



AUTOR:

ADAM KWAPIŃSKI

AUTOR DODATKU:

PAWEŁ SAMBORSKI

INSTRUKCJA

# NEMESIS

KARNOMORFY



rebel

# ELEMENTY GRY

- 2 ELEMENTY GRY**  
KOMPONENTY  
PRZYGOTOWANIE  
WPROWADZENIE
- 4 MUTACJE**  
KARTY MUTACJI POSTACI  
AKCJE MUTACJI  
KARTY SKAŻENIA
- 5 ZASADY KARNOMORFÓW**  
SYMBOLE KARNOMORFÓW  
ATAK INTRUZA  
OBRAŻENIA I ŚMIERĆ KARNOMORFÓW  
ADAPTACJE KARNOMORFÓW
- 6 ZASADY GRY**  
SPOTKANIE Z INTRUZEM  
FAZA WYDARZEŃ
- 7 SPRAWDZANIE SKAŻENIA**  
NA KONIEC GRY

## KOMPONENTY

- 1 plansza karnomorfów
- 5 kart pomocy
- 8 czerwonych żetonów metażerców
- 2 niebieskie żetony metażerców
- 1 żeton ścierwojada
- 4 żetony zwłok intruzów
- 20 kart ataku karnomorfów
- 20 kart wydarzeń
- 12 kart mutacji postaci
- 8 kart adaptacji karnomorfów



- 8 figurek metażerców



- 8 figurek powłóczących



- 3 figurki ścierwojadów



- 1 figurka rzeźnika

Gdy korzystacie z tego dodatku, traktujcie terminy „intruz” i „karnomorf” jako jednoznaczne.

## PRZYGOTOWANIE:

**1]** Połóżcie **planszę** na stole stroną podstawową ku górze.



*Uwaga!* Strona podstawowa planszy jest oznaczona czerwoną strzałką w lewym górnym rogu.

**2]** Potasujcie wszystkie **kafelki pomieszczeń „2”** i losowo rozłóżcie zakryte na polach planszy oznaczonych cyfrą 2.

*Pozostałe pomieszczenia „2” odłóżcie do pudełka.*

*Uwaga!* W każdej rozgrywce bierze udział tylko część pomieszczeń „2”, gdyż jest ich więcej niż odpowiednich pól na planszy. Gracze nigdy nie wiedzą, jakie dokładnie pomieszczenia znalazły się na statku.

*Uwaga!* Odkładając jakiegokolwiek elementy do pudełka, starajcie się nie patrzeć na ich treść.

**3]** Następnie tą samą metodą rozłóżcie **kafelki pomieszczeń „1”** na polach oznaczonych cyfrą 1.

**4]** Potasujcie **żetony eksploracji**, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym kafelku pomieszczenia.

*Pozostałe żetony eksploracji odłóżcie do pudełka.*

**5]** Połóżcie 1 zakrytą losowo dobraną **kartę koordynat** na polu obok Kokpitu.

*Pozostałe karty koordynat odłóżcie do pudełka.*

**6]** Połóżcie 1 znacznik statusu na polu B na torze destynacji. Jest to **znacznik destynacji**.

**7]** Weźcie odpowiednią liczbę losowo dobranych **kapsuł ratunkowych**:

- 1–2 graczy: 2 kapsuły,
- 3–4 graczy: 3 kapsuły,
- 5 graczy: 4 kapsuły.

Położcie kapsułę o najniższym numerze w Sektorze A. Kapsułę o kolejnym najniższym numerze połóżcie w Sektorze B. Kolejne kapsuły układajcie na przemian i w kolejności rosnącej w Sektorach A i B.

Kapsuły powinny być zwrócone stroną z napisem „zamknięta” ku górze. Odłóżcie pozostałe kapsuły do pudełka.

**8]** Potasujcie 2 zakryte **żetony silników** o numerze 1 (1 uszkodzony i 1 sprawny). Połóżcie je zakryte w Maszynowni 