

게임 디자인
ADAM KWAPIŃSKI
확장 디자인
PAWEŁ SAMBORSKI

규칙서

네 메 시 스

카르노모프



rebel



게임 요소

2 게임 요소

- 구성물
- 게임 준비
- 게임 소개

4 생체변이

- 캐릭터 생체변이 카드
- 생체변이 행동
- 오염 카드

5 카르노모프 규칙

- 카르노모프 상징
- 카르노모프 공격
- 카르노모프 부상 및 사망
- 카르노모프 적응

6 게임 진행 규칙

- 조우
- 사건 단계

7 게임 종료 과정에서 오염 확인

구성물

- 카르노모프 게임판 1개
- 도움말 카드 5장
- 빨간색 변이식충 토큰 8개
- 파란색 변이식충 토큰 2개
- 살육집승 토큰 1개
- 인트루더 시체 토큰 4개
- 카르노모프 공격 카드 20장
- 사건 카드 20장
- 캐릭터 생체변이 카드 12장
- 카르노모프 적응 카드 8장



● 변이식충 미니어처 8개



● 구루해골 미니어처 8개



● 살육집승 미니어처 3개



● 도살마 미니어처 1개

〈카르노모프〉 확장을 사용할 때, ‘인트루더’와 ‘카르노모프’를 동일한 용어로 간주합니다.

게임 준비

1] 중앙 게임판을 기본 면으로 펼칩니다.



참고: 왼쪽 위 구석에 붉은 화살표가 그려진 면이 기본 면입니다.

2] 제2종 방 타일들을 뒷면으로 섞은 뒤(앞면을 보면 안 됩니다), 중앙 게임판 위의 “2”라고 적힌 칸마다 1개씩 뒷면으로 놓습니다.

나머지 제2종 방 타일들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

참고: 모든 제2종 방 타일이 게임에 사용되는 건 아닙니다. 모든 플레이어는 제2종 방 타일 중에서 무슨 타일이 놓였는지 모르는 채로 게임을 시작합니다.

참고: 게임 상자에 다시 넣은 타일들의 앞면은 확인하지 않습니다.

3] 동일한 방식으로, 제1종 방 타일들을 섞어서 게임판 위 “1”이라고 적힌 칸마다 놓습니다.

4] 탐험 토큰들을 뒷면으로 섞은 뒤, 각각의 방 타일마다 무작위로 1개씩 뒷면으로 올려놓습니다.

나머지 탐험 토큰들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

5] 좌표 카드를 섞고(앞면을 보면 안 됩니다), 무작위로 1장을 뽑아 조종실 옆에 뒷면으로 놓습니다.

나머지 좌표 카드들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

6] 상태 마커 1개를 목적지 트랙의 “B” 칸에 놓습니다. 이것을 목적지 마커라고 부릅니다.

7] 구멍정 토큰을 플레이어 수에 따라 아래에 적힌 만큼 무작위로 가져옵니다.

- 1~2명: 2개
- 3~4명: 3개
- 5명: 4개

번호 숫자가 가장 작은 구멍정은 탈출실 “A” 구획에, 그 다음으로 작은 숫자의 구멍정은 “B” 구획에, 그 다음은 다시 “A” 구획에... 이와 같이 구멍정 토큰을 오름차순으로 번갈아 가며 “폐쇄” 면이 보이도록 놓습니다.

8] 1번 엔진 토큰 1쌍(작동 1개, 파손 1개)을 뒷면으로 섞어서 게임판 위의 [1번 엔진실] 칸에 뒷면으로 쌓아놓습니다. 둘 중에 위에 놓인 토큰이 해당 엔진의 현재 상태를 나타냅니다. 2~3번 엔진 토큰도 동일하게 준비합니다.

중요: 게임을 준비할 때 각 엔진 토큰의 앞면을 보면 안 됩니다. 모든 플레이어는 엔진의 현재 상태를 모르는 채로 게임을 시작합니다.

«« 게임 요소 »»

9] **카르노모프 게임판**을 중앙 게임판 옆에 놓습니다. 아래 구성물을 카르노모프 게임판의 각 칸에 알맞게 놓습니다.

- 알 토큰 8개.
- 무작위 **카르노모프 적응 카드** 3장. (뒷면으로 놓습니다. 앞면을 모르는 채로 게임을 시작합니다.)

구루해골, 살육짐승, 도살마 미니어처를 1개씩 가져온 뒤, 카르노모프 게임판의 각각 알맞은 '적응' 구역에 놓습니다.

여러분이 게임 중에 각 종류의 카르노모프와 처음으로 조우할 때, 이 미니어처들이 중앙 게임판 위에 놓일 것입니다. 그와 동시에 해당 종류의 적응 카드도 1장 공개됩니다.

