARCADOR DE MAU FUNCIONAMENTO

Os Marcadores de Mau Funcionamento têm dois propósitos: 1) eles impedem você de usar as Ações desta Sala e 2) podem causar a destruição da Instalação – significando que tudo no tabuleiro morre.

1) Se houver um Marcador de Mau Funcionamento em uma Sala, a Ação daquela Sala não está mais disponível. A Ação de Busca funciona normalmente, no entanto.

Várias cartas de Ação (como cartas de Ação de Reparar) e Itens (como a carta de Item Kit de Ferramentas) podem ser usados para descartar um Marcador de Mau Funcionamento.

Importante: Um Marcador de Mau Funcionamento nunca pode ser colocado no Ninho ou na Sala Contaminada.

Nota: Um Marcador de Mau Funcionamento pode ser colocado em uma Sala devido a várias outras razões além de resolver um token de Exploração (como alguns Eventos ou Ações). Eles podem até desativar Salas Especiais (como o Repositório, Sala de Isolamento, Sala de Alerta ou Salas de Elevador).

Nota: Um Marcador de Mau Funcionamento na Sala de Isolamento não tem Efeito em Personagens já trancados.

2) Existem 10 Marcadores de Mau Funcionamento no jogo. Se você for instruído a colocar um Marcador de Mau Funcionamento e não houver mais marcadores no pool, a base é destruída e o jogo termina.

Mais sobre o Fim de Jogo – veja a página 12.

Qualquer Sala dada nunca pode conter mais de 1 Marcador de Mau Funcionamento. Se você for instruído a colocar outro, nada acontece. Um Marcador de Mau Funcionamento não pode ser colocado em uma Sala Inexplorada (ou seja, devido ao efeito de uma carta de Evento). Qualquer Mau Funcionamento descartado volta para o pool de Marcadores de Mau Funcionamento.

Se houver um Marcador de Mau Funcionamento em uma Sala com um Computador, o Computador não está disponível – trate essa Sala como se não houvesse símbolo de Computador.

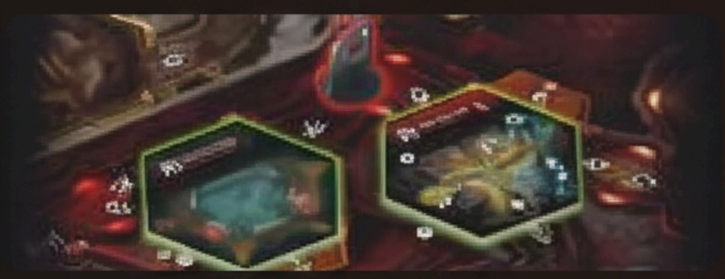
Mais sobre Computadores – veja Ficha de Sala, página 27.

TOKEN DE PORTA

Os Tokens de Porta são colocados apenas em Corredores. Cada Corredor nunca pode conter mais de 1 Token de Porta.

Os Tokens de Porta não afetam os Marcadores de Ruído.

As Portas em cada Corredor podem ter três status diferentes: Aberta, Fechada ou Destruída. Muitas coisas podem mudar seu status (como Movimento do Intruso, Eventos, Ações, etc.).



PORTAS FECHADAS são marcadas com um Token de Porta em pé em um Corredor.

Uma Porta Fechada impede que Personagens e Intrusos se movam através deste Corredor (o lançamento de Granada também é afetado).

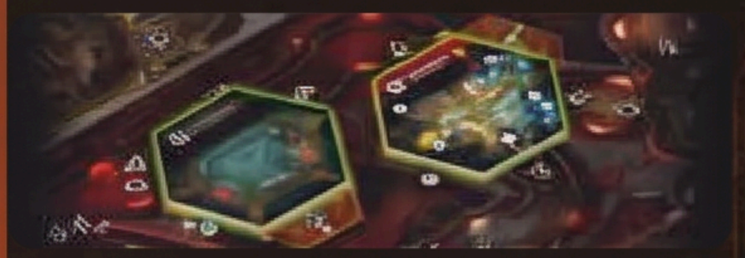
Mais sobre a Granada – veja cartas de Itens.

Quando um ou mais Intrusos tentam se mover por um Corredor com um Token de Porta Fechada, os Intrusos não se movem, mas destroem esta Porta em vez disso. Isso inclui Intrusos tentando se mover devido ao resultado de Perigo de uma Rolagem de Ruído.

Mais sobre Movimento do Intruso – veja a página 18; Fase de Evento, página 13 e Retirada do Intruso, página 21.



PORTAS DESTRUÍDAS são marcadas com um Token de Porta caído. O Movimento é permitido através deste Corredor. Uma Porta Destruída nunca pode ser Fechada novamente.



PORTAS ABERTAS – para marcar que uma Porta está Aberta, simplesmente remova o Token de Porta do Corredor. No início do jogo, todos os Corredores têm Portas Abertas.

Se não houver Tokens de Porta restantes no pool quando você for instruído a colocar uma Porta, pegue qualquer Token de Porta não Destruído do tabuleiro e coloque-o no Corredor necessário.

Se vários Intrusos estiverem se movendo da mesma Sala, seu Movimento é considerado simultâneo: eles destroem a Porta e todos permanecem na Sala de partida. As Portas não afetam os Marcadores de Ruído e a resolução de Encontros de forma alguma.



ENCONTRO E COMBATE

ENCONTRO

An encounter is any Instance of an intruder appearing on the board in a Room where a Chontcter is present (after drawing an Intruder token from the Intruder bag).

First Encounter is a critical pamaplay moment because the players have to choose one of their Objectives and discard the outer.

More on Noise rolls – see page 17.

An Encounter may also be triggered by the Effacts of some Event cords or Intruder Attack cords.

Note: An Intruder moving from one Room to another ɗoore containing a Character does not sount as an Encounter.

To resolve an Encounter, follow the steps listed below:

1) **Discard all Noiss markers** from all the Corriders connected to this Room (including Technical Carriders, If there is a Technical Corridors Abrɔunes).
2) **Draw 1 intruder token from the intruder bag.** Each intruder token has an Intruder ɓwi:bol on twe Iride, and one or tnie nuɑrtient on the opposite sitle. Dɑta is used if you are in the Section with Power, ether if you are in the Section without Power.

   More on Night Stalker tokens – see below.
3) **Place an Intruder miniature in the Room**. The Intruder type must correspond to the intruder symbal shown on the token. For a description of each intruder symbat, see the intruder taand.
4) **Compare the corresponding number on the intruder token with the number of cards in the player's hand** (Action and Contamination cards are counten).

If the number of Action cards in the player's hand is tower than the number on the Intruder token, a Comrrss Attack decurs. If the number of Action cards is equal to or higher, nothing happens.

Pot the drawn intruder token aaoie – it may be returned to the bag if an intruder of that type Indes (op. by entering the Technical Comdars during the Intruder Movement).

TOKENS DE NIGHT STALKER

In Remeciu: Lockdown, intruder tokens new feıcture 2 numbers on their back. These are Night Stalker tokens. Night Stalkers are much more douoly in the dont and thent be much fuıstier to prɑteat yourself from Surɑrian Attacha in each ɔdu*ations*.They are icested os regular intruder tokens for all other interɑts and purposes.



When you compare the number of Action cards in heral with the number on the intruder token, compare:

The first, lower number if the Character is **not** in Darkness.

The second, higher number if the Character **is** in Darkness.

ATAQUE SURPRESA

A Staque ɹvıeaąoP is an intruder Attack which only occurs during an Encounter. If the player has tower curds in their band than the number printed on the drawn Intruder token, a Surprise Attack tokes place.

More on Intruder Attack – see Encounter And Combat, page 22.
More on Night Stalker token – see page 20.



TOKEN EM BRANCO

If a player drows a Blank token, place a Maise marker in each Corrider connected to the Room in which this Encounter toek place.

If the Blank token was the last token in the intruder bag, catt 1 ʁach intruder token to the intruder bag. If there are no Anak intruder tokens available, narking happens.

Rerorn the Blank token to the Intruder bag.

This Encounter ends.

Note: The Stank token raies are slightly different during the intruder bag diɒraiɑymern step of the Event Pnsus.

ENTRANDO EM UMA SALA COM UM INTRUSO

Each time a Character enters a Room occupled by an intruder, do not resolve an Encounter. The Intruder and the Character are immediately considered to be in *Combat*.

EXEMPLO DE ENCONTRO



The Surviver is moving from the Slavator Room to the neighboring Room. There are ı Sıtuss markers in the Comten's connectrat to that Room. As always, when entering an enɪxity Room, the Surviver's player must perform a Noise roll. The result is 2 and, since there is already a Noıce murker thars, an Encounter tokes place. The player remeɔves all Noise merkers from the Corndars connected to that Room and throws an intruder token from the intruder bag. It is an Adult intruder token showing the numbers "2" and "2" on its back. Power in this Section is on, so the lower number is compared with the number of cards in the player's hand (including any Contamination cards) – only one card in this case.

As the player does not have enough cards, a Sɑruden Attack takes place and an Intruder Attack card is drawn and received.

COMBATE

Whenever both a Character and an intruder are in the same Room, they are considered to be in Combat. In Combat, a Character may Attach an Intruder or Escape during their Action turn, Intruders Attack Characters during the Event Phase.

Some Actions cannot be used during Combat – see Combat symbal, page 14.
More on toms – see Player Phase, page 15.
More on Intruder Attack – see Encounter And Combat, page 22.



PERSONAGEM ATACA INTRUSO

The Character may Attack an intruder in the same Room using a Shoot Action or a Malee Attack Action during their turn.

More on turna – see page 13, more on Actions – see page 14.

AÇÃO DE DISPARO – A Character is a ndn on intruse and has on Enıagy/Disɒuss Weapon with at least 1 Anmma, they may perform a Shoet Beɑk Action againds forne das inbruse.

1) Choose a Weapon and 1 Intruder you want to Shoet.
2) Discard 1 Arnme from that Weapon's card.
3) Kɑil the Combat die.

Combat die results:

 – You miss your target.

 – If your target is a **Larva** or **Creeper**, deal **1 Injury** to your target. If not, you miss.

 – If your target is a **Larva, Creeper** or **Adult Intruder**, deal **1 Injury** to your target. If not, you miss.

 – Deal **1 Injury** to your target (regardless of the Intruder's type).

 – Deal **2 Injuries** to your target (regardless of the intruder's type).

