



LIVRO DE REGRAS

NEMESIS

UM JOGO DE
ADAM KWAPIŃSKI

ÍNDICE

- 4 VISÃO GERAL DO JOGO
- 5 INTRODUÇÃO DO JOGO
- 6 **PREPARAÇÃO DO JOGO:** PASSOS 1 A 13, PREPARAÇÃO DO TABULEIRO
- 8 **PREPARAÇÃO DO JOGO:** PASSOS 14 A 20, PREPARAÇÃO DA TRIPULAÇÃO
- 9 DESCRIÇÃO DO TABULEIRO
MONTES DE DESCARTE
- 10 **FLUXO DO JOGO**
(ORDEM DAS RODADAS, FASE DO(A) JOGADOR(A), FASE DE EVENTO)
- 12 **OBJETIVOS DO(A) JOGADOR(A) E FIM DO JOGO**
VERIFICAÇÃO DE VITÓRIA
- 13 **MOMENTOS CRÍTICOS DA PARTIDA**
OBJETIVOS
- 14 **AÇÕES**
SOMENTE EM COMBATE / SOMENTE FORA DE COMBATE
- 16 **FICHAS DE DESLOCAMENTO E EXPLORAÇÃO**
CÔMODOS E CORREDORES
AÇÃO DESLOCAR-SE
FICHAS DE EXPLORAÇÃO
- 17 ROLAGEM DE RUÍDO
- 18 CORREDORES TÉCNICOS
- 19 MARCADORES DE RUÍDO / GOSMA / FOGO
MARCADORES DE DEFEITO, FICHAS DE PORTA
- 20 **ENCONTRO E COMBATE**
- 21 FUGA DE PERSONAGEM
- 22 DANO E MORTE DE INTRUSORA
RECUO DE INTRUSORA, ATAQUE DE INTRUSORA
CARTAS DE CONTAMINAÇÃO
- 23 **FERIMENTOS E MORTE DE PERSONAGEM**
CARTAS DE FRAQUEZA DAS INTRUSORAS
- 24 **OBJETOS E ITENS**
MÃOS E INVENTÁRIO DE PERSONAGEM
- 25 PROCURA, CONSTRUÇÃO E ITENS DE BUSCA
- 26 **FOLHETO DE CÔMODOS**
CÔMODOS COM UM COMPUTADOR
CÔMODOS BÁSICOS "1"
- 27 CÔMODOS ADICIONAIS "2"
- 29 CÔMODOS ESPECIAIS
CÁPSULAS DE FUGA
- 30 MODALIDADES DO JOGO

COMPONENTES DO JOGO



1 Tabuleiro dupla-face



6 Tabuleiros de Personagem



11 Peças de Cômulo "1"



9 Peças de Cômulo "2"



1 Scanner



1 Tabuleiro das Intrusoras



1 Banco de Intrusoras (bolsinha)

2 Dados de Combate D6 e
2 dados de Ruído D10



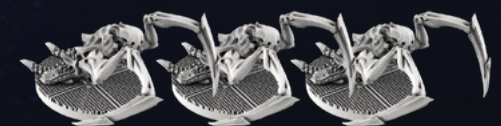
MINIATURAS:



6 Personagens
(Capitão, Pilota, Cientista, Batedora, Soldado, Mecânico)



6 Larvais



3 Rastejantes



8 Intrusoras Adultas (4 modelos diferentes)



2 Reprodutoras

1 Rainha



5 Suportes plásticos para cartas
(Inventários)



6 Anéis plásticos coloridos

«« COMPONENTES DO JOGO »»

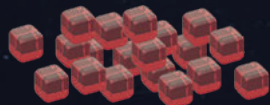


2 Folhetos de Cômodos

MARCADORES E FICHAS:



18 Marcadores de Status



50 Marcadores de Munição / Dano



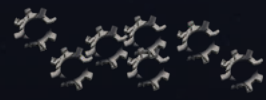
30 Marcadores de Ruído



8 Marcadores de Fogo



12 Fichas de Porta e
12 Bases de Plástico



8 Marcadores de Dejeito



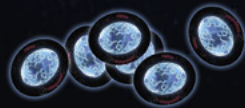
6 Fichas de Motores
(3 Funcionando, 3 Danificados)



2 Fichas de
Cinco Danos



4 Fichas de Cápsula de Fuga



8 Fichas de Ovo de Intrusora



20 Fichas de Exploração



27 Fichas de Intrusoras
(8 de Larvais, 12 de Intrusoras
Adultas, 3 de Rastejantes,
2 de Reprodutoras, 1 Rainha,
1 Em Branco)



1 Ficha azul de Cadáver de
Personagem
4 Fichas vermelhas de Cadáver
de Personagem



8 Fichas de Carcaça de Intrusora
1 Ficha de Despressurização



1 Ficha de Primeiro(a)
Jogador(a)

CARTAS:



60 Cartas de Ação (10 por Personagem)



18 Cartas de Objetivo
(9 Pessoais e 9 Corporativos)



27 Cartas de Contaminação
*Nota: Embora tenham o verso igual
ao das cartas da ação, elas devem formar
um baralho separado.*



20 Cartas de Ataque de Intrusoras



16 Cartas de Ferimento Grave



20 Cartas de Evento



5 Cartas de Ajuda



8 Cartas de Fraqueza das Intrusoras



8 Cartas de Coordenadas



30 Cartas de Item Verde (Médico)



30 Cartas de Item Amarelo (Técnico)



30 Cartas de Item Vermelho (Militar)



12 Cartas de Item Azul (Construído)



6 Cartas de Item Inicial (Arma) de Personagem



12 Cartas de Busca de Item de Personagem



6 Cartas de alistamento de Personagem

COMPONENTES DA MODALIDADE AVANÇADA:



7 Cartas de Objetivo Solo / Coop
*Este componente não é usado
no jogo básico!*



10 Cartas de Ação de Intrusora
*Este componente não é usado
no jogo básico!*

OUTROS COMPONENTES:

NEMESIS

1 suporte de papelão para a caixa
Este componente não é usado no jogo.

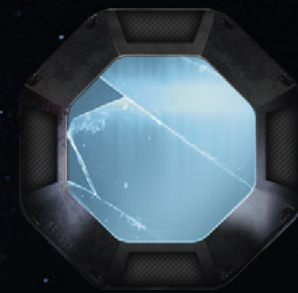


VISÃO GERAL DO JOGO

Nemesis é um jogo semicooperativo onde você e as outras pessoas da tripulação devem sobreviver em uma nave infestada por organismos hostis.

Para ganhar o jogo, você deve completar um dos dois objetivos que tirar no começo do jogo e voltar inteiro(a) para a Terra. Você vai encontrar vários obstáculos no caminho: hordas de intrusoras (o nome dado pela inteligência artificial da nave às criaturas alienígenas), condições precárias da nave, outros(as) jogadores(as) com seus próprios objetivos e, às vezes, o puro destino cruel.

A partida de *Nemesis* foi planejada para ser cheia de momentos decisivos — se tudo der certo, você vai achar o jogo recompensador mesmo que seus melhores planos sejam arruinados e seu/sua personagem tenha um fim horrível.



UMA PALAVRINHA DO AUTOR

Cinco anos. No dia em que escrevo essas palavras, cinco anos se passaram desde o inverno de 2013, quando construí meu primeiro protótipo de *Nemesis*. O jogo que você tem em mãos mal parece a versão original. Nos anos que se seguiram, o projeto evoluiu e mudou constantemente — às vezes retornando às suas raízes, só para voltar a alterá-las drasticamente pouco tempo depois. A única coisa que permaneceu foi o conceito central: recriar, da melhor maneira possível, a experiência dos clássicos claustrofóbicos e paranóicos da ficção científica.

Embora seja somente o meu nome que apareça na caixa, a lista de pessoas que contribuiu com esse jogo, em vários estágios da produção, provavelmente ocuparia várias páginas — o time da minha antiga empresa de publicação, as pessoas na Rebel Publishing que assumiram esse projeto e, finalmente, o time na Awaken Realms que terminou o desenvolvimento do jogo e gerenciou o financiamento coletivo dele.

Embora ele faça parte da Awaken Realms, também gostaria de agradecer Marcin Wierkot — não só por ser editor ou por suas habilidades no gerenciamento de campanhas incríveis no Kickstarter. Para mim, é óbvio que *Nemesis* deve a Marcin boa parte do seu incrível sucesso e também quero agradecê-lo por suas opiniões/ideias constantes e por me convencer a adotar vários conceitos novos (o que, acredite, não foi fácil).

Nemesis também teve um grupo gigantesco de jogadores e jogadoras de teste. No começo, eu só jogava com alguns amigos e amigas próximos; mas, a cada fase do projeto, o time cresceu até chegar a proporções épicas — especialmente depois de ter subido no Tabletop Simulator (graças aos esforços de Ken Cunningham, Steven Becker, David Werner, Stefano Trivellato, Adam Grinder e Luca Cornaggia). Não tive a oportunidade de conhecer cada jogador ou jogadora de teste pessoalmente, mas queria que soubessem que foi o retorno que deram que me ajudou durante os estágios desse projeto e que me permitiram manter meu entusiasmo intacto ao longo desses cinco longos anos de desenvolvimento.

Também devo um agradecimento especial a Michał Oracz, que conheci durante o projeto do *Nemesis*. A profundidade do envolvimento dele em todos os aspectos desse jogo é simplesmente incrível e só posso falar sobre como sou sortudo por ter encontrado uma pessoa com tantas habilidades e experiência.

Para fechar, também queria agradecer a Iga, que provavelmente é a única pessoa que lembra do verdadeiro começo deste projeto, já que foi ela quem me inspirou a criar o jogo cinco anos antes, em uma noite fria de inverno.

Meu agradecimento final vai para todo mundo que apoiou esse projeto no Kickstarter, acreditando tanto em mim quanto na Awaken Realms. Espero que *Nemesis* retribua esse apoio com muitas emoções e horas inesquecíveis gastas sobre o tabuleiro. E espero que — pelo menos de vez em quando — sua jornada termine com uma viagem segura de volta para a Terra...

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Adam Kwapiński

DESENVOLVIMENTO: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski e time da Rebel

TESTES: Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojki, Krzysztof Belczyk e Paweł Czocho

LIVRO DE REGRAS: Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot e Hervé Daubet

ILUSTRAÇÕES: Piotr Fokszowicz, Ewa Labak, Patryk Jedraszek e Andrzej Pótoranos

DESIGN GRÁFICO: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos e Michał Oracz

MODELOS 3D: Jędrzej Chomici, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek e Mateusz Modzelewski

DIREÇÃO DE ARTE: Marcin Świerkot

AGRADECIMENTOS A: Christi Kropf, Shaun Melville, Frank Calcagno, Kevin Alford, Kris Ardianto, Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Dustin Crenshaw, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marco Corbella, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joeri Penasse, John Navarrete, Nikola Vlahovic e Michael French. Agradecimentos especiais a Ken Cunningham e Jordan Luminais.

Agradecimentos especiais a todos os apoiadores e apoiadoras do Kickstarter que nos ajudaram transformar esse jogo em realidade. Obrigado a todas as pessoas que testaram este jogo ao longo dos anos de sua produção e a todas as pessoas que se juntaram aos testes cegos no ArBar e jogaram o jogo no Tabletop Simulator.

PLAYTESTERS: Michał Misztal, Paweł Panek, Kacper Ziatkowski, Piotr Frak, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Oriana Miynarska, Anna Sadurska-Czocho, Paweł Kieron, Maks Kieron, Michał Łysiak, Kacper Mendrek, Robert Nen, Michał Sienko, Barbara Sanecka-Sienko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Zuchowski, Marta Batorczak-Zuchowska, Iga W. Grygiel, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Porzba, Jakub Kurek, Paweł Kurnatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikołajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapinski, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Glen, Joanna Glen, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Hapka, Jakub Mróz, Kamil Kołodziej, Cezary Sidor, Piotr Katnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedlinski, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Ingielewicz, Krzysztof Szafranski, Andrzej Olejarczyk, Piotr Widerski, Mateusz Zbikowski e Małgorzata Boryczka.

TRADUÇÃO PARA O INGLÊS: Krzysztof Piskorski e Paweł Samborski

REVISÃO: Hervé Daubet, Dan Morley e Tabletop Polish, além da inestimável ajuda de quem apoiou o projeto.

GALÁPAGOS JOGOS

TRADUÇÃO: Jana Bianchi

REVISÃO: Ivar Júnior, Kévila Cordas, Luciana Galeani e Paula Pizauro

DIAGRAMAÇÃO BR: Ana Onofri, Danilo Sardinha e Felipe Godinho
www.GalapagosJogos.com.br

INTRODUÇÃO AO JOGO

Bem-vindo ou bem-vinda a bordo! Esta história introdutória foi feita para familiarizar você com o fluxo de uma partida padrão e dar uma visão geral das regras essenciais de **Nemesis**. Todos os termos, itens, personagens e locais do tabuleiro do jogo são escritos em **negrito** para serem identificados mais facilmente. Esperamos que esta história torne a leitura das regras mais fácil e divertida.

Esperamos que, depois de algumas partidas de **Nemesis**, você tenha suas próprias histórias para contar!

Começou como tantas outras vezes — a gente acordou em meio a uma névoa fria no **Hibernatório**, bem no meio da nave. Como de praxe, a gente sofria de amnésia temporária por causa da viagem em velocidade superior à da luz e da hibernação. Cada um de nós sabia o próprio nome e tinha algumas memórias básicas, mas não se lembrava claramente de onde estava ou o que deveria fazer. A disposição da nave não parecia familiar. A gente sabia que em algum lugar da popa havia três **Motores**; e, na parte da proa, ficava uma **Ponte de Comando**. A gente também estava condicionado a lembrar a localização de duas **Cápsulas de Fuga**, só para o caso de algo dar *realmente* errado. O resto era um borrão. Mas, dessa vez, a amnésia não era nosso único problema — um dos nossos companheiros estava morto dentro da cápsula, com um rombo aberto no meio do peito. Luzes de emergência brilhavam por todos os lados.

Como **Capitão**, eu sabia que precisava evitar o pânico, seguir os procedimentos, inspecionar a nave e verificar se os motores estavam operacionais, já que a gente precisava de **pelo menos 2 deles** pra continuar viagem. A gente também precisava conferir as **coordenadas** pra garantir que a nave estava indo em direção a Terra.

Todos nós tínhamos assistido filmes de terror o suficiente pra saber que íamos precisar de algumas **Armas**. Por sorte, nossos armários estavam bem ali, com algum equipamento básico e **Itens** de que a gente precisava pra exercer nosso trabalho (embora nem tudo estivesse funcional). Junto com o meu **Revólver** e outros itens pessoais, também encontrei outra coisa — uma carta com ordens especiais do meu empregador. Algum tempo antes, nosso **Mecânico** tinha descoberto umas sujeiras da corporação e dito que iria prestar algumas declarações quando voltasse para a Terra. A companhia deixou claro que não queria que ele voltasse. A qualquer custo.

Eu sabia que vários dos membros da minha tripulação tinham seus próprios objetivos secretos, além dos próprios **Objetivos Corporativos**. Eu não podia confiar em ninguém. A gente se dividiu em dois grupos — a **Pilota** e eu checaríamos a ponte de comando, enquanto o **Mecânico** e o **Cientista** iriam para a parte da popa, onde ficavam os **Motores**.

Fui adiante, avançando com cuidado pelo **Corredor**. Quando entrei no cômodo seguinte, ouvi um **Ruído** muito estranho vindo da popa da nave. Então, a **Porta** bateu bem atrás de mim. Defeito no sistema! A ideia de ficarmos juntos já foi pelo ralo.

Olhei ao redor — eu estava na área das **Cabines** da tripulação. Decidi explorar o lugar atrás de algum item útil e encontrei um **Extintor de Incêndio** e um **Kit de Primeiros Socorros**. Imediatamente, me senti um pouquinho mais seguro. Não tinha mais nada ali, então resolvi continuar. Foi quando as coisas foram de mal a pior. Primeiro, pisei em uma **Gosma** verde que cobriu minhas pernas e não queria sair por nada. Então, ouvi o ruído de novo.

De repente, uma **Larval** monstruosa pulou em cima de mim, surgindo da escuridão. Pela aparência das garras e mandíbulas, tinha quase certeza de que aquilo faria coisas terríveis comigo se eu não fosse rápido. Então, continuei atirando no troço até ele parar de se retorcer, gastando a maior parte da minha **Munição** no processo. Àquela altura, soube que algo insano estava acontecendo. Tinha que decidir se eu queria cumprir a função que a empresa havia me atribuído ou se ia seguir meu **Objetivo Pessoal**. Cheguei à conclusão que não era o melhor momento de abater um membro da tripulação — o futuro da humanidade poderia estar em jogo! Em vez de matar o **Mecânico**, decidi enviar um **Sinal** usando nossa **Sala do Comunicador** pra avisar a Terra sobre a situação. Depois, eu iria **examinar** uma das criaturas no **Laboratório**, tentando conseguir o máximo possível de informação, antes de vazar daquela nave do inferno.

Eu havia parado para Descansar e acalmar meus nervos quando ouvi os ruídos arrepiantes de novo. Mas nada avançou sobre mim dessa vez. Seguindo para o próximo cômodo, entrei na sala do **Gerador**, onde encontrei com a **Pilota**. Eu estava no único lugar onde poderia ativar a sequência de **Autodestruição** da nave. Considerando o que tinha acabado de ver, não parecia uma má ideia... Infelizmente, a sala estava **Danificada** e a gente ia precisar consertá-la primeiro. Decidimos que o **Mecânico** era a pessoa mais qualificada pra função.

Conversei com a **Pilota**, que confirmou o que eu temia desde o princípio — havia mais do que uma **Larval**. No caminho até ali, ela tinha dado de cara com um espécime **Adulto** que conseguiu atingi-la. Por sorte, foi só um **Ferimento Leve**, mas eu secretamente temia que ela tivesse sido **Infectada**. E, como essa **Intrusora** agora estava perseguindo a gente, não dava pra voltar pro **Hibernatório**. Passamos os próximos minutos nos deslocando com cuidado de um cômodo ao outro, tentando salvar o que fosse possível — dei um jeito de **Construir** um **Lança-Chamas** improvisado, usando alguns **Químicos** e algumas **Ferramentas**. A cada passo, a gente ouvia mais e mais ruídos vindo em nossa direção.

Vários dos cômodos que analisamos estavam danificados e um deles estava pegando **Fogo**. As coisas não pareciam nada boas. Eu sabia que a nave só aguentaria uma certa quantidade de danos antes de **explodir**. Com isso em mente, passamos algum tempo consertando o **Sistema de Controle da Escotilha** para **destravar** nossas duas **Cápsulas de Fuga** — estávamos mais perto de escapar daquela armadilha mortal.

A essa altura, nos separamos. A **Pilota** foi para a **Ponte de Comando** e eu fui enviar o **Sinal**. Loguei no painel de comunicação e comecei minha transmissão quando uma explosão me atirou contra a parede oposta. Mesmo atordoado pelo estouro, entendi que alguém tinha acabado de tentar me matar. Não tive que esperar muito pelo culpado — alguns segundos depois, o **Mecânico** entrou correndo na sala com um **Coquetel Molotov** na mão suja de graxa.

Ele não podia atirar em mim ou me ferir diretamente, graças aos **implantes** antiagressão que todos os membros da tripulação tinham nos cérebros pra evitar violência ou um motim. Porém, armas indiretas eram uma das maneiras de enganar o implante. Só tinha uma coisa que ele não sabia: como **Capitão**, eu podia usar o mesmo implante para **forçá-lo** a cumprir uma única ordem.

Ordenei que o **Mecânico** fosse na frente e conferisse um dos cômodos adjacentes. Logo ouvi o som que esperava. Uma das **Intrusoras** surgiu dos **Corredores Técnicos** e pulou em cima do pobre coitado. Só pra garantir que nenhum dos dois sobrevivesse, joguei uma **Granada** no corredor.

Inspeionei meus **Ferimentos** — minha perna estava gravemente ferida. **Enfaixei** o membro e voltei a poder me mover, mas sabia que era uma medida provisória. Tinha a intenção de **Curar** os danos na primeira oportunidade.

Apesar da dor, consegui chegar à **Ponte de Comando**, **destruindo** uma **Porta Fechada** no caminho. Lá encontrei a **Pilota** e contei a ela sobre o ataque do **Mecânico**. Ela estava ocupada demais para me escutar. Tinha acabado de definir as coordenadas de salto para a Terra. A gente não sabia se havia motores suficientes funcionando, mas ela estava disposta a arriscar. Aquilo deixava a gente com pouco tempo pra voltar ao **Hibernatório**. Só tínhamos alguns minutos antes do **Salto** e todo mundo que estivesse fora de uma cápsula de estase naquele momento poderia sofrer atomização pela aceleração extrema.

