



UN JUEGO DE:
ADAM KWAPIŃSKI
EXPANSIÓN DE:
PAWEŁ SAMBORSKI

MANUAL DE JUEGO

N E M E S I S

CARNOMORPHS



rebel

CONTENIDO

- 2 **CONTENIDO**
COMPONENTES
PREPARACIÓN
INTRODUCCIÓN
- 4 **MUTACIONES**
CARTAS DE MUTACIÓN DE PERSONAJE
ACCIÓN DE MUTACIÓN
CARTAS DE CONTAMINACIÓN
- 5 **REGLAS DE CARNOMORFOS**
SÍMBOLOS DE CARNOMORFO
ATAQUE DE LOS INTRUSOS
HERIDAS DE LOS CARNOMORFOS Y MUERTE
ADAPTACIONES DE LOS CARNOMORFOS
- 6 **REGLAS DE JUEGO**
ENCUENTROS
FASE DE EVENTO
- 7 **CHEQUEO DE CONTAMINACIÓN AL FINAL DE LA PARTIDA**

COMPONENTES

- 1 Tablero del Carnomorfo
- 5 cartas de Ayuda
- 8 fichas de Engullidor rojas
- 2 fichas de Engullidor azules
- 1 ficha de Bestia de carne
- 4 fichas de Cuerpo de Intruso
- 20 cartas de Ataque de Carnomorfo
- 20 cartas de Evento
- 12 cartas de Mutación de personaje
- 8 cartas de Adaptación de Carnomorfo



- 8 miniaturas de Engullidor



- 8 miniaturas de Sabandija



- 3 miniaturas de Bestia de carne



- 1 miniatura de Carnicero

Cuando utilices esta expansión, considera los términos Intruso y Carnomorfo sinónimos.

PREPARACIÓN

1] Coloca el **tablero** sobre la mesa. Usa la cara básica del tablero.



Nota: la cara básica del tablero está marcada en la esquina superior izquierda con un símbolo de flechas rojas.

2] Baraja todas las **piezas de compartimento «2»** sin mirar su cara frontal y coloca boca abajo y al azar una pieza de compartimento «2» en cada uno de los espacios de compartimento marcado con un «2» en el tablero.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de piezas de compartimento «2».

Nota: no usarás en cada partida todas las piezas de compartimento «2» disponibles, ya que hay más piezas que espacios en el tablero. Los jugadores nunca saben exactamente qué compartimentos hay en la nave.

Nota: cuando vuelvas a dejar en la caja del juego algún componente, procura no mirar qué contiene.

3] A continuación usa el mismo método para colocar todas las **piezas de compartimento «1»** en los espacios de compartimento marcados con un «1».

4] Coge las **fichas de Exploración**, mézclalas sin mirar su cara frontal y pon boca abajo y al azar una ficha sobre cada pieza de compartimento.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de fichas de Exploración.

5] Coge las **cartas de Coordinadas** y coloca boca abajo y al azar una carta en el espacio que hay para ella junto a la Cabina.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de cartas de Coordinadas.

6] Coloca 1 marcador de Estado en la casilla «B» de la consola de Destino. Este será el **marcador de Destino**.

7] Coge la cantidad que corresponda de **fichas de Cápsula de escape** escogidas al azar

– **1-2 jugadores:** 2 Cápsulas de escape;

– **3-4 jugadores:** 3 Cápsulas de escape;

– **5 jugadores:** 4 Cápsulas de escape.

Coloca en la sección «A» la Cápsula de escape con el número más bajo; después coloca en la sección B la siguiente Cápsula de escape en orden numérico. Coloca el resto de Cápsulas de escape alternándolas entre «A» y «B».

Las fichas de Cápsula de escape deben colocarse con la cara «bloqueada» boca arriba.

8] Coge las dos fichas de **Motor marcadas** con el número «1» (una de «dañado» y una de «en funcionamiento») y mézclalas boca abajo. Colócalas boca abajo y una encima de la otra en el espacio de Motor «1» que les corresponde en el tablero. La ficha de Motor que está encima indica el verdadero estado del Motor.

Repite este paso para las fichas de Motor «2» y «3».

Importante: asegúrate de que los jugadores no ven la cara frontal de las fichas de forma que no sepan si los Motores están en funcionamiento o no.