10] **인트루더 주머니** 안에 **인트루더 토큰**을 아래와 같이 넣습니다.

- 공허 토큰 1개
- 파란색 변이식충 토큰 2개
- 빨간색 변이식충 토큰 2개 (+ 플레이어 1명당 추가로 1개씩)

11] 다음 카드들을 각각 섞어서 개별 덱을 만들고, 중앙 게임판 옆에 뒷면으로 쌓아놓습니다.

- **아이템** 덱 3종류(초록색, 노란색, 빨간색 색깔별로), **카르노모프 사건** 덱, **카르노모프 공격** 덱, **오염** 덱, **캐릭터 생체변이** 덱, **중상** 덱.

제작 아이템 덱을 3종류의 아이템 덱 옆에 놓습니다.

스캐너를 **오염** 덱 옆에 둡니다.

12] 아래 마커, 토큰, 주사위들을 게임판 옆에 놓습니다.

- **불 마커**
- **고장 마커**
- **소음 마커**
- **탄약/부상 마커**
- **상태 마커** (경상/점액/신호/자폭/시간/목적지 마커)
- **문 토큰**
- **빨간색 캐릭터 시신 토큰**
- **전투 주사위** 2개
- **소음 주사위** 2개
- **시작 플레이어 토큰**

13] 상태 마커 1개를 시간 트랙의 **초록색 칸**에 놓습니다. 이것을 **시간 마커**라고 부릅니다.

14] **도움말 카드**를 1번부터 순서대로 플레이어 수만큼 가져와서 각 플레이어에게 무작위로 1장씩 나눠줍니다. 이 카드는 캐릭터 선택 순서를 정하는 데 쓰입니다(17번 과정). 예를 들어 3명 게임이면 1~3번 카드를, 4명 게임이면 1~4번 카드를 사용합니다. 도움말 카드와 인벤토리에 적힌 숫자는 **플레이어 번호**입니다. 플레이어 번호는 캐릭터를 고르는 순서와 일부 목표에서 중요하게 작용합니다.

나머지 도움말 카드들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

15] 각 플레이어는 자기 도움말 카드 번호에 해당하는 **인벤토리(카드 홀더)**를 가져옵니다. 인벤토리는 각자의 아이템 카드를 다른 사람들에게 게서 숨기는 용도로 사용합니다. 그 뒤, 기본판 도움말 카드를 카르노모프 도움말 카드로 교체합니다.

인벤토리는 자신의 모든 아이템 카드를 보관하는 곳입니다(무거운 아이템 제외). 모든 플레이어는 자기 아이템의 앞면을 손쉽게 확인할 수 있는 반면, 다른 플레이어의 아이템은 뒷면만 보고 추측해야 합니다.

16] **목표 카드(임무 및 개인)** 중에서 현재 플레이어 수보다 더 큰 숫자가 적힌 카드들을 모두 제거합니다. 남은 목표 카드들을 종류별로 각각 섞은 뒤, 각 플레이어는 임무 목표 카드 1장과 개인 목표 카드 1장씩을 무작위로 가져갑니다(다른 플레이어에게 앞면을 보여주면 안 됩니다).

나머지 목표 카드들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

게임 중 처음으로 어떤 캐릭터가 카르노모프와 조우했을 때, 모든 플레이어는 자신의 목표 카드 2장 중에서 달성하고 싶은 것 1장만을 선택해야 합니다.

도움말: 목표 카드를 먼저 받고 캐릭터를 나중에 고르는 데는 다 이유가 있습니다. 자기 목표를 알고 있어야 그 목표를 달성하기 적합한 캐릭터를 쉽게 고르기 때문입니다.

17] **캐릭터 선택 카드**를 모두 섞은 다음, 1번 플레이어가 아래 순서에 따라서 캐릭터를 선택합니다.

- 캐릭터 선택 덱에서 카드 2장을 뽑아 모두에게 공개합니다.
- 공개한 카드 중 자신이 원하는 카드 1장을 선택해 가져가고, 다른 1장은 다시 덱에 넣고 섞습니다.

1번 플레이어의 선택이 끝나면 2번 플레이어가 선택하고, 그 뒤에 3번 플레이어가 선택하는 식으로 위 행동을 반복합니다.

각 플레이어는 기본적으로 이 과정에서 자신이 선택한 캐릭터만 조종할 수 있습니다.

캐릭터 선택이 끝나면, 나머지 캐릭터 선택 카드들을 게임 상자에 다시 넣습니다.

18] 각 플레이어는 아래 구성물들을 가져옵니다.