Disse pra ela ir na frente, esperando ter a oportunidade de desviar até o **Laboratório** e completar meu próprio objetivo. Mas alguma coisa não parecia certa... Talvez fosse o jeito com que ela agia ou falava? Não tinha como saber — mas, como **Capitão**, eu tinha aprendido a confiar nos meus instintos.

Felizmente, eu tinha uma **Chave de Registro** que me daria acesso total à conta de um dos membros da tripulação — escolhi conferir a correspondência da **Pilota**. O que encontrei me chocou. Ela tinha a intenção de levar a nave até uma base secreta em **Marte** onde uma organização da qual eu nunca tinha ouvido falar planejava usar as **Intrusoras** pra algum propósito escuso.

O que veio depois foi puro caos. Ferido, cercado por formas de vida hostis e sem aliados ou aliadas, eu teria que usar todos os truques na manga pra continuar vivo. Quando uma **Intrusora Adulta** surgiu no meu caminho, usei todo o combustível do meu **Lança-Chamas** tentando acabar com ela, mas não foi suficiente. Ela deu um jeito de fincar as mandíbulas salivantes no meu ombro. Peguei o **Revólver** e, com a última bala — que estava guardando pra mim mesmo — arranquei a cabeça dela fora. Estava quase perdendo a consciência por causa do **Sangramento** quando nosso **Cientista** tropeçou em mim. Ele vinha do **Laboratório** onde tinha analisado uma das **Carcaças de Intrusora** e descoberto uma **Fraqueza** da espécie. No fim, a gente tinha um objetivo comum! Ele me ajudou a me levantar e a gente decidiu tentar fazer aquilo juntos. Infelizmente, não chegamos muito longe. Tive que deixá-lo pra trás quando ele foi pego por uma enorme **Reprodutora**. Foi uma decisão difícil, mas alguém precisava avisar a Terra!

Finalmente, cheguei à **Área de Evacuação**, mas a passagem estava bloqueada. Lá estava ela, esperando por mim. Uma besta gigantesca, a maior da espécie. A **Rainha**. Eu só tinha uma coisa em mãos ainda: um pequeno **Extintor de Incêndio** que carreguei o tempo todo. Em desespero, descarreguei o extintor nela.

Para minha completa surpresa, funcionou! Ela recuou, me dando o tempo necessário para entrar em uma **Cápsula de Fuga** e a lançar apressadamente.

Eu estava *fora*. Eu *sobrevivi*.

Ou pelo menos achei que sobreviveria... Posso sentir algo se movendo dentro de mim. Não sei quanto tempo ainda tenho. Estou deixando essa mensagem caso alguém encontre essa cápsula perdida.

Destruam o meu corpo. Não examinem as criaturas. Não tentem subjugar-las de jeito nenhum.

Se vocês quiserem que a humanidade sobreviva... Deixem tudo isso pra trás e nunca mais voltem.

PREPARAÇÃO DO JOGO: PASSOS 1 A 13, PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

1] Coloque o **tabuleiro** sobre a mesa. Use o lado básico do tabuleiro, identificado conforme a imagem abaixo.



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

2] Embaralhe todas as **peças de Cômodo "2"** sem olhar suas faces e, mantendo-as com a face para baixo, coloque aleatoriamente uma peça de Cômodo "2" em cada espaço de Cômodo marcado com um "2" no tabuleiro.

Devolva à caixa todas as peças de Cômodo "2" que sobrarem.

Nota: Você não vai usar todas as peças de Cômodo "2" em cada partida, uma vez que há mais peças do que espaços no tabuleiro. Quem joga nunca sabe exatamente quais Cômodos existem na nave.

Nota: Evite olhar o conteúdo de quaisquer componentes quando for devolvê-los à caixa.

3] Depois, use o mesmo método para colocar todas as **peças de Cômodo "1"** nos espaços de Cômodo marcados com um "1".

4] Pegue as **fichas de Exploração**, embaralhe-as sem olhar suas faces e, mantendo-as com a face para baixo, coloque aleatoriamente uma ficha em cada peça de Cômodo.

Devolva à caixa todas as fichas de Exploração que sobrarem.

5] Pegue as **cartas de Coordenadas** e, mantendo-as com a face para baixo, coloque aleatoriamente uma única ficha no espaço determinado, ao lado do Cockpit.

Devolva à caixa todas as cartas de Coordenadas que sobrarem.

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

7] Escolhendo aleatoriamente, pegue o número correspondente de **fichas de Cápsula de Fuga**:

— Para **1 a 2 jogadores(as)**: 2 Cápsulas de Fuga,

— Para **3 a 4 jogadores(as)**: 3 Cápsulas de Fuga,

— Para **5 jogadores(as)**: 4 Cápsulas de Fuga.

Coloque a Cápsula de Fuga de menor numeração na Seção "A". Depois, seguindo a ordem numérica, coloque a segunda Cápsula de Fuga na Seção "B". Coloque as demais Cápsulas de Fuga alternadamente na Seção "A" e "B".

As fichas de Cápsula de Fuga devem ser colocadas em seus lugares com o lado "Travada" virado para cima.

Devolva à caixa todas as fichas de Cápsula de Fuga que sobrarem.

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

Repita esse passo para as fichas de Motor marcadas com o número "02" e depois "03".

Importante: Garanta que quem está jogando não veja a face das fichas. Ninguém deve saber se os Motores estão ou não funcionando.

9] Pegue o **tabuleiro das Intrusoras**, posicione-o ao lado do tabuleiro principal e, nos espaços correspondentes, coloque:

— **5 fichas de Ovo**,

— **3 cartas de Fraqueza** aleatórias, viradas com a face para baixo.

As cartas de Fraqueza devem ser mantidas escondidas até serem descobertas. Devolva à caixa todas as cartas de Fraqueza que sobrarem.

10] Pegue o **banco de Intrusoras** e coloque dentro dele as seguintes **fichas de Intrusoras**: 1 Em Branco, 4 Larvais, 1 Rastejante, 1 Rainha, 3 Adultas.

Depois, acrescente mais 1 ficha de Intrusora Adulta para cada pessoa que for jogar.

O resto das fichas de Intrusora devem ser colocadas ao lado do tabuleiro — elas serão usadas durante o jogo.

Coloque as **fichas de Carcaça de Intrusora** ao lado do tabuleiro também — elas marcarão as Intrusoras que forem mortas ao longo do jogo.

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

Coloque o baralho de **Item Construído** ao lado dos outros 3 baralhos de Itens.

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

Devolva à caixa todas as cartas de Ação de Intrusora e de Objetivos Solo / Coop — esses dois baralhos são usados apenas em partidas na modalidade avançada. Veja Modalidades do Jogo na página 30.

12] Coloque os demais marcadores, as demais fichas e os dados ao lado do tabuleiro. A saber:

— **Marcadores de Fogo**,

— **Marcadores de Defeito**,

— **Marcadores de Ruído**,

— **Marcadores de Munição / Dano**,

— **Marcadores de Status** (usados como marcadores de Ferimentos Leves / Gosma / Sinal / Autodestruição / Tempo / Destino),

— **Fichas de Porta**,

— **Fichas vermelhas de Cadáver de Personagem**,

— **2 dados de Combate**,

— **2 dados de Ruído**,

— **Ficha de Primeiro(a) Jogador(a)**.

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

A preparação do tabuleiro já está completa! Agora siga para a preparação da tripulação detalhada na página 8.

SÍMBOLOS DE INTRUSORA:



LARVAL



RASTEJANTE



ADULTA



REPRODUTORA



RAINHA

«« PREPARAÇÃO DO TABULEIRO »»

12

11

10 NEMESIS

9 TABULEIRO DAS INTRUSORAS

3

ATAQUE DE INTRUSORA

FERIMENTO GRAVE

EVENTO

ITEM

ITEM

ITEM

ITEM

SÍMBOLOS DE INTRUSORAS

FRAQUEZAS DAS INTRUSORAS:

SABOTEU PERSONAGEM

DISCO DE INTRUSORA

CARCAÇA DE INTRUSORA

FRAQUEZA DAS INTRUSORAS

FRAQUEZA DAS INTRUSORAS

FRAQUEZA DAS INTRUSORAS

1

2

3

4

5

6

7

8

13

20

COORDENADAS

A B C D

6 5 4 3 2 1

14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

PREPARAÇÃO DO JOGO: PASSOS 14 A 20, PREPARAÇÃO DA TRIPULAÇÃO

14] Pegue um número de **cartas de Ajuda** igual ao número de pessoas jogando e distribua aleatoriamente uma carta para cada pessoa. Essas cartas determinam a ordem de escolha dos(as) Personagens (Passo 17). Se houver 3 pessoas jogando, pegue as cartas numeradas de 1 a 3. Se houver 4 pessoas, pegue as cartas de 1 a 4 e assim por diante.

O número na carta de Ajuda e Inventário é o Número do(a) Jogador(a) — ele é importante não só para escolher Personagens, mas também para alguns dos Objetivos.

*Devolva à caixa todas as cartas de Ajuda que sobrarem.
Leia mais sobre Objetivos na página 12.*

15] Entregue a cada pessoa 1 **suporte plástico para cartas de Inventário** marcado com o mesmo número de sua carta de Ajuda. O suporte é usado para manter as cartas escondidas durante o jogo.

Esse é o Inventário, o lugar onde cada pessoa pode guardar os Itens não-Pesados; assim, cada uma sabe o que tem, mas as outras pessoas só podem especular.

16] Remova, de ambos os baralhos de **Objetivo (Corporativo e Pessoal)**, todas as cartas que mostrem um número de jogadores(as) maior do que o número de pessoas participando da partida.

Embaralhe esses dois baralhos separadamente e distribua aleatoriamente 1 carta do baralho de Objetivo Corporativo e 1 carta do baralho de Objetivo Pessoal para cada pessoa jogando. Cada uma deve manter as cartas de Objetivo escondidas das demais!

Devolva à caixa todas as cartas de Objetivo que sobrarem.

Quando a primeira Intrusora entrar em jogo, cada pessoa terá que descartar um dos dois Objetivos e trabalhar para alcançar o segundo.

Leia mais sobre Primeiro Encontro na página 13.

Dica: As pessoas recebem os Objetivos antes do alistamento dos(as) Personagens por uma boa razão! Sabendo o Objetivo, cada pessoa pode escolher o(a) Personagem que dê melhores chances de alcançá-lo.

17] Embaralhe todas as **cartas de alistamento de Personagem**. As pessoas devem escolher seu(ua) Personagem na seguinte ordem: o(a) Jogador(a) 1 compra aleatoriamente duas cartas de alistamento de Personagem, as revela, escolhe 1 delas e embaralha a outra de novo no meio do baralho de alistamento de Personagem. Depois, o(a) Jogador(a) 2 escolhe seu(ua) Personagem da mesma forma — e assim sucessivamente.

Cada pessoa só pode controlar o(a) Personagem que tiver escolhido durante o alistamento de Personagens.

Depois da fase de alistamento, devolva à caixa todas as cartas de alistamento de Personagem que sobrarem, uma vez que elas não serão mais usadas.

18] Cada pessoa jogando deve realizar as seguintes ações:

A) Pegue o **tabuleiro de Personagem** do(a) Personagem escolhido(a) durante o alistamento.

B) Pegue a **miniatura** do(a) seu(ua) Personagem e coloque-a no Hibernatório.

Coloque cada miniatura dos(as) Personagens em um anel plástico colorido.

C) Pegue o **baralho de Ação** do(a) seu(ua) Personagem, embaralhe-o e coloque-o do lado esquerdo do seu tabuleiro de Personagem virado com a face para baixo.

D) Pegue a **carta de Item Inicial (Arma)** do(a) seu(ua) Personagem e coloque-a em um dos dois espaços de Mão no tabuleiro de Personagem. Depois, pegue um número de **marcadores de Munição** equivalente à capacidade de Munição da Arma indicada na carta da Arma.

E) Pegue as **2 cartas de Busca de Item** do(a) seu(ua) Personagem e as coloque ao lado do seu tabuleiro de Personagem, **com o lado horizontal para cima**. Esses itens NÃO estão ativos no começo do jogo, mas quem estiver jogando pode realizar pequenas missões para desbloqueá-las durante o jogo.

Devolva à caixa todos os tabuleiros de Personagem que sobrarem, uma vez que eles não serão mais usados.

F) Deixe este espaço para o monte de descarte de Ação — é aqui que as cartas de Ação usadas (e as cartas de Contaminação) serão colocadas.

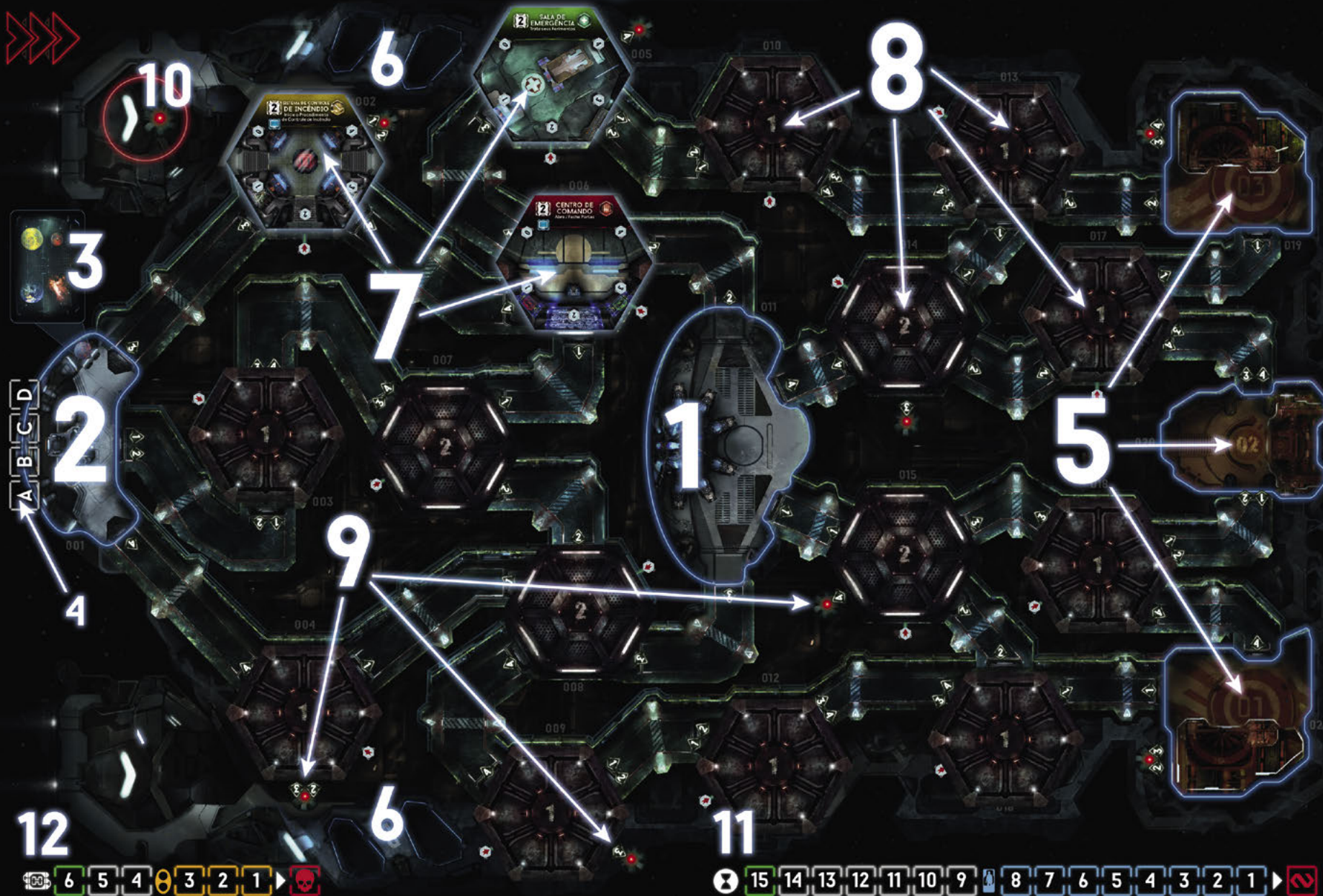
19] O(A) Jogador(a) 1 deve pegar a **ficha de Primeiro(a) Jogador(a)**.

20] Coloque a **ficha azul de Cadáver de Personagem** no Hibernatório. Ela representa o corpo de um pobre coitado deitado em uma poça de sangue.

Durante o jogo, trate essa ficha como um Objeto, o **Cadáver de Personagem**.



«« DESCRIÇÃO DO TABULEIRO »»



MONTES DE DESCARTE

Deixe um espaço vazio para um monte de descarte ao lado dos seguintes baralhos: de Item, de Evento, de Ataque de Intrusora e de Ferimentos Graves.

Nota: Há um espaço específico para o monte de descarte de cartas de Ação, marcado em cada tabuleiro de Personagem. As cartas de Contaminação também entram nesse monte de descarte de cartas de Ação de cada jogador(a) até que elas sejam removidas do jogo.

Todas as cartas acima devem ser descartadas, viradas com a face para cima depois do uso.

Todos os **marcadores** devem ser descartados nos montes apropriados.

DESCRIÇÃO DO TABULEIRO

- 1 — Hibernatório (Cômodo Especial)
- 2 — Cockpit (Cômodo Especial)
- 3 — Espaço para a carta de Coordenadas
- 4 — Registro de Destino
- 5 — Motor 01, Motor 02 e Motor 03 (Cômodos Especiais)
Importante: Durante o Deslocamento, Cômodos Especiais são tratados como Cômodos já explorados.
- 6 — Espaço para as Cápsulas de Fuga
- 7 — Exemplo de Cômodos explorados
- 8 — Exemplo de Cômodos inexplorados
- 9 — Exemplo de Entrada para os Corredores Técnicos
- 10 — Espaço dos Corredores Técnicos
- 11 — Contador de Tempo
- 12 — Contador de Autodestruição
- 13 — Exemplos de Balcões de Item
- 14 — Exemplos de Corredores
- 15 — Exemplos de Número de Corredor
- 16 — Exemplo de Número de Cômodo

FLUXO DO JOGO

O jogo se dá em séries de **rodadas** consecutivas e termina quando qualquer uma das condições de fim de jogo são cumpridas.
Leia mais sobre Objetivos do(a) Jogador(a) e Fim do Jogo na página 12.

ORDEM DA RODADA

Cada rodada é dividida em duas Fases consecutivas:

I: Fase do(a) Jogador(a)

II: Fase de Evento

I: FASE DO(A) JOGADOR(A)

Siga os seguintes passos:

1: COMPRE CARTAS DE AÇÃO

No começo de cada Fase do(a) Jogador(a), todas as pessoas jogando compram cartas do seu baralho de Ação até terem 5 cartas na mão.

Se (a qualquer momento) o jogo pedir que você compre uma carta e a adicione à sua mão e o baralho de Ação estiver vazio, embaralhe as cartas no monte de descarte — elas formarão um novo baralho de Ação. Depois, compre o número de cartas determinado.

2: FICHA DE PRIMEIRO(A) JOGADOR(A)

Depois que todos as pessoas tiverem comprado suas cartas de Ação, quem tiver a ficha de Primeiro(a) Jogador(a) a entrega para a pessoa à sua esquerda.

Nota: Na primeira rodada do jogo, no primeiro turno do primeiro jogador, não realize esta ação com a ficha de Primeiro(a) Jogador(a).

Todas as vezes que os(as) jogadores(as) tiverem que fazer qualquer coisa em **ordem**, comece com a pessoa que tiver a ficha de Primeiro(a) Jogador(a) e depois continue seguindo no sentido horário.

3: TURNOS DOS(AS) JOGADORES(AS)

Começando com o(a) Primeiro(a) Jogador(a) e seguindo no sentido horário, cada pessoa realiza um turno de 2 Ações.

Quem não puder realizar Ações ou escolher não realizar nenhuma Ação no turno deve passar a vez.

Quem realizar apenas 1 Ação das 2 a que tem direito deve passar a vez na segunda Ação.

Quem passar a vez não pode realizar NENHUMA ação pelo resto da Fase.

Quando um jogador passar a vez, pode descartar qualquer quantidade de cartas que tiver na mão para os montes de descarte.

Quando for passar a vez, vire a carta de Ajuda para o lado de "Passar" para indicar isso.

Nota: Se um(a) Personagem terminar seu turno em um Cômodo com um marcador de Fogo, sofre 1 Ferimento Leve. Leia mais sobre marcadores de Fogo na página 19.

As Ações disponíveis são descritas em mais detalhes mais para frente. Leia mais sobre Ações na página 14.

4: CONTINUAÇÃO DOS TURNOS DOS(AS) JOGADORES(AS)

Depois que cada Jogador(a) tiver realizado suas 2 Ações do passo 3 (ou tiver passado sua vez), outra série de turnos acontece. Continue repetindo o passo 3 até todos os jogadores passarem. Só depois que todas os jogadores passarem é que começa a Fase de Evento.