<<< CONTENIDO >>>

9] Coge el **tablero del Carnomorfo**, ponlo cerca del tablero y colocalo en los espacios correspondientes:

- 8 **fichas de Huevo**
- 3 cartas de **Adaptación de Carnomorfo** al azar. Se colocan boca abajo.

Coge 1 miniatura de cada uno de los siguientes tipos de Carnomorfo: Sabandija, Bestia de carne y Carnicero; y colócalas en sus Adaptaciones correspondientes.

Estas miniaturas se colocarán en el tablero cuando encuentres su tipo por primera vez en la partida, descubriendo la Adaptación correspondiente.

10] Coge la **bolsa del Intruso** y mete dentro las siguientes **fichas de Intruso**:

- 1 **en blanco**
- 2 **de Engullidor azules**
- 2 **de Engullidor rojas**.

Después añade 1 **ficha de Engullidor roja** adicional por cada jugador que haya en la partida.

11] Baraja y pon boca abajo cerca del tablero los siguientes mazos: 3 mazos de **Objetos** (cada uno de su color), el de **Evento de Carnomorfo**, el de **Ataque de Carnomorfo**, el de **Contaminación**, el de **Mutación de personaje** y el de **Herida grave**.

Pon el mazo de **Objeto preparado** cerca de los tres mazos de Objeto.

Pon el **Escáner** cerca del mazo de Contaminación.

12] Pon cerca del tablero los dados y el resto de marcadores y fichas:

- **marcadores de Fuego**
- **marcadores de Fallo**
- **marcadores de Ruido**
- **marcadores de Munición / Herida**
- **marcadores de Estado** (que se usan como marcadores de Heridas leves, Mucosidad, Señal, Autodestrucción, Tiempo y Destino);
- **fichas de Puerta**
- **fichas de Cadáver de personaje rojas**
- 2 **dados de combate**
- 2 **dados de Ruido**
- **ficha de Jugador inicial**.

13] Coloca 1 marcador de Estado en la **casilla verde** de la consola de Tiempo. Este será el **marcador de Tiempo**.

14] Coge tantas **cartas de Ayuda** como jugadores haya en la partida y reparte una carta a cada jugador al azar. Estas cartas determinan el orden de las Elección de personaje (paso 17). Si hay 3 jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 3; si hay 4 jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 4, etc.

El número que se muestra en la carta de Ayuda y en el Inventario es el Número de jugador. Este número no solo es importante en las Elecciones de personaje, sino que también lo es en algunos Objetivos.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de cartas de Ayuda.

15] Cada jugador coge el **soporte de cartas** de Inventario con el mismo número que su carta de Ayuda. Se usa para mantener ocultas tus cartas de Objeto durante la partida.

Después, cambia las cartas de Ayuda básicas por las cartas de Ayuda de Carnomorfo.

Este es tu Inventario, el lugar donde almacenas todos tus Objetos normales. De esta forma, tú sabes lo que tienes mientras que los otros jugadores solo pueden suponerlo.

16] Retira de los **mazos de Objetivos (corporativos y personales)** todas las cartas que muestren una cantidad de jugadores mayor que la cantidad de jugadores que estén en la partida.

Baraja estos dos mazos por separado y reparte a cada jugador 1 carta del mazo de Objetivos corporativos y 1 carta del mazo de Objetivos personales. ¡Todos los jugadores deben mantener sus cartas de Objeto ocultas del resto de jugadores!

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de cartas de Objeto.

La primera vez que cualquier personaje se encuentre con un Intruso, tendrás que escoger cuál de los dos Objetivos quieres cumplir durante la partida.

Consejo: ¡Hay un buen motivo por el que los jugadores reciben sus Objetivos antes de la Elección de los personajes! Al saber tu Objeto, puedes quedarte con el personaje que tenga más posibilidades de cumplirlo.

17] Baraja todas las cartas de **Elección de personaje**. Los jugadores eligen a sus personajes en el siguiente orden: el jugador 1 coge al azar 2 cartas de Elección de personaje; las enseña; elige 1 de las cartas; devuelve la otra carta al mazo de Elección de personaje y lo vuelve a barajar. A continuación, el jugador 2 elige a su personaje de la misma forma; después el jugador 3, y así sucesivamente.

Un jugador solo puede controlar el personaje cuya carta eligió durante la Elección de personajes.

Después de la Elección de personaje, vuelve a dejar en la caja las cartas de Elección de personaje sobrantes, ya que no van a usarse más.

18] Cada jugador coge los siguientes componentes:

A) El **tablero de personaje** del personaje que ha elegido.