- A) 자기 캐릭터의 **캐릭터 게임판**.
- B) 자기 캐릭터의 **미니어처**(중앙 게임판의 동면실에 놓습니다)
자기 캐릭터의 미니어처 아래에 색깔 플라스틱 고리를 끼웁니다.
- C) 자기 캐릭터의 **행동 카드**들(섞어서 자기 캐릭터 게임판의 왼쪽에 뒷면으로 놓습니다)
- D) 자기 캐릭터의 **초기 아이템(무기) 카드**(자기 캐릭터 게임판의 왼손이나 오른손 중 한 곳에 놓습니다). 추가로 **탄약 마커**를 해당 카드에 적힌 탄약 수만큼 가져와 그 카드 위에 올려놓습니다.
- E) 자기 캐릭터의 **퀘스트 아이템 카드** 2장. (자기 캐릭터 게임판 옆에 **가로로** 놓습니다. 이 아이템들은 게임이 시작될 때는 사용할 수 없지만, 게임 중에 해당 필요조건을 충족하면 사용할 수 있게 됩니다.)

나머지 캐릭터 관련 구성물들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

19] 1번 플레이어가 **시작 플레이어 토큰**을 가져갑니다.

20] **파란색 캐릭터 시신 토큰**을 동면실에 놓습니다. 이 토키는 동면에서 깨어나기도 전에 안타까운 죽음을 맞이한 불쌍한 승무원의 죽음을 뜻합니다. 이 토키는 게임 중에 **캐릭터 시신 물체**로 간주합니다.

생체변이

게임 소개

이 모든 게 다 고양이 한 마리 때문에 벌어진 일이다.

우리는 원시행성 DB-198을 선회하며 과학선 '아드라스테아'와 랑데부하여 표본을 받을 일이 있었다. DB-198에서 채집된 표본을 무사히 넘겨받은 우리는 다시 귀환하려고 초공간 도약을 준비했다. 안전을 위해서 우주선 내부의 모든 승무원은 도약 전에 동면 캡슐에 탑승했다. 그놈의 고양이 한 마리만 빼고 말이다.

전설에 따르면 고양이는 목숨이 아홉 개이지만, 그게 무슨 의미가 있겠나. 우주선이 1000G까지 가속하자 그 불쌍한 생명체는 4킬로그램짜리 투사체가 되어 표본통을 모조리 박살내고는 격벽 문으로 떨어져서 알개 펄 발린 단백질 크림 스프가 되어버렸다. 뭐, 그리 큰 문제는 아니었다. 진짜 큰 문제는 손상된 표본 속에 뭔가 이상한 것, 그러니까 지독한 감염성 기생 XNA가 섞여있다는 사실이었다. 이 기생체는 DNA에 달라붙어 그 유전정보를 변형하여 숙주를 닮은 괴물로 성장하는 것이 특징이었다.

이 미친 기생 바이러스는 그 불쌍한 고양이의 살점과 섞여버렸고, 그렇게 생겨난 고양이를 닮은 그 '무언가'는 우리 식료품 창고에 쌓인 모든 유기물을 해지기 시작했다. 그리고 놈은 결국 이곳까지 찾아왔다. 동면 캡슐 안에 갇힌, 열리길 기다리는 통조림 속 신선한 고깃덩어리 신세인 우리를...

이윽고 지옥이 펼쳐졌다. 우리는 필사적으로 저항했지만, 우리가 피를 흘리면 흘릴수록 그리고 사상자가 생기면 생길수록 놈은 점점 더 커지고 강해졌다. 우리에게 남은 최후의 수단은 우주선 자폭뿐이었다. 하지만 그마저도 불가능했다. 꾸물럭대는 커다란 살덩어리가 뭉개진 고양이 머리를 치켜든 채로 우리 앞길을 막고 있었기 때문이다. 나는 급조한 화염방사기로 놈과 싸우겠다고 나섰다. 미친 짓인 건 알지만, 저 빌어먹을 짐승의 먹을 따서 내 승무원들의 핏값을 치르리라!

카르노모프는 적응력이 매우 뛰어난 괴물 종족으로, 지나가며 마주치는 모든 것을 먹어 치웁니다. 승무원의 시신도, 우주 괴물의 시체도, 심지어 살아있는 동족도 거리낌 없이 잡아먹습니다. 카르노모프는 인트루더보다 상대하기가 더 어렵습니다. 무섭게 적응하는 카르노모프 무리와 각자의 목표 달성 사이에서 끝까지 살아남고 싶다면, 여러분은 가능한 한 서로 협력하는 편이 좋습니다. 물론 뒤통수에 칼을 꽂을 최적의 타이밍도 기다려야겠죠.

<카르노모프> 확장에서는 캐릭터의 신체에 '생체변이'가 일어날 수 있습니다. 이는 **캐릭터 생체변이 카드**를 뽑고 캐릭터 게임판에 **생체변이 마커**를 놓는 것으로 표현됩니다.