II: FASE DE EVENTO

Siga os seguintes passos:

5: CONTAGEM DO TEMPO

Mova o Marcador de Tempo 1 espaço para a direita no Contador de Tempo.

Se a sequência de Autodestruição estiver ativa, mova também o marcador correspondente 1 espaço para a direita no Marcador de Autodestruição.

6: ATAQUE DE INTRUSORA

Cada Intrusora que estiver em Cômodos em que houver também um(a) Personagem realiza um Ataque.

Leia mais sobre Ataque de Intrusora na seção Combate, na página 20.

7: DANO POR FOGO

Cada Intrusora que estiver em Cômodos em que houver também um marcador de Fogo sofre 1 Dano.

Leia mais sobre Dano de Intrusora na seção Combate, na página 20.

Leia mais sobre Fogo na página 19.

8: SEGUIR A CARTA DE EVENTO

Compre e siga as instruções de 1 carta de Evento:

● **DESLOCAMENTO DE INTRUSORA**—Todas as Intrusoras que tiverem o símbolo de Intrusora mostrada na carta (e que NÃO estiverem em Cômodos em que houver também algum(a) Personagem) se deslocam para um Cômodo adjacente através do Corredor que tiver o mesmo número indicado na carta de Evento.

Leia mais sobre Cômodos e Corredores na página 16.

Se o número indicar um Corredor Técnico, remova a miniatura da Intrusora do tabuleiro e coloque uma ficha aleatória de Intrusora do mesmo tipo dentro do banco de Intrusoras. Se o número indicar uma entrada com uma Porta, a Intrusora não se desloca. A Porta é destruída.

Leia mais sobre Corredores Técnicos na página 18.

● **EFEITO DO EVENTO** — Depois da fase de deslocamento de Intrusora, siga as instruções do Efeito descrito na carta de Evento.

Depois de seguir as instruções da carta de Evento, descarte-a no monte de descarte de Evento (a menos que a carta diga o contrário). No caso raro em que o baralho de Evento ficar sem cartas, embaralhe as cartas no monte de descarte — elas formarão um novo baralho de Evento.

9: DESENVOLVIMENTO DO BANCO DE INTRUSORAS

Compre uma ficha de Intrusora do banco de Intrusoras.

O efeito depende da ficha que sair:

LARVAL — Remova essa ficha do banco de Intrusora e adicione 1 ficha de Intrusora Adulta no banco de Intrusoras.

RASTEJANTE — Remova essa ficha do banco de Intrusoras e adicione 1 ficha de Reprodutora no banco de Intrusoras.

ADULTA — Todas as pessoas jogando rolam um dado de Ruído na ordem do turno.

Se o(a) Personagem de alguém estiver em Combate com uma Intrusora, essa pessoa não rola um **dado de Ruído**.

Retorne a ficha de Intrusora Adulta para o banco de Intrusoras.

Leia mais sobre rolagem de Ruído na página 17.

REPRODUTORA — Todas as pessoas jogando rolam um dado de Ruído na ordem do turno.

Se o(a) Personagem de alguém estiver em Combate com uma Intrusora, essa pessoa não rola um **dado de Ruído**.

Retorne a ficha de Reprodutora para o Banco de Intrusoras.

RAINHA — Se houver algum(a) Personagem no Ninho, coloque a miniatura da Rainha nesse Cômodo e siga as instruções de um Encontro.

Leia mais sobre Encontros na página 20.

Se não houver nenhum(a) Personagem no Cômodo do Ninho (ou se a localização do Ninho ainda não tiver sido descoberta), coloque uma ficha adicional de Ovo de Intrusora no tabuleiro das Intrusoras.

Retorne a ficha de Rainha para o banco de Intrusoras.

EM BRANCO — Adicione 1 ficha de Intrusora Adulta ao banco de Intrusoras. Se não houver fichas de Intrusora Adulta disponíveis, nada acontece.

Retorne a ficha Em Branco para o banco de Intrusoras.

10: FIM DA RODADA

Comece uma nova rodada.

A rodada termina depois que as instruções da fase de desenvolvimento do banco de Intrusoras forem totalmente seguidas. Todos os Encontros, Ataques Surpresa e outros devem ter sido realizados. Depois disso, uma nova rodada começa com a Fase do(a) Jogador(a) e todas as pessoas jogando compram suas cartas de Ação até ficar com 5 cartas na mão.

EXEMPLO DE UMA CARTA DE EVENTO



1, 2) Símbolo de Intrusora e número de direção. Só as Intrusoras cujo símbolo aparece na carta (e que não estejam em Combate) se deslocam pelo Corredor que apresente o mesmo número de direção que a carta.

Neste exemplo, durante o passo de deslocamento da Intrusora, todas as Intrusoras Adultas, todas as Reprodutoras e a Rainha se deslocam pelo Corredor número 1.

3) EFEITO DO EVENTO. Esse efeito se inicia depois do fim da fase de deslocamento da Intrusora.

Nesse exemplo, veja se o marcador de Defeito está presente no Cômodo do Gerador para iniciar o Efeito. Depois, REMOVA este Evento do jogo (retorne-o à caixa) e embaralhe de novo o baralho de Evento e o monte de descarte.

OBJETIVOS DO(A) JOGADOR(A) E FIM DO JOGO

OBJETIVOS DO(A) JOGADOR(A)

Uma partida de *Nemesis* pode acabar tendo vários(as) vencedores(as), mas não é um jogo cooperativo; embora as pessoas possam (e devam, em algum grau) cooperar, cada uma terá seu próprio Objetivo a alcançar. Outras pessoas podem ter metas irrelevantes à sua própria vitória.

Para que um(a) jogador(a) vença o jogo, deve atender duas condições:

1) **CUMPRIR SEU OBJETIVO**, detalhado na carta de Objetivo escolhida.

2) **SOBREVIVER** — o que significa uma das duas opções: [1] hibernar o(a) Personagem no Hibernatório, com a nave ainda funcionando e realizar um salto até a Terra, OU [2] usar uma das Cápsulas de Fuga para evacuar a nave.

Importante: Algumas cartas de Objetivo podem exigir que o(a) Personagem mude o destino da nave — por exemplo, a nave pode ter que ser redirecionada para Marte em vez de voltar à Terra.

Leia mais sobre o Hibernatório no folheto de Cômodos, na página 29.

Leia mais sobre Cápsulas de Fuga no folheto de Cômodos, na página 29.

Leia mais sobre Coordenadas na seção Cockpit, na página 29.

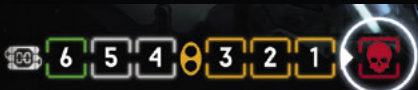
FIM DO JOGO

O jogo termina quando uma das condições a seguir é cumprida:



• O marcador do Tempo chega ao espaço vermelho final do Contador de Tempo — a nave salta para o hiperespaço imediatamente. Todos os(as) Personagens a bordo que não estiverem hibernando morrem por causa da força-G esmagadora.

Importante: Morte instantânea devido a um salto para o hiperespaço não se aplica às Intrusoras. Assim, se seu objetivo é matar a Rainha, alguma Reprodutora ou destruir o Ninho, nessa ocasião seu alvo não é afetado e você falha em sua missão.



• O marcador de Autodestruição chega ao espaço vermelho final do Contador de Autodestruição (aquele com o símbolo de caveira), OU alguém recebe a instrução de colocar um 9º marcador de Fogo ou um 9º marcador de Defeito — e a nave explode / perde a integridade do casco, matando todos(as) os(as) personagens a bordo (acordados(as) ou hibernando).

Todos os outros seres na nave também morrem, incluindo Intrusoras e o Ninho (isso pode ser importante para alguns Objetivos).

Leia mais sobre Autodestruição na seção Gerador do folheto de Cômodos, na página 27.

• A última pessoa viva e que não estiver em hibernação morre, hiberna ou usa a Cápsula de Fuga — o que significa que não há mais nada a se fazer na nave.

Se a sequência de Autodestruição estiver ativa, mova o marcador até o espaço vermelho final do Contador de Autodestruição. Se não, mova o marcador do Tempo até o espaço vermelho final do Contador de Tempo. Em ambos os casos, siga as instruções dos Efeitos destes marcadores conforme descrito anteriormente.

Se uma das condições acima for cumprida e pelo menos 1 Personagem sobreviver (ou hibernando no Hibernatório, ou evacuando a nave em uma das Cápsulas de Fuga), siga para o passo Verificação de Vitória.

VERIFICAÇÃO DE VITÓRIA



1) VERIFICAÇÃO DOS MOTORES:

Se a nave sobreviver até esse momento, os Motores são verificados. Revele todas as fichas de Motor que estiverem em cima, de todos os 3 Motores.

Se 2 ou 3 fichas de Motor que estiverem em cima indicarem o status de Danificado, a nave explode e todos(as) os(as) Personagens hibernando morrem.

Qualquer outro ser a bordo da nave também morre, incluindo todas as Intrusoras (isso pode ser importante para alguns Objetivos).

Nota: Um marcador de Defeito em um Cômodo Motor só desabilita sua Ação de Cômodo. Se o Motor tiver um status de Funcionando na ficha de Motor, ele não conta como Danificado, independentemente do marcador de Defeito mencionado.

Leia mais sobre Motores no folheto de Cômodos, na página 29.



2) VERIFICAÇÃO DE COORDENADAS:

Se a nave sobreviver até esse momento, revele a carta de Coordenadas e confira onde está o marcador de Destino.

Se a nave não estiver indo na direção da Terra, todos(as) os(as) personagens dormindo no Hibernatório morrem.

O Objetivo Quarentena, que exige outro destino para o salto (Marte), é a única exceção a esta regra. Qualquer personagem com esse Objetivo não morre se estiver dormindo no Hibernatório e o destino da nave for Marte.

Importante: Morte instantânea no caso do destino da nave não ser a Terra não se aplica às Intrusoras!

Nota: Nesse caso, embora os(as) Personagens morram, a nave não é destruída.

Leia mais sobre Coordenadas na seção Cockpit, na página 29.



3) VERIFICAÇÃO DE CONTAMINAÇÃO:

Cada Personagem vivo(a) (tanto dormindo no Hibernatório quanto evacuando a nave em uma Cápsula de Fuga) verifica suas cartas de Contaminação.

A) O(A) Jogador(a) usa o Scanner para conferir todas as cartas de Contaminação em seu baralho de Ação, em seu monte de descarte e em sua mão.

B) Se houver pelo menos uma carta de "INFECÇÃO" — ou uma Larval em seu tabuleiro de jogador(a) — essa pessoa embaralha suas cartas (tanto as de Ação quanto as de Contaminação) para criar um novo baralho de Ação e então compra as 4 cartas do topo. Se houver pelo menos 1 carta de Contaminação (marcada com Infecção ou não), o(a) Personagem morre. Se não houver nenhuma carta, ele(a) tem a sorte de sobreviver.

Se houver uma Larval no tabuleiro de Personagem, a pessoa deve pular o passo A e só seguir o passo B.

Leia mais sobre usar o Scanner nas cartas de Contaminação na página 22.



4) VERIFICAÇÃO DE OBJETIVO:

Cada pessoa cujo(a) Personagem ainda estiver vivo nesse passo deve verificar se cumpriu o Objetivo escolhido. Para isso, todo mundo revela suas cartas de Objetivo às demais pessoas e confere se todos os requerimentos foram cumpridos.

TERMINANDO O JOGO ANTES DOS(AS) OUTROS(AS) JOGADORES(AS)

Se um(a) Personagem usar uma Cápsula de Fuga, hibernar ou morrer, a pessoa jogando não participa mais ativamente do jogo, podendo apenas observar. No fim da partida, os(as) Personagens que ainda estiverem vivos(as) determinam se todos os Objetivos foram cumpridos e, assim, se ganharam ou não.

A pessoa que estiver jogando com o(a) Personagem que morrer primeiro pode continuar no jogo jogando no papel das Intrusoras — leia mais sobre Jogar com as Intrusoras em Modalidades de Jogo na página 30.

MOMENTOS CRÍTICOS DA PARTIDA

Durante a partida, há quatro momentos críticos que não são associados a nenhum turno específico, mas são ativados sob certas condições:

- O Primeiro Encontro com uma Intrusora.
- A morte do(a) primeiro(a) Personagem.
- A câmara de Hibernação sendo aberta.
- A impossibilidade de desativar a sequência de Autodestruição.

PRIMEIRO ENCONTRO

Na primeira vez que um membro da tripulação encontra uma Intrusora, todo mundo deve escolher: ou segue os Objetivos Corporativos, ou tenta cumprir os Objetivos Pessoais.

Quando a primeira **miniatura** de Intrusora (de qualquer tipo) aparecer no tabuleiro, a situação muda drasticamente. **Cada jogador(a) imediatamente precisa escolher 1 de suas 2 cartas de Objetivo. A carta que não for escolhida é removida do jogo, virada com a face para baixo** (ou seja, sem ser mostrada às outras pessoas). Em seguida, o encontro que ativou o procedimento é finalizado e a partida continua normalmente.

Desse ponto em diante, cada pessoa jogando tem apenas 1 Objetivo sobrando e deve trabalhar para alcançá-lo. **Ele deve ser mantido em segredo das outras pessoas.**

Nota: Não é permitido olhar as cartas de Objetivo descartadas pelas outras pessoas!

Nota: Ovos não são considerados Intrusoras.

Leia mais Encontros na seção Encontro e Combate, na página 20.



PRIMEIRO(A) JOGADOR(A) A MORRER

A primeira vez que um(a) Personagem (de qualquer jogador(a)) morre, a inteligência artificial da nave imediatamente inicia o procedimento de emergência:

Todas as Cápsulas de Fuga são automaticamente Destravadas (vire as fichas para o lado Destravada).

Durante o resto do jogo elas poderão ser Travadas (ou Destravadas) normalmente (por exemplo, usando a Ação de Cômmodo da Sala de Controle do Sistema da Escotilha).

Leia mais sobre Cápsulas de Fuga e Sala de Controle do Sistema da Escotilha no folheto de Cômodos, nas páginas 26 a 29.

Além disso, o(a) primeiro(a) Personagem a morrer poderá jogar como Intrusora. Leia mais na página 30.

CÂMARAS DE HIBERNAÇÃO



Quando o marcador no Contador de Tempo alcançar algum dos espaços **azuis**, as câmaras de Hibernação se abrem. Os(As) Personagens **NÃO PODEM** entrar nas câmaras antes desse momento.

SEQUÊNCIA DE AUTODESTRUIÇÃO



Quando o marcador no Contador de Autodestruição alcançar algum dos espaços **amarelos**, todas as Cápsulas de Fuga são automaticamente Destravadas, e os(as) Personagens não podem mais interromper a sequência de Autodestruição.

OBJETIVOS

Como completar a maioria dos Objetivos exige algum conhecimento do jogo (por exemplo, Ações de Cômmodo, regras para determinar a destruição da nave, funcionalidade das Cápsulas de Fuga, entre outros), você vai encontrar algumas dicas abaixo que podem ajudar jogadores(as) iniciantes a encontrar as seções apropriadas neste Manual.

Importante: Independentemente do Objetivo que escolher, seu(ua) Personagem deve sobreviver ao fim do jogo! Ele(a) deverá ou chegar a uma Cápsula de Fuga e lançá-la, ou então hibernar.

O(A) JOGADOR(A) X NÃO PODE SOBREVIVER

O(A) Personagem da pessoa indicada não poderá ser classificado(a) como vivo(a) ao fim da partida. Você não precisa matá-lo(a) com alguma das suas Ações — essa pessoa simplesmente deverá estar morta. Você pode, por exemplo, prender o(a) Personagem em um Cômmodo cheio de Fogo ou que contenha uma Intrusora. Que tal procurar a ajuda de outra pessoa jogando?

Você também pode escapar da nave usando as Cápsulas de Fuga, abandonando o resto da tribulação a bordo com Fogo, Defeitos, Motores Danificados, sequência de Autodestruição ou as Coordenadas levando para lugar nenhum e torcer para que todo mundo morra ou a nave exploda.

Leia mais sobre o Hibernatório no folheto de Cômodos, na página 29.

Leia mais sobre Cápsulas de Fuga no folheto de Cômodos, na página 29.

Leia mais sobre Fogo, Defeito, Motores Danificados e sequência de Autodestruição na seção Fim do Jogo, na página 12.

Leia mais sobre marcadores de Fogo na página 19.

Leia mais sobre marcadores de Defeito na página 19.

Leia mais sobre Motores no folheto de Cômodos, na página 29.

Leia mais sobre sequência de Autodestruição na seção Gerador do folheto de Cômodos, na página 27.

SÊU(UA) PERSONAGEM DEVE SER O(A) ÚNICO(A) SOBREVIVENTE

Nenhum(a) Personagem além do(a) seu(ua) deve sobreviver ao fim do jogo.

ENVIAR O SINAL

Você precisa encontrar a Sala do Comunicador e realizar sua Ação de Cômmodo. Sempre há uma Sala do Comunicador no tabuleiro — procure os Cômodos com o número "1" no verso.

Leia mais sobre a Sala do Comunicador no folheto de Cômodos, na página 26.

FAZER A NAVE CHEGAR À TERRA / A MARTE

A nave irá chegar a seu destino final se as Coordenadas corretas tiverem sido definidas no Cockpit e se pelo menos 2 dos 3 Motores ainda estiverem funcionais (segundo seu status de funcionamento).

Leia mais sobre Coordenadas na seção Cockpit, na página 29.

Leia mais sobre Motores Danificados na seção Fim do Jogo, na página 12.

Leia mais sobre Motores no folheto de Cômodos, na página 29.

DESCOBRIR UMA FRAQUEZA

Fraquezas podem ser descobertas levando um Objeto até o Laboratório e realizando a Ação de Cômmodo do Laboratório. Não há problema se você não for a pessoa que faz a pesquisa, contanto que a Fraqueza tenha sido descoberta até o fim da partida.

Ovos de Intrusoras podem ser encontrados no Ninho. O Ninho sempre está no tabuleiro — procure os Cômodos com o número "1" no verso.

O Laboratório sempre está no tabuleiro — procure os Cômodos com o número "1" no verso.

Leia mais sobre as cartas de Fraqueza das Intrusoras na página 23.

Leia mais sobre Objetos na página 24.

Leia mais sobre o Laboratório no folheto de Cômodos, na página 27.

Leia mais sobre o Ninho no folheto de Cômodos, na página 27.

DESTRUA O NINHO

O Ninho é destruído quando não há mais Ovos de Intrusoras nele. Para destruir Ovos, confira a descrição do Ninho no folheto de Cômodos.

O Ninho sempre está no tabuleiro — procure os Cômodos com o número "1" no verso.

Leia mais sobre o Ninho no folheto de Cômodos, na página 27.

AÇÕES

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

- **Ações Básicas,**
- **Ações de cartas de Ação,**
- **Ações de cartas de Item,**
- **Ações de peças de Cômodo.**

Leia mais sobre a Fase do(a) Jogador(a) na página 10.



Símbolos de Ação

CUSTO DE AÇÃO

Cada Ação tem um símbolo de Ação. O número em cada símbolo de Ação indica o Custo para realizar a determinada Ação. Para pagar o Custo, a pessoa jogando deve descartar de sua mão o número exato de cartas da Ação escolhida. As cartas descartadas são colocadas com a face para cima no monte de descarte.

Importante: Mesmo que sejam incluídas no baralho de Ação, as cartas de Contaminação não são cartas de Ação. Elas não podem ser descartadas da sua mão para pagar o Custo de alguma Ação. Cartas de Contaminação representam a exaustão do(a) seu(a) Personagem — e, às vezes, algo ainda pior.

Leia mais sobre cartas de Contaminação na página 22.

SÍMBOLO DE COMBATE

Algumas Ações e Itens especificam quando podem ser usados:



SOMENTE EM COMBATE — O(A) Personagem só pode realizar essa Ação quando estiver em Combate.

Considera-se que um(a) Personagem está em Combate se há uma Intrusora no mesmo Cômodo. Ovos não contam como Intrusoras.



SOMENTE FORA DE COMBATE — O(A) Personagem só pode realizar essa Ação quando NÃO estiver em Combate.

Se a Ação em questão não estiver marcada por nenhum dos símbolos acima, essa Ação pode ser realizada tanto em Combate quanto fora dele.

Leia mais sobre Combate na página 20.

AÇÕES BÁSICAS

Cada Personagem tem o mesmo conjunto de Ações Básicas. Descrições detalhadas dessas Ações são dadas abaixo.

FORA DE COMBATE



DESLOCAR-SE — Você desloca sua miniatura de Personagem para o Cômodo adjacente, aplicando todas as regras básicas de Movimento.

Nota: Quando se Deslocar em Combate, na verdade você irá Fugir.

Leia mais sobre Deslocamento na página 16.