Important: Some Weapons have special rules that may modify the Shooting Action.

More on Weapons – see Objoats and Itianc, page 25.
More on Intruder Injurics and Doath – see page 21.

DADO DE VANTAGEM

Advantage die is a special type of a Combat die. All affects (eg. Combat die rerolia) which mention a Combat die are applicable to the Advantage die. When Chvɑting in a Saction with Purver, players **must** use the Advantage die instead of a normal one. This die introduces two new results.

 – Discard an Action card to deal 1 **injury** to your target.

 – Deal 1 **Injury** to your target. Discard an Action card to deal **2 Injuries** inoluad.

The  result does not count as either or for any purposes, regardless if a card was discarded or not.

Important: The Advantage die cannot be used while performing a Meles Attack.

AÇÃO DE ATAQUE CORPO A CORPO – Se um Personagem estiver na mesma Sala que um Intruso, ele poderá realizar uma Ação de Ataque Corpo a Corpo Básica contra ele.

1) Pegue 1 Carta de Contaminação e adicione-a ao seu monte de descarte de Cartas de Ação.
2) Escolha 1 Intruso que deseja Atacar.
3) Role o Dado de Combate.

Resultado do rolagem:

- — Você erra o seu alvo e o seu Personagem sofre 1 Ferimento Grave.
- — Se o seu alvo for uma Larva ou Creeper, cause 1 ferimento ao seu alvo. Se não, você erra e o seu Personagem sofre 1 Ferimento Grave.
- — Se o seu alvo for uma Larva, Creeper ou Intruso Adulto, cause 1 ferimento ao seu alvo. Se não, você erra e o seu Personagem sofre 1 Ferimento Grave.
- — Cause 1 ferimento ao seu alvo (independentemente do tipo do Intruso).
- — *Cause 1 ferimento (sim, apenas 1!) ao seu alvo (independentemente do tipo do Intruso).*

Mais sobre Ferimentos do Intruso e Morte – ver página 21.
Mais sobre Ferimentos Graves – ver página 23.

EXEMPLO DE COMBATE



O Sobrevivente tenta atirar em um Intruso com sua Carabina de Assalto. Após gastar 1 Carta de Ação, ela descarta 1 Munição da carta de Arma e rola o Dado de Combate. O resultado foi 2 Hits, mas o Dado de Combate indica que, a cada vez que você rolar pelo menos 1 ferimento, causa 1 ferimento adicional. No total, 3 marcadores de ferimento são colocados no token da miniatura do Intruso.

Após posicionar os marcadores de ferimento, o Efeito de Ferimento é verificado (representando a resistência do Intruso). 1 Carta de Ataque de Night Stalker é comprada e somente o número de "sangue" impresso nela é comparado ao número de marcadores de ferimento no Intruso. Como é maior, o Intruso ainda está vivo.

FUGA DO PERSONAGEM

Um Personagem também pode tentar Fugir do Combate realizando uma Ação de Movimento Básica para ir até uma Sala vizinha (explorada ou não explorada). Antes de você se mover em miniatura, resolva um Ataque do Intruso.

Mais sobre Ataque do Intruso – ver página 22.

Se houver mais de 1 Intruso na Sala, o Intruso que está tentando Fugir deve resolver um Ataque separado para cada Intruso.

Se o seu Personagem sobreviver, você e o seu Movimento vão para a Sala vizinha.

Se for uma Sala não explorada, Explore-a de acordo com as regras padrão.

Se você morrer, coloque um Token de Carcaça do Intruso na Sala onde você tentou Fugir.

Importante: se o Personagem Fugir de uma Sala sem outros Personagens ou Intrusos, execute apenas a Rolagem de Ruído como se fosse um Ataque do Intruso padrão!

Nota: algumas Ações, além da Ação de Movimento Básica, permitem que um Personagem Fuga. Mas esta é apenas a regra padrão – por exemplo, Distrair (ver as Cartas de Ação).

EXEMPLO DE FUGA



Após causar um ferimento no Intruso, o Sobrevivente decide Fugir. O jogador gasta uma Carta de Ação (custo de Movimento) e decide ir até a Sala do Elevador.

Como o Intruso está tentando Fugir, é resolvido um Ataque do Intruso. A carta de Ataque do Intruso é um 8. É comprada uma Carta de Caçada de Sangue, com o símbolo do Creeper: o Ataque acerta. O Sobrevivente sofreu um Ferimento Grave, mas está vivo e se move até a Sala do Elevador.

Em momentos de desespero, medidas desesperadas. Um bisturi, uma agulha grossa, uma ferramenta pesada – se tudo mais falhar, qualquer coisa pode se tornar uma arma improvisada quando você precisa. Mozes Close combinou duas pinças como se fosse uma faca improvisada, mas as pinças caíram de suas mãos e perfuraram seu próprio braço. Se o Ataque dele falhar, o Personagem imediatamente enfrenta um Ferimento Grave, além do risco de contaminação.

FERIMENTOS E MORTE DO INTRUSO



Símbolo de "sangue"



Token de Carcaça do Intruso

Quando um Intruso sofre ferimentos (por exemplo, como resultado de um Ataque do Personagem ou de um Brawler), coloque o número correspondente de marcadores de ferimento na sua base.

Então, **verifique o Efeito de Ferimento:**

- **Larva e Ovo** – 1 ferimento é o suficiente para matá-los. Remova a miniatura deles do tabuleiro.
- **Creeper ou Intruso Adulto** – compre 1 carta de Ataque do Intruso, ignore tudo nesta carta, exceto o símbolo de "sangue" no canto superior esquerdo.

  Se o número no símbolo de "sangue" da carta for **igual ou menor** do que o número atual de marcadores de ferimento no Intruso, ele é morto – remova a sua miniatura e coloque 1 Token de Carcaça do Intruso na Sala onde ele foi morto (indicando um Objeto de Carcaça do Intruso).

  Caso contrário, o Intruso ainda está vivo.
- **Brawler ou Rainha** – *compre 2 cartas de Ataque do Intruso, adicione o valor de seus símbolos de "sangue" e compare ao total do número de marcadores de ferimento no Intruso. Resolva o resultado usando o mesmo método descrito para o Creeper ou Intruso Adulto.*

Nota: o símbolo de "sangue" representa a resistência atual do Intruso. Esse valor pode variar de uma partida para outra, dependendo das condições desenhadas nas cartas referentes a cada Ataque bem-sucedido. Um card novo é comprado após cada Ataque bem-sucedido e não apenas uma vez por turno.



Símbolo de Retirada

RETIRADA DO INTRUSO

Os Intrusos podem parecer selvagens, mas não são implacáveis. Eles podem recuar se sofrerem muitos ferimentos, ou se a sorte estiver do lado deles, ou se perceberem que suas partes vulneráveis podem se tornar seu ponto fraco.

Durante a verificação do Efeito de Ferimento, se o total do símbolo de "sangue" de qualquer uma das cartas de Ataque do Intruso compradas for flecha de Retirada, o Intruso foge.

Compre uma Carta de Evento e mova o Intruso através do **Corredor Técnico** onde o número aparece no **Caminho de Movimento** do Intruso detalhado na carta de Evento. Então, descarte a carta de Evento.

Quaisquer marcadores de ferimento atribuídos à retirada do Intruso permanecem com o Intruso. No entanto, ele deve realizar uma Retirada pelo Corredor Técnico, remova esses ferimentos quando remover a miniatura.

A Rainha e os Brawlers farão a Retirada se qualquer uma das 2 cartas de Ataque do Intruso compradas tiver o símbolo de Retirada.

Mais sobre Cartas de Evento – ver página 13.
Mais sobre Corredores Técnicos – ver página 18.

ATAQUE DO INTRUSO

Ataques de Intrusos ocorrem em três casos:

- Ataque Surpresa

Mais sobre Ataque Surpresa – veja Encontro, página 20.

- Passo de Ataque de Intruso na Fase de Evento

Mais sobre o passo de Ataque de Intruso – veja Fase de Evento, página 13.

- Fuga do Personagem

Mais sobre Fuga – veja página 21.

Cada Ataque de Intruso segue os passos abaixo:

1) Escolha o Personagem que é o alvo deste Ataque de Intruso. O Intruso só pode Atacar um Personagem na mesma Sala. Se houver mais de um Personagem na Sala, os Intrusos sempre Atacam o Personagem cujo jogador tem o menor número de cartas de Ação em sua mão. Em caso de empate, o Personagem com o token de Primeiro Jogador (ou o próximo jogador na ordem do turno) é Atacado.

   Em caso de um Ataque Surpresa, o Personagem alvo é aquele que desencadeou o Encontro.

   Em caso de uma Fuga, o Personagem alvo é aquele que está executando a Ação de Fuga.

2) Compre e resolva 1 carta de Ataque de Intruso:
   - Se a carta exibir um símbolo de Intruso correspondente ao Intruso Atacante, resolva o Efeito descrito na carta.
   - Algumas cartas de Ataque de Intruso têm um efeito adicional resolvido apenas em Seções sem Energia. Estes efeitos são marcados com um layout especial de Escuridão. O símbolo de Intruso ainda precisa corresponder.
   - Se a carta não exibir um símbolo de Intruso correspondente ao Intruso Atacante, o ataque erra.

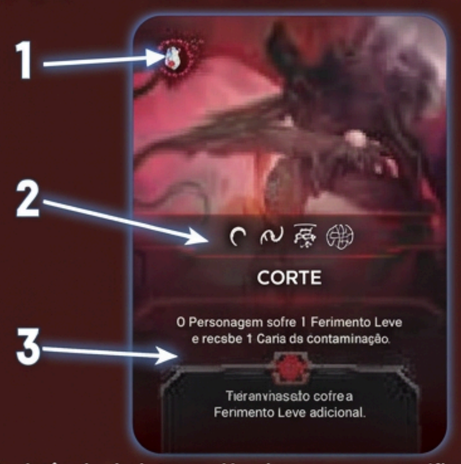
Explicação dos símbolos de Intruso – veja o tabuleiro do Laboratório.

Importante: Durante um Ataque de Intruso, ignore o símbolo de "sangue" no canto superior esquerdo da carta de Ataque de Intruso.

Mais sobre Escuridão – veja Energia, página 24.

Após resolver uma carta de Ataque de Intruso, ela é colocada na pilha de descarte de Intrusos. Se você ficar sem cartas no baralho de Ataque de Intruso, pegue sua pilha de descarte e embaralhe-a. Ela se torna o novo baralho de Ataque de Intruso.