B) La **miniatura** de su personaje, que coloca en el Hibernatorio. *Inserta la miniatura de tu personaje en una peana de plástico coloreada.*

C) El mazo de **cartas de acción** de su personaje, lo baraja y lo coloca boca abajo en el lado izquierdo de su tablero de personaje.

D) La **carta de Objeto inicial (arma)** de su personaje y la coloca en uno de los dos espacios de mano de su tablero de personaje. Después, pone una cantidad de **marcadores de Munición** igual a la capacidad de Munición de esa arma, indicada en la carta de arma.

E) Las 2 cartas de **Objeto de Misión** de su personaje y las pone con la cara horizontal hacia arriba cerca de su tablero de personaje. Estos Objetos NO ESTÁN activos al inicio de la partida, pero los personajes pueden llevar a cabo pequeñas Misiones durante la partida para activarlos.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de tableros de personaje. No se van a usar durante esta partida.

19] El jugador 1 recibe la **ficha de Jugador inicial**.

20] Coloca la ficha de **Cadáver de personaje azul** en el Hibernatorio. Esta ficha representa el cuerpo de un pobre diablo que yace en un charco de sangre.

Durante la partida, trata esta ficha como un Objeto voluminoso de Cadáver de personaje.

INTRODUCCIÓN

La culpa de todo la tuvo un simple gato.

Debí de subir a bordo durante nuestro encuentro con la nave científica Adrastea, en órbita del protoplaneta DB-198. Poco después, cogimos muestras de DB-198 y volvimos a saltar, con todo el mundo instalado a salvo en sus cápsulas de estasis. Todos menos el gato.

Ni siquiera sus siete vidas pudieron salvarlo. Cuando la nave aceleró hasta los 1000G, el pobre bicho se convirtió en un proyectil de cuatro kilos que destruyó varias probetas de muestras y acabó convertido en una fina capa de sopa de proteínas contra uno de los mamparos. Nada grave ¿verdad? Bueno, pues resulta que había algo extraño escondido en las muestras dañadas. Una voraz y parasitaria forma de AXIN que podía acoplarse a gran variedad de moléculas genéticas, incluido el ADN y reescribirlas para hacer crecer organismos portadores. Este extraño virus recombinó los restos del gato. Después utilizó toda la biomasa de nuestros suministros de cocina. Por último, nos encontró a nosotros, encerrados en nuestras cápsulas de estasis como latas de carne esperando a ser abiertas.

Poco después se desató el infierno. Tratamos de enfrentarnos a estas cosas, pero cuando sangrábamos o moríamos, las hacíamos más fuertes. Los últimos que quedamos planeamos destruir la nave, pero el camino a la sala de control está bloqueado por el portador original, convertido ahora en una enorme masa de carne que todavía conserva la cabeza desfigurada de un gato. Me he ofrecido voluntario para enfrentarme a él con un lanzallamas improvisado. Sé que es irracional, ¡pero el maldito animal tiene que pagar por todo lo que le ha pasado a mi tripulación!

Los Carnomorfos son una raza de monstruos altamente adaptables que devoran todo a su paso, sean tripulantes, cadáveres o incluso miembros de su propia especie. Las partidas con Carnomorfos son más desafiantes que con Intrusos. Si los jugadores quieren sobrevivir a esta feroz carrera entre cumplir los objetivos y la adaptación de los Carnomorfos, deberían considerar cooperar un poco más entre ellos. Y, por supuesto, esperar al momento apropiado para apuñalar al resto por la espalda.

MUTACIONES

En la expansión **Carnomorfos** los personajes pueden **Mutar**. Esto se representa robando una **carta de Mutación de personaje**. Los jugadores también acumulan **marcadores de Mutación** en sus **tableros de personaje**.

NOTA: cuando se usa la expansión Carnomorfos, los jugadores nunca ponen una miniatura de Intruso en su tablero de personaje. El espacio reservado para la Larva en el juego base de Némesis solo se usa para acumular marcadores de Mutación.

CARTAS DE MUTACIÓN DE PERSONAJE

Las **cartas de Mutación de personaje** representan los cambios genéticos que se producen en el metabolismo de los personajes tras verse expuestos a los Carnomorfos.

Cada vez que un personaje debe robar una carta de Mutación, roba 2 cartas, escoge 1 y devuelve la otra al mazo de cartas de Mutación, barajándolo después. Cuando un jugador consigue una carta de Mutación, la coloca boca abajo al lado de su tablero de personaje. Permanece oculta al resto de jugadores hasta que usa su acción de Mutación por primera vez.