캐릭터 생체변이 카드

캐릭터 생체변이 카드(이하 '생체변이 카드')는 카르노모프에게 노출된 캐릭터에게 생기는 유전적 변이를 나타냅니다. 유전적 변이는 캐릭터의 체내 대사를 변화시킵니다.

생체변이 카드를 뽑으라는 지시를 받으면, 생체변이 텍에서 카드 2장을 뽑은 뒤 그중 1장을 고릅니다. 고르지 않은 나머지 1장은 생체변이 텍에 넣고 섞습니다. 받은 생체변이 카드는 자신의 캐릭터 게임판 옆에 뒷면으로 얹어둡니다. 그 생체변이 카드의 행동을 수행하기 전까지 다른 플레이어들은 그 카드의 앞면을 볼 수 없습니다. 이미 생체변이 카드를 받은 플레이어가 또 다시 생체변이 카드를 받아야 할 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.

생체변이 행동

생체변이 행동을 하려면, 먼저 자기 손에 든 **오염 카드 중 1장을 스캔한 뒤 (결과와 상관없이) 생체변이 마커 1개**를 캐릭터 게임판에 놓아야 합니다.

만약 검사 결과가 '감염되었습니다'라면, 스캔한 오염 카드를 자신의 버림 더미에 놓은 뒤 '감염'에 해당하는 효과를 적용합니다. 만약 그렇지 않다면, 해당 카드를 제거한 뒤 새로운 오염 카드 1장을 뽑아서 자신의 행동 카드 버림 더미에 놓습니다. 그 뒤 '비감염'에 해당하는 효과를 적용합니다.

생체변이 행동을 처음 수행할 때 해당 생체변이 카드를 앞면으로 뒤집어서 모든 플레이어에게 공개합니다. 사용 시점이 명시되어 있지 않은 생체변이 행동은 자기 차례의 2회 행동에 포함됩니다.

생체변이 마커

생체변이 마커는 **탄약/부상 마커**로 표현됩니다.

게임 중 언제든지 자신이 생체변이 마커를 받아야 할 때...

- **만약 보유한 생체변이 카드가 없다면**, 생체변이 마커가 아니라 생체변이 카드 1장을 받습니다(2장을 뽑고 1장을 골라 가집니다).
- **만약 생체변이 카드를 보유하고 있다면**, 자신의 캐릭터 게임판(기본 게임 규칙에서 애벌레를 놓는 칸)에 생체변이 마커를 1개 놓습니다.

어떤 캐릭터의 캐릭터 게임판에 생체변이 마커가 4개째 놓이면 그 캐릭터는 즉시 사망합니다. 그 캐릭터가 있던 방에 구루해골 미니어처 1개와 캐릭터 시신 토큰 1개를 놓습니다.

생체변이 마커는 게임 중 제거할 방법이 없습니다. 하지만 기본 게임에서 캐릭터 게임판에 놓인 애벌레 미니어처를 제거하던 행동([해독제] 아이템이나 수술실의 [수술하기] 행동)을 활용하여 생체변이 카드를 없앨 수는 있습니다.

생체변이 카드를 없애더라도, 한번 캐릭터 게임판에 놓인 생체변이 마커는 게임이 끝날 때까지 사라지지 않습니다.

오염 카드





[휴식] 또는 샤워실의 [샤워하기] 또는 식당의 [허기 채우기] 행동으로 오염 카드를 검사했을 때 결과가 '감염되었습니다'로 나오면, 그 플레이어는 자신의 캐릭터 게임판에 (애벌레가 아니라) **생체변이 마커 1개**를 놓아야 합니다.

아직 생체변이 카드가 없다면 (생체변이 마커가 아니라) 생체변이 카드를 받습니다.

오염 카드와 관련된 그 외 규칙은 기본 게임과 동일합니다.

카르노모프 규칙

카르노모프 상징

- 
변이식충
빨간색 변이식충 - 게임 중에 변이식충 토큰을 인트루더 주머니에 넣어야 할 때마다, 가능하다면 빨간색 변이식충 토큰부터 넣어야 합니다.
- 
구루해골
- 
살육집승
- 
도살마 - 비정상적으로 거대한 카르노모프 흉물 덩어리입니다. 도살마의 몸뚱이는 정비통로에 들어가기엔 너무 크기 때문에, 도살마가 정비통로로 이동하라는 지시를 받으면 도살마는 이동하지 않고 그 방에 머물습니다.
참고: 카르노모프에는 '애벌레'에 해당하는 개체가 없습니다.

카르노모프 공격

변이식충 공격

변이식충에게 공격당한 캐릭터는 (카르노모프 공격 카드를 뽑아 효과를 적용하는게 아니라) **캐릭터 생체변이 카드 1장과 오염 카드 1장을 받고 경성 1회를 입습니다.** 그리고 구루해골 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣고 해당 변이식충 미니어처를 중앙 게임판에서 제거합니다.