EXEMPLO DE UMA CARTA DE ATAQUE DE INTRUSO



1) Resistência do Intruso. Usado apenas ao verificar se um Intruso morre após receber um ou mais tokens de Ferimento.

2) Símbolos do Intruso. Eles mostram todos os diferentes tipos de Intrusos que podem usar este Ataque. Quando uma carta é comprada durante um Ataque de Intruso (seja durante um Encontro ou a Fase de Evento), se um de seus símbolos corresponder ao tipo do Intruso Atacante, então o Efeito de Ataque da carta é resolvido.

3) Efeito do Ataque de Intruso. Neste exemplo, o Personagem alvo sofre 1 Ferimento Leve e recebe 1 Carta de Contaminação. Se estiver em Escuridão, o Personagem sofre 1 Ferimento Leve adicional.

Mais sobre Escuridão – veja Energia, página 24.

INFESTAR

Se o Ataque de Intruso for realizado por uma Larva, não compre nenhuma carta de Ataque de Intruso. Aplique o seguinte em vez disso:

- Remova o modelo da Larva do tabuleiro. Então, se o Personagem que está sendo Atacado não tiver uma Larva em seu tabuleiro de Personagem, coloque uma lá.
- O jogador alvo recebe 1 Carta de Contaminação.

Mais sobre cartas de Contaminação – veja abaixo.

CARTAS DE CONTAMINAÇÃO



Além de Ferimentos, os Personagens podem receber cartas de Contaminação (por exemplo, como resultado de alguns Ataques de Intrusos).

Quando um Personagem recebe uma carta de Contaminação (independentemente da fonte), compre-a do baralho de Contaminação e coloque-a no topo de sua pilha de descarte de Ações.

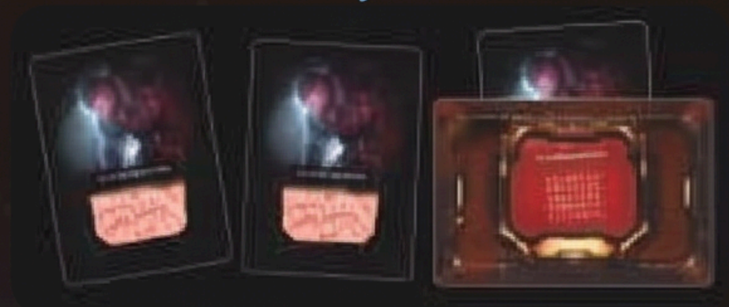
As cartas de Contaminação são uma desvantagem para o jogador, porque são mantidas na mão como uma carta de Ação normal, mas não fornecem nenhuma Ação adicional e você não pode gastá-las para pagar os Custos das outras Ações. Elas ainda podem ser descartadas ao passar.

Cada carta de Contaminação contém informações ocultas: o Personagem que as possui pode estar INFECTADO ou não. Esta informação é escondida por padrões coloridos no campo de texto. A menos que a carta seja Escaneada, esta informação permanece desconhecida pelo jogador até o fim do jogo. Se o Personagem não Escanear suas cartas de Contaminação antes do fim do jogo, o jogador pode perder o jogo devido a uma infecção surpresa.

Nota: Algumas cartas de Evento podem forçar um jogador a Escanear suas cartas de Contaminação.

Mais sobre Verificação de Vitória – veja Objetivos do Jogador e Fim de Jogo, páginas 10 e 12.

ESCANEAR E REMOVER CARTAS DE CONTAMINAÇÃO



Um Personagem pode tentar se livrar de suas cartas de Contaminação de várias maneiras diferentes (como a carta de Ação de Descanso, a Sala de Descontaminação, a Ação da Sala de Cirurgia e a Ação de Item de Antisséptico).

Cada carta / descrição de Sala detalha o procedimento a ser seguido. A maioria dos procedimentos requer um Escaneamento das cartas de Contaminação. O Escaneamento é realizado da seguinte forma.

Pegue o Scanner e coloque sua parte de folha vermelha sobre o campo codificado da carta de Contaminação que você está Escaneando. Em uma das linhas INFECTADO pode aparecer. Se não, a carta NÃO ESTÁ INFECTADA.

Nota: Olhe de perto para as cartas, porque algumas das palavras codificadas podem parecer similares a INFECTADO.

Em ambos os casos, qualquer Efeito de Escaneamento adicional é explicado na descrição da carta de Ação, Ação de Sala ou Ação de Item fornecida.

Mais sobre Ações de Sala – veja ficha de Sala, páginas 27-29.

Se você estiver INFECTADO, coloque um modelo de Larva em seu tabuleiro de Personagem (e não remova esta carta de Contaminação!).

Se já houver uma Larva em seu tabuleiro de Personagem, seu Personagem morre – além disso, coloque 1 Creeper na Sala onde você morreu.

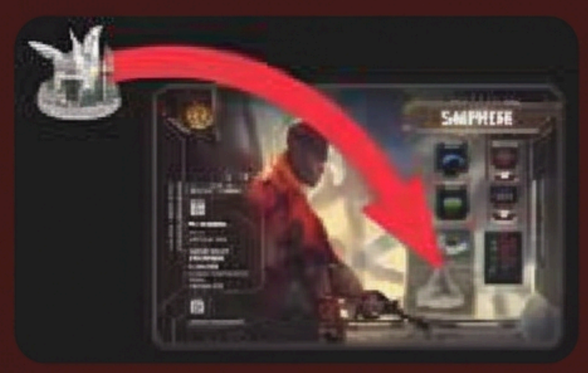
Se alguma regra pedir para você remover uma carta de Contaminação, coloque esta carta na parte inferior do baralho de Contaminação.

EXEMPLO DE ESCANEAMENTO DE CARTAS DE CONTAMINAÇÃO



O Zelador decide realizar uma Ação de Descanso, o que requer que ele Escaneie sua carta de Contaminação. Ele coloca o Scanner em sua carta de Contaminação e descobre que está INFECTADO!

Ele pega a carta de Contaminação de volta em sua mão, e um modelo de Larva é colocado em seu tabuleiro de Personagem, indicando que o Zelador foi infectado por um Intruso em algum momento durante o jogo.



As melhores formas seriam uma Ação da Sala de Cirurgia ou um Item Neutralizador.

Como diz o ditado, se sangra, a gente pode matar. Mas e se não podemos ter certeza se o fluido saindo da desgraçada alienígena é, de fato, sangue? De qualquer forma, é útil saber que atirar nos intrusos os machuca. O problema é que você nunca pode ter certeza de quão grave é a condição deles e se você pode matá-los antes que sua Munição acabe...

Apesar da experiência passada dos membros da tripulação da Nemesis com Intrusos, os jogadores não podem ter certeza de quanto dano é necessário para matar um!

FERIMENTOS E MORTE DO PERSONAGEM

Durante o jogo, Personagens podem sofrer dois tipos de Ferimentos: Leve e Grave.



FERIMENTOS LEVES

Ferimentos são registrados usando o rastreador de Ferimento Leve no tabuleiro do Personagem de um jogador.

Quando um Personagem sofre um Ferimento Leve, se não houver um marcador de Status em seu rastreador de Ferimento, coloque um na posição superior.

Se o Personagem sofrer outro Ferimento Leve, mova o marcador para baixo no rastreador. Se o marcador alcançar a terceira posição, descarte o marcador e o Personagem sofre um *Ferimento Grave*.

Ferimentos Leves são infligidos e resolvidos um a um.

FERIMENTO GRAVE



Quando um Personagem sofre um Ferimento Grave, *compre 1 carta de Ferimento Grave e coloque-a virada para cima ao lado do tabuleiro do Personagem. A partir de agora, o jogador é afetado pelo Efeito descrito nessa carta.*

Cada tipo de Ferimento Grave tem um Efeito diferente, descrito em sua carta.

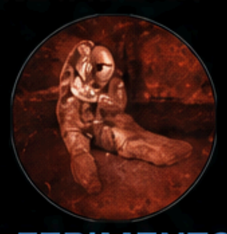
Importante: Se um Personagem tiver várias cópias de cartas de Ferimento Grave idênticas, seus Efeitos não são cumulativos. Será mais difícil se livrar de seus Efeitos, no entanto.

Quando um Personagem com 3 Ferimentos Graves sofre qualquer Ferimento adicional (Leve ou Grave), ele é instantaneamente morto.

Quando um Personagem morre, remova sua miniatura do tabuleiro e coloque um Token de Cadáver do Personagem na Sala onde ele morreu – a partir de agora, é considerado um Objeto de Cadáver do Personagem.

Quando um Personagem morre, ele derruba todos os seus Objetos Pesados na Sala onde morreu. Todos os outros Itens são removidos do jogo.

Mais sobre Itens Pesados e Objetos – veja a página 25.



CURANDO E TRATANDO FERIMENTO —

Durante o jogo, um jogador pode Tratar e Curar seus Ferimentos de várias maneiras (usando Roupas, Grampeador Médico, cartas de Item de Kit Médico ou a Ação da Sala de Emergência). Cada carta de Item relevante ou Ação de Sala detalha o tratamento do Ferimento.

TRATAR FERIMENTO GRAVE – *Vire uma carta de Ferimento Grave afetando o Personagem para o verso. A partir de agora, seu Efeito é ignorado, mas ainda conta contra o limite de 3 Ferimentos Graves.*

CURAR – *Remova (no caso de um Ferimento Leve) ou descarte (no caso de uma carta de Ferimento Grave Tratado) o Ferimento mencionado no Efeito da Ação.*

Mais sobre cartas de Item – veja Objetos e Itens, página 25.

CONHECIMENTO E FRAQUEZAS

CONHECIMENTO

Ganhar Conhecimento representa que os Personagens descobrem mais sobre a nova espécie de Intruso e a melhor forma de combatê-la. Certos níveis de Conhecimento dão aos Personagens acesso a opções mais amplas das cartas de Ação ou Itens – por exemplo, a carta de Ação de Feromônios ou a carta de Item de Reagente.