Si un jugador que ya tiene una carta de Mutación debe coger otra, no sucede nada.

ACCIÓN DE MUTACIÓN

Para realizar una acción de Mutación, el jugador necesita escanear una carta de Contaminación de su mano a su elección y colocar 1 marcador de Mutación en su tablero de personaje (independientemente del resultado del Escáner).

Cada carta de Mutación tiene dos efectos de acción posibles.

Si la carta de Contaminación está **INFECTADA**, se coloca en la pila de descarte y el jugador aplica el efecto de acción **INFECTADO**.

Si la carta de Contaminación **NO ESTÁ INFECTADA**, el jugador la descarta de su mazo, roba una nueva carta de Contaminación y la coloca encima de su pila de descarte de acción. Después, aplica el efecto de acción **NO INFECTADA**.

La primera vez que se usa una acción de Mutación, se da la vuelta a la carta de Mutación de personaje, que queda boca arriba a la vista de todos.

NOTA: los personajes no pueden estar seguros de cómo reaccionarán al enfrentarse a este extraño cambio metabólico.

MARCADORES DE MUTACIÓN

Los marcadores de Mutación se representan con **marcadores de Munición / Herida**.

Cuando un jugador tiene que coger un marcador de Mutación:

- **Si el jugador no tiene ninguna carta de Mutación**, coge una en lugar del marcador de Mutación (roba 2 cartas de Mutación, escoge 1 y descarta la otra). *Para más detalles consulta la sección carta de Mutación de personaje, más arriba.*

- **Si el jugador tiene una carta de Mutación**, coloca 1 marcador de Mutación en su tablero de personaje, en el espacio reservado para Larva del juego básico (el lugar donde está dibujada la miniatura de tu personaje).

Si un jugador coge su 4º marcador de Mutación, su personaje muere inmediatamente. Coloca una Sabandija y un Cadáver de personaje en el compartimento en el que ha muerto.

Durante la partida, no hay forma de retirar los marcadores de Mutación, pero es posible librarse de la carta de Mutación utilizando el Quirófano o el Objeto Antídoto.

Los marcadores de Mutación permanecen en el tablero de personaje hasta el final de la partida, incluso si el jugador consigue retirar su carta de Mutación.

CARTAS DE CONTAMINACIÓN

Cuando un jugador obtiene **INFECTADO** tras escanear una carta de Contaminación como resultado de la acción de Descansar o las acciones de las Duchas o la Cantina, **coge un marcador de Mutación en lugar de una miniatura de Larva**.

Recuerda que, si todavía no tiene ninguna carta de Mutación, debe robar una en lugar de coger el marcador.

El resto de reglas sobre las cartas de Contaminación son las mismas que las del juego base de Némesis.

REGLAS DE CARNOMORFOS


SÍMBOLOS DE CARNOMORFO

 **ENGULLIDOR**

ENGULLIDOR ROJO - durante la partida, cuando tengas que añadir fichas de Engullidor a la bolsa del Intruso, añade siempre fichas de Engullidor rojas en lugar de azules, si hay disponibles.

 **SABANDIJA**

 **BESTIA DE CARNE**

 **CARNICERO** - el Carnicero es una abominación carnomorfa excepcionalmente grande. Para representar esto, hay una excepción en las reglas:

El Carnicero no puede atravesar el Acceso a los Pasillos de servicio. Si tuviese que moverse a los Pasillos de servicio, se queda en el compartimento.

NOTA: en la expansión Carnomorfos no existe equivalente a la Larva!

ATAQUE DE LOS INTRUSOS

ATAQUE DEL ENGULLIDOR

En lugar de robar una carta de Ataque y resolverla, un personaje atacado por un Engullidor coge una carta de Mutación de personaje y una carta de Contaminación y sufre 1 Herida leve. Mete una ficha de Sabandija a la bolsa del Intruso y retira la miniatura de Engullidor del tablero.

Si el personaje ya tiene una carta de Mutación, solo coge una carta de Contaminación y sufre 1 Herida leve. No obstante, se sigue metiendo la ficha de Sabandija a la bolsa del Intruso.

El resto de reglas sobre el ataque de los Intrusos son las mismas que las del juego base de *Némesis*.