만약 해당 캐릭터에게 이미 생체변이 카드가 있다면, 그 캐릭터는 오염 카드 1장과 경성 1회만 받습니다. 구루해골 토큰을 인트루더 주머니에 넣어야 하는 건 변함이 없습니다.

카르노모프 공격과 관련된 그 외 규칙은 기본 게임의 인트루더 공격과 동일합니다.

카르노모프 부상 및 사망

<카르노모프> 확장에서는 '인트루더 부상 및 사망' 부분의 인트루더 생명력 관련 규칙이 바뀝니다.

카르노모프에게 부상을 입힐 때마다 카르노모프 공격 카드 1장을 뽑아서 부상 효과를 확인합니다. 카드에 적힌 숫자는 두 종류입니다. 하나는 변이식충에 적용되는 숫자, 다른 하나는 그 외 카르노모프에 적용되는 숫자입니다. 각 숫자는 알맞은 카르노모프 상징으로 표시되어 있습니다. **해당 숫자가 카르노모프의 부상 마커 개수보다 같거나 작다면, 카르노모프는 사망합니다.**

하지만 몇몇 카르노모프는 쉽게 죽어주지 않습니다.

- **변이식충 및 구루해골:** 사망한 변이식충/구루해골 미니어처를 제거하고, 그 방에 인트루더 시체 토큰 1개를 놓습니다.
- **살육집승:** 사망한 살육집승 미니어처를 제거하고, 그 방에 인트루더 시체 토큰 1개와 구루해골 미니어처 1개를 놓습니다.
- **도살마:** 사망한 도살마 미니어처를 게임 상자에 넣고, 그 방에 구루해골 미니어처 2개를 놓습니다. 도살마는 한번 사망하면 게임에 다시 등장하지 않습니다.

참고: 이 방식으로 등장하는 구루해골은 인트루더 주머니와 무관합니다! 인트루더 주머니 안의 토큰 개수는 변하지 않습니다.

카르노모프 적응

카르노모프 적응 카드는 인트루더 약점 카드를 대체합니다. 카르노모프 적응 카드는 카르노모프를 약화하지 않고 반대로 카르노모프의 능력을 강화합니다.

중앙 게임판에 새로운 종류의 카르노모프가 처음으로 등장할 때 마다, (해당 미니어처를 카르노모프 게임판에서 가져온 뒤) 그 미니어처 아래에 놓인 해당 종류의 적응 카드를 앞면으로 공개합니다.

예시: 게임 중 처음으로 구루해골이 중앙 게임판에 놓입니다. 구루해골 미니어처가 놓였던 적응 카드의 앞면이 공개됩니다. 이 적응 카드는 캐릭터 시신을 분석하면 없앨 수 있습니다.



적응 카드가 공개될 경우, 플레이어는 실현실의 [물체 1개 분석] 행동을 통해, 공개된 적응 카드 중 분석한 물체(캐릭터 시신, 인트루더 시체, 인트루더 알)에 대응하는 카드를 제거할 수 있습니다.



게임 진행 규칙

조우

<카르노모프> 확장에서는 조우 규칙이 일부 변경됩니다.



공허 토큰 - 그 방에 연결된, 소음 마커가 없는 모든 동료마다 소음 마커를 놓습니다. 만약 이 공허 토큰이 인트루더 주머니에 남은 마지막 토큰이라면, 변이식충 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다. 그런 다음, 공허 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

조우와 관련된 그 외 규칙은 기본 게임과 동일합니다.

주의: 변이식충 토큰을 인트루더 주머니에 넣을 때는 가능하다면 빨간색 변이식충 토큰부터 넣어야 한다는 것을 잊지 마세요.

사건 단계

4) 시간 트랙

시간 트랙에 놓인 시간 마커를 오른쪽으로 1칸 옮깁니다.

만약 자폭 시퀀스가 작동된 상태라면, 자폭 트랙에 놓인 자폭 마커도 오른쪽으로 1칸 옮깁니다.

5) 카르노모프 공격 및 포식

포식 - 카르노모프를 크고 강하게 성장시키는 새로운 메커니즘입니다. 캐릭터와 전투 중이 아닌 카르노모프는, 무거운 물체(캐릭터 시신, 인트루더 시체, 인트루더 알)나 변이식충과 한 방에 있을 때 포식을 수행합니다. 캐릭터와 전투 중인 모든 카르노모프는 캐릭터를 공격합니다 (포식을 수행하지 않습니다).

만약 [탐식] 적응 카드가 공개된 경우, 공격하기 전에 포식을 수행합니다.

카르노모프 여러 마리가 한 방에 있을 때는 아래 우선순위로 포식을 수행합니다.

도살마 > 살육집승 > 구루해골 > 변이식충

포식의 수행 과정은 아래와 같습니다.