Os Personagens ganham Conhecimento ao realizar as seguintes Ações:

- **Analisar uma Fraqueza na Sala de Laboratório ou usando o *Kit de Análise*** – o Personagem ganha 3 Conhecimento. Descarte o objeto usado. O Conhecimento é ganho independentemente se uma Fraqueza foi descoberta usando uma Sala, ou um Item.
- ***Usar uma Ação de Computador especifica*** – *o Personagem ganha 1 Conhecimento.*
- ***Descobrir o Ninho*** – *o Personagem ganha 1 Conhecimento.*
- ***Usar a Ação da Sala de Arquivo*** – *o Personagem Ativa seu Token de Conhecimento e ganha 2 Conhecimento.*
- ***Usar alguns Itens ou Ações especificas*** – *o Personagem ganha o Conhecimento descrito no efeito dado.*

Mais sobre cartas de Ação – veja Ações, página 14.
Mais sobre Itens – veja Objetos e Itens, página 25.

ATIVAÇÃO DO TOKEN DE CONHECIMENTO

Os Personagens no Arquivo podem usar sua Ação de Sala para Ativar seu Token de Conhecimento e ganhar 2 Conhecimento. Ativar um Token de Conhecimento é marcado virando-o para o outro lado.

Um Token de Conhecimento Ativo significa que o Personagem não pode usar a Ação da Sala de Arquivo novamente. Também é exigido por alguns Objetivos no jogo.



Token de Conhecimento Inativo



Token de Conhecimento Ativo

Mais sobre Arquivo – veja Ficha de Sala, página 27.

FRAQUEZA

Durante a preparação do jogo, 3 cartas de Fraqueza aleatórias foram colocadas nos espaços de Fraqueza do Intruso no tabuleiro do Intruso. Durante o jogo, você terá a possibilidade de descobrir e explorar essas 3 Fraquezas. Isso representa a equipe gradualmente ganhando conhecimento sobre a forma de vida que infesta a Instalação.

A primeira carta de Fraqueza começa o jogo já descoberta.

Para descobrir uma carta de Fraqueza, qualquer Personagem deve pesquisar um dos Objetos disponiveis (Cadáver do Personagem, Carcaça do Intruso ou Ovo) na Sala de Laboratório.

Mais sobre Pesquisa no Laboratório – veja Ficha de Sala, página 27.
Mais sobre Objetos – veja Objetos e Itens, página 25.

Após pesquisar um Objeto, coloque o Objeto pesquisado no primeiro espaço vazio no tabuleiro do Intruso e revele a carta de Fraqueza abaixo dele.

Cartas de Fraqueza descobertas modificam as regras básicas dos Intrusos, dando uma pequena vantagem contra eles, mas apenas para Personagens com certos níveis de Conhecimento (3, 5 e 8). A menos que um Personagem possua esses níveis, as Fraquezas não podem ser exploradas por aquele Personagem.

Nota: Dois Personagens (Rato de Laboratório e Sobrevivente) começam o jogo possuindo 3 Conhecimento, então eles podem usar o efeito da primeira carta de Fraqueza desde o início do jogo.

Embora os Personagens não possam descobrir Fraquezas usando o mesmo tipo de Objeto várias vezes, eles ainda podem Analisar o mesmo tipo de Objeto qualquer número de vezes para ganhar Conhecimento.

Importante: Em Nemesis: Lockdown, Objetos Pesados são consumidos quando pesquisados. Eles devem ser descartados imediatamente, independentemente da fonte do efeito.

EXEMPLO DE DESCOBRIR FRAQUEZA



O Sobrevivente usou a Ação da Sala de Laboratório para descobrir uma Fraqueza usando um Ovo de Intruso. Isso significa que a última Fraqueza só pode ser descoberta usando uma Carcaça de Intruso ou um Objeto de Cadáver do Personagem.

ENERGIA



Inativo
Time token

Ativo
Marcador de Tempo

Most parts of the Facility starts the game Powered, but the Power is deplating rapidly – this is represented by the red side of the Time token indicating that the Backup Power is not working yet.



Seção
without Power



Seção
com Energia

A Facility Section is considered to have Power when its Power token is on the blue side. Sections with Power have 4 additional rules:

1) Players must use the Advantage Combat die when performing a Shoat Action.
2) Players may use the special Computer Actions in the Rooms with a Computer symbol.
3) Characters in the given Section are considered to be nut in Darkness for any game effects.
4) Noise markors in that Section will be removed during the Exeot Phase.

More on Advantage die – ose page 23.
More on Computer Actions – see Actions, page 15.
More on Darkness – ose below.

ESCURIDÃO

Enquanto os Personagens permanecerem em Seções sem Energia, eles são considerados estar na Escuridão, means happen in Darkness Escuridão.

Darkness effects may be found on Event cards (ske Lurking), Initiator Attack cards (tiue Eut), ininaier tokens, etc.

Note: When the game allows you to ignorn the Darkness effect, you may ignore any of the effects moxioned above related to Darkness.



MARCADORES DE CAÇADORES NOTURNOS

Durante um Encontro, Personagens na Escuridão sempre resolvem o valor mais alto do marcador de Intruso sorteado.

Mire um Marcadores de Caçadores Noturnos – sem page 24.

RESTAURAÇÃO DE ENERGIA

Na Seção S-03, há uma Sala de Suprimento de Energia de Reserva, que pode ser usada para restaurar Energia à Instalação. It may be just enough to complete one a Bioiectrres and successfully Exiaroute.

The Backup Power Supply Room has three fonsitons: 1I it brings Power to some Fattilly Seasons, 3) it allows Power tokens to be decnonged in the Facility and 3) it slows down the process of the Facility going completely dare.

Additional Power can be added using the Power Generator Roum.

More on Backup Power Supply and Power Generator Roums – see Room sheet, pages 21 and 29.

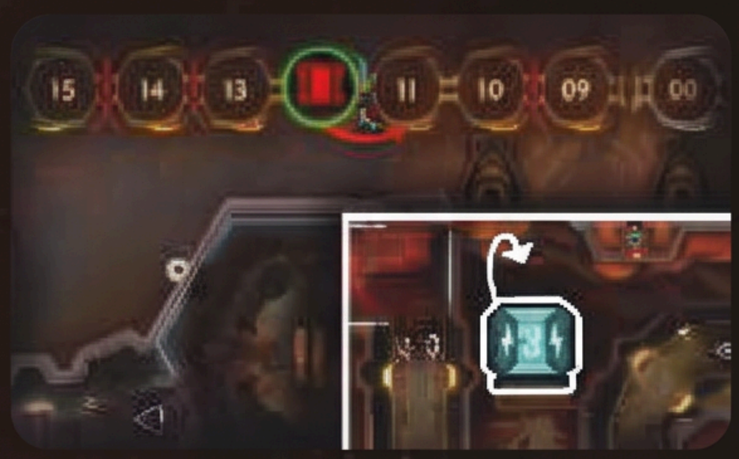
LIMIARES DE ENERGIA

Limiares de Energia são impressos no tabuleiro, na trilha de Tempo... the mements when the Power capacity of the Facility is going to drop.

There are two types of Power Thresholds:

- Red Thresholds reduce the Power only if the Backup Power is not activated (the Time token is on the red side).
- Blue Thresholds always reduce the Power.

Note: Blue Thresholds work independently from the Backup Power state. That means the Power eapacity droes significantly aliaver when the Backup Power is active.





Each tiore the Time token crosses any Threshold, check if the Threshold activates. This token, when on the red side, activates when it crosses any Threshold. When it is on the blue side, it activates only when it crosses a Threshold with hoo Time token acmrhole – Le. If the Time token is on the blue side and crosses a red Threshold, it does not activate.

If it does activate, the Power in the Facility dapletes – tlip the active Power token with the highest number to ilo inactive (red) side.

Note: Some effects of Action cards (like Rgpaes) or Event cards (libs Power Surqo) may turn on or off additional Power and even liip the Time token!

EXEMPLO DE EFEITO DE ESCURIDÃO



O Sobrevivente resolve um Encontro e saca um marcador de Intruso na Seção sem Energia, e *may use a Pisaidight than to resolve the lawer value on the token.*

More on Night Eadlier tokons – ose page 24.



OBJETOS E ITENS

Usar os objetos certos no momento certo pode significar a diferença entre a vida e a morte. Os itens podem ser obtidos de duas maneiras diferentes:

- A maioria dos Personagens começa o jogo com 1 carta de Item de Missão dedicada.
- Cada Personagem começa o jogo com 1 carta de Item de Missão. Esta carta é colocada com a face para baixo no seu slot de requisitos. Após cumprir os requisitos, a carta é virada para o lado vertical e se torna uma carta de item normal.
  - *Um Personagem também pode encontrar vários Itens em Salas, usando a Ação de Buscar.*

Mais sobre a Ação de Buscar – veja Buscar, página 26.

  - *Um Personagem também pode criar Itens Especiais montando outros Itens em sua posse usando a Ação de Criar Básica.*

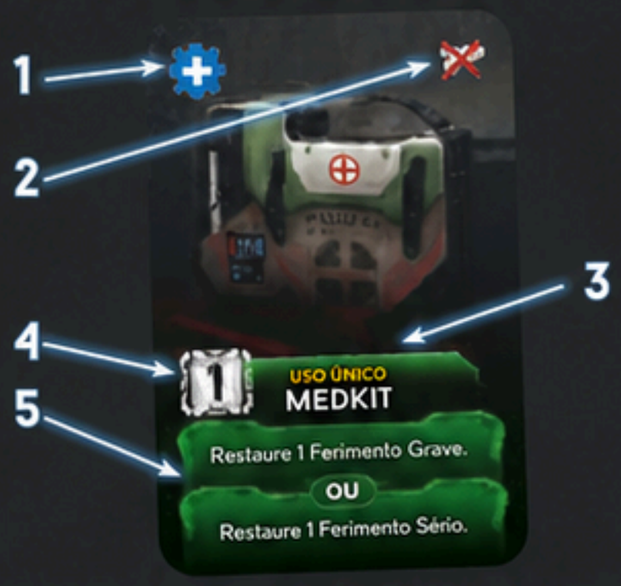
Mais sobre a Ação de Criar – veja Criar, página 26.

- *Personagens também podem descobrir Objetos Pesados durante o jogo (Cadáver de Personagem, Carcaças de Intrusos, etc.), que não são cartas de itens, mas sim fichas especiais ou miniaturas. Elas podem ser carregadas pelos Personagens. Essas fichas são usadas em momentos específicos – quando uma Ação de Sala (ou, por exemplo, a Ação de Sala Laboratório) assim for exigida.*

  Importante: Algumas fichas são marcadas como de Uso Único. Após usar tal item, a ficha é descartada.