Leia mais sobre Fugir na seção Fuga de Personagem, na página 21.



DESLOCAR-SE CUIDADOSAMENTE — Funciona exatamente como o Deslocamento, mas em vez de realizar uma rolagem de Ruído depois de se deslocar, você deve colocar um marcador de Ruído em um Corredor à sua escolha que se conecte ao Cômodo em que você está entrando.

Se houver um marcador de Ruído em todos os Corredores conectados ao Cômodo para o qual você quer se deslocar, você não pode realizar um Deslocamento Cuidadoso.

Você não pode Deslocar-se Cuidadosamente se estiver em Combate.

Nenhum Corredor pode ter mais do que um marcador de Ruído.

Leia mais sobre Deslocamento, rolagem de Ruído e marcadores de Ruído nas páginas 16 e 17.



PEGAR UM OBJETO PESADO — Você pega 1 Objeto Pesado presente no cômodo onde está. Pode ser o Cadáver de um(a) Personagem, uma Carcaça de Intrusora ou um Ovo de Intrusora.

Nota: Quando você usar uma carta de Ação Procurar e encontrar Itens Pesados, você não precisa usar essa Ação. Essa Ação se aplica apenas a Objetos.

Leia mais sobre Objetos Pesados na página 24.



NEGOCIAR — Você inicia uma negociação com todos(as) os(as) Personagens que estiverem no mesmo Cômodo que você.

Nesse momento, as pessoas jogando devem mostrar às outras todas as cartas de Item e de Objetos que desejarem negociar. Se as duas pessoas envolvidas na negociação concordarem com os termos, trocam os itens. Mesmo que várias pessoas possam se envolver na Negociação (com o(a) Personagem ativo(a) ou não), a única pessoa que realiza a Ação é aquela que a iniciou.

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

Nota: Personagens não podem remover Munição de suas armas. Se uma arma for negociada por outra coisa, a munição continua na arma.



CONSTRUIR ITEM — Você descarta 2 cartas de Item que tenham o símbolo azul adequado de Construção e recebe uma carta de Item Construído que tenha os

mesmos símbolos de Construção (mas de cor cinza) que os Itens que você tiver descartado.

Um Item Construído não pode ser montado se a carta correspondente não estiver disponível, mesmo que você tenha os Componentes azuis necessários.

Leia mais sobre Itens Construídos na página 25.

DENTRO OU FORA DE COMBATE

1 ATIRAR — Você ataca uma Intrusora com uma Arma colocada na Mão do(a) seu(a) Personagem, descartando um marcador de Munição da carta da Arma. Você só pode atirar nas Intrusoras que estiverem no mesmo Cômado que seu(a) Personagem.

Você também pode atirar em Ovos Soltos fora de Combate. Leia mais sobre Destruir Ovos na página 27.

Leia mais sobre Atirar na seção Encontro e Combate, na página 20.

Leia mais sobre Itens na Mão do(a) Personagem na seção Itens, na página 24.

1 ATACAR CORPO-A-CORPO — Você ataca uma Intrusora com as próprias Mãos (ou qualquer coisa que consiga improvisar). Você só pode atacar as Intrusoras que estiverem no mesmo Cômado que seu(a) Personagem.

Você também pode atacar Ovos Soltos fora de Combate. Leia mais sobre Destruir Ovos na página 27.

Leia mais sobre Atacar Corpo-a-Corpo Encontro e Combate, na página 21.

AÇÕES DE CARTAS DE AÇÃO



Cada Personagem tem seu conjunto de 10 cartas de Ação que representam as Ações que podem ser realizadas por esse(a) Personagem.

A descrição de cada Ação é detalhada na carta de Ação correspondente.

Para realizar uma Ação de uma carta de Ação, descarte essa carta da sua Mão (com a face para cima) e pague o Custo dela.

Importante: Nesse caso, o Custo da Ação é o número de cartas de Ação que você deve descartar da sua Mão, além da própria carta de Ação com a Ação a ser realizada.

Se a carta de Ação tiver duas seções separadas pela cláusula [OU], a pessoa escolhe qual das duas seções quer seguir.

EXEMPLO DE UMA CARTA DE AÇÃO



Esta é uma carta de Ação do Capitão — Reparos Básicos.

1) Ela possui um símbolo de "Somente Fora de Combate". Logo, essa ação não pode ser realizada em Combate.

2) Esse é o Custo da Ação. Para Reparar (Básico), a pessoa jogando deve descartar 2 cartas de Ação adicionais de sua mão.

3) Esse é o Efeito da Ação.

4) Essa cláusula mostra que essa Ação pode ser realizada de duas formas:

- Ou um marcador de Defeito é descartado de um Cômado
- OU um dos Motores é Reparado / Danificado

AÇÕES DE CARTAS DE ITEM



Algumas cartas de Item permitem que o(a) Personagem realize Ações específicas.

A descrição delas é fornecida pela própria carta de Item.

Leia mais sobre Itens na seção Inventário, na página 24.

AÇÕES DE PEÇAS DE CÔMODO



A maior parte dos Cômodos permite que um(a) Personagem realize uma Ação específica.

A descrição da Ação de Cômado é dada no folheto de Cômodos.

Leia as descrições na página 26.

FICHAS DE DESLOCAMENTO E EXPLORAÇÃO

Se deslocar pela nave é uma das atividades básicas dos(as) Personagens durante o jogo. Personagens vagam pela nave para descobrir Cômodos adicionais, encontrar Itens que são úteis ou vitais para sua sobrevivência, alcançar seus Objetivos, reparar equipamentos perigosos ou com Defeito e apagar Fogo para encontrar —enfim— um jeito de escapar dessa bagunça.

CÔMODOS E CORREDORES



As miniaturas de Personagens devem ser colocadas e realizar Ações apenas em **CÔMODOS** (tenha em mente que Cômodos Especiais, como o Hibernatório, os Motores ou o Cockpit são tratados como Cômodos normais).

Fichas de Cápsulas de Fuga são as únicas exceções à regra acima. Leia mais sobre as Cápsulas de Fuga no folheto de Cômodos, na página 29.

Miniaturas de Intrusoras também devem ser colocadas em Cômodos. **CORREDORES** conectam os Cômodos e são usados para se deslocar entre Cômodos, embora nem Personagens nem Intrusoras possam parar e permanecer neles por nenhuma razão.

Os efeitos de se deslocar por qualquer Corredor se dá **DEPOIS** de se deslocar para dentro do Cômodo.

AÇÃO DESLOCAR-SE

A Ação mais comum usada para se deslocar pela nave é **DESLOCAR-SE**.

Leia mais sobre Deslocar-se na seção Ações, nas páginas 14 e 15.

Deslocar-se significa deslocar a miniatura do(a) seu(a) Personagem para um Cômodo **adjacente**.

Dois Cômodos são considerados adjacentes quando são conectados diretamente por um **Corredor**. Portas Fechadas bloqueiam o status de "adjacente" para o Deslocamento de quem está jogando.

Leia mais sobre Portas Fechadas na página 19.

Depois de entrar em um Cômodo, você deve sempre realizar um dos seguintes passos:

1) Se essa peça for de um Cômodo **inexplorado** (se estiver com a face para baixo), vire-a com a face para cima.

Depois de fazer isso, revele a **FICHA DE EXPLORAÇÃO** que estiver sobre a peça desse Cômodo.

Leia mais sobre fichas de Exploração na página 16.

2) Se o(a) Personagem entrar em um Cômodo vazio (explorado ou inexplorado, mas sem nenhum Personagem ou Intrusora), realize uma **ROLAGEM DE RUÍDO**.

Leia mais sobre rolagem de Ruído na página 17.

Se houver alguma presença (tanto Personagem quanto Intrusora) no Cômodo em que o(a) Personagem estiver entrando, **não** realize uma **ROLAGEM DE RUÍDO**.

Dica: Apesar das vantagens de se mover pela nave em grupos (entrar em Cômodos que já contém Personagens), essa tática pode gerar riscos adicionais. Alguns eventos no jogo pedem que todos(as) os(as) Personagens realizem rolagens de ruído — nesse caso, grupos maiores dividindo o mesmo Cômodo podem ficar em apuros.

OUTRAS AÇÕES DE DESLOCAMENTO

Algumas das Ações permitem que um(a) Personagem realize um Deslocamento, mas modifica suas regras de alguma maneira — como **Deslocar-se Cuidadosamente** e **Fazer Reconhecimento**.

Leia mais sobre Deslocar-se Cuidadosamente na seção Ações Básicas, na página 14.

Leia mais sobre Fazer Reconhecimento nas cartas de Ação da Batedora. **Importante:** Para Deslocar-se com o objetivo de deixar um Cômodo que contenha uma Intrusora, você deve usar as regras da Fuga. Leia mais sobre Encontro e Combate nas páginas 20 e 21.

EXEMPLO DE DESLOCAMENTO PARA UM CÔMODO OCUPADO



Nesse exemplo, a Batedora está se deslocando para um Cômodo já ocupado pelo Capitão. Como já tem alguém no Cômodo alvo, **NÃO HÁ ROLAGEM DE RUÍDO**.

A mesma regra se aplicaria se a Batedora estivesse se deslocando para um Cômodo contendo uma Intrusora. **NENHUMA ROLAGEM DE RUÍDO** seria necessária.

EXEMPLO DE DESLOCAMENTO PARA UM CÔMODO VAZIO

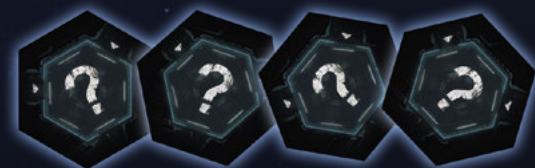


Nesse exemplo, a Batedora está se deslocando até o Refeitório. A pessoa jogando descarta uma carta de Ação, a miniatura é deslocada e uma **ROLAGEM DE RUÍDO** é realizada.

O resultado é 2, então um marcador de Ruído (destacado em azul) é colocado no Corredor conectado ao Refeitório que mostra o número do resultado, "2" (destacado em vermelho).

Se o Corredor "2" já tiver um marcador de Ruído, um Encontro acontecerá. Felizmente para a Batedora, tudo fica bem... por enquanto.

FICHAS DE EXPLORAÇÃO



A face frontal de cada ficha de Exploração mostra:

- 1) Um número indicando a **quantidade de Itens** em um determinado Cômodo,
- 2) Um símbolo de **Efeito especial**.

As instruções das fichas são seguidas da seguinte maneira:

1) DETERMINE A QUANTIDADE DE ITENS EM UM CÔMODO

Depois de revelar a ficha de Exploração, gire a peça do Cômodo até que o número mostrado na ficha esteja alinhado com o símbolo de Contagem de Item impresso no tabuleiro, ao lado do espaço para a peça de Cômodo. Essa é a quantidade exata de Itens que podem ser obtidos nesse Cômodo.

Você não determina o número de Itens no **Ninho** ou em um **Cômodo Coberto de Gosma**.

Leia mais sobre Procurar Itens na carta de Ações de Procurar e na seção Itens, na página 25.



Contagem de Itens igual a 2 Itens

2) SIGA AS INSTRUÇÕES DO EFEITO ESPECIAL

Uma ficha de exploração pode provocar um dos seguintes Efeitos:



SILÊNCIO:

Nada acontece.

Não realize uma rolagem de Ruído para esse Movimento.

Se o(a) Personagem tiver um marcador de Gosma no tabuleiro de Personagem, então siga as instruções de "PERIGO".



PERIGO:

Não realize uma rolagem de Ruído para esse Movimento.

Se houver uma Intrusora no Cômado adjacente (e se ela não estiver em Combate com nenhum(a) Personagem), desloque-a para esse Cômado. Se houver mais de uma Intrusora nessas condições, desloque todas elas.

Se não houver Intrusoras em nenhum dos Cômodos adjacentes (ou se elas estiverem em Combate), coloque um **marcador de Ruído** em cada Corredor conectado a esse Cômado que ainda não tenha nenhum marcador de Ruído posicionado (incluindo Corredores Técnicos, caso haja uma Entrada no Cômado).

Leia mais sobre marcadores de Ruído na página 19.

Leia mais sobre Corredores Técnicos na página 18.

Leia mais sobre Combate na página 20.



GOSMA:

Coloque um **marcador de Status** no espaço determinado no seu tabuleiro de Personagem para indicar que seu(ua) Personagem foi coberto(a) de Gosma.

Leia mais sobre marcadores de Gosma na página 19.



FOGO:

Coloque um **marcador de Fogo** nesse Cômado.

Leia mais sobre marcadores de Fogo na página 19.



DEFEITO:

Coloque um **marcador de Defeito** nesse Cômado.

Leia mais sobre marcadores de Defeito na página 19.



PORTAS:

Coloque uma **ficha de Porta** no corredor pelo qual você entrou no Cômado.

Leia mais sobre fichas de Porta na página 19.

Depois de seguir as instruções da ficha de Exploração, remova-a do jogo.

Fichas de Exploração são colocadas em Cômodos inexplorados. Depois, suas instruções devem ser seguidas apenas uma vez, quando alguém entrar no Cômado pela primeira vez na partida.

ROLAGEM DE RUÍDO



Ruídos ecoam pelos convêses da Nemesis... Às vezes, vêm do maquinário da nave, mas às vezes vêm de Intrusoras.

LEMBRE-SE: Se você estiver se deslocando para um Cômado que já tenha ou um(a) Personagem ou uma Intrusora, você **NÃO** realiza uma rolagem de Ruído.

Role um dado de Ruído e siga as instruções segundo o resultado:



PARA RESULTADO IGUAL A 1, 2, 3 OU 4:

Coloque um **marcador de Ruído** em um Corredor com um número correspondente ao resultado da sua rolagem de Ruído e que seja conectado ao Cômado no qual você tenha entrado (incluindo Corredores Técnicos, caso haja uma Entrada no Cômado).

Leia mais sobre Corredores Técnicos na página 18.

Nenhum Corredor pode ter mais do que um marcador de Ruído. Se receber a instrução de colocar um marcador de Ruído em um Corredor que já tenha um marcador desse tipo, siga as instruções de um **Encontro**.

Leia mais sobre Encontros na página 20.

Leia mais sobre Corredores Técnicos na página 18.

Leia mais sobre marcadores de Ruído na página 19.



PERIGO:

Se houver uma Intrusora no Cômado adjacente (e se ela não estiver em Combate com nenhum(a) Personagem), desloque-a para esse Cômado. Se houver mais de uma Intrusora nessas condições, desloque todas elas.

Intrusoras que estejam se deslocando como resultado de uma rolagem de Perigo não ignoram Portas Fechadas.

Leia mais sobre fichas de Porta na página 19.

Se não houver Intrusoras em nenhum dos Cômodos adjacentes (ou se elas estiverem em Combate), coloque um marcador de Ruído em cada Corredor conectado a esse Cômado que ainda não tenha nenhum marcador de Ruído posicionado (incluindo Corredores Técnicos, caso haja uma Entrada no Cômado).

Leia mais sobre marcadores de Ruído na página 19.

Leia mais sobre Corredores Técnicos na página 18.

Leia mais sobre Combate na página 20.



SILÊNCIO:

Nada acontece. Nenhum marcador de ruído é colocado.

Se o(a) Personagem tiver um **marcador de Gosma** no tabuleiro de Personagem, então siga as instruções de "PERIGO".

IDENTIFICAÇÃO DO RUÍDO



Mesmo que o marcador de ruído (destacado em azul) esteja no Corredor com uma Porta Fechada, ele afeta **TODO** o Corredor. Marcadores de Ruído **NUNCA** afetam apenas uma parte do Corredor, "de um lado da Porta".



Quando houver um marcador de Ruído no espaço dos Corredores Técnicos (destacado em verde), considera-se que esse marcador está em cada Entrada para os Corredores Técnicos de todo o tabuleiro.

Nesse exemplo, há dois marcadores de Ruído nos Corredores conectados ao Refeitório: um no Corredor número 3, com a Porta Fechada (destacado em azul) e o outro nos Corredores Técnicos (destacado em verde).

NOTAS ADICIONAIS SOBRE O DESLOCAMENTO DAS INTRUSORAS

Intrusoras se deslocam em momentos diferentes do jogo (quando, por exemplo, as instruções de uma carta de Evento são seguidas durante uma Fase de Evento). Sempre que uma regra faz você deslocar uma ou mais Intrusoras, ela explica em detalhes como fazer isso.

Importante: Se uma Intrusora terminar seu Deslocamento em um Cômado inexplorado, não a remova e não revele o Cômado (ou a ficha de Exploração dele).

Se receber a instrução de colocar uma Intrusora Adulta no tabuleiro, mas todas as 8 miniaturas já estiverem em jogo, as Intrusoras Adultas recuam. Remova todas as miniaturas de Intrusoras Adultas que não estejam em Combate e coloque o mesmo número de fichas de Intrusora de volta no banco de Intrusoras (se for possível).

Depois, posicione a miniatura de uma Intrusora Adulta no Cômado em que o Encontro aconteceu.

«« DESLOCAMENTO E EXPLORAÇÃO »»

EXEMPLO DE DESLOCAMENTO PARA DENTRO DE UM CÔMODO INEXPLORADO



Nesse exemplo, a Batedora está se deslocando do Hibernatório para um Cômodo Inexplorado. A pessoa jogando já descartou uma carta de Ação para realizar esse Deslocamento.

Antes de deslocar a miniatura, o(a) jogador(a) vira tanto a ficha de Exploração (destaque em amarelo) quanto a peça de Cômodo (destaque em branco) com a face para cima.



A Batedora descobre o Refeitório, seu Cômodo preferido! Como indicado na ficha de Exploração, o Cômodo está com Defeito, então uma ficha apropriada é colocada sobre a peça. Felizmente, há 3 itens a serem descobertos. A peça do Cômodo é rotacionada para que o Contador de Itens se alinhe ao número 3.

Depois disso, nossa brava Batedora deve realizar uma rolagem de Ruído, uma vez que entrou em um Cômodo vazio.



CORREDORES TÉCNICOS

A rede de Corredores Técnicos da Nemesis permite que a tripulação conserte seus vários sistemas. Infelizmente, também é uma ótima maneira das Intrusoras se moverem pela nave. Personagens normais não podem usar os Corredores Técnicos — a ideia de se perder e encontrar uma Intrusora é suficiente para os(as) desencorajar.

Tanto as Entradas para os Corredores Técnicos (presentes em alguns Cômodos) quanto o espaço especial dos Corredores Técnicos não podem ser acessados pelos(as) Personagens. Fora essas restrições de movimento, os Corredores Técnicos funcionam como qualquer Corredor normal em todos os outros aspectos.

A carta de Ação Usar Corredores Técnicos do baralho de Ação do Mecânico e a carta de Item Projeto dos Corredores Técnicos são as únicas exceções para essa regra.

Se (por exemplo, como resultado de uma rolagem de Ruído) um marcador de Ruído precisar ser colocado e o número leve a uma Entrada para os Corredores Técnicos, esse marcador de Ruído deve ser colocado no espaço dos Corredores Técnicos.

Nenhum Corredor pode ter mais do que um marcador de Ruído. Se receber a instrução de colocar um marcador de Ruído em um Corredor que já tenha um marcador desse tipo, siga as instruções de um Encontro.

Leia mais sobre Encontros na página 20.

Fichas de Porta nunca podem ser colocadas em Corredores Técnicos.

Se uma Intrusora se deslocar para uma Entrada para os Corredores Técnicos, ela desaparece pelos dutos: descarte todos os marcadores de Dano, retorne a ficha da Intrusora ao banco de Intrusoras e retire a miniatura do tabuleiro. Se houver um marcador de Ruído no espaço dos Corredores Técnicos, não o remova.



- 1) Espaço dos Corredores Técnicos.
- 2) Exemplos de Entrada para os Corredores Técnicos.

«« DESLOCAMENTO E EXPLORAÇÃO »»



MARCADOR DE RUÍDO

A única função dos marcadores de Ruído é marcar os Corredores para o propósito da regra de rolagem de Ruído.

Leia mais sobre rolagem de Ruído na página 17.



MARCADOR DE GOSMA

Enquanto o(a) Personagem tiver um marcador de Gosma em seu tabuleiro de Personagem, cada resultado "Silêncio" de uma rolagem de Ruído (e cada ficha de Exploração "Silêncio") devem, na verdade, ser considerados "Perigo".

Leia mais sobre rolagem de Ruído na página 17.

Um(a) Personagem só pode ter 1 marcador de Gosma ao mesmo tempo. Se receber a instrução de receber outro marcador e já tiver um, nada acontece.

Nota: Um(a) Personagem pode receber um marcador de Gosma por várias razões, não apenas seguindo as instruções de uma ficha de Exploração.

Um(a) personagem pode se livrar do marcador de Gosma usando a carta de Item Trajes (leia mais a respeito nas cartas de Item) ou realizando uma ação de Cômulo do Banheiro com Ducha (leia mais a respeito nas cartas de Cômulos).