- 1) 회복: 해당 카르노모프의 부상 마커를 모두 버립니다.
- 2) 진화: 해당 카르노모프의 미니어처를 한 단계 높은 것으로 교체합니다.
 - 변이식충은 구루해골이 됩니다.
 - 구루해골은 살육집승이 됩니다.
 - 살육집승은 도살마가 됩니다.

참고: 도살마는 한번 처치되면 게임에 다시 등장하지 않습니다. 이 경우 포식을 수행한 살육집승의 부상 마커만 버립니다.

참고: 도살마는 진화하지 않습니다. 도살마가 포식을 수행하면 부상 마커만 버립니다.

- 3) 섭취: 그 방의 변이식충/무거운 물체를 1개 제거합니다. 그 방에 무거운 물체/변이식충이 여럿이면, 아래 우선순위에서 앞선 것부터 제거합니다.

빨간색 캐릭터 시신 > 인트루더 알 > 인트루더 시체 > 변이식충 > 파란색 캐릭터 시신

중요: <카르노모프> 확장 게임에서는 파란색 캐릭터 시신이 사라질 수도 있습니다! 이 때문에 특정 목표가 달성 불가능이 되기도 합니다.

카르노모프가 포식을 수행해야 하는데 그보다 한 단계 높은 미니어처가 남아있지 않다면, 그 카르노모프는 진화하지 않습니다. 부상 마커를 버리고 무거운 물체/변이식충을 제거하기만 합니다.

참고: 만약 카르노모프 게임판에 인트루더 알이 남아있다면, 전투 중이 아니면서 등지에 있는 모든 카르노모프가 '카르노모프 공격' 단계에 각자 하나씩 알을 포식할 것입니다.

카르노모프 공격과 관련된 그 외 규칙은 기본 게임의 인트루더 공격과 동일합니다.

포식의 예시입니다.

간단한 예시 1

아무것도 없는 방에 변이식충 2마리가 함께 있습니다. 카르노모프 공격 단계에, 그 방의 변이식충 2마리를 모두 제거하고 구루해골 1마리를 놓습니다.

>> 예시 1 설명

아무것도 없는 방에 변이식충 2마리가 함께 있습니다. 카르노모프 공격 단계에, 변이식충 1마리가 다른 변이식충을 포식합니다. 그 변이식충은 모든 부상 마커를 버린 뒤 구루해골로 진화합니다(변이식충 미니어처 1개를 구루해골 미니어처 1개로 교체합니다). 그 뒤, 포식당한 변이식충 미니어처를 중앙 게임판에서 제거합니다.

간단한 예시 2

등지에 살육집승 1마리와 변이식충 1마리가 함께 있습니다. 카르노모프 게임판에는 알 토큰 6개가 있습니다. 카르노모프 공격 단계에, 등지의 살육집승과 변이식충을 모두 제거하고 도살마와 구루해골 1마리를 놓습니다. 그 뒤 카르노모프 게임판에서 알 토큰 2개를 제거합니다.

>> 예시 2 설명

등지에 살육집승 1마리와 변이식충 1마리가 함께 있습니다. 카르노모프 게임판에는 알 토큰 6개가 있습니다. 카르노모프 공격 단계에, 먼저 살육집승부터 포식을 수행합니다. 살육집승의 부상 마커를 모두 버리고, 살육집승 미니어처를 도살마 미니어처로 교체한 뒤, 카르노모프 게임판에서 알 토큰 1개를 제거합니다. 다음으로 변이식충이 포식을 수행합니다. 변이식충의 부상 마커를 모두 버리고, 변이식충 미니어처를 구루해골 미니어처로 교체한 뒤, 카르노모프 게임판에서 알 토큰 1개를 제거합니다.

간단한 예시 3

구루해골 1마리, 변이식충 1마리, 인트루더 시체 토큰 1개, 빨간색 캐릭터 시신 토큰 1개가 같은 방에 있습니다. 카르노모프 공격 단계에, 구루해골과 변이식충의 미니어처를 제거하고 그 부상 마커를 모두 버린 뒤, 그곳에 살육집승 1마리와 구루해골 1마리를 놓습니다. 마지막으로 그 방에서 인트루더 시체 토큰과 빨간색 캐릭터 시신 토큰을 제거합니다.

>> 예시 3 설명

구루해골 1마리, 변이식충 1마리, 인트루더 시체 토큰 1개, 빨간색 캐릭터 시신 토큰 1개가 같은 방에 있습니다. 카르노모프 공격 단계에, 먼저 구루해골이 캐릭터 시신을 포식합니다. 구루해골의 부상 마커를 모두 버리고, 미니어처를 살육집승으로 교체한 뒤, 빨간색 캐릭터 시신 토큰을 제거합니다. 다음으로 변이식충이 인트루더 시체를 포식합니다. 변이식충의 부상 마커를 모두 버리고, 미니어처를 구루해골로 교체한 뒤, 인트루더 시체 토큰을 제거합니다.