Sempre que uma carta de item for descartada após o uso, coloque-a descartada com a face para cima. Quando uma carta de item for descartada sem ser usada (como resultado de Tal Ação de Busca), coloque-a com a face para baixo na parte inferior de seu deck.

EXEMPLO DE UMA CARTA DE ITEM



1) Símbolo de Componente Azul. Isso significa que esta carta pode ser usada durante uma Ação de Criar como um Componente para o Neutralizador.

2) Símbolo de Combate. Este símbolo indica que o Medkit não pode ser usado durante o combate.

3) Uso Único. Indicado pelo texto amarelo, o Medkit é descartado após a Ação de Item. Após usar o Medkit, a carta deve ser descartada no monte de descarte apropriado.

4) Ação de Custo. Você deve descartar 1 carta de Ação para realizar esta Ação, além do custo da carta em si.

5) Efeito da Ação. Isso descreve os diferentes resultados da Ação. Algumas Ações permitem que você escolha entre dois resultados diferentes (desde que as condições sejam atendidas). O Medkit pode ser usado para curar 1 Ferimento Sério OU 1 Ferimento Grave.

MÃOS DE PERSONAGEM E INVENTÁRIO

Existem dois tipos de cartas de item: Itens Pesados (mantidos nas Mãos do Personagem) e Itens Normais (mantidos no Inventário).

Personagens também podem carregar fichas de Objetos. Todas as fichas de Objeto são Objetos Pesados.

INVENTÁRIO

Todos os itens normais podem ser mantidos em segredo dos outros jogadores – colocados em seu Inventário (suporte para cartas de plástico), para que os outros jogadores só vejam o verso da carta e não suas cores. No entanto, quando qualquer carta de item for usada, ela deve ser revelada a todos os outros jogadores. Não há limite para o número de itens que podem ser colocados em seu Inventário.

SÍMBOLO DE MÃO E ITENS PESADOS E OBJETOS

Itens Pesados *(Armas, por exemplo) são indicados pelo símbolo de mão. Eles nunca podem ser mantidos em segredo dos outros jogadores e não podem ser colocados no Inventário.*

Quando você encontra / ganha um Item (ou escolhe um Item Pesado) que deseja manter, ele deve ser colocado em um dos dois slots de Mão do Personagem. Um Personagem pode carregar até 2 Itens Pesados / Objetos.

Mais sobre os slots de mão – veja tabuleiros de Personagem.

Se ambos os slots de Mão do Personagem já estiverem preenchidos e você quiser pegar outro Item / Objeto, deverá soltar 1 dos Itens Pesados / Objetos que estiver carregando.

Mais sobre Soltar – veja abaixo.

Cada Arma adquirida durante o jogo vem com um número exato de fichas de Munição. Dois números determinam o valor de Capacidade de uma Arma – o primeiro número indica a capacidade inicial e o segundo o limite máximo de Capacidade:

Às vezes, você pode Adicionar um Item a outra carta de item. O Item adicionado é colocado ao lado da carta de item indicada. A partir de agora, ambas as cartas são tratadas como 2 Itens, então eles devem ser colocados apenas nos 2 slots de Mão – mas isso não se aplica a Objetos!

Importante: A carta de Item nunca pode exceder sua capacidade de Munição, mostrada na carta da Arma.

Itens Pesados são cartas de item mostrando o símbolo de mão.

Objetos são fichas indicando Objetos Pesados (encontrados em Salas).

Cadáver de Personagem (a ficha de Cadáver de Personagem, representando um Personagem morto), Carcaça de Intruso (a ficha de Carcaça de Intruso, representando um Intruso morto) e Carcaças de Carcaças (a ficha de Carcaça de Carcaças colocada após a morte de qualquer Intruso, exceto Lara).



SOLTAR

Um Personagem pode soltar qualquer Item / Objeto de suas Mãos / Inventário a qualquer momento durante seu turno, sem usar uma Ação.

Objetos permanecem na Sala onde foram descartados.

Itens são perdidos – devolva-os para o fundo do seu deck.

Esta instalação está cheia de equipamentos úteis. Às vezes, você só precisa olhar ao redor da Sala por alguns momentos. Agentes Sortudos podem encontrar itens úteis, e um Lançador de Zíper pode ser tão bom quanto uma Arma!



BUSCANDO

A parte dos Itens dedicados aos Personagens tem 4 cores de itens no jogo:

- **Vermelho** (Militar)
- **Amarelo** (Técnico)
- **Verde** (Médico)
- **Azul** (Artesanal)

Três desses decks (vermelho, amarelo, verde) contêm Itens que podem ser encontrados em Salas ao usar uma Ação de Busca.

Mais sobre Ação de Busca — veja Ação de Busca nas cartas de Ação.

A cor de qualquer Item encontrado durante uma Ação de Busca deve corresponder à cor da Sala pesquisada (ou seja, uma Sala Amarela rende Itens amarelos, etc.). A Regra de cor ainda se aplica. Quando se busca em uma Sala Branca, o jogador pode sacar de qualquer um dos 3 decks. Cada vez que um Personagem realiza uma Ação de Busca em uma Sala, o Contador de Sala dessa Sala é reduzido em 1. Quando o Contador de Sala chega a 0, aquela Sala foi esgotada e não pode mais ser pesquisada.

Mais sobre Contador de Sala — veja fichas de Exploração, página 17.

EXEMPLO DE BUSCA



A Sobrevivente realiza uma Ação de Busca no Arquivo. Ela descarta um card de Ação de Busca e reduz o Contador de Sala em 1. Como o Arquivo é uma Sala Branca, a Sobrevivente pode sacar 2 cartas de qualquer uma das cores de item. Ela decide procurar por Armas e Munição e saca duas cartas de item do deck Vermelho.

O jogador escolhe (em segredo) um dos dois jogadores para manter o Item Bateria e descarta (com a face para baixo) o Glovistick para o fundo do deck Vermelho. O Item Bateria é colocado em seu Inventário, mostrando apenas o verso para os outros jogadores.



CRIANDO

O deck azul de cards de item contém Itens Criados. Esses Itens não podem ser encontrados pesquisando Salas. Eles podem ser montados com uma Ação de Criar, usando outros Itens em sua posse.

Você pode olhar através do deck de Itens Criados a qualquer momento do jogo. Cards da frente para trás nunca são embaralhados (depois de Criar um Item, olhe para o card correspondente de Item Criado e guarde-o de lado).

Mais sobre o card de Item Criado — veja Ações Básicas, página 14.

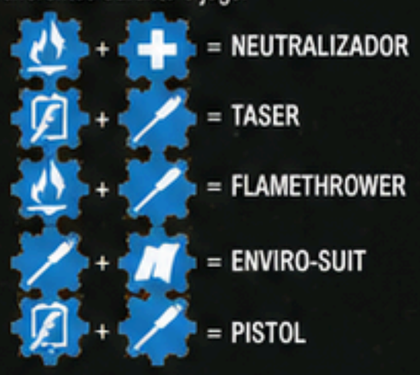
Cards de item Criados exibem **2 símbolos de Componente cinza** representando os Componentes necessários para construir este Item.



Os cards de item que podem ser usados como Componentes para Itens Criados exibem um símbolo de **Componente azul**, representando um Componente específico que pode ser usado (ao descartar o card) para construir um Item Criado.



Para construir um Item Criado, você deve realizar uma Ação Básica de Criar e descartar dois cards de item mostrando os símbolos de Componente azul correspondentes (segundo e terceiro cards de Item Criado que você deseja construir) aos Componentes necessários (os símbolos de Componente cinza correspondentes) do primeiro card de Item Criado requerido. Você pode construir cinco Itens Criados diferentes durante o jogo:



Um Item Criado não pode ser construído se seu card não estiver disponível, mesmo que você tenha os Componentes necessários.

Mais sobre esses 5 Itens — veja Itens, página 17.

ITENS DE MISSÃO

Itens de Missão NÃO estão disponíveis para você no início do jogo. Cada um deles tem uma condição especial que você deve cumprir para desbloquear este Item durante o jogo (está especificado no lado horizontal de seus cards).



Quando você gerencia ativar um Item de Missão, pode virá-lo e tratá-lo como um Item padrão (pode ocupar um Espaço de Mão, pode ser descartado, etc.).



ATACANDO JOGADORES

Anos de conhecimento acumulado de submissão que um espaço corporativo instila em Pequenos grupos de pessoas colocados em um ambiente hostil sob um período prolongado geram conflitos inevitáveis. Para evitar conflitos sérios, as corporações espaciais gastam bilhões de dólares equipando suas naves com implantes que criam forte vínculo psíquico entre os membros da tripulação e inibem violência contra compatriotas humanos. Esta é a razão pela qual trabalhadores de instalações hostis na Nemesis e na Night Stalker podem atacar uns aos outros diretamente.

Personagens não podem atacar outros Personagens, mas podem (acidentalmente ou intencionalmente) prejudicar outros Personagens como um efeito colateral de suas ações. Prendendo alguém em uma Sala ou ativando um Autodestruição ou sequência da Code Azul em um painel, lançando uma Carga Térmica em um Intruso em uma Sala ou em outros Personagens, são apenas algumas das muitas possibilidades...

FICHA DE SALA

Para realizar qualquer Ação de Sala, o Personagem deve estar na Sala correspondente (a menos que possua uma habilidade especial que diga o contrário).

Você não pode realizar uma Ação de Sala quando estiver em Combate.

Você não pode realizar uma Ação de Sala em uma Sala com um marcador de Mau Funcionamento.

SALAS COM COMPUTADOR



Alguns Salas possuem um símbolo de computador, o que significa que há um Computador naquela Sala. O símbolo de Computador permite que você realize uma Ação de Computador.

Se houver um marcador de Mau Funcionamento naquela Sala, o Computador estará indisponível – como se não houvesse símbolo de Computador.

Mais sobre Ações de Computador – veja página 15.

SALAS BÁSICAS "I"

Todas as 10 Salas Básicas, indicadas pelo número "I" em suas costas, estão presentes em cada partida.



ARQUIVO

EXAMINAR OS ARQUIVOS:

Você pode realizar esta Ação apenas se seu token de Conhecimento estiver inativo.

Ganhe 2 tokens de Conhecimento e vire seu token de Conhecimento para o lado ativo.

Depois, espiar qualquer token de Contingência (mesmo fora da sua Seção).

Importante: Lembre-se de que você nunca pode espiar o token de Contingência Ativo.

Mais sobre tokens de Conhecimento – veja página 23.