HERIDAS DE LOS CARNOMORFOS Y MUERTE

La expansión *Carnomorfos* introduce algunos cambios en las reglas de la resistencia del Intruso de la sección *Heridas de los Intrusos* y *muerte* del reglamento básico.

Cuando hieras a un Carnomorfo, roba 1 carta de Ataque de Intruso y comprueba el efecto de Herida. Hay dos números: uno para el Engullidor y otro para el resto de tipos de Carnomorfo, tal y como indican los símbolos de Intruso. **Si el número que muestra el símbolo correspondiente es igual o menor que la cantidad de marcadores de Herida que tiene el Carnomorfo en ese momento, el Carnomorfo muere.**

Sin embargo, algunos Carnomorfos no mueren fácilmente:

- **ENGULLIDOR** y **SABANDIJA** - cuando mates a uno de ellos, retira su miniatura y pon una ficha de Cuerpo de Intruso en el compartimento donde lo mataste.

- **BESTIA DE CARNE** - cuando mates a una Bestia de carne, retira su miniatura y pon una ficha de Cuerpo de Intruso y una miniatura de Sabandija en el compartimento donde la mataste.

- **CARNICERO** - cuando un Carnicero muere, retira su miniatura y pon dos miniaturas de Sabandija en el compartimento donde lo mataste. Si el Carnicero muere, no puede volver a la partida de ninguna manera. Devuelve la miniatura del Carnicero a la caja para acordarte.

NOTA: las Sabandijas que se colocan de esta forma NO se roban de la bolsa del Intruso! El número de fichas en la bolsa del Intruso no varía.

ADAPTACIONES DE LOS CARNOMORFOS

Las cartas de **Adaptación de Carnomorfo** sustituyen a las Debilidades de Intruso. Pero estas cartas fortalecen a los Carnomorfos en lugar de debilitarlos.

Cuando aparece un nuevo tipo de Carnomorfo en el tablero, coge la miniatura de Carnomorfo correspondiente del tablero del Carnomorfo y descubre la carta de Adaptación apropiada.

Ejemplo: la primera miniatura de Sabandija en el tablero descubre la carta de Adaptación de Sabandija, que puede ser descartada analizando un cadáver de personaje.



Los personajes pueden utilizar el Laboratorio para analizar Objetos voluminosos (Cadáver de personaje/Cuerpo de Intruso/Huevo) y retirar Adaptaciones de Carnomorfo de la partida, siempre y cuando se haya descubierto la Adaptación correspondiente y su miniatura se haya quitado de la carta.

REGLAS DE JUEGO

ENCUENTROS

La expansión *Carnomorfo* introduce una ligera modificación en la sección de *Encuentros*:



FICHA EN BLANCO – coloca un marcador de Ruido en cada Pasillo conectado al compartimento donde tuvo lugar el Encuentro.

Si la ficha en blanco era la última ficha en la bolsa del Intruso, mete 1 ficha de Engullidor en la bolsa del Intruso. Después, vuelve a meter la ficha en blanco en la bolsa del Intruso.

El resto de reglas sobre Encuentros son las mismas que las del juego base de Némesis.

RECORDATORIO: durante la partida, cuando tengas que añadir fichas de Engullidor a la bolsa del Intruso, añade siempre fichas de Engullidor rojas en lugar de azules, si hay disponibles.

FASE DE EVENTO

1. CONSOLA DE TIEMPO

En la consola de Tiempo, mueve el marcador de Tiempo 1 casilla hacia la derecha.

Si la secuencia de Autodestrucción está activada, mueve también su marcador 1 casilla hacia la derecha en su consola.

2. PASO DE ATAQUE DE LOS INTRUSOS: ALIMENTACIÓN

Alimentación: esta mecánica nueva hace que los Carnomorfos crezcan y se fortalezcan.

Cada Carnomorfo en Combate con un personaje le ataca.

Si se ha descubierto la Adaptación **Voracidad**, los Carnomorfos se Alimentan antes de atacar.

Si no está en Combate, un Carnomorfo se Alimenta siempre que está en el mismo compartimento que cualquier Objeto voluminoso (Cadáver de personaje/Cuerpo de Intruso/Huevo de Intruso) y/o un Engullidor.

Si hay más de un Carnomorfo en el mismo compartimento, resuelve la Alimentación en el siguiente orden de prioridad:

Carnicero > Bestia de carne > Sabandija > Engullidor

Resuelve la **Alimentación** siguiendo estos pasos:

1) Curación: quita todos los marcadores de Herida del Carnomorfo que se está Alimentando.