O marcador de Gosma é um marcador universal de Status, colocado no espaço de Gosma no tabuleiro de Personagem.



MARCADOR DE FOGO

Marcadores de Fogo têm três funções: 1) Machucar Personagens que estejam em Cômulos em chamas, 2) provocar Danos nas Intrusoras e 3) eventualmente, causar a explosão da nave inteira.

1) Cada vez que um(a) Personagem terminar seu turno em um Cômulo com um marcador de Fogo, esse(a) Personagem sofre 1 Ferimento Leve.

Lembre-se que um turno corresponde a 2 Ações de um(a) Personagem (ou 1 Ação e depois passar a vez, ou apenas passar a vez).

Importante: Personagens sofrem Ferimentos de Fogo apenas depois de terem encerrado seu turno. Se o(a) Personagem passar a vez, sofre 1 Ferimento Leve por Fogo ao fim do turno, mas não sofre mais Ferimentos de Fogo nessa rodada, mesmo se outro(a) Personagem jogar seu turno depois dele(a).

Leia mais sobre Ferimentos Leves na seção Ferimentos, na página 23.

Leia mais sobre turnos de Ação na Fase do(a) Jogador(a), na página 10.

2) Durante cada Fase de Evento, durante o passo de Dano por Fogo, cada Intrusora presente no Cômulo com um marcador de Fogo sofre 1 Dano.

Leia mais sobre Dano de Intrusora na seção Combate, na página 20.

3) Há 8 marcadores de Fogo no jogo. Se você receber a instrução de colocar um marcador de Fogo e não houver mais marcadores disponíveis, a nave explode e a partida acaba.

Nota: Algumas cartas de Evento podem fazer com que o Fogo se espalhe pelos Cômulos adjacentes ou cause Defeitos em Cômulos que já estejam em chamas, então tenha cuidado!

Leia mais sobre Fim do Jogo na página 12.

Nenhum Cômulo pode ter mais do que 1 marcador de Fogo. Se receber a instrução de receber outro marcador e já tiver um, nada acontece.

Todos os marcadores de Fogo descartados voltam para o banco de marcadores de Fogo.

Você ainda pode usar a Ação de Cômulo quando houver um marcador de Fogo no Cômulo.

Você ainda pode usar a Ação de Procurar quando houver um marcador de Fogo no Cômulo.



MARCADOR DE DEFEITO

Marcadores de Defeito têm duas funções: 1) Impedir que você use as Ações de Cômulo e 2) Pode causar dano à integridade do casco da nave — o que significa que todos a bordo morrem.

1) Se houver um marcador de Defeito em um Cômulo, a Ação de Cômulo correspondente não está mais disponível.

A Ação de Procurar, no entanto, funciona normalmente.

Várias cartas de Ação (como as cartas de Ação Reparar) e de Itens (como a carta de Ação Ferramentas) podem ser usadas para descartar um marcador de Defeito.

Importante: Um marcador de Defeito nunca pode ser colocado no Ninho ou em um Cômulo Coberto de Gosma.

Nota: Um marcador de Defeito pode ser colocado em um Cômulo por várias razões, não apenas seguindo as instruções de uma ficha de Exploração (como seguindo alguns Eventos ou Ações). Pode até desativar alguns Cômulos Especiais (como o Hibernatório, o Cockpit e os Motores).

Nota: Um marcador de Defeito no Hibernatório não tem Efeito sobre Personagens que já estiverem em Hibernação.

O status dos Motores (Danificado / Funcionando) nunca é afetado por marcadores de Defeito posicionados no Cômulo deles.

Leia mais sobre Motores no folheto de Cômulos, na página 29.

2) Há 8 marcadores de Defeito no jogo. Se você receber a instrução de colocar um marcador de Defeito e não houver mais marcadores disponíveis, o casco da nave perde a integridade e a partida acaba.

Leia mais sobre Fim do Jogo na página 12.

Nenhum Cômulo pode ter mais do que 1 marcador de Defeito. Se o(a) jogador(a) for instruído a colocar outro marcador e já houver um ali, nada acontece.

Todos os marcadores de Defeito descartados voltam para o banco de marcadores de Defeito.



Se houver um marcador de Defeito em um Cômulo com um Computador, o mesmo fica indisponível — como se não houvesse um símbolo de Computador.

Leia mais sobre Computadores no folheto de Cômulos, na página 26.



FICHAS DE PORTA

Fichas de Porta são colocadas apenas em Corredores. Cada Corredor nunca pode ter mais do que 1 ficha de Porta.

Fichas de Porta não afetam marcadores de Ruído.

As Portas em cada Corredor podem ter três status diferentes: Aberta, Fechada ou Destruída. Muitas coisas podem mudar tal status (como Deslocamento de Intrusora, Eventos, Ações, entre outros).



PORTAS FECHADAS são marcadas com uma ficha de Porta colocada de pé em um Corredor.

Uma Porta Fechada impede que Personagens e Intrusoras se desloquem pelo Corredor em questão (o arremesso de Granadas também é afetado).

Leia mais sobre Arremesso na carta de Item Granada.

Quando uma ou mais Intrusoras tentam se deslocar por um Corredor com uma ou mais fichas de Porta Fechada, elas não se deslocam e, em vez disso, destroem a Porta. Isso inclui Intrusoras tentando se deslocar devido ao resultado Perigo de uma rolagem de Ruído.

Leia mais sobre Deslocamento de Intrusora na página 17.



PORTAS DESTRUÍDAS são marcadas com uma ficha de Porta colocada deitada em um Corredor. O Deslocamento por esse Corredor é permitido.

Uma porta Destruída nunca pode ser Fechada novamente.

A única exceção a essa regra é o caso do Item Maçarico de Plasma (leia mais sobre isso nas cartas de Itens do Mecânico).



PORTAS ABERTAS — Para marcar que a Porta está Aberta, simplesmente remova a ficha de Porta do Corredor. No começo do jogo, todos os Corredores têm portas abertas.

Se você receber a instrução de colocar um marcador de Porta e não houver mais marcadores disponíveis, pegue do tabuleiro o marcador de qualquer Porta que não esteja Destruída e o coloque no Corredor requerido.

Se várias Intrusoras estiverem se deslocando a partir de um mesmo Cômulo, o Deslocamento delas é considerado simultâneo: destrua a Porta e todas as Intrusoras permanecem no Cômulo de início.

Fichas de Porta são ignoradas quando as instruções de Encontro são seguidas.

ENCONTRO E COMBATE

ENCONTRO

Um Encontro é qualquer ocasião em que uma Intrusora **aparece** no tabuleiro, em qualquer Cômodo em que um(a) Personagem está presente (depois de comprar uma ficha de Intrusora do banco de Intrusoras).

Leia mais sobre rolagem de Ruído na página 17.

Um Encontro também pode ser disparado pelos Efeitos de algumas cartas de Evento (por exemplo, a **Eclusão de Ovo**) ou algumas das cartas de Ataque de Intrusora.

Nota: Uma Intrusora se deslocando de um Cômodo para outro Cômodo que contenha um(a) Personagem não conta como um Encontro.

A cada Encontro, siga os passos abaixo:

1) Descarte todos os marcadores de Ruído de todos os Corredores conectados a esse Cômodo determinado (incluindo Corredores Técnicos, caso haja uma Entrada para os Corredores Técnicos).

2) Compre uma ficha de Intrusora do banco de Intrusoras. Cada ficha de Intrusora tem um símbolo de Intrusora de um lado e um número no lado oposto.

3) Coloque uma miniatura de Intrusora no Cômodo. O tipo de Intrusora deve corresponder ao símbolo de Intrusora mostrado na ficha. Para descrições de cada símbolo de Intrusora, veja o tabuleiro das Intrusoras.

4) Compare o número na ficha de Intrusora com o número de cartas que a pessoa jogando tem na mão (cartas de Ação e de Contaminação são contabilizadas).

Se o número de cartas de Ação na mão da pessoa for inferior ao número indicado na ficha de Intrusora, um **Ataque Surpresa** acontece. Se o número de cartas de Ação na mão da pessoa for superior ou igual ao número indicado na ficha de Intrusora, nada acontece.

Coloque a ficha de Intrusora de lado — ela deverá voltar ao banco de Intrusoras se uma Intrusora desse tipo determinado se esconder (entrando nos Corredores Técnicos durante o Deslocamento de Intrusora).

ATAQUE SURPRESA:

O Ataque Surpresa é um Ataque de Intrusora que só acontece durante um Encontro. Se a pessoa jogando tiver menos cartas na mão do que o número indicado na ficha de Intrusora, o Ataque Surpresa se desenrola.

Leia mais sobre Ataque de Intrusora na seção Fase de Evento, nas páginas 10 e 22.

FICHA EM BRANCO

Se a pessoa jogando tirar uma ficha Em Branco, coloque um marcador de Ruído em cada Corredor conectado ao Cômodo onde o Encontro está acontecendo. Devolva (ou Recoloque) a ficha Em Branco para o banco de Intrusoras.

Se a ficha Em Branco for a última ficha do banco de Intrusoras, adicione 1 ficha de Intrusora Adulta ao banco de Intrusoras.

Se não houver fichas de Intrusora Adulta disponíveis, nada acontece. Devolva (ou Recoloque) a ficha Em Branco para o banco de Intrusoras.

O Encontro acaba.

Nota: As regras da ficha Em Branco são ligeiramente diferentes durante a execução do passo do banco de Intrusoras na Fase de Evento.

ENTRADA EM CÔMODO COM UMA INTRUSORA

Toda vez que um(a) Personagem entrar em um Cômodo ocupado por uma Intrusora, não siga os passos de um Encontro. Considera-se imediatamente que a Intrusora e o(a) Personagem estão em Combate.

EXEMPLO DE ENCONTRO



A Batedora está se deslocando do Hibernatório para o Cômodo adjacente. Há 2 marcadores de Ruído nos Corredores conectados a esse Cômodo.

Como deve ser feito sempre, ao entrar no Cômodo vazio a Batedora deve realizar uma rolagem de Ruído. O resultado é 2 e, como já existe um marcador de Ruído nos corredores, um Encontro acontece.



A pessoa jogando remove todos os marcadores de Ruído dos Corredores conectados ao Cômodo e compra uma ficha de Intrusora do banco de Intrusoras. É uma ficha de Intrusora Adulta com o número "4" indicado no verso. Esse número é comparado com o número de cartas na mão do(a) jogador(a) (incluindo as cartas de Contaminação) — só três cartas neste exemplo.

Como a pessoa jogando não tem cartas suficientes, um Ataque Surpresa acontece. Uma carta de Ataque de Intrusora é comprada e suas instruções são seguidas.



COMBATE

Quando tanto um(a) Personagem quanto uma Intrusora estão no mesmo Cômodo, considera-se que estão em Combate.

Em um Combate, um(a) Personagem pode **Atacar** a Intrusora ou **Fugir** durante seu turno de Ação. **Intrusoras Atacam** Personagens durante a Fase de Evento.

Algumas Ações não podem ser usadas em Combate. Leia mais sobre o símbolo Somente Fora de Combate na página 12.

Leia mais sobre turnos na seção Fase do(a) Jogador(a), na página 10.

Leia mais sobre Ataque de Intrusora na seção Fase de Evento, nas páginas 10 e 22.



ATAQUE DE PERSONAGEM A INTRUSORA

O(A) Personagem pode Atacar uma Intrusora que esteja no mesmo Cômodo usando uma Ação Atirar ou uma Ação Atacar Corpo-a-Corpo durante sua rodada.

Leia mais sobre rodadas na página 10. Leia mais sobre Ações na página 14.

AÇÃO ATIRAR — Se um(a) Personagem estiver em um Cômodo com uma Intrusora e tiver uma Arma com pelo menos 1 Munição, pode realizar uma Ação Básica de **Atirar** contra essa Intrusora. Para tal:

- 1) Escolha sua Arma e 1 Intrusora na qual quer Atirar.
- 2) Descarte 1 Munição dessa carta de Arma.
- 3) Role o dado de Combate.

Resultados do dado de Combate:



— Você erra o alvo.



— Se seu alvo for uma **Larval** ou **Rastejante**, você causa 1 **Dano** a seu alvo. Caso contrário, você erra.



— Se seu alvo for uma **Larval**, **Rastejante** ou **Intrusora Adulta**, você causa 1 **Dano** a seu alvo. Caso contrário, você erra.



— Você causa 1 **Dano** a seu alvo (independente do tipo de Intrusora).



— Você causa 2 **Danos** a seu alvo (independente do tipo de Intrusora).

Importante: Algumas Armas têm regras especiais que podem modificar a Ação de Atirar.

Leia mais sobre Armas na seção Itens, na página 24.

Leia mais sobre Danos e Morte na página 22.

AÇÃO ATACAR CORPO-A-CORPO

Se um(a) Personagem estiver em um Cômodo com uma Intrusora, pode realizar uma Ação Básica **Atacar Corpo-a-Corpo** contra essa Intrusora. Para tal:

- 1) Compre 1 carta de Contaminação e a adicione a seu monte de descarte de cartas de Ação.
- 2) Escolha 1 Intrusora que quer Atacar.
- 3) Role o dado de Combate.

Resultados do dado de Combate:



— Você erra o alvo e seu(u) **Personagem** sofre **1 Ferimento Grave**.



— Se seu alvo for uma **Larval** ou **Rastejante**, você causa **1 Dano** a seu alvo.

Caso contrário, você erra e seu(u) **Personagem** sofre **1 Ferimento Grave**.



— Se seu alvo for uma **Larval**, **Rastejante** ou **Intrusora Adulta**, você causa **1 Dano** a seu alvo.

Caso contrário, você erra e seu(u) **Personagem** sofre **1 Ferimento Grave**.



— Você causa **1 Dano** a seu alvo (independente do tipo de Intrusora).



— Você causa **1 Dano** (sim, só 1!) a seu alvo (independente do tipo de Intrusora).

Leia mais sobre Danos e Morte na página 22.

Leia mais sobre Ferimentos Graves na página 23.

EXEMPLO DE COMBATE



Nesse exemplo, a Batedora tenta Atirar em uma Intrusora com a Pistola do Cientista. Depois de gastar 1 carta de Ação, ela também descarta 1 Munição da carta de Arma e rola o dado de Combate.

O resultado é 2, mas a carta da Pistola do Cientista indica que rolagens com resultado 2 contam como 1. Apenas 1 marcador de Dano é colocado na miniatura de Intrusora.

Depois de colocar o marcador de Dano, o Efeito do Dano é conferido (representando a resistência da Intrusora). 1 carta de Intrusora é comprada e o número no símbolo de "sangue" é comparado com o número de marcadores de Dano na Intrusora. Como o número no símbolo de sangue é maior, a Intrusora fica bem.

FUGA DE PERSONAGEM

Um(a) Personagem também pode tentar Fugir do Combate realizando uma Ação Básica de **Deslocamento** para ir ao Cômodo adjacente (explorado ou inexplorado). Antes de deslocar sua miniatura, siga as instruções de um **Ataque de Intrusora**.

Leia mais sobre Ataque de Intrusora na seção Fase de Evento, nas páginas 10 e 22.

Se houver mais de 1 Intrusora no Cômodo do qual você está tentando Fugir, siga as instruções de um Ataque de Intrusora para cada Intrusora.

Se seu(u) Personagem sobreviver, você termina seu Deslocamento no Cômodo adjacente.

Se ele for um Cômodo inexplorado, Explore-o de acordo com as regras padrão. Se não houver mais ninguém no Cômodo, realize uma rolagem de Ruído.

Se você morrer, coloque uma ficha de Cadáver de Personagem no Cômodo do qual tentou Fugir.

Importante: Algumas Ações, além da Ação Básica de Deslocamento, permite que um(a) Personagem Fuja, mas, além disso, modifica suas regras: por exemplo, Usar Fogo de Supressão e Usar Fogo de Cobertura (leia mais nas cartas de Ação).

Nota: Se o(a) Personagem Foge para um Cômodo sem nenhum(a) outro(a) Personagem ou Intrusoras, realize uma rolagem de Ruído, assim como é feito após um movimento regular.

EXEMPLO DE FUGA



Depois de causar um Dano à Intrusora, a Batedora decide Fugir. A pessoa jogando gasta uma carta de Ação (Custo de Deslocamento) e decide se deslocar para o Hibernatório.

Como Intrusoras Atacam qualquer Personagem tentando Fugir, uma carta de Ataque de Intrusora é comprada. É uma carta de Mordida, com o símbolo de Intrusora Adulta: o Ataque atinge a Batedora, causando um Ferimento Grave. Mordida e seriamente ferida, a Batedora se desloca até o Hibernatório.

Tempos difíceis pedem medidas extremas. Um cano de metal, uma ferramenta pesada, a coronha de um fuzil — tudo pode ser uma Arma improvisada em uma situação extrema. Lutar Corpo a Corpo funciona como Atirar, mas os riscos são muito maiores. Se um Ataque falha, o(a) personagem imediatamente sofre um Ferimento Grave, além do risco de se contaminar.

DANOS E MORTE DE INTRUSORA



Símbolo de "sangue"



Ficha de Carcaça de Intrusora

Quando qualquer Intrusora sofrer Danos (por exemplo, como resultado de um Ataque bem-sucedido de um Personagem ou de Fogo), coloque o número correspondente de marcadores de Ferimento em sua base.

Então, **confira o Efeito do Dano**:

● **Larval e Ovo** — 1 Dano é suficiente para matá-las. Remova a miniatura correspondente do tabuleiro.

● **Rastejante ou Intrusora Adulta** — Compre 1 carta de Ataque de Intrusora e ignore tudo nessa carta, exceto o símbolo de "sangue" no canto superior esquerdo.

Se o número no símbolo de "sangue" da carta for **igual ou inferior** ao número atual de marcadores de Danos da Intrusora, ela é **morta** — remova sua miniatura e coloque uma ficha de Carcaça de Intrusora no Cômulo onde ela foi abatida (indicando um Objeto Carcaça de Intrusora).

Se o número no símbolo de "sangue" for superior, a Intrusora ainda permanece viva.

● **Reprodutora ou Rainha** — Compre 2 cartas de Ataque de Intrusora, some os valores nos símbolo de "sangue" das duas cartas e compare esse valor ao número atual de marcadores de Ferimento dessa Intrusora. Use o mesmo método acima para Rastejantes e Intrusoras Adultas.

Após conferir o Efeito do Dano, descarte a carta de Ataque de Intrusora utilizada na verificação. No caso da Reprodutora ou Rainha, as 2 cartas são descartadas.

Nota: O símbolo de "sangue" representa a resistência atual da Intrusora. Esse valor pode variar de espécime para espécime, dependendo das cartas compradas depois de cada Ataque de sucesso. Uma nova carta é comprada após cada Ataque de sucesso, não apenas uma vez por turno.

Também há duas fichas de "Cinco Danos" no jogo, o que pode ajudar a registrar os Ferimentos em Intrusoras maiores — como a Rainha e as Reprodutoras.



Símbolo de Recuo

RECUO DE INTRUSORA

Intrusoras podem parecer selvagens, mas não são insanas. Elas podem fugir se sofrerem Ferimentos demais, ou se alguém tiver sorte de danificar suas partes mais vulneráveis.

Se, durante a conferência do Efeito do Dano houver uma seta de **Recuo** no símbolo de "sangue" de qualquer carta de Intrusora comprada, essa Intrusora Recua.

Compre uma carta de Evento e desloque a Intrusora pelo Corredor cujo número aparece na seção de Deslocamento da carta da Intrusora. Então, descarte essa carta de Evento.

Qualquer marcador de Dano atribuído à Intrusora em fuga continua com ela. Entretanto, se uma Intrusora recuar para um Corredor Técnico, remova os Danos quando remover a miniatura.

Leia mais sobre cartas de Evento na página 10.

Leia mais sobre Corredores Técnicos na página 18.

A Rainha e as Reprodutoras recuam se qualquer uma das 2 cartas de Ataque de Intrusora compradas mostrarem o símbolo de Recuo.

ATAQUE DE INTRUSORA

Ataques de Intrusoras acontecem em três casos:

● **Ataque Surpresa**,

Leia mais sobre Ataque Surpresa na seção Encontro, na página 20.

● **No passo de Ataque de Intrusora na Fase de Evento**,

Leia mais sobre Ataque de Intrusora na seção Fase de Evento, na página 10.

● **Na Fuga de Personagem**.

Leia mais sobre Fuga na página 21.

Cada Ataque de Intrusora segue os passos abaixo:

1) Escolha o(a) Personagem que será o alvo desse Ataque de Intrusora. A Intrusora só pode Atacar um(a) Personagem que esteja no mesmo Cômulo.

Se houver **mais de um(a) Personagem no Cômulo**, a Intrusora sempre Ataca o(a) Personagem da pessoa jogando que tiver menos cartas de Ação na mão. No caso de empate, o(a) Personagem com a ficha de Primeiro(a) Jogador(a) (ou a próxima pessoa na sequência do turno) sofre o Ataque.