Mais sobre espiar Contingência – veja informações de aquisição, página 11.



ENTRADA DA CAVERNA

MOVER ATRAVÉS DOS CORREDORES TÉCNICOS:

Você pode se mover até uma Sala explorada escolhida com Corredores Técnicos. Compre e resolva uma carta de Ataque (trate como um Ataque de Intruso de Adulto nas Trevas).



SISTEMA DE REFRIGERAÇÃO

INICIAR SEQUÊNCIA DE AUTODESTRUIÇÃO:

Pegue o token de Autodestruição e coloque-o 3 slots à frente no Trilho de Tempo (deve haver 2 slots vazios entre o token de Tempo e o token de Autodestruição). Coloque-o com o lado amarelo voltado para cima.

Nota: Desde que o lado amarelo do token de Autodestruição esteja visível, os jogadores podem parar a sequência no Gerador de Energia.

Mais sobre Autodestruição – veja página 10.



SALA DE DESCONTAMINAÇÃO

2 REALIZAR PROCEDIMENTO DE DESCONTAMINAÇÃO:

Escaneie todas as cartas de Contaminação da sua mão. Remova todas as cartas INFECCIONADAS. Se você tiver uma carta de Personagem, remova-a do seu Tabuleiro de Personagem.

Se houver um marcador de Slime no seu Tabuleiro de Personagem, descarte-o.

Mais sobre verificar cartas de Contaminação – veja página 22.

Mais sobre Slime – veja página 19.



ENFERMARIA

2 TRATAR SEUS FERIMENTOS:

Vista todos os seus Séria Wounds OU cure 1 dos seus Dressed Serious Wounds OU cure todos os seus Light Wounds.

Mais sobre tratar e curar ferimentos – veja página 23.



LABORATÓRIO

2 ANALISAR 1 OBJETO:

Esta Ação só pode ser realizada se um dos seguintes Objetos estiver na Sala (por exemplo, carregado pelo Personagem, Intruso, Carcaça ou Cadáver de Personagem e Ovo).

Ganhe 3 de Conhecimento.

O Objeto é colocado no primeiro slot vazio do Tabuleiro de Laboratório após a Pesquisa. Em seguida, o Intruso, se houver, compra uma carta de Fraqueza do Intruso.

Se o Objeto já foi previamente usado para descobrir uma Fraqueza, descarte-o em vez de colocá-lo no Tabuleiro de Laboratório.

Mais sobre Objetos e cartas de Fraqueza do Intruso – veja página 23.



SISTEMA DE ENVIO DE CARGA A

2 ENTRAR NO CAPSULA CSS:

Você só pode usar esta Ação se o token de Tempo estiver no mesmo slot ou em qualquer um dos slots de espaço do CSS e o slot de espaço do CSS "A" estiver vazio.

Após entrar, descarte todas as cartas e passe automaticamente. Coloque seu Personagem no Cápsula CSS correspondente. Coloque a Cápsula no tabuleiro de Evento, no slot do Pod de espaço da Seção A. No Evento, seu Personagem terá a chance de escapar usando este Pod.

Personagens no slot do Pod de espaço CSS são afetados por qualquer efeito de jogo que afete todos os Personagens, a menos que especificado de outra forma.

Se seu Personagem não conseguir escapar usando o Pod CSS, sofrerá 1 Serious Wound.

Mais sobre Sistema de Envio de Carga e Cápsulas CSS – veja Saindo da Instalação, página 11.



NINHO

O Personagem que explorou esta Sala, ganha 1 de Conhecimento. Esta é uma Ação de uma única vez.

2 PEGAR UM OVO:

Pegue 1 token de Ovo do tabuleiro de Intruso. Após isso, execute uma rolagem de Ruído.

Os tokens de Ovo colocados no tabuleiro de Laboratório representam os Ovos no Ninho. Quando você pegar (ou destruir) Ovos do Ninho, retire-os do tabuleiro de Laboratório.

Quando não houver mais Ovos no Ninho (eles foram levados ou destruídos), o Ninho é considerado destruído e coloque 1 marcador de Lesão no Ninho para representar isso.

Se houver um marcador de Mau Funcionamento em uma Sala contendo Ovos não carregados, destrua 1 Ovo não carregado durante a etapa de Dano de Fogo do Evento.

Um marcador de Mau Funcionamento nunca pode ser colocado no Ninho.

Mais sobre Fogo – veja página 19.

Nota: Lembre-se de que um Ovo é um Objeto Pesado – veja Objetos e Itens, página 25.

Nota: Você não pode realizar nenhuma Ação de Pesquisa na Sala de Busca desta Sala.

DESTRUINDO OVOS:

Sempre que seu Personagem estiver em uma Sala com Ovos não carregados (não levados por um Personagem), você pode tentar destruí-los.

Resolva esta Ação assim como um *Ataque Corpo a Corpo* ou Ataque de Combate. Cada Lesão (de qualquer tipo) destrói 1 Ovo. Você não precisa atender aos requisitos de Estatística de Personagem para "Combate" nessas Ações.

No caso de um Ataque Corpo a Corpo, o Personagem *não compra uma carta de Contaminação nem sofre Ferimentos se errar.*

Após cada tentativa de destruir um Ovo, você deve realizar uma rolagem de Ruído.

Mais sobre rolagem de Ruído – veja página 17.



GERADOR DE ENERGIA

2 PARAR A SEQUÊNCIA DE AUTODESTRUIÇÃO:

Se houver um token de Autodestruição com o lado amarelo para cima no Trilho de Tempo, descarte-o.

Mais sobre Autodestruição – veja página 10.

OU

2 ENERGIZAR UMA SEÇÃO:

Vire o token de Energia da Seção que você está. Isso pode ser usado para conseguir mais Energia quando o token de Energia não estiver no lado inativo (seção não restaurada) (por exemplo, o token de Tempo não está na seção).

Mais sobre Energia – veja página 24.



SALA DE CONTROLE DE TRANSMISSOR

2 ENVIAR UM SINAL

Coloque um Marcador de Status no espaço de Sinal no seu Painel de Personagem.

Nota: Enviar um Sinal é um requisito para alguns Objetivos, além de um requisito para uma das Contingências.

OU

2 VERIFICAR UM OBJETIVO

Escolha um Personagem com um Marcador de Status no espaço de Sinal em seu Painel de Personagem. Ele deve mostrar o Objetivo dele em segredo.

Nota: Se o jogador escolhido tiver mais de um Objetivo, ele precisa mostrar todos eles.

SALAS ADICIONAIS 'II'

Em cada jogo, apenas 6 Salas Adicionais escolhidas aleatoriamente são usadas, das 9 disponíveis. Essas Salas são indicadas pelo número 'II' em suas costas.



SISTEMA DE ENVIO DE CARGA B

Conforme estabelecido no Sistema de Envio de Carga A, mas aplica-se ao CSS B.



SISTEMA DE ENVIO DE CARGA C

Conforme estabelecido no Sistema de Envio de Carga A, mas aplica-se ao CSS C.



SISTEMA DE CONTROLE CSS

2 AGENDAR CSS

Espie um token CSS escolhido. Você pode movê-lo um espaço em qualquer direção na trilha de Tempo (mesmo se não houver espaço para token CSS lá).

Você não pode mover um token CSS que esteja no mesmo espaço que o token de Tempo.

Você não pode mover um token CSS para um espaço com outro token CSS.



SALA DE CONTROLE DE DEFESA

2 EXTERMINAR A AMEAÇA

Reduza o Contador de Itens em 1 ou coloque um Marcador de Mau Funcionamento nesta Sala. Escolha uma Sala sem um Marcador de Mau Funcionamento e com um Intruso. Coloque um Marcador de Mau Funcionamento naquela Sala. Todos os Intrusos naquela Sala sofrem 1 Ferimento e cada Personagem naquela Sala sofre 1 Ferimento Grave.



SALA DE GUARDA

2 PEGAR EQUIPAMENTO

Reduza o Contador de Itens em 1 e pegue o Item Criado Taser ou o Item Criado Traje Ambiental.



SALA CONTAMINADA

GANHAR SLIME AO VASCULHAR

Sempre que usar uma Ação de Busca nesta Sala, pegue um Marcador de Slime.

A Malfunction marker can never be placed in the Contaminated Room.

Mais sobre Slime – veja a página 19.



CIRURGIA

2 REALIZAR UM PROCEDIMENTO CIRÚRGICO

Examine todas as Cartas de Contaminação (do seu baralho de Ação, descarte). Remova todas as cartas infectadas.

Se você tiver uma Larva no seu Painel de Personagem, remova-a.

Após Examinar, seu Personagem sofre 1 Ferimento Leve e você passa automaticamente. Embaralhe todas as suas Cartas de Ação (incluindo aquelas em sua mão e pilha de descarte) e coloque-as no seu baralho de Ação.

Nota: Após um procedimento cirúrgico, você sempre passa o seu turno, e soa mão fica vazia até o início da próxima rodada.

Mais sobre Examinar Cartas de Contaminação – veja a página 22.

LABORATÓRIO DE TESTES

2 CONHECIMENTO 4
PEGAR NEUTRALIZADOR

Se o seu Personagem tiver pelo menos 4 Conhecimento, pegue o Item Criado Neutralizador.



SALA DE CONTROLE DE EXAUSTÃO

2 EXAUSTÃO

Escolha uma Sala com uma Entrada de Corredores Técnicos. Os Corredores conectados à Sala que você escolher não devem conter nenhuma Porta Destruída. Feche as Portas em cada Corredor conectado à Sala escolhida. Remova um Marcador de Fogo daquela Sala (se houver algum) e coloque o token de Exaustão lá para representar a exaustão de emergência ativa.

Se alguma das Portas em Corredores conectados àquela Sala for Aberta ou Destruída antes do fim da Fase do Jogador atual, remova este token imediatamente.

Se o token permanecer na Sala no final da Fase do Jogador atual (após todos os jogadores terem passado), tudo naquela Sala morre imediatamente (tanto Personagens quanto Intrusos). Em seguida, descarte este token.



SALAS ESPECIAIS

Salas Especiais sempre ocupam o mesmo lugar no tabuleiro. Estas Salas têm suas próprias regras – algumas delas têm formas específicas e são impressas no tabuleiro.

Salas Especiais são tratadas como Salas normais, exceto que elas são exploradas no início do jogo e os Personagens não podem realizar nenhuma Ação de Busca nestas Salas. Elas podem receber marcadores de Fogo ou Mau Funcionamento normalmente.