2) Evolución: reemplaza su miniatura con una miniatura de un Carnomorfo del siguiente nivel:

- un Engullidor se transforma en una Sabandija;
- una Sabandija se transforma en una Bestia de carne;
- una Bestia de carne se transforma en un Carnicero.

NOTA: un Carnicero muerto no puede volver nunca a la partida. En ese caso, cuando una Bestia de carne se Alimenta, simplemente quitas todos sus marcadores de Herida.

NOTA: el Carnicero no puede evolucionar más. Si se Alimenta, simplemente quita todos sus marcadores de Herida.

3) Comer: quita el Objeto voluminoso / la miniatura de Engullidor del compartimento. Si hay más de un Objeto voluminoso y/o Engullidor en el mismo compartimento, sigue este orden de prioridad:

Cadáver de personaje rojo > Huevo de Intruso > Cuerpo de Intruso > Engullidor > Cadáver de personaje azul.

IMPORTANTE: En este modo de juego, el cadáver de personaje azul puede desaparecer, haciendo que un Objetivo sea imposible de cumplir.

Si no hay miniaturas del siguiente nivel disponibles, un Carnomorfo no puede evolucionar al Alimentarse. En ese caso, quita todos sus marcadores de Herida y el Objeto voluminoso/Engullidor del compartimento.

NOTA: si quedan Huevos en el tablero del Carnomorfo, cada Carnomorfo en el Nido consumirá uno de ellos durante el paso de Ataque de los Intrusos.

El resto de reglas que se aplican durante el paso de Ataque de los Intrusos son las mismas que en el juego básico.

Aquí hay varios ejemplos de cómo funciona la Alimentación:

EJEMPLO CORTO 1:

Dos Engullidores están en un compartimento sin personajes. Durante el paso de Ataque de los Intrusos, quita ambas miniaturas y pon una miniatura de Sabandija en el compartimento.

EJEMPLO DETALLADO 1:

Dos Engullidoras están en un compartimento sin personajes. Durante el paso de Ataque de los Intrusos, uno de ellos se Alimenta del otro y quita sus marcadores de Herida. Después, una de las miniaturas de Engullidor se reemplaza por una miniatura de Sabandija. Por último, se quita del tablero la miniatura del segundo Engullidor.

EJEMPLO CORTO 2:

Una Bestia de carne y un Engullidor están en el Nido. En el tablero del Carnomorfo hay 6 fichas de Huevo. Durante el paso de Ataque de los Intrusos, quita ambas miniaturas y pon la miniatura del Carnicero y 1 miniatura de Sabandija en su lugar. Después, quita 2 fichas de Huevo del tablero del Carnomorfo.

EJEMPLO DETALLADO 2:

Una Bestia de carne y un Engullidor están en el Nido. En el tablero del Carnomorfo hay 6 fichas de Huevo. Durante el paso de Ataque de los Intrusos, la Bestia de carne se Alimenta primero, quitando todos sus Marcadores de Herida. Después, la miniatura de la Bestia de carne se reemplaza por la miniatura del Carnicero. Se quita 1 Huevo del tablero del Carnomorfo. Por último, el Engullidor se Alimenta: quita todos sus marcadores de Herida, reemplaza su miniatura por una miniatura de Sabandija y quita 1 Huevo del tablero del Carnomorfo.

EJEMPLO CORTO 3:

Una Sabandija, un Engullidor, un Cuerpo de Intruso y un Cadáver de personaje están en el mismo compartimento. Quita las miniaturas del Engullidor y la Sabandija y todos sus marcadores de Herida. Coloca una miniatura de Sabandija y otra de Bestia de carne en su lugar.

EJEMPLO DETALLADO 3:

Una Sabandija, un Engullidor, un Cuerpo de Intruso y un Cadáver de personaje están en el mismo compartimento. Durante el paso de Ataque de los Intrusos, la Sabandija se Alimenta primero del Cadáver de personaje: quita todos sus marcadores de Herida, reemplaza su miniatura por la de una Bestia de carne y quita el Cadáver de personaje del tablero. Después, el Engullidor se Alimenta del Cuerpo de Intruso: quita todos sus marcadores de Herida, reemplaza su miniatura por la de una Sabandija y quita el Cuerpo de Intruso del tablero.