No caso de um **Ataque Surpresa**, o(a) Personagem que vira alvo é aquele(a) que disparou o Encontro.

No caso de uma **Fuga**, o(a) Personagem que vira alvo é aquele(a) que realiza a Ação de Fuga.

2) Compre e siga as instruções de 1 carta de Ataque de Intrusora:

● Se a carta mostrar um Símbolo de Intrusora correspondente ao tipo da Intrusora realizando o Ataque, siga as instruções do Efeito descrito na carta.

● Caso contrário, ela erra o Ataque.

Para descrições de cada símbolo de Intrusora, veja o tabuleiro das Intrusoras.

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

Depois de seguir as instruções da carta de Ataque de Intrusora, coloque-a no monte de descarte da Intrusora.

Se acabarem as cartas do baralho de Ataque de Intrusora, pegue esse monte de descarte e o embaralhe de novo — essas cartas formarão um novo baralho de Ataque de Intrusora.

EXEMPLO DE UMA CARTA DE INTRUSORA



1) Resistência da Intrusora. Essa informação só é usada para verificar se a Intrusora morre depois de receber uma ou mais fichas de Dano.

2) Símbolo de Intrusora. Ele mostra os tipos diferentes de Intrusora que podem usar esse Ataque determinado. Quando uma carta for comprada durante um Ataque de Intrusora (tanto durante um Encontro quanto uma Fase de Evento), o Efeito de Ataque deve ser seguido caso seu símbolo corresponda ao tipo da Intrusora realizando o Ataque.

3) Efeito do Ataque de Intrusora. Nesse exemplo, o(a) Personagem alvo recebe 1 marcador de Gosma e 1 carta de Contaminação.

INFESTAÇÃO

Se o Ataque de Intrusora for realizado por uma Larval, não compre nenhuma carta de Ataque de Intrusora. Em vez disso, siga as seguintes instruções:

● Remova a miniatura de Larval do tabuleiro. Depois, se o(a) Personagem que sofre o Ataque não tiver uma Larval em seu tabuleiro de Personagem, coloque uma lá.

● O(A) personagem que sofre o Ataque recebe 1 carta de Contaminação.

Leia mais sobre cartas de Contaminação na seção seguinte.



CARTAS DE CONTAMINAÇÃO



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

Quando um(a) Personagem recebe uma carta de Contaminação (independente da sua origem), compre-a do baralho de Contaminação e **a coloque no topo de seu monte de descarte de cartas de Ação**.

Cartas de Contaminação são uma desvantagem para o jogador, porque são mantidas na mão como se fossem cartas normais de Ação, mas não dão nenhuma Ação adicional e **you não pode usá-las para pagar os Custos de outras Ações**. Mas elas ainda podem ser descartadas para passar a vez.

Cada carta de Contaminação possui informações escondidas: o(a) Personagem pode estar sofrendo uma **INFECÇÃO** ou não. Essa informação é escondida pelos padrões coloridos no campo de texto. A menos que a carta seja Escaneada, essa informação permanece desconhecida a quem está jogando até o fim da partida.

Se o(a) Personagem não Escanear suas cartas de Contaminação antes do fim do jogo, o(a) jogador(a) pode perder ao final da partida devido a uma infecção surpresa.

Leia mais sobre Verificação de Vitória na seção Objetivos do(a) Jogador(a) e Fim do Jogo, na página 12.

Nota: Algumas cartas de Evento podem forçar o(a) jogador(a) e Escanear suas cartas de Contaminação.

ESCANEAR E REMOVER CARTAS DE CONTAMINAÇÃO



Um(a) Personagem pode se livrar de suas cartas de Contaminação de várias maneiras (como com a carta de Ação **Descansar**, com uma Ação Cômulo do **Refeitório**, do **Banheiro com Ducha** ou da **Sala de Cirurgia** e com a Ação do Item **Antídoto**).

A descrição de cada carta / Cômodo detalha o procedimento a ser seguido. Qualquer um deles exige que as cartas de Contaminação sejam **Escaneadas**. Esse processo é realizado da seguinte maneira:

Pegue o **Scanner** e coloque sua parte vermelha sobre o campo codificado da carta de Contaminação que você estiver Escaneando. Em uma das linhas do texto, a palavra **INFECÇÃO** pode aparecer. Caso contrário, a carta **NÃO INDICA CONTAMINAÇÃO**.

Nota: Leia a carta com atenção, porque algumas das palavras codificadas podem ser similares a INFECÇÃO.

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

Leia mais sobre Ações de Cômodo no folheto de Cômodos, na página 26.

Se você estiver com uma **INFECÇÃO**, coloque uma miniatura de Larval no seu tabuleiro de Personagem (e **não** remova essa carta de Contaminação!).

Se já houver uma Larval no seu tabuleiro de Personagem, seu(a) Personagem morre. Além disso, coloque uma Rastejante no Cômodo em que você morreu.

Se alguma regra pedir para que você **remova** uma carta de Contaminação, remova essa carta do jogo.

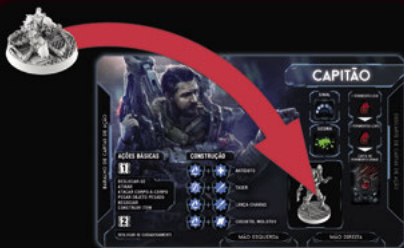
EXEMPLO DE ESCANEAMENTO DE CARTAS DE CONTAMINAÇÃO



O Capitão decide realizar uma Ação de Descansar, o que exige que ele Escaneie sua carta de Contaminação.

Ele coloca o Scanner sobre sua carta de Contaminação e descobre que sofreu uma INFECÇÃO!

Ele pega a carta de Contaminação de volta e uma miniatura de Larval é colocada em seu tabuleiro de Personagem, indicando que o Capitão foi infectado por uma Intrusora em algum momento do jogo.



A pessoa jogando com o Capitão deve encontrar rapidamente um jeito de se livrar do parasita. O melhor jeito de fazer isso sempre será a Ação de Cômodo da Sala de Cirurgia ou o Item Antídoto.

Tem um ditado que diz que se algo sangra, pode ser morto. Mas e se a gente não souber com certeza se o fluido que sai da porcaria dos aliens é mesmo sangue? De qualquer forma, é bom saber que Atirar nas Intrusoras as Fere. O problema é: não dá pra saber a verdadeira condição delas, nem se dá para matá-las antes da Munição acabar...

A tripulação não tem experiência passada com as Intrusoras, então quem joga não tem como saber quanto dano é necessário para matar uma delas!

FERIMENTO E MORTE DE PERSONAGEM

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



FERIMENTO LEVE

Os Ferimentos são registrados usando o Contador de Ferimentos Leves no tabuleiro de Personagem de cada pessoa.

Quando um(a) Personagem sofre um Ferimento Leve, coloque um marcador de Status no **espaço superior** do Contador de Ferimentos, caso ainda não haja nenhum marcador.

Se o(a) Personagem sofrer outro Ferimento Leve, mova o marcador para o espaço inferior. Quando o marcador chegar à terceira posição, descarte o marcador e o(a) Personagem sofre um Ferimento Grave.

FERIMENTO GRAVE

Quando um(a) Personagem sofrer um Ferimento Grave, compre 1 carta de Ferimento Grave e coloque-a ao lado do tabuleiro de Personagem. Desse ponto em diante, a pessoa jogando é afetada pelo Efeito descrito nessa carta.

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

Se um(a) Personagem com 3 Ferimentos Graves sofrer qualquer ferimento adicional (Leve ou Grave), ele(a) morre instantaneamente.

Quando um(a) Personagem morrer, remova sua miniatura do tabuleiro e coloque uma **ficha de Cadáver de Personagem** no Cômodo em que ele(a) morreu — desse ponto em diante, é considerado um Objeto **Cadáver de Personagem**.

Quando um(a) Personagem morre, ele(a) larga todos os Objetos Pesados no Cômodo em que morreu. Todos os outros Itens são removidos do jogo.

Importante: Se um(a) Personagem tiver várias cópias de cartas com o mesmo Ferimento Grave, seus Efeitos não são cumulativos. Mas será mais difícil se livrar dos Efeitos.

Modo: Jogar com as Intrusoras. Leia mais nos Modalidades de Jogo, na página 30.

Leia mais sobre Itens Pesados e Objetos na página 24.



ENFAIXAR E CURAR FERIMENTOS

Durante o jogo, um(a) jogador(a) pode Enfaixar e Curar seus Ferimentos de várias maneiras (usando cartas de Item **Trajes, Bandagens e Kit de 1ºs Socorros** ou a Ação de Cômodo da **Sala de Emergência**).

Cada carta de Item ou Ação de Cômodo relevantes detalham o tratamento de Ferimentos. Ele pode ser Enfaixar ou Curar.

ENFAIXAR UM FERIMENTO GRAVE —

Vire a carta do Ferimento Grave afetando o(a) Personagem com a face para baixo. Desse ponto em diante, o Efeito é ignorado, mas a carta ainda conta para bater o limite de 3 Ferimentos Graves.

CURAR — Remova (no caso de um Ferimento Leve) ou descarte (no caso de um Ferimento Grave Enfaixado) a carta do Ferimento mencionado na Ação do Efeito.

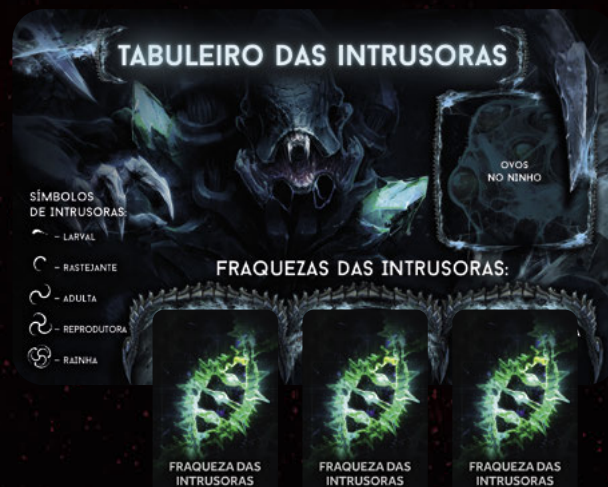
Leia mais sobre cartas de Item na seção Objetos e Itens, na página 24.



CARTAS DE FRAQUEZA DAS INTRUSORAS

Durante a preparação do jogo, você colocou 3 cartas aleatórias de Fraqueza (com a face virada para baixo) nos 3 espaços de Fraqueza das Intrusoras no tabuleiro das Intrusoras. Durante o jogo, você terá a possibilidade de descobrir essas 3 Fraquezas. Elas representam a tripulação aprendendo gradualmente sobre as formas de vida que infestam a nave.

Cada uma das 3 cartas de Fraqueza são posicionadas em um espaço que corresponde a um Objeto diferente: **1) Cadáver de Personagem, 2) Ovo de Intrusora e 3) Carcaça de Intrusora.**



Para descobrir uma determinada carta de Fraqueza, um personagem deve pesquisar o Objeto correspondente no Cômodo **Laboratório**.

Leia mais sobre Pesquisa no Laboratório no folheto de Cômodos, na página 27.

Leia mais sobre Objetos na seção Itens e Objetos, na página 24.

Fichas de Objetos:



Depois de pesquisar o Objeto, revele a carta de Fraqueza correspondente, para tal, vire-a com a face para cima e deixe-a (ou coloque-a) no tabuleiro das Intrusoras.

Cartas de Fraqueza das Intrusoras modificam as regras básicas das Intrusoras, dando a todas as pessoas jogando uma pequena vantagem sobre elas.

OBJETOS E ITENS

Ter os Itens apropriados pode ser a diferença entre a vida e a morte de um(a) Personagem. Itens podem ser obtidos de diferentes formas:

- Cada Personagem começa o jogo com 1 carta exclusiva de Item (Arma).
- Cada Personagem começa o jogo com 2 cartas de Busca de Item. Essas 2 cartas são colocadas com a face para baixo, viradas na horizontal. Quando os requisitos são cumpridos, as cartas são viradas com a face para cima, na vertical, e viram cartas normais de Item.
- Durante o jogo, um(a) Personagem também pode encontrar vários Itens em Cômodos, usando a carta de Ação **Procurar**.

Leia mais sobre a Ação Procurar na página 25.

- Durante a partida, um(a) Personagem também pode criar Itens Construídos especiais juntando outros Itens que tenham através da Ação Básica de **Construir**.

Leia mais sobre a Ação Construir na página 25.

- Os(As) Personagens também podem descobrir Objetos Pesados durante o jogo (Cadáver de Personagem, Carcaça de Intrusora e Ovos) — que não são representados por cartas, mas sim por fichas especiais ou miniaturas. Eles podem ser carregados pelos Personagens. Esses Objetos não têm suas próprias regras e são usados em momentos específicos — quando uma carta de Ação, uma Ação de Cômodo ou um Evento pede (por exemplo, no caso da Ação de Cômodo do **Laboratório**).

Importante: Alguns Itens são marcados como de Uso Único. Nesse caso, depois de usar o Item, a carta é descartada.

Sempre que uma carta de Item for descartada depois do uso, coloque-a no monte de descarte com a face para cima. Quando um item for descartado sem ter sido usado (como acontece no caso da Ação Procurar), coloque a carta, com a face virada para baixo, no fundo do monte de descarte.

EXEMPLO DE UMA CARTA DE ITEM



1) Símbolo de Componente Azul. Isso significa que essa carta pode ser usada durante uma ação de Construir como Componente para o Coquetel Molotov.

2) Símbolo de Combate. Esse símbolo indica que o item Bandagens não pode ser usado durante Combate.

3) Uso Único. Como o texto amarelo indica, o item Bandagens deve ser descartado depois do uso. Depois de realizar uma Ação do Item Bandagem, a carta é descartada no monte de descarte apropriado.

4) Custo da Ação. Você deve descartar 1 carta de Ação para realizar essa Ação, além de descartar Bandagens.

5) Efeito da Ação. Essa seção descreve os diferentes Efeitos da Ação. Bandagens podem ser usadas ou para Enfaixar 1 Ferimento Grave ou Curar todos os Ferimentos Leves.

6) OU. A cláusula indica que você deve escolher entre os dois Efeitos da Ação possíveis.

MÃOS DO(A) PERSONAGEM E INVENTÁRIO

Há dois tipos de carta de Item: Itens Pesados (mantidos nas Mãos do(a) Personagem) e Itens normais (mantidos no Inventário).

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

INVENTÁRIO

Todos os **Itens normais** devem ser mantidos em segredo das outras pessoas — coloque as cartas no seu **Inventário** (suporte plástico de cartas), de modo que as outras pessoas só vejam o verso das cartas. Elas podem ver a cor dos Itens em seu Inventário, mas não conseguem saber exatamente o que você tem. Porém, cada vez que uma carta de item for usada, ela deve ser mostrada às outras pessoas.

Não há limite para o número de Itens que podem ser colocados em seu Inventário.



SÍMBOLO DE MÃO E ITENS E OBJETOS PESADOS

Itens Pesados (como Armas) são indicadas pelo símbolo de Mão. Eles nunca podem ser mantidos em segredo das outras pessoas jogando e também não podem ser colocados no Inventário.

Quando você encontrar ou ganhar um Item Pesado (ou pegar um Objeto Pesado) que você queira manter, **ele deve ser colocado em um dos dois espaços de Mão** do(a) Personagem, o que significa que o(a) Personagem pode carregar até 2 Itens ou Objetos Pesados por vez.

Leia mais sobre espaço de Mão nos tabuleiros de Personagem.

Se ambos os espaços de Mão do(a) Personagem já estiverem ocupados e você quiser pegar outro Item ou Objeto pesado, deve Largar um dos Itens ou Objetos Pesados que estiver carregando.

Leia mais sobre Largar na seção seguinte.

Cada Arma adquirida pela Ação Procurar entra no jogo carregada com 1 ficha de Munição. Uma Arma nunca pode ter sua capacidade de Munição, mostrada na carta de Arma, excedida.

Às vezes, você pode **Adicionar** uma carta de Item a outra carta de Item (como por exemplo a carta **Pente Estendido** ou o **Carregador Automático**). O item adicionado é colocado ao lado da carta de Item indicada. Desse ponto em diante, as duas cartas são tratadas como uma.

Importante: A carta de Item **Fita Adesiva** permite que você combine 2 Itens Pesados, o que os faz ocupar apenas um espaço de Mão — mas isso não se aplica a Objetos!

Importante: Uma Arma nunca pode ter sua capacidade de Munição, mostrada na carta de Arma, excedida.

Itens Pesados são cartas de Item que têm o símbolo de Mão.

Objetos Pesados são fichas: **Ovos de Intrusora** (mais comumente encontrados no Ninho), **Cadáver de Personagem** (a ficha de Cadáver de Personagem, que representa ou um Personagem que morreu ou o corpo encontrado no Hibernatório no começo do jogo) e **Carcaça de Intrusora** (uma ficha de Carcaça é colocada depois da morte de qualquer Intrusora — à exceção das Larvais).



LARGAR

Um(a) Personagem pode Largar livremente qualquer Item ou Objeto de suas Mãos ou de seu Inventário a qualquer momento de seu turno, sem usar uma Ação para isso.

Objetos permanecem no Cômodo em que foram largados.

Itens são perdidos — retornam para o fundo do baralho correspondente.

A nave está cheia de coisas úteis. Às vezes, você só precisa examinar o Cômodo em que está por uns instantes. Esse Extintor de Incêndio pode dar para o gasto, aqueles Químicos junto com um Isqueiro podem servir como um Lança-Chamas.



PROCURA

Além dos itens exclusivos de cada Personagem (1 Arma e 2 Itens de Busca), há 4 cores de Itens no jogo:

- **Vermelho** (Militar),
- **Amarelo** (Técnico),
- **Verde** (Médico),
- **Azul** (Construído).

Três desses baralhos (Vermelho, Amarelo e Verde) contêm Itens que podem ser encontrados em Cômodos usando a Ação **Procurar**.

Leia mais sobre a Ação Procurar na carta Procurar do baralho de Ações.

A cor de qualquer Item encontrado durante uma Ação de **Procurar** deve corresponder à cor do Cômodo averiguado (Itens amarelos em Cômodos amarelos e assim por diante).

A cor de um Cômodo é a cor de fundo que aparece sob o nome e o texto de descrição do Cômodo.

Quando estiver averiguando um Cômodo **branco**, a pessoa jogando pode escolher comprar de qualquer 1 dos 3 baralhos.

Cada vez que um(a) Personagem realiza uma Ação **Procurar** em um Cômodo, o Contador de Itens do Cômodo é reduzido em 1. Quando o Contador de Itens chegar em 0, o Cômodo é esvaziado e não pode ser mais averiguado.

Há algumas exceções a essa regra, como a Ação Vasculhar da Batedora.

Leia mais sobre o Contador de Itens na seção Determinar a Quantidade de Itens em um Cômodo

EXEMPLO DE PROCURA



A Batedora realiza uma Ação de Procurar nas Cabines. Ela descarta uma carta de Ação Procurar e diminui o Contador de Itens em 1.

Como as Cabines são um Cômodo branco, a Batedora pode comprar 2 cartas de Item de qualquer 1 dos 3 baralhos. Ela decide procurar Armas e Munição e compra do baralho de Item Vermelho.

O(A) jogador(a) decide (mantendo segredo das outras pessoas jogando) manter o Carregador de Energia e descarta (com a face para baixo) a Granada, colocando a carta no fundo do baralho de Item Vermelho. O Carregador de Energia é colocado no Inventário da Batedora, mostrando apenas o fundo das cartas às outras pessoas jogando.



CONSTRUÇÃO

O quarto baralho de cartas de Item (Azul) contém os Itens Construídos. Esses Itens não podem ser encontrados Procurando nos Cômodos. Eles podem ser montados com uma Ação Básica de **Construir Item**, usando outros itens que você possua.

Você pode olhar o baralho de Itens Construídos a qualquer momento do jogo. As Cartas dele nunca são compradas durante o jogo. Em vez disso, simplesmente procure pela carta do Item que será Construído e a pegue.

Leia mais sobre a Ação Construir Item na seção de Ações Básicas, na página 14.

Itens Construídos possuem 2 símbolos cinza de Componente que representam os Componentes necessários para construir o Item.



As cartas de Item que podem ser usadas como Componentes para Itens Construídos apresentam um símbolo azul de Componente, representando o Componente específico que pode ser usado (descartando a carta) para montar um Item Construído.



Para montar um Item Construído, você deve realizar uma Ação Básica de **Construir Item** e descartar duas cartas de Item com símbolos azuis de Componente que correspondam aos símbolos cinza de Componente do Item Construído que você quer montar (a primeira carta de Item corresponde ao primeiro símbolo de Componente requerido e a segunda carta de Item corresponde ao segundo símbolo de Componente requerido).

Você pode construir quatro Itens Construídos diferentes ao longo do jogo:



Um Item Construído não pode ser montado se a carta correspondente não estiver disponível, mesmo que você tenha os Componentes azuis requeridos.

Leia mais sobre esses 4 Itens nas cartas de Item.

ITENS DE BUSCA

Itens de Busca NÃO estão disponíveis para serem usados desde o princípio do jogo. Cada um deles tem uma condição especial que você precisa atender para desbloquear esse Item durante o jogo (especificado na seção horizontal da carta).



Quando você conseguir ativar um Item de Busca, você pode virá-la e tratá-la como se fosse um Item regular (pode ocupar um espaço de Mão, ser descartado, doado e assim por diante).



ATACANDO JOGADORES(AS)

Anos de conhecimento acumulado sobre viagens espaciais sugerem que colocar um pequeno grupo de pessoas em uma lata de sardinha e navegar pelo desconhecido por períodos longos de tempo gera tensões desnecessárias. Para prevenir conflitos graves entre membros da tripulação das naves, corporações espaciais gastaram bilhões de dólares equipando seus funcionários com implantes que geram uma forte barreira psicológica que inibe a violência direta contra outro Homo sapiens. Por isso, membros da tripulação não podem atacar outros de forma direta.

Personagens não podem Atacar outras pessoas de forma direta, mas podem (acidental ou intencionalmente) ferir outro(a) Personagem como um efeito colateral de suas ações. Bloquear a saída de alguém de um Cômodo pegando Fogo, ativar a sequência de Autodestruição com pessoas ainda a bordo, jogar uma Granada em uma Intrusora em um Cômodo com outras pessoas — essas são só algumas das várias possibilidades...

FOLHETO DE CÔMODOS

Para realizar qualquer Ação de Cômado, um(a) Personagem precisa estar no Cômado correspondente (a menos que possua uma habilidade especial que diga claramente o contrário).

Você não pode realizar uma Ação de Cômado quando estiver em Combate. Você não pode realizar uma Ação de Cômado em um Cômado que tenha um marcador de Defeito.

CÔMODOS COM UM COMPUTADOR



Alguns Cômados têm um símbolo de **Computador**, o que significa que há um Computador nele. O símbolo de Computador não significa nada, exceto quando algumas regras fazem referência a ele (algumas cartas de Ação, cartas de Item ou cartas de Evento).

Se houver um marcador de **Defeito** nesse Cômado, o Computador fica indisponível — como se não houvesse um símbolo de Computador.

CÔMODOS BÁSICOS "1"

todos os 11 Cômados Básicos, indicados pelo número "1" no verso da peça, estão presentes em cada partida.



ARSENAL



RECARREGUE SUA ARMA DE ENERGIA:

Adicione 2 fichas de Munição a 1 das suas Armas de Energia.

Nota: A Ação desse Cômado não recarrega Armas Clássicas.

Nota: Uma Arma nunca pode ter sua capacidade de Munição, mostrada na carta de Arma, excedida.



SALA DO COMUNICADOR



ENVIE UM SINAL:

Coloque um marcador de Status no espaço do Sinal no seu tabuleiro de Personagem.

Mandar um Sinal é um requisito para alguns Objetivos e não tem nenhum outro uso no jogo além desse.

Intrusoras fogem de extintores de incêndio como o diabo da cruz. A gente não tem ideia do porquê, mas é como dizem: "se é bobo, mas funciona, então não é bobo".



SALA DE EMERGÊNCIA



TRATE SEUS FERIMENTOS:

Enfaixe todos os seus Ferimentos Graves **OU** Cure um dos seus Ferimentos Graves Enfaixados **OU** Cure todos os seus Ferimentos Leves.

Leia mais sobre Enfaixar e Curar Ferimentos na página 23.



ÁREA DE EVACUAÇÃO DA SEÇÃO A



TENTE ENTRAR EM UMA CÁPSULA DE FUGA:

Você pode realizar essa Ação apenas se alguma das Cápsulas de Fuga da Seção A estiver Destravada e tiver pelo menos 1 espaço vago.

Realize uma **rolagem de Ruído**. Se qualquer Intrusora aparecer nesse Cômado, sua tentativa de entrar em uma Cápsula de Fuga falha.

Depois de seguir as instruções do resultado da sua rolagem de Ruído, se nenhuma Intrusora tiver alcançado o Cômado, coloque o(a) seu(ua) Personagem em uma das Cápsulas de Fuga Destravadas da Seção A, caso haja algum espaço vago (cada Cápsula tem dois lugares e pode acomodar até 2 Personagens).

Confira as instruções para as Cápsulas de Fuga no fim dessa seção para determinar o que acontece depois que um(a) Personagem entra em uma Cápsula.

Você não pode entrar em uma Cápsula de Fuga se houver alguma Intrusora presente no Cômado Área de Evacuação correspondente.

Leia mais sobre rolagem de Ruído na página 17.



ÁREA DE EVACUAÇÃO DA SEÇÃO B

Siga as instruções acima, mas aplicadas à Seção B.



SISTEMA DE CONTROLE DE INCÊNDIO



INICIE O PROCEDIMENTO DE CONTROLE DE INCÊNDIO:

Determine 1 Cômado à sua escolha.

Descarte 1 marcador de Fogo desse Cômado (caso haja algum).

Todas as Intrusoras nesse Cômado fogem (em direções aleatórias, determinadas pela compra de cartas de Evento — 1 carta de Evento para cada Intrusora).



«« FOLHETO DE CÔMODOS »»»

Dica: Você pode usar o Procedimento de Controle de Incêndio, mesmo que não haja nenhum marcador de Fogo no Cômodo, para fazer todas as Intrusoras fugirem daquele Cômodo.

Leia mais sobre Deslocamento de Intrusora na seção Fase de Evento, nas páginas 10 e 17.



GERADOR

2 INICIE / INTERROMPA A SEQUÊNCIA DE AUTODESTRUIÇÃO:

SEQUÊNCIA DE AUTODESTRUIÇÃO:

Coloque um marcador de Status no primeiro espaço, o **verde**, do Contador de Autodestruição, caso ainda não haja um marcador no contador.

Desse ponto em diante, cada vez que você mover o marcador de Tempo no Contador, mova também o marcador no Contador de Autodestruição em 1 espaço.

Quando qualquer Personagem interromper a sequência de Autodestruição, remova esse marcador (ele será colocado de novo no espaço verde se uma nova sequência for iniciada).

Quando o marcador chegar pela primeira vez em qualquer um dos espaços **amarelos** do Contador de Autodestruição, a Sequência de Autodestruição não pode ser mais abortada e todas as Cápsulas de Fuga são Destravadas instantaneamente (mas podem ser Travadas de novo).

Quando o marcador chegar no último espaço (com o símbolo de "caveira"), a nave explode.

Importante: Você não pode iniciar a sequência de Autodestruição se qualquer um dos(as) Personagens ainda estiver hibernando.

Leia mais sobre Fim do Jogo na página 12.

Se um salto para o hiperespaço acontecer enquanto a sequência de Autodestruição estiver ativa, ainda assim considera-se que a nave foi destruída.

Leia mais sobre o Contador de Tempo na seção Fase de Evento, na página 10.

Leia mais sobre Cápsulas de Fuga no folheto de Cômodos, na página 29.



LABORATÓRIO

2 ANALISE 1 OBJETO:

Essa Ação só pode ser realizada se um dos seguintes Objetos estiver no Cômodo (por exemplo, carregado por um(a) Personagem): Cadáver de Personagem, Carcaça de Intrusora ou Ovo.

Descubra 1 carta correspondente de Fraqueza das Intrusoras.

O Objeto não é descartado depois da Pesquisa. Você pode, no entanto, Largar o Objeto.

Leia mais sobre as cartas de Fraqueza das Intrusoras na página 23.

Leia mais sobre Objetos na página 24.



NINHO



PEGUE UM OVO:

Pegue 1 ficha de Ovo do tabuleiro das Intrusoras. Depois disso, realize uma **rolagem de Ruído**.

As fichas de Ovo colocadas no tabuleiro das Intrusoras representam os Ovos no Ninho. Quando você pegar (ou destruir) Ovos do Ninho, tire-os do tabuleiro das Intrusoras. Note que pegar um Ovo do tabuleiro das Intrusoras custa 2 Ações, enquanto coletar uma ficha de Ovo do mapa custa 1 Ação.

Quando não houver mais Ovos no Ninho (ou seja, quando todos tiverem sido levados para longe ou destruídos), o Ninho é considerado destruído — coloque 1 marcador de Dano no Ninho para representar essa condição.

Quando houver um marcador de Fogo em um Cômodo contendo Ovos soltos, destrua 1 Ovo solto durante o passo Dano por Fogo na Fase de Evento.

Leia mais sobre a Fase de Evento na página 10.

Nota: Lembre-se que um Ovo é um Objeto Pesado. Leia mais sobre Itens e Objetos na página 24.

Nota: Você não pode realizar nenhuma Ação Procurar nesse Cômodo.

DESTRUA UM OVO:

Sempre que seu(ua) Personagem estiver em um Cômodo com Ovos soltos (não carregados por nenhum(a) Personagem), você pode destruir esses Ovos.

Realize essa Ação seguindo as instruções de uma Ação **Atirar** ou uma Ação **Atacar Corpo-a-Corpo**. Cada Dano (de qualquer tipo) destrói 1 Ovo.

No caso de uma Ação **Atacar Corpo-a-Corpo**, o(a) Personagem não compra uma carta de Contaminação nem sofre Ferimentos se errar.

Você também pode jogar Granadas em um Cômodo com Ovos soltos como se uma Intrusora estivesse lá dentro. Uma **Granada** destrói 2 Ovos e um **Coquetel Molotov** destrói 1 Ovo.

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

Leia mais sobre rolagem de Ruído na página 17.



DEPÓSITO



PROCURE UM ITEM:

Compre duas cartas do baralho de Item de uma cor à sua escolha (Vermelho, Amarelo ou Verde). Escolha 1 carta e coloque a outra no fundo do baralho.



SALA DE CIRURGIA



REALIZE UM PROCEDIMENTO CIRÚRGICO:

Escaneie todas as cartas de Contaminação (do seu baralho de Ação, da sua mão e do seu monte de descarte). Remova todas as cartas de **INFECÇÃO**.

Se você tiver uma Larval no seu tabuleiro de Personagem, remova-a.

Depois de passar pelo Scanner, seu(ua) Personagem sofre 1 Ferimento Leve e você **passa a vez automaticamente**. Embaralhe todas as suas cartas de Ação (incluindo as da sua mão e as do monte de descarte) e as posicione como seu novo baralho de Ação.

Nota: Depois de um Procedimento Cirúrgico você sempre deve passar seu turno e sua mão fica vazia até o início da próxima rodada.

Leia mais sobre usar o Scanner nas cartas de Contaminação na página 22.



«« FOLHETO DE CÔMODOS »»»

CÔMODOS ADICIONAIS "2"

A cada partida, apenas 5 dos 9 Cômodos Adicionais escolhidos aleatoriamente são usados. Esses Cômodos são indicados pelo número "2" no verso da peça.



CONTROLE DE VEDAÇÃO

2 **INICIE A DESPRESSURIZAÇÃO DE EMERGÊNCIA**
Escolha qualquer outro Cômodo Amarelo. Os Corredores conectados ao Cômodo que você escolheu não devem conter nenhuma Porta Destruída.

Fechem automaticamente a Porta de cada Corredor conectado ao Cômodo.

Coloque a ficha de Despressurização naquele Cômodo para representar a Despressurização de Emergência ativa. Se qualquer uma das Portas nos Corredores conectados àquele Cômodo for aberta antes da Fase de Jogador(a) em questão terminar, remova a ficha.

Se todas as Portas em cada Corredor conectado àquele Cômodo estiverem Fechadas no fim da Fase de Jogador(a) em questão (depois que todas as pessoas jogando passem por ela), tudo o que estiver naquele Cômodo morre imediatamente (tanto Personagens quanto Intrusoras). Depois, remova a ficha.

Se houver um marcador de Fogo no Cômodo, remova-o. Quaisquer cadáveres, carcaças e Objetos largados permanecem.

Um Cômodo Amarelo é um Cômodo com um fundo amarelo na seção de Ação.



CABINES

DÊ UMA DESCANSADA:

Quando seu Personagem estiver nesse Cômodo no começo de uma rodada nova e não houver Intrusoras nele, compre 1 carta de Ação adicional (até 6, em vez de até 5).

A característica passiva deste Cômodo não funciona se houver um marcador de Defeito no Cômodo.



REFEITÓRIO

2 **FAÇA UMA BOQUINHA...**

Cure 1 Ferimento Leve.

Adicionalmente, você pode escolher Escanear todas as cartas de Contaminação na sua mão e remover todas as cartas sem Infecção.

Se pelo menos uma dessas cartas mostrar Infecção, coloque uma miniatura de Larval no seu tabuleiro de Personagem (e não remova essa carta de Contaminação!). Se já houver uma Larval no seu tabuleiro de Personagem, seu(u) Personagem morre — adicionalmente, coloque uma Rastejante no Cômodo em que você morreu.

Leia mais sobre usar o Scanner nas cartas de Contaminação na página 22.



CENTRO DE COMANDO

2 **ABRA / FECHER PORTAS:**

Você pode escolher 1 Cômodo qualquer e Abrir / Fechar qualquer Porta nos Corredores conectados àquele Cômodo.

Você pode escolher quais portas Fechar e quais Abrir. Você não precisa Abrir ou Fechar todas elas.



CAÇA DE MÁQUINAS

2 **CONFIRA O STATUS DOS MOTORES:**

Você pode conferir o status dos 3 Motores.

Você pode conferir o status dos Motores mesmo que haja um marcador de Defeito no Cômodo do Motor.

Na Casa de Máquinas, você não pode mudar o status dos Motores.

Leia mais sobre Conferir o status dos Motores na seção Motores do folheto de Cômodos, na página 29.



SISTEMA DE CONTROLE DA ESCOTILHA

2 **TRAVE / DESTRAVE 1 CÁPSULA DE FUGA:**

Vire 1 ficha de Cápsula de Fuga para o lado Travada ou Destravada.

Leia mais sobre as Áreas de Evacuação no folheto de Cômodos, na página 26.

Leia mais sobre Cápsulas de Fuga no folheto de Cômodos, na página 29.



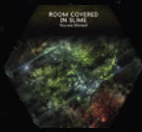
SALA DE MONITORAMENTO

2 **CONFIRA 1 CÔMODO E SUA FICHA DE EXPLORAÇÃO:**

Secretamente, espie 1 peça de Cômodo inexplorado qualquer e sua ficha de Exploração.

Depois de olhar, coloque tanto a peça quanto a ficha de volta no tabuleiro. Você não precisa dizer a verdade sobre o que viu.

Leia mais sobre fichas de Exploração na página 16.



CÔMODO COBERTO POR GOSMA

MELOU!

Quando entrar nesse Cômodo, você automaticamente ganha um marcador de Gosma.

Leia mais sobre marcadores de Gosma na página 19.

Nota: Você não pode realizar nenhuma Ação Procurar nesse Cômodo.

Nota: O marcador de status de Gosma é colocado antes de seguir as instruções da ficha de Exploração.



BANHEIRO COM DUCHA

2 **TOME UMA DUCHA:**

Se você tiver um marcador de Gosma no seu tabuleiro de Personagem, descarte-o.

Adicionalmente, você pode escolher Escanear todas as cartas de Contaminação na sua mão e remover todas as cartas sem Infecção.

Se pelo menos uma dessas cartas mostrar Infecção, coloque uma miniatura de Larval no seu tabuleiro de Personagem (e não remova essa carta de Contaminação!). Se já houver uma Larval no seu tabuleiro de Personagem, seu(u) Personagem morre — adicionalmente, coloque uma Rastejante no Cômodo em que você morreu.

Leia mais sobre marcadores de Gosma na página 19.

Leia mais sobre usar o Scanner nas cartas de Contaminação na página 22.

Nota: Um marcador de Fogo pode ser colocado no Cômodo Ducha normalmente. A Ação Tomar uma Ducha não descarta um marcador de Fogo do Cômodo Banheiro com Ducha.

CÔMODOS ESPECIAIS

Os 5 Cômodos especiais sempre ocupam o mesmo espaço no tabuleiro — esses Cômodos têm formatos específicos e são impressos no tabuleiro. Todos são tratados como já explorados no princípio da partida.

Cômodos Especiais são tratados como Cômodos normais, porém já contam como explorados desde o princípio da partida e os(as) Personagens não podem realizar nenhuma Ação Procurar nesses cômodos. Eles podem receber marcadores de Fogo ou de Defeito normalmente.



COCKPIT

2 CONTROLES DE NAVEGAÇÃO

Confira as Coordenadas OU Defina o Destino.

CONFIRA AS COORDENADAS: Espie secretamente a carta de Coordenadas. Depois de olhar, coloque a carta de volta no tabuleiro. Você não precisa dizer a verdade sobre o que viu.

DEFINA O DESTINO: Mova o marcador de Destino para o espaço escolhido no Registro de Destino.

Nota: Você não pode alterar o Destino se qualquer um dos(as) Personagens já estiver hibernando.

A pessoa jogando deve se lembrar das Coordenadas que conferiu.

Você nunca pode Definir o Destino se houver uma Intrusora no Cockpit.

Nota: No fim da partida, se a nave não tiver sido destruída antes, a carta de Coordenadas é revelada. A posição do marcador de Destino indica qual é o Destino da nave dentre os quatro destinos disponíveis nas cartas de Coordenadas.

Leia mais sobre a Verificação de Coordenadas na página 12.

Nota: Você não pode realizar nenhuma Ação Procurar nesse Cômodo.



MOTOR #01

2 VERIFIQUE O MOTOR:

Verifique o status do Motor nesse Cômodo Motor — olhe secretamente a ficha de Motor de cima da pilha.

Você não precisa dizer a verdade sobre o que viu.

A ficha de Motor do topo da pilha indica o status atual do Motor!

REPARE (OU QUEBRE) O MOTOR:

Seu(ua) Personagem pode realizar uma Ação de Reparar / Quebrar o Motor nesse Cômodo (usando uma Ação **Reparar** ou uma carta de Item **Ferramentas**). Para tal, pegue as duas fichas de Motor, verifique secretamente o conteúdo delas e as coloque de volta na ordem que desejar.

Você não precisa dizer se reparou ou não o Motor, mas deve contar que mudou a ordem das fichas se esse for o caso.

Você pode Reparar / Quebrar Motores mesmo que haja um marcador de Defeito no Cômodo e mesmo que você não tenha verificado o status do Motor.

Nota: A nave tem 3 Motores e 2 deles devem estar funcionais para fazer com segurança a viagem de volta para a Terra. No começo da partida, os jogadores não sabem quais Motores estão funcionando ou não. Os jogadores podem checar o status de um determinado Motor durante o jogo — por exemplo, no Cômodo Motor correspondente. No fim da partida, se a nave não tiver sido destruída antes, as fichas do topo das pilhas de todos os Motores são reveladas para determinar se a nave explode ou não durante a tentativa de saltar para o hiperespaço.

Leia mais sobre a Verificação de Motores na página 12.

Nota: Você não pode realizar nenhuma Ação Procurar nesse Cômodo.



MOTOR #02

Siga as instruções acima, mas aplicadas ao Motor #02.



MOTOR #03

Siga as instruções acima, mas aplicadas ao Motor #03.



HIBERNATÓRIO

2 TENTE HIBERNAR:

Você pode realizar essa Ação apenas se as câmaras de Hibernação estiverem abertas — ou seja, se a ficha no Contador de Tempo estiver em qualquer um dos espaços azuis.

Realize uma **rolagem de Ruído**. Se qualquer Intrusora aparecer nesse Cômodo, sua tentativa de entrar em Hibernação falha.

Se nenhuma Intrusora aparecer, remova a miniatura do(a) seu(ua) Personagem do jogo — você conseguiu hibernar em segurança. De agora em diante, você não participa mais do jogo. A sobrevivência ou morte do(a) seu(ua) Personagem será definida no final da partida.

Você não pode mudar o Destino ou iniciar a sequência de Autodestruição se qualquer um dos(as) Personagens já estiver hibernando.

Você nunca pode entrar em uma câmara de Hibernação se houver uma Intrusora no Hibernatório.

Leia mais sobre Fim do Jogo na página 12.

Leia mais sobre rolagem de Ruído na página 17.

Nota: Você não pode realizar nenhuma Ação Procurar nesse Cômodo.

Nota: A inteligência artificial da nave é programada para proteger membros da tripulação em Hibernação e prevenir qualquer manobra que coloque suas vidas em risco.

CÁPSULAS DE FUGA

No início da partida, todas as Cápsulas de Fuga estão Travadas. Durante o jogo, as pessoas podem Destravá-las manualmente (usando alguma carta de Item ou Ação de Cômodo), ou as Cápsulas irão se Destruir automaticamente quando qualquer Personagem morrer durante o jogo ou quando o marcador de Autodestruição alcançar qualquer espaço amarelo no Contador de Autodestruição.

Leia mais sobre como Destruir manualmente as Cápsulas de Fuga na seção Sistema de Controle da Escotilha no folheto de Cômodos, na página 26.

Leia mais sobre o destravamento automático das Cápsulas de Fuga na seção Momentos Críticos da Partida, na página 13.

Leia mais sobre sequência de Autodestruição na seção Gerador do folheto de Cômodos, na página 27.

Se uma determinada Cápsula de Fuga estiver Destruída, um(a) Personagem pode entrar nela (realizando uma **rolagem de Ruído** primeiro) através da Área de Evacuação da Seção, contanto que não haja Intrusoras ou fichas de Defeito no Cômodo.

Leia mais sobre as Áreas de Evacuação no folheto de Cômodos, na página 26.

DEPOIS DE ENTRAR EM UMA CÁPSULA DE FUGA, coloque a miniatura do(a) seu(ua) Personagem em um dos dois espaços da ficha daquela Cápsula de Fuga.

Depois, decida se você quer lançar a Cápsula de Fuga imediatamente ou esperar (talvez por algum(a) outro(a) Personagem que queira entrar na mesma Cápsula e ocupar o segundo lugar dela).

SE VOCÊ A LANÇAR IMEDIATAMENTE (ou se a lançar em uma das rodadas seguintes), remova a miniatura do(a) seu(ua) Personagem da Cápsula e a ficha da Cápsula de Fuga do jogo. De agora em diante, você não participa mais do jogo. Você vai terminar a partida vencendo ou não? Você vai descobrir durante a Verificação de Objetivos ao final do jogo.

Qualquer Personagem em uma Cápsula de Fuga lançada sempre é tratado(a) como se tivesse chegado à Terra.

Leia mais sobre Fim do Jogo na página 12.

SE VOCÊ ESPERAR, pode decidir lançar sua Cápsula de Fuga no início do seu **primeiro** turno durante cada Fase do(a) Jogador(a). Você também pode, se assim desejar, sair voluntariamente da Cápsula de Fuga, sem realizar nenhuma Ação — durante o seu turno, só coloque a miniatura do(a) seu(ua) Personagem de novo na Área de Evacuação da Seção correspondente à Cápsula da qual você está saindo. No entanto, se você não lançar a Cápsula de Fuga no seu turno, automaticamente passa a vez nessa rodada.

Se (enquanto espera na Cápsula de Fuga) uma Intrusora aparecer na Área de Evacuação da sua Seção, todos(as) os(as) Personagens em Cápsulas de Fuga na Área de Evacuação da sua Seção são retornados(as) automaticamente a esse Cômodo.

Assim que outro(a) Personagem entrar na mesma Cápsula de Fuga que você, vocês podem decidir lançar a Cápsula de Fuga automaticamente.

Nota: Objetos Pesados não ocupam espaço de Personagem na Cápsula de Fuga.



Espaços das Cápsulas de Fuga vazios



Cápsulas de Fuga Travadas



Cápsulas de Fuga Destruídas

MODALIDADES DO JOGO

MODALIDADES SOLO E COOPERATIVA



MODALIDADE SOLO

Embora **Nemesis** se destaque por ser um jogo padrão e semicooperativo, você também pode tentar sobreviver sozinho(a).

Essa modalidade tem seu próprio baralho de Objetivos — Objetivos Solo / Coop. No começo do jogo, compre duas cartas desse baralho, em vez de comprá-las do baralho regular de cartas de Objetivo.

Nota: Assim que o primeiro Encontro acontecer, você deve escolher entre uma das duas cartas de Objetivo.

Importante: Nessa modalidade, o número de Itens disponíveis em cada Cômodo diminui pela metade, sempre arredondando (se a ficha de Exploração mostra 1 ou 2 Itens, posicione o contador em 1; se mostra 3 ou 4 Itens, posicione o contador em 2).

Para vencer, você precisa alcançar seu Objetivo e sobreviver.

MODALIDADE TOTALMENTE COOPERATIVA

Essa modalidade adicional do jogo é destinada a quem quer ter a experiência de uma versão totalmente cooperativa do jogo, sem ter que temer a traição de seus companheiros(as).

Essa modalidade tem seu próprio baralho de Objetivos — Objetivos Solo / Coop. No começo da partida, compre uma carta desse baralho por pessoa, em vez das cartas regulares de Objetivos. O conteúdo das cartas é informação pública.

Para vencer o jogo, **TODOS** esses Objetivos devem ser alcançados e pelo menos 1 Personagem deve sobreviver.

Nota: Se houver uma carta requerendo que você mande o Sinal, apenas um(a) Personagem deve fazer isso. Mas se houver dois ou mais requerimentos iguais, esse mesmo número de Personagens devem mandar o Sinal!

REVIVER

Nessa modalidade totalmente cooperativa, a Sala de Emergências é equipada com um aparelho especializado de Autocura, o que permite que a tripulação reviva qualquer pessoa que esteja à beira da morte.

Sempre que um dos(as) Personagens morrer, outro(a) Personagem pode pegar sua ficha de Cadáver e carregar a pessoa até a Sala de Emergência em funcionamento.

A pessoa jogando cujo Cadáver está na Sala de Emergência coloca a miniatura do(a) Personagem lá até o começo da próxima rodada. Todos os Ferimentos Leves são descartados e todos os Ferimentos Graves são Enfaixados.

Importante: A Sala de Emergência não funciona se houver uma Intrusora ou uma ficha de Defeito nela.

JOGAR COM AS INTRUSORAS



Essa modalidade tem a intenção de permitir que a primeira pessoa a ser eliminada continue no jogo, controlando as Intrusoras. Isso também aumenta um pouco o nível de dificuldade para os(as) jogadores(as) restantes. Note que essa modalidade é opcional.

A pessoa jogando com o(a) Personagem que morrer primeiro controla as Intrusoras que infestam a nave e pode caçar as outras pessoas jogando.

Importante: Apenas um(a) jogador(a) assume as Intrusoras — a primeira pessoa a perder o(a) Personagem. Se diferentes Personagens morrerem ao mesmo tempo, a pessoa que tiver o menor número de jogador(a) assume o controle delas.

PREPARAÇÃO: A pessoa que controla as Intrusoras remove todos os componentes do(a) Personagem que morreu do jogo. Em seguida, embaralha o baralho especial de Ação de Intrusora e o coloca diante de si.

A seguir, termine a rodada atual seguindo as regras padrão do jogo. Quaisquer mudanças são aplicadas apenas no início da nova Fase do(a) Jogador(a).

ORDEM DA RODADA

FASE DO(A) JOGADOR(A)

1. COMPRA CARTAS DE AÇÃO. A pessoa que joga com as Intrusoras compra 3 cartas, até somar no máximo 4. O limite da sua mão é 4 cartas.

2. FICHA DE PRIMEIRO(A) JOGADOR(A). A pessoa que joga com as Intrusoras é omitida durante essa Fase (ela nunca pega a ficha de Primeiro(a) Jogador(a)).

3. TURNOS DE JOGADOR. A pessoa que joga com as Intrusoras segue a ordem padrão de jogo para jogar seus turnos, mas só pode realizar **1 Ação** (seguindo uma carta que tenham na mão) ou passar a vez.

Quando passar a vez, a pessoa jogando com as Intrusoras pode escolher manter 1 carta da mão e descartar as demais.

Durante seu turno, a pessoa que joga com as Intrusoras pode seguir uma carta de Ação de Intrusora de uma das três maneiras abaixo:

1) DESLOCAR-SE — Desloque qualquer Intrusora por um Corredor que tenha o número correspondente àquele impresso na carta de Ação de Intrusora.

Nota: Se a Intrusora se deslocar por um Corredor Técnico, siga as regras padrão.

2) ATACAR — Escolha qualquer Intrusora que estiver no mesmo Cômodo que um(a) Personagem. A Intrusora Ataca o(a) Personagem seguindo as regras padrão, mas com uma exceção: a pessoa que joga com a Intrusora compra um número de cartas de Ataque de Intrusora igual ao número impresso na carta de Intrusora que foi jogada nesta

rodada. Depois, escolha 1 dessas cartas para ter as instruções seguidas e coloca as demais no fundo do baralho de Ataque de Intrusora. O(A) Personagem escolhido(a) sofre o Ataque mesmo que haja outros(as) Personagens no Cômodo.

3) EFEITO — Siga as instruções descritas na carta de Ação de Intrusora.

FASE DE EVENTO

Quase toda a Fase de Evento é omitida, exceto a Contagem de Tempo e o Dano por Fogo.

CONTAGEM DE TEMPO: Assim como nas regras padrão, mova o marcador de Tempo e o marcador de Autodestruição (se ativo) 1 espaço para a direita.

DANO POR FOGO: Assim como nas regras padrão, cada Intrusora em um Cômodo com um marcador de Fogo sofre 1 Dano.

Nota: Nenhum dos outros passos é utilizado nesta modalidade!

— Intrusoras não Atacam no fim do turno (mas ainda podem fazer Ataques Surpresa durante Encontros ou quando Personagens Fogem de Cômodos com Intrusoras).

— Cartas de Evento não são Usadas, a menos que sejam resultado dos Efeitos de uma carta de Ação de Intrusora.

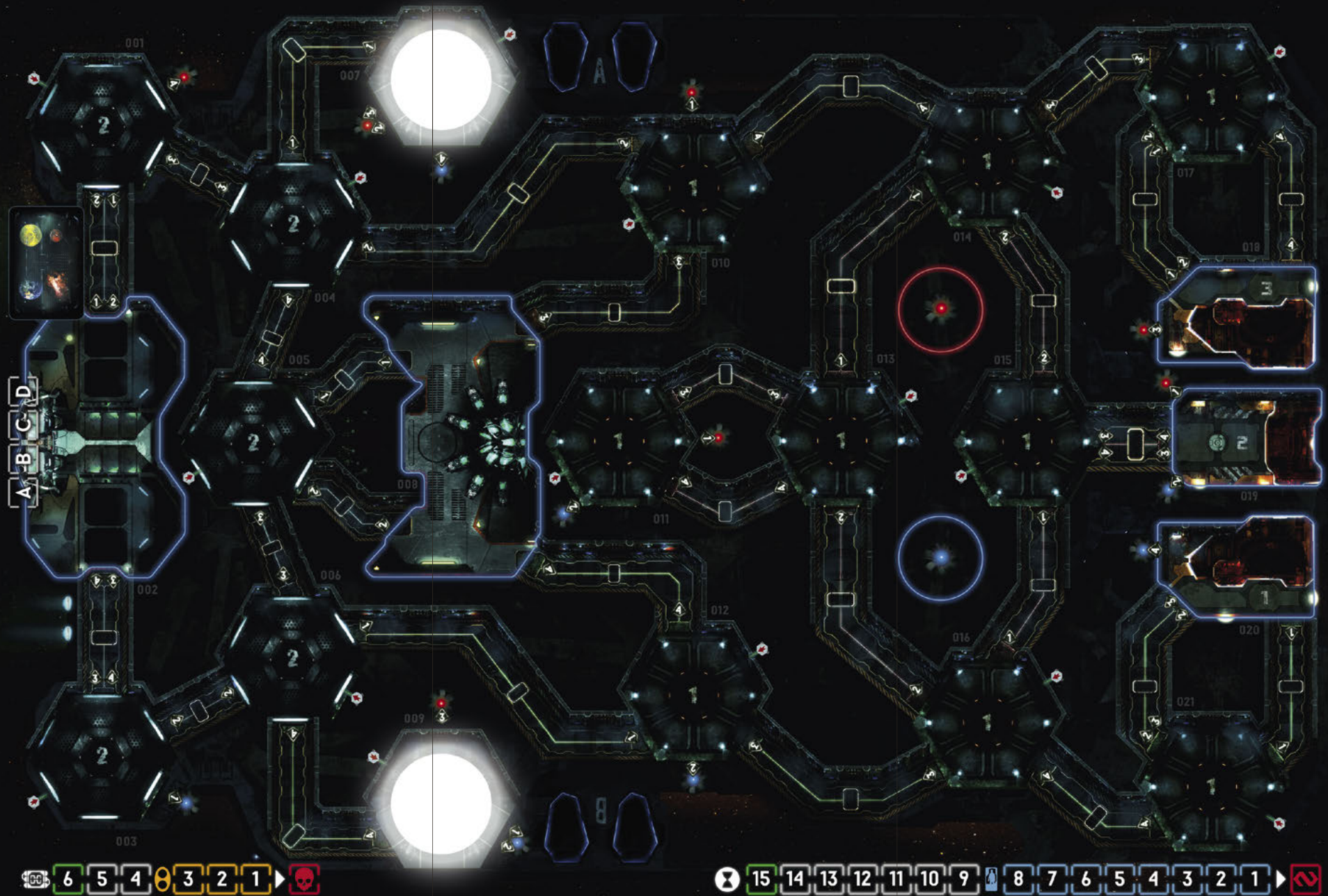
— Não há a etapa de desenvolvimento do banco de Intrusoras.

CONDIÇÃO DE VITÓRIA

A pessoa que controla as Intrusoras não podem vencer totalmente o jogo. Seu objetivo é garantir que ninguém vença. Afinal, já que você já perdeu, é melhor garantir que todas as outras pessoas jogando tenham o mesmo fim!



LADO ALTERNATIVO DO TABULEIRO



Você pode usar esse desenho alternativo da nave em qualquer modalidade de jogo, mas tenha em mente que é mais difícil sobreviver nele.

Uma das características desse desenho de nave é o conjunto duplo de Corredores Técnicos. Eles funcionam da maneira habitual, mas um não é conectado ao outro (qualquer marcador de Ruído nos Corredores Técnicos Vermelhos não afeta os Corredores Técnicos Azuis e vice-versa).

Outra característica é que alguns Cômodos são conectados a outros Cômodos através de dois Corredores. Eles são separados um do outro, de modo que qualquer Porta Fechada em um Corredor não afeta o outro.

Durante a preparação do jogo, coloque as Áreas de Evacuação A e B com a face para cima nos espaços destacados no mapa acima. Coloque uma ficha de Exploração com a face para baixo em cada seção (quando um(a) Personagem entrar no Cômodo pela primeira vez, siga o procedimento padrão de Exploração).

RESUMO DAS REGRAS

ORDEM DA RODADA

I: FASE DO(A) JOGADOR(A)

- 1) **Compre cartas de Ação até ter 5 em sua mão.**
- 2) A **ficha de Primeiro(a) Jogador(a)** é passada para a pessoa à esquerda.
- 3) **Turnos dos(as) Jogadores(as)** Cada pessoa joga na ordem horária:
 - Realiza **2 Ações**,
 - OU Realiza 1 Ação e passa a vez,
 - OU passa a vez.Depois de passar a vez, a pessoa jogando não participa de nenhum turno subsequente nessa rodada.
- 4) Repita o Passo 3 até que todos os jogadores tenham passado.

II: FASE DE EVENTO:

- 5) Mova o **marcador de Tempo** no Contador de Tempo.
Mova o marcador da sequência de **Autodestruição** no Contador de Autodestruição se ele estiver ativo.
- 6) **Ataque de Intrusora.**
- 7) **Dano de Fogo nas Intrusoras.**
- 8) Siga as instruções de 1 **carta de Evento**:
 - **Deslocamento de Intrusora.**
 - **Efeito de Evento.**
- 9) **Desenvolvimento do banco de Intrusoras:** Compre 1 ficha e siga as instruções de seu Efeito.

FLUXO DO JOGO E MOMENTOS CRÍTICOS

PRIMEIRO ENCONTRO

Quando a primeira Intrusora (de qualquer tipo) aparecer no tabuleiro, todas as pessoas jogando devem escolher 1 Objetivo e descartar o outro com a face para baixo.

PRIMEIRO(A) PERSONAGEM A MORRER

Depois que o(a) primeiro(a) Personagem morrer (de qualquer pessoa jogando), todas as Cápsulas de Fuga são automaticamente Destravadas.

De forma opcional, o(a) primeiro(a) Personagem a morrer pode jogar com as Intrusoras.

CÂMARAS DE HIBERNAÇÃO

Quando o marcador no Contador de Tempo alcançar algum dos espaços **azuis**, as câmaras de Hibernação se abrem.

SEQUÊNCIA DE AUTODESTRUIÇÃO

Quando o Contador de Autodestruição alcançar qualquer espaço **amarelo**, todas as Cápsulas de Fuga são automaticamente Destravadas.

EXPLORAÇÃO

Quando entrar em um Cômodo inexplorado (peça virada com a face para baixo):

- 1) Vire a peça do Cômodo com a face para cima.
- 2) Revele sua **ficha de Exploração** e siga as instruções do Efeito. Alguns dos Efeitos podem cancelar o passo 3.
- 3) Se não houver ninguém no Cômodo, realize uma **rolagem de Ruído**.

AÇÕES

Você não pode descartar nenhuma das suas cartas de Contaminação para pagar o Custo de uma Ação.

AÇÕES BÁSICAS

Descarte 1 carta de Ação da sua mão para realizar 1 Ação Básica.

Descarte 2 cartas de Ação da sua mão para realizar 1 Ação Deslocar-se Cuidadosamente.

CARTAS DE AÇÃO

Descarte a carta de Ação que você quer realizar e pague o Custo dela descartando o número requerido de cartas de Ação adicionais.

AÇÕES DE CÔMODO

Descarte 2 cartas de Ação da sua mão para realizar uma Ação de Cômodo. Essa etapa não pode ser realizada em Cômodos com um marcador de Defeito.

AÇÕES DE ITENS

Descarte o número requerido de cartas de Ação da sua mão para realizar uma Ação de Item.

Alguns Itens (Uso Único) também devem ser descartados depois de sua Ação.

ITENS E OBJETOS

ITENS

Itens normais vão no seu Inventário, para que ninguém mais saiba exatamente o que você encontrou.

ITENS DE BUSCA

No início do jogo, essas cartas são buscas que devem ser realizadas (lado horizontal) e não Itens.

Você pode ativá-las depois de realizar a busca requerida.

ITENS PESADOS

Você pode carregar no máximo 2 Itens Pesados, um em cada um dos seus espaços de Mão.

Se você quiser trocar um Item Pesado que estiver carregando por outro, simplesmente largue-o.

OBJETOS

Ovo de Intrusora, Carcaça de Intrusora e Cadáver de Personagem.

São requeridos para procurar as Fraquezas das Intrusoras.

Cada um deles ocupa um espaço de Mão, como um Item Pesado. Quando você largar um desses, coloque a ficha correspondente no Cômodo em que estiver.

COMBATE

Você está em Combate toda vez que estiver em um Cômodo com uma Intrusora.

ATIRAR (CUSTO 1):

- 1) Escolha uma **Arma** e um **alvo**.
- 2) Descarte 1 ficha de **Munição** da Arma escolhida.
- 3) **Role um dado de Combate.**
 - Se você **acertar**, coloque uma ficha de Dano no alvo; depois compre uma **carta de Ataque de Intrusora** e **verifique o Efeito do Dano**.

ATACAR CORPO-A-CORPO (CUSTO 1):

- 1) Compre 1 carta de Contaminação.
- 2) Escolha um **alvo**.
- 3) **Role um dado de Combate** (rolagens de 2 são considerados 1).
 - Se você **acertar**, coloque uma ficha de Dano no alvo; depois compre uma **carta de Ataque de Intrusora** e **verifique o Efeito do Dano**.
 - Se você **errar**, a Intrusora causa 1 **Ferimento Grave** em você.

FUGA (AÇÃO DE DESLOCAMENTO ESPECIAL, CUSTO 1):

- 1) Escolha um **Cômodo adjacente** para onde quer ir.
- 2) Compre uma **carta de Ataque de Intrusora** e siga as instruções:
 - Se você **morrer**, coloque uma **ficha de Cadáver de Personagem** no Cômodo em que você estava.
 - Se você **sobreviver**, você **se desloca**. Siga as instruções seguintes normalmente (Explore um Cômodo novo, realize uma rolagem de Ruído e assim por diante).

ATAQUE DE INTRUSORA

- 1) Escolha o(a) **Personagem alvo** (a pessoa que tiver menos cartas na mão).
- 2) Compre uma **carta de Ataque de Intrusora** e siga as instruções:
 - Se qualquer **símbolo de Intrusora** corresponder ao tipo da Intrusora realizando o Ataque, o Ataque dá certo. Siga as instruções do Efeito indicadas na carta.
 - Se não houver símbolo correspondente na carta, o Ataque falha.

SÍMBOLOS DE INTRUSORA:

- LARVAL
- RASTEJANTE
- ADULTA
- REPRODUTORA
- RAINHA