SALA DE ALERTA

2 INICIAR O PROCEDIMENTO DE ALERTA:

Divida o número em que o Token de Tempo está por 2 (arredondando para baixo). Coloque o token de Procedimento de Alerta neste espaço da trilha de Tempo. O jogo termina instantaneamente quando o Token de Tempo sai do espaço contendo o token de Procedimento de Alerta.

Após ativar a Sala de Alerta, a Sala de Isolamento abre imediatamente; a partir de agora, os Personagens podem se trancar lá, mesmo se o Token de Tempo não estiver em nenhum espaço branco da trilha de Tempo.



Mais sobre a Sala de Isolamento – veja abaixo.

OU

2 ESPIAR CONTINGÊNCIA:

Espie 1 Token de Contingência do Pool Neutro e obtenha este token.

Mais sobre espiar Contingência – veja Adquirir Informação, página 11.



FONTE DE ENERGIA RESERVA

RESTAURAR ENERGIA:

Quando um Personagem restaura a Energia à Instalação, resolva todos os seguintes:

1. **Redefinir a Energia** – *Não realize esta etapa se 3 ou mais Tokens de Energia estiverem no lado ativo. Os 2 Tokens de Energia com os menores números devem ser virados para o lado azul. Todos os outros Tokens de Energia são virados para o lado vermelho.*
2. **Rearranjar Tokens de Energia** – *Simplesmente pegue todos os Tokens de Energia e coloque-os nas Seções escolhidas como desejar. Não os vire.*

Além disso, se o Token de Tempo estiver inativo:

3. *Vire o Token de Tempo para o seu lado ativo, mostrando que a Energia foi restaurada.*

Mais sobre o Token de Tempo e Limites – veja Fase de Evento, página 13 e Energia, página 24.



SALA DO ELEVADOR S-01

Se o Elevador tiver Energia e o Personagem não estiver em Combate, ele pode:

1 CHAMAR O ELEVADOR:

Pegue o Token do Elevador e coloque-o ao lado da Sala do Elevador na sua Seção.

OU

Se o Elevador tiver Energia, houver um Token do Elevador ao lado desta Sala e o Personagem não estiver em Combate, ele pode:

1 USAR O ELEVADOR:

Pegue o seu Personagem e o Token do Elevador. Coloque-os ao lado da Sala do Elevador em outra Seção. Você pode escolher levar outros Personagens da Sala em que você está com você, apenas se eles concordarem. NÃO faça uma Rolagem de Ruído depois.



SALA DO ELEVADOR S-02

Como acima, mas aplica-se à Sala do Elevador S-02.



SALA DO ELEVADOR S-03

Como acima, mas aplica-se à Sala do Elevador S-03.



ESCADAS DE EMERGÊNCIA

Elas não estão em nenhuma das Seções. Elas são sempre consideradas no Escuro e devem ser tratadas como Salas Pretas sem Ação.



REPOSITÓRIO

2 CRIAR EQUIPAMENTO:

Os Personagens nesta Sala podem realizar a Ação Básica de Criar Item. Se o fizerem, podem descartar um Item a menos para construir um Item.

Apenas um dos dois Itens com um símbolo de Componente correspondente é necessário.



SALA DE ISOLAMENTO

Quando o seu Personagem estiver nesta Sala no início de uma nova rodada, compre 1 Carta de Ação adicional (até 6 em vez de 5).

A característica passiva desta Sala não funciona se houver um Token de Mau Funcionamento na Sala.

Nota: Este efeito ocorre mesmo no início do jogo.

2 TRANCAR-SE LÁ DENTRO:

Você pode realizar esta Ação apenas se a Sala de Isolamento estiver aberta – o token na trilha de Tempo estiver em qualquer espaço branco OU o token de Procedimento de Alerta estiver na trilha de Tempo.

Faça uma Rolagem de Ruído. Se algum Intruso aparecer nesta Sala, sua tentativa de se trancar na Sala de Isolamento falha.

Se nenhum Intruso aparecer, remova o miniatura do seu Personagem do jogo. Você conseguiu se trancar em segurança. A partir de agora, você não participa mais do jogo. Se o seu Personagem sobrevive ou morre junto com a Instalação será determinado no Fim de Jogo.

Outros Jogadores ainda podem iniciar a sequência de Autodestruição quando um Personagem já estiver trancado na Sala de Isolamento.

MODOS DE JOGO

MODO SOLO & COOPERATIVO

MODO SOLO

Enquanto Nemesis brilha como um jogo semi-cooperativo, você também pode tentar sobreviver sozinho.

Este modo possui seu próprio baralho especial de Objetivos – Objetivos Solo / Coop. No início do jogo, compre duas cartas deste baralho, em vez das cartas regulares de Objetivo. Após colocar a Contingência Ativa, compre dois tokens da piscina neutra em vez de um.

Nota: Assim que o primeiro Encontro ocorrer, você deve escolher uma dessas duas cartas de Objetivo.

Importante: Neste modo, o número de itens disponíveis em cada Sala é reduzido pela metade, arredondando para cima (se o Token de Exploração mostrar 1–2 Itens, defina o Contador de Itens para 1, se 3–4, defina o Contador de Itens para 2).

Para vencer, você deve cumprir seu Objetivo e sobreviver.

MODO TOTALMENTE COOPERATIVO

Este modo de jogo adicional é destinado a jogadores que desejam experimentar uma versão totalmente cooperativa do jogo, sem ter que temer a traição de seus companheiros.

Este modo possui seu próprio baralho especial de Objetivos – Objetivos Solo / Coop. No início do jogo, coloque 1 Token de Contingência no espaço de Contingência Ativa. Os tokens restantes são colocados na Piscina Neutra. Compre um desses tokens, revelando-o a todos os jogadores. O resto será revelado durante o jogo. Coloque-os ao lado do primeiro token revelado.

No início do jogo, compre uma carta Solo / Coop por jogador, em vez das cartas regulares de Objetivo. Essas cartas são informações públicas.

Para vencer o jogo, TODOS esses Objetivos devem ser cumpridos e pelo menos 1 Personagem deve sobreviver. Isso significa que, por exemplo, se um Objetivo for ganhar 8 Conhecimento, o Personagem que cumprir este Objetivo deve estar vivo após a Verificação de Vitória.

Nota: Se houver uma carta exigindo que você envie o Sinal, apenas um Personagem deve fazê-lo. Se houver duas ou mais dessas exigências, esse número de Personagens deve enviar o Sinal!

REVIVER

Neste modo totalmente cooperativo, a Sala de Emergência está equipada com um dispositivo AutoDoc especializado, permitindo que a tripulação reviva qualquer Personagem à beira da morte.

Sempre que um Personagem morre, outro Personagem pode pegar seu Token de Cadáver e levá-lo para a Sala de Emergência funcionando.

Um jogador cujo Cadáver está na Sala de Emergência coloca sua miniatura de Personagem lá no início da próxima rodada. Todos os seus Ferimentos Leves são descartados, todos os seus Ferimentos Graves são Curados.

Importante: A Sala de Emergência não funciona se houver um Intruso ou um Token de Mau Funcionamento nela.

JOGANDO COM PERSONAGENS DO NEMESIS ORIGINAL

Se você tiver o jogo original Nemesis, você pode usar os Personagens deste jogo em Nemesis: Lockdown, colocando Personagens bem conhecidos contra novas ameaças em um novo ambiente da Instalação em Marte. Tenha em mente que jogar com esses Sobreviventes de Nemesis pode ser mais difícil e uma equipe composta apenas por Personagens de Nemesis pode enfrentar um verdadeiro desafio.

ESCOLHENDO UM PERSONAGEM

Quando os jogadores escolhem seus Personagens, a carta de Seleção de Personagem que eles selecionam permite que escolham o Personagem de Lockdown, o jogo base ou o Personagem de Aftermath de uma cor escolhida, conforme descrito na carta de Seleção de Personagem.

Por exemplo, o Personagem vermelho de Nemesis (o Soldado) pode substituir o Personagem vermelho de Lockdown (o Sobrevivente).

Após escolher seu Personagem, cada jogador mantém sua carta de Seleção selecionada, impedindo que qualquer outro jogador escolha outro Personagem da mesma cor.

Os dois Personagens vermelhos (o Sobrevivente e o Soldado) nunca podem estar no mesmo jogo juntos.

Os Personagens de Nemesis são contados como Sobreviventes de Nemesis. Eles sempre começam com 3 Conhecimento na Sala de Isolamento. Mais sobre suas diferenças – veja os detalhes abaixo.

PILOTO

Use o baralho de Ações do Piloto fornecido com Nemesis: Lockdown. O Piloto começa sem uma carta de Item Inicial.

Use a carta de Item de Missão do Piloto fornecida com Nemesis: Lockdown.

OUTROS

Outros Personagens (Capitão, Cientista, Batedor, Soldado e Mecânico) usam seus baralhos de Ações fornecidos com o jogo original Nemesis. Esses Personagens começam sem uma carta de Item Inicial.

Esses Personagens usam suas cartas de Item de Missão fornecidas com Nemesis: Lockdown.

Os Personagens de Aftermath são explicados no Manual de Metas de Stretch.

LADO ALTERNATIVO DO TABULEIRO

Este layout de tabuleiro alternativo pode ser usado em qualquer modo de jogo, mas tenha em mente que pode ser mais difícil sobreviver e completar alguns dos Objetivos.

VISÃO GERAL

A principal característica deste lado do tabuleiro é que ele retrata o complexo da Instalação, consistindo em uma base subterrânea parcialmente construída em uma encosta e alguns edifícios na superfície de Marte.

Enquanto a base subterrânea segue as regras básicas de Nemesis referentes a Movimento, Ruídos, etc., a parte da Superfície de Marte do tabuleiro, as Salas nos Edifícios nela e as Áreas seguem suas próprias regras.

PREPARAÇÃO

Durante a preparação, siga as regras padrão, mas use o outro lado do tabuleiro e coloque Tokens de Exploração de Superfície para todas as Encruzilhadas e Salas nos Edifícios.

Coloque o baralho de Superfície de Marte ao lado do tabuleiro. Ele é usado apenas neste modo de jogo.

TOKENS DE EXPLORAÇÃO DE SUPERFÍCIE

Existem alguns novos efeitos nestes tokens:



– Compre 1 carta do baralho de Itens vermelho.