«« REGLAS DE JUEGO »»»

3. DAÑO POR FUEGO

Cada Carnomorfo que esté en el mismo compartimento que un marcador de Fuego sufre 1 Herida.

4. RESOLVER CARTA DE EVENTO

Roba y resuelve 1 carta de Evento.

NOTA: recuerda que el Carnicero no puede utilizar ningún Acceso a los Pasillos de servicio.

5. EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DEL INTRUSO

Saca 1 ficha de Intruso de la bolsa del Intruso.

Su efecto depende de la ficha sacada:



ENGULLIDOR AZUL – en orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido, excepto aquellos que ya están en Combate con un Intruso.

Retira esta ficha de la bolsa del Intruso y mete 1 ficha de Engullidor a la bolsa del Intruso.

NOTA: cada vez que tengas que meter una ficha de Engullidor en la bolsa del Intruso (p. ej. cuando un Engullidor se mueve a los Pasillos de servicio) ¡tienes que meter primero las fichas de Engullidor rojas!



ENGULLIDOR ROJO – coloca una miniatura de Engullidor en cada compartimento que ya tenga un Engullidor (incluso si está en Combate) y/o tenga un Objeto voluminoso (¡incluso si ese Objeto voluminoso está en las manos de un personaje!).

Si el Nido está explorado pero no destruido, coloca también un Engullidor en él.

Vuelve a meter la ficha de Engullidor roja en la bolsa.

NOTA: ¡los Engullidores colocados de este modo NO se han robado de la bolsa del Intruso y no realizan Ataques por sorpresa! El número de fichas en la bolsa del Intruso no varía. Si el primer Carnomorfo que entra en juego aparece debido a un efecto de la Evolución de la bolsa del Intruso, todos los jugadores deben escoger 1 de sus cartas de Objetivo y retirar la otra boca abajo.



SABANDIJA – vuelve a meter la ficha de Sabandija en la bolsa.

En orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido, excepto aquellos que ya están en Combate con un Intruso.



BESTIA DE CARNE – vuelve a meter la ficha de Bestia de carne en la bolsa.

En orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido, excepto aquellos que ya están en combate con un Intruso.



CARNICERO – pon la miniatura del Carnicero en un compartimento donde haya un personaje con un marcador de Mucosidad y resuelve un Encuentro.

Si hay más de un personaje con marcador de Mucosidad, resulta afectado el que menos cartas tenga en la mano.

En caso de empate, usa el orden de turno.

Si no hay ningún personaje con marcador de Mucosidad, el Carnicero aparece en el compartimento donde está el Jugador inicial.

Retira la ficha de Carnicero de la bolsa.



EN BLANCO – vuelve a meter la ficha en blanco en la bolsa.

Retira del tablero todas las Sabandijas que no estén en un compartimento con un personaje

Mete sus fichas correspondientes en la Bolsa del Intruso.

Mete 1 Engullidor en la Bolsa del Intruso.

Después, en orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido, excepto aquellos que ya están en Combate con un Intruso.

CHEQUEO DE CONTAMINACIÓN AL FINAL DE LA PARTIDA

Todos los personajes que sigan con vida (ya estén durmiendo en el Hibernatorio o hayan abandonado la nave en una Cápsula de escape) chequean sus cartas de Contaminación

Si hay una carta de Mutación al lado del tablero de personaje, el jugador se salta el paso A y resuelve directamente el paso B.

A) El jugador escanea todas sus cartas de Contaminación en su mazo de acción, su pila de descarte y su mano. Si hay al menos 1 carta con la palabra «INFECTADO», el jugador coge 1 carta de Mutación.

B) Si el jugador tiene una carta de Mutación al lado de su tablero de personaje, ese jugador baraja todas sus cartas (tanto de acción como de Contaminación) para crear un nuevo mazo de acción. Después, roba las 4 primeras cartas. Por cada carta de Contaminación que haya robado, coge 1 marcador de Mutación. Si un personaje tiene 4 marcadores de Mutación, muere. En caso contrario, es uno de los afortunados supervivientes.



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO NÉMESIS: Adam Kwapiński

DISEÑO DE LA EXPANSIÓN CARNOMORPHS:

Paweł Samborski, Adam Kwapiński

DESARROLLO Y PRUEBAS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

REGLAS: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACIONES: Łukasz Jaskólski, Michał Sałata, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Póttoranos, Anna Myrcha,

Jakub Mathia, Marcin Basta

DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun, Andrzej Póttoranos,

Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

MODELOS EN 3D: Jędrzej Chomiński, Piotr Gacek,

Mateusz Modzelewski

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Marcin Świerkot

AGRADECIMIENTOS:

Un agradecimiento especial a Ken Cunningham and Jordan Luminais.