6) 카르노모프 화상 피해

불 마커가 놓인 방에 있는 카르노모프는 각각 부상을 1개씩 입습니다. 불 마커가 놓인 방마다 그 방에 있는 인트루더 알이 1개씩 파괴됩니다.

7) 사건 카드 1장 효과 적용

사건 카드를 1장 뽑아서 그 카드에 적혀있는 내용을 적용합니다.

참고: 도살마는 정비통로로 들어갈 수 없다는 것을 잊지 마세요.

«« 게임 진행 규칙 »»

8) 인트루더 주머니 성장

인트루더 주머니에서 무작위로 인트루더 토큰 1개를 꺼냅니다.
꺼낸 토큰에 따라 다른 효과가 발생합니다.



파란색 변이식충

모든 플레이어가 차례 순서대로 소음 주사위를 1회씩 굴립니다(카르노모프와 전투 중인 캐릭터는 제외).
이 토큰을 인트루더 주머니에서 제거하고, 변이식충 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다.

참고: 어떤 이유로든 변이식충 토큰을 인트루더 주머니에 넣게 될 때 가능한 한 빨간색 변이식충 토큰을 먼저 넣어야 합니다. 빨간색 변이식충 토큰이 없을 때만 파란색 변이식충 토큰을 넣습니다.



빨간색 변이식충

변이식충(전투 중인 변이식충도 포함) 또는 무거운 물체(캐릭터가 들고 있는 것도 포함)가 있는 방마다 변이식충 미니어처를 1개씩 놓습니다. 만약 동지가 탐험되었고 아직 파괴되지 않았다면, (동지에 인트루더 알이 놓여 있으므로) 이 규칙에 따라 동지에도 변이식충 미니어처 1개를 놓아야 합니다.

이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

참고: 이 방식으로 등장하는 변이식충은 인트루더 주머니와 무관합니다! 인트루더 주머니 안의 토큰 개수는 변하지 않습니다. 또한 기습 공격도 하지 않습니다. 만약 이 효과로 등장한 변이식충이 게임 중 처음으로 등장한 카르노모프라면, 모든 플레이어는 그 시점에서 자신의 목표 카드 2장 중 1장만 선택하고 나머지 1장을 제거해야 합니다.



구루해골

이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣고, 모든 플레이어가 차례 순서대로 소음 주사위를 1회씩 굴립니다(카르노모프와 전투 중인 캐릭터는 제외).



살육집승

이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣고, 모든 플레이어가 차례 순서대로 소음 주사위를 1회씩 굴립니다(카르노모프와 전투 중인 캐릭터는 제외).



도살마

점액 마커가 놓인 캐릭터가 있는 방을 찾아서, 그곳에 도살마 미니어처를 놓습니다. 해당 캐릭터는 도살마와 조우합니다.

만약 점액 마커가 놓인 캐릭터가 여럿이라면, 도살마는 그중 손에 든 카드가 적은 쪽에 놓입니다. 손에 든 카드 수가 같다면 그중 차례가 더 앞선 쪽에 놓입니다. 만약 점액 마커가 놓인 캐릭터가 없다면, 시작 플레이어가 있는 방에 놓입니다.

이 도살마 토큰을 인트루더 주머니에서 제거합니다.



공허

캐릭터가 없는 방의 모든 구루해골들을 중앙 게임판에서 제거하고, 해당하는 토큰들을 인트루더 주머니에 넣습니다.

변이식충 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다.
모든 플레이어가 차례 순서대로 소음 주사위를 1회씩 굴립니다(카르노모프와 전투 중인 캐릭터는 제외).

이 공허 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

게임 종료 과정에서 오염 확인

살아남은 모든 캐릭터(동면실에서 동면하거나 구명정을 타고 탈출)는 각자 가진 오염 카드를 검사합니다. 생체변이 카드를 보유한 플레이어는 A 과정을 건너뛰고 곧바로 B 과정으로 넘어갑니다.

A) 자신의 행동 덱, 손에 든 카드, 버림 더미에서 오염 카드를 모두 골라내서 스캐너로 검사합니다. 그중 감염 카드가 1장이라도 있는 플레이어는 생체변이 카드를 1장 받습니다.

B) 만약 생체변이 카드를 보유하고 있다면, 자신의 모든 행동 카드와 오염 카드를 섞어서 덱을 하나 만든 뒤, 그 덱의 맨 위에서부터 카드를 4장 뽑습니다. 이 과정에서 뽑은 오염 카드 수만큼 생체변이 마커를 받습니다. 생체변이 마커가 4개 이상 놓였다면 그 캐릭터는 사망하고, 그렇지 않다면 운 좋게 살아남습니다.