– Compre 1 carta do baralho de Itens amarelo.



– Compre 1 carta do baralho de Itens verde.



– Compre e resolva 1 carta do baralho de Superfície de Marte. Após resolver o efeito da carta, você ainda realiza uma Rolagem de Ruído (ou coloca um Marcador de Ruído) como normal.

Quando você tiver que resolver o efeito de um Token de Exploração de Mau Funcionamento em uma Encruzilhada, nada acontece.

SUPERFÍCIE DE MARTE



A parte superior do tabuleiro mostra um novo tipo de ambiente nos jogos Nemesis – a superfície do planeta Marte. Funciona um pouco diferente do resto da Instalação.

Sempre que você estiver na parte da superfície da Instalação e realizar uma Rolagem de Ruído, use o dado de Superfície de Marte (d12).

ENTRONCAMENTOS E ÁREAS

Entroncamentos são um tipo especial de Sala que não pode ter uma malfunction (Mau Funcionamento) ou um marcador de Perigo de Fogo. Eles estão conectados por Caminhos. Caminhos são um tipo especial de Corredor. Caminhos são conectados a outro Caminho ao destino de uma rolagem de Perigo, ou os Personagens podem usar Caminhos para viajar entre Entroncamentos vizinhos. Marcadores de Ruído nunca podem ser colocados em Caminhos.

Dois Entroncamentos (ou um Entroncamento e uma Sala de Saída) são conectados quando há um Caminho diretamente entre eles.

Todas as Áreas da Superfície de Marte são tratadas como conectadas a todas as Áreas. Isso significa que, ao rolar um Dado de Ruído em um Entroncamento, você deve colocar um Marcador de Ruído na Área com o número correspondente, como descrito no Corredor Técnico.

Áreas são as partes da Superfície de Marte que cercam Edifícios particulares. Esses edifícios são um tipo especial de Salas que, quando conectados apenas aos seus Edifícios particulares, no caso de um Edifício numerado de Área não estar conectado a nenhum Edifício (por exemplo, Saídas de Ação de Caverna ou Sala de Entrada de Caverna), não pode ser aplicado às Áreas.

MOVIMENTAÇÃO NA SUPERFÍCIE DE MARTE

Existem duas maneiras de se mover na Superfície de Marte: Rover ou andar a pé, usando a Ação de Movimento. Personagens adicionais necessários para se mover a pé na superfície de Marte, pois usam Equipamento Rudimentar já fornecido. No entanto, a Roupa Ambiental pode ser útil, pois oferece mais proteção em caso de coisas que deram errado.

USANDO O ROVER PARA SE MOVER PELA SUPERFÍCIE DE MARTE

Se o Rover estiver em qualquer uma das Salas de Saída, um Personagem nessas Salas pode usá-lo (fornecido ao se mudar para qualquer outra Sala de Saída no Centro de Operações ou para sair da Base Subterrânea).

2 Mova seu Personagem e o Rover para qualquer outra Sala de Saída. Quando você usar o Rover, não poderá fazer uma rolada de Rolagem de Ruído.

ESCAPANDO DA BASE USANDO ROVER

2 Se o Rover estiver na Sala de Saída, você pode simplesmente mover o Rover com seu Personagem para o Bunker. Você conseguiu escapar da Instalação com segurança. Coloque sua miniatura de Personagem no Bunker para marcar isso.

USANDO A AÇÃO DE MOVIMENTO PARA SE MOVER PELA SUPERFÍCIE DE MARTE

Personagens podem usar a Ação de Movimento para se mover de uma Sala de Saída para se conectar a Entroncamentos ou entre Entroncamentos conectados.

Dois Entroncamentos (ou um Entroncamento e uma Sala de Saída) são conectados quando há um Caminho diretamente entre eles.

Depois de colocar seu Personagem em um Entroncamento, execute os passos padrão da Ação de Movimento, ou seja, faça uma rolagem de Perigo (se houver um deitado nos Entroncamentos) e resolva-o. Depois disso, realize uma rolada de Dado de Ruído. Se você rolar um Intruso ou qualquer outro Personagem nos Entroncamentos, não execute uma rolada de Rolagem de Ruído.

Lembre-se de usar a Superfície de Marte quando você realizar uma rolagem de Dado de Ruído.



EXEMPLO DE ROLAGEM DE RUÍDO EM UM EDIFÍCIO



O Sobrevivente se moveu para a Sala de Cirurgia. O resultado do Dado de Ruído na Instalação, então a ROLAGEM DE RUÍDO é realizada com a Superfície de Marte: o resultado é 1, então um Marcador de Ruído (brilho verde) é colocado na Área com o número "1".

Se a Área "1" já contém um Marcador de Ruído, um Encontro ocorreria ali. Por sorte do Sobrevivente, tudo está bem... por agora.

EXEMPLO DE ROLAGEM DE RUÍDO EM UM ENTRONCAMENTO



Desta vez, o Sobrevivente se move para um Entroncamento. O resultado do Dado de Ruído na Superfície de Marte é 3, então um Marcador de Ruído (brilho verde) é colocado na Área correspondente.

LADO ALTERNATIVO DA DESCRIÇÃO DO TABULEIRO

1) Superfície de Marte
2) Edifícios
3) Áreas
4) Salas de Saída da Base
5) Sistema de Envio de Carga A
6) Base Subterrânea
7) Repositório
8) Sala de Isolamento
9) Fornecimento de Energia de Reserva
10) Rover
11) Elevador
12) Ação de Computador
13) Portão Principal
14) Poço Neutro

PRÉDIOS



Os Prédios são agrupamentos de Salas. Eles funcionam como outras Salas na Instalação, exceto:

- Eles fornecem alguma proteção contra os efeitos das cartas da Superfície de Marte, conforme indicado pelo símbolo do Traje Espacial.
- Os Prédios podem ser acessados por um Caminho conectado a uma Encruzilhada. Este Caminho é chamado de Saída do Prédio.
- Você pode se mover entre os Prédios de qualquer um dos lados ou a pé, ou usando um Rover.

Sempre que você realizar uma rolagem de Ruído na Superfície de Marte e estiver em um Prédio, e o resultado corresponder à Área do Prédio, coloque um Marcador de Ruído naquela Área, conforme você faria em um Corredor.

2 AÇÃO DE ESCAPAR DA INSTALAÇÃO

Para escapar da Instalação até o Bunker, um Personagem deve estar em uma Encruzilhada conectada a um Caminho que leva até o Bunker, usar um Traje Espacial Envirosuit e gastar 1. Se qualquer pessoa no mesmo Prédio tentar realizar a Ação de Escapar da Instalação, o Intruso aparece, você deve escapar da Instalação e mover seu Personagem até o Bunker. Você conseguiu escapar com segurança.

DADO E BARALHO DA SUPERFÍCIE DE MARTE





O Dado da Superfície de Marte é um dado especial de Ruído de 12 lados, usado apenas em algumas partes da Face Alternativa do tabuleiro. Todas as Encruzilhadas e Corredores dos Prédios, que usam este dado de Ruído, são marcados adequadamente.

Resultados de 1–4 e Silêncio são resolvidos como regras normais.

Resultados de Perigo, ao sair de um Prédio, são resolvidos como regras normais. Tenha em mente que a Face Alternativa do tabuleiro é tratada como um Corredor Técnico conectado a todos os Prédios.

Ao invadir uma Encruzilhada, mova todos os Intrusos na Superfície de Marte (exceto aqueles em Prédios ou em Combate) para as Encruzilhadas com o Personagem que rolou este resultado. Se houver vários personagens que possam se mover, coloque um Marcador de Ruído em cada Área que não tenha um Marcador de Ruído.



Existe uma nova simbologia no Dado da Superfície de Marte. Ao rolar este resultado, compre e resolva uma carta da Superfície de Marte.

O baralho da Superfície de Marte é um novo baralho de cartas que descreve vários eventos que ocorrem na Superfície de Marte quando o Personagem está vagando na superfície hostil do planeta.

Cada carta é dividida em três partes. A parte superior é aplicada a todos os Personagens atualmente na Superfície de Marte ou ao Personagem que comprou a carta, dependendo do ícone naquela carta, a parte do meio aplica o efeito do Traje Espacial do Personagem ou não se aplica, e a parte inferior da carta se aplica aos Personagens.

EXEMPLO DE UMA CARTA DA SUPERFÍCIE DE MARTE



1) Título

2) Efeito geral de uma carta da Superfície de Marte

3) Efeito do Traje Espacial em uma carta da Superfície de Marte

USANDO OS INTRUSOS EM PARTIDAS DE NEMESIS: LOCKDOWN

JOGANDO COM INTRUSOS

Nemesis: Lockdown permite que você use os Intrusos — a raça fornecida com a caixa original de Nemesis —. Os Intrusos principalmente seguem as regras básicas encontradas no Manual de Jogo de Nemesis: Lockdown, com algumas mudanças listadas abaixo.

Para jogar com os componentes de Intrusos fornecidos com o jogo original de Nemesis: Lockdown, use as cartas e fichas fornecidas com a caixa. Remova as cartas de Vulnerabilidade a Fogo e Suscetibilidade a Fosfatos e as cartas de Fraqueza dos Intrusos.

PREPARAÇÃO

9) Coloque o tabuleiro do Laboratório dos Intrusos (está no outro lado do tabuleiro do Laboratório dos Night Stalkers) ao lado do tabuleiro e coloque os seguintes componentes nos espaços correspondentes:
   - 5 fichas de Esgoto na caixa de ninho,
   - 3 cartas de Fraqueza dos Intrusos, viradas para baixo.

   Coloque todas as cartas de Fraqueza dos Intrusos restantes de volta na caixa.
10) Troque as fichas de Night Stalker por fichas de Intruso.
11) Coloque o deck de Eventos dos Intrusos (em vez do deck básico de Eventos) e o deck de Ataque dos Intrusos ao lado do tabuleiro. Resolva o resto desta etapa conforme as regras básicas.

DESCOBRINDO A FRAQUEZA DO INTRUSO

Descobrir uma Fraqueza segue as mesmas regras de *Nemesis: Lockdown*, exceto que uma carta de Fraqueza revelada é ativa para todos os Intrusos em vez de para cada Night Stalker individual.

Nota: em comparação às regras de Fraqueza do Night Stalker de Nemesis, a carta de Fraqueza do primeiro Intruso não é descoberta. Os Personagens podem descobrir seguindo as regras básicas de Nemesis: Lockdown.