Agradecimiento especial a todos los mecenas que nos han ayudado a hacer realidad este juego.

Gracias a toda la gente que se unió a nosotros para hacer pruebas

a ciegas en ArBar y que jugó al juego en Tabletop Simulator.

Pruebas de juego: Paweł Czochra, Michał Misztal, Martyna Machnica,

Mateusz Gospodarczyk; toda la gente que se unió a nosotros para hacer

pruebas a ciegas en ArBar y que jugó al juego en Tabletop Simulator.

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec

REVISIÓN: Hervé Daubet,

con la inestimable colaboración de nuestros mecenas.

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: Diego García

RESUMEN DE REGLAS

MARCADORES DE MUTACIÓN

Cuando pones el 4s marcador de Mutación en tu tablero de personaje ¡mueres!

CARTAS DE MUTACIÓN DE PERSONAJE

Las cartas de Mutación permanecen ocultas al resto de jugadores hasta que se usan por primera vez.

Las acciones de Mutación se activan gastando una carta de Contaminación de la mano del jugador y colocando 1 marcador de Mutación en su tablero de personaje.

ADAPTACIONES DE CARNOMORFO

Revela una carta de Adaptación cuando quites la miniatura de la carta de Adaptación.

Retira de la partida una carta de Adaptación revelada cuando analices un Objeto voluminoso.

ATAQUE DEL ENGULLIDOR

Cuando un personaje es atacado por un Engullidor, el personaje recibe 1 carta de Mutación, 1 carta de Contaminación y sufre 1 Herida leve.

Después retira el Engullidor del tablero y mete 1 ficha de Sabandija en la bolsa del Intruso.

NIDO Y HUEVOS

Sin embargo, ten en cuenta que el precio será alto, porque si les dejas hacerlo tendrás que enfrentarte a una horda de bestias evolucionadas sedientas de sangre.

INTERPRETACIÓN DE LOS OBJETIVOS

BIOLOGÍA DE CAMPO EXTREMA:

Hay que descartar al menos 2 Adaptaciones de Carnomorfo.

LA GRAN CACERÍA:

Envía la Señal Y ADEMÁS el Carnicero debe morir.

AB OVO:

Hay que descartar la Adaptación correspondiente el Huevo de Intruso.

NECROPSIA:

Envía la Señal Y ADEMÁS hay que descartar la Adaptación de Cuerpo de Intruso.

¡RECUERDA QUE EL CADÁVER DE PERSONAJE AZUL PUEDE DESAPARACER DURANTE LA PARTIDA!

ALIMENTACIÓN

Si un Carnomorfo está en un compartimento con un Objeto voluminoso y/o un Engullidor y no está en Combate:

Los Carnomorfos en el compartimento se **Alimentan** siguiendo este orden de prioridad:

- 1) Carnicero;
- 2) Bestia de carne;
- 3) Sabandija;
- 4) Engullidor.

- Retira todos los marcadores de Herida del Carnomorfo afectado.
- Reemplaza la miniatura del Carnomorfo afectado por una del siguiente nivel.

El Carnomorfo afectado se Alimenta siguiendo este orden de prioridad:

- 1) Cadáver de personaje rojo
- 2) Huevo de Intruso
- 3) Cuerpo de Intruso
- 4) Engullidor
- 5) Cadáver de personaje azul.

- El Objeto voluminoso/Engullidor afectado por la Alimentación se quita del tablero.

Repite estos pasos por cada Carnomorfo que esté en un habitáculo con un Objeto voluminoso/Engullidor y no esté en Combate.

Recuerda que un Engullidor puede Alimentarse de otro Engullidor!

PRIMER ENCUENTRO

Recuerda que un Engullidor que realiza con éxito un Ataque por sorpresa se considera un Encuentro (a pesar de que desaparece inmediatamente el tablero), por lo que los jugadores tienen que escoger el Objetivo que se quedan.

INTERPRETACIÓN DE LA PALABRA «INTRUSO»

Muchas de las cartas y reglas del juego básico de *Némesis* utilizan el término «Intruso». Cuando utilices esta expansión, considera los términos Intruso y Carnomorfo sinónimos.