만든 사람들

게임 디자인: Adam Kwapiński

카르노모프 확장 디자인: Paweł Samborski, Adam Kwapiński

개발 및 테스트: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

규칙서 작성: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

일러스트레이션: Łukasz Jaskólski, Michał Sałata, Ewa Labak,

Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Anna Myrcha,

Jakub Mathia, Marcin Basta

그래픽 디자인: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz,

Jędrzej Cieślak

3D 모델링: Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

미술감독: Marcin Świerkot

다음 분들께 감사의 말씀을 드립니다.

특히 Ken Cunningham과 Jordan Luminais께 감사를 드립니다. 또한 이 게임을 내놓을 수 있게 도와주신 키스타터 후원자 여러분께 감사를 드립니다. Tabletop Simulator와 ArBar에서 오랫동안 저희 게임을 테스트해 주신 분들께도 감사를 드립니다.

플레이테스터

Paweł Czochra, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk; Tabletop Simulator와 ArBar의 수많은 테스트 여러분들

한국어판 번역: 권오섭 | 편집: 백주현 | 교정: 신윤문, 김유현

규칙 요약

생체변이 마커

캐릭터 게임판에 생체변이 마커가 4개째 놓이면 그 캐릭터는 즉시 사망합니다.

캐릭터 생체변이 카드

받은 생체변이 카드는 사용하기 전까지 자신의 캐릭터 게임판 옆에 뒷면으로 놓습니다. 생체변이 행동을 하려면, 먼저 자기 손에 든 오염 카드 중 1장을 골라 스캔한 뒤 (결과와 상관없이) 생체변이 마커 1개를 자신의 캐릭터 게임판에 놓아야 합니다.

카르노모프 적응

새로운 종류의 카르노모프가 처음 등장할 때마다, 해당하는 적응 카드를 앞면으로 공개합니다. 공개된 적응 카드는 [물체 1개 분석] 행동으로 제거할 수 있습니다.

변이식충 공격

변이식충에게 공격당한 캐릭터는 캐릭터 생체변이 카드 1장과 오염 카드 1장을 받고 경사 1회를 입습니다. 그리고 그 변이식충 미니어처를 중앙 게임판에서 제거한 뒤, 구루해골 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다.

등지 및 알

카르노모프는 인트루더 알을 포식합니다. 카르노모프의 '포식' 효과로 인해 등지의 알이 모두 없어져도 등지가 파괴됩니다. 하지만 이렇게 되도록 방지하는 건 매우 위험할 수 있습니다. 피에 굶주린 괴물 떼를 마음껏 번성하도록 내버려 두는 것이나 마찬가지이기 때문입니다.

목표 카드 내용 변화

극한 야외생물학

"카르노모프 적응 카드가 2장 이상 제거됨."

거물 사냥

"신호를 전송. 그리고 도살마가 사망."

과연 달같이 먼저인가

"인트루더 알 적응 카드가 제거됨."

부검

"신호를 전송. 그리고 인트루더 시체 적응 카드가 제거됨."

본 확장에서는 파란색 캐릭터 시신 토큰이 사라질 수 있음을 잊지 마세요!

포식

전투 중이 아니면서 무거운 물체/변이식충과 같은 방에 있는 카르노모프는 포식을 수행합니다.

카르노모프 여러 마리가 같은 방에 있을 때는 아래 우선순위로 포식을 수행합니다.

- 1) 도살마
- 2) 살육짐승
- 3) 구루해골
- 4) 변이식충

- 해당 카르노모프의 부상 마커를 모두 버립니다.
- 해당 카르노모프의 미니어처를 한 단계 높은 것으로 교체합니다.
- 그 방의 무거운 물체/변이식충 1개를 제거합니다. 카르노모프는 아래 우선순위에서 앞선 것부터 포식합니다.

- 1) 빨간색 캐릭터 시신
- 2) 인트루더 알
- 3) 인트루더 시체
- 4) 변이식충
- 5) 파란색 캐릭터 시신

위 과정을 조건에 맞는 각각의 카르노모프들이 한 번씩 수행합니다. 변이식충은 다른 변이식충을 포식할 수 있습니다.

첫 조우

변이식충이 기습 공격에 성공한 것도(공격 직후에 게임판에서 사라지더라도) 조우로 간주합니다. 따라서 이 시점에 모든 플레이어는 목표 카드 2장 중 1장만 선택하고 나머지 1장을 게임에서 제거해야 합니다.

“인트루더” 용어 취급 방법

<네메시스> 기본판 구성물에는 '인트루더'라는 용어가 사용됩니다. 본 확장에서는 '인트루더'와 '카르노모프'를 동일한 용어로 간주합니다.

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 **다이브다이스** (www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

※ <네메시스>는 Rebel과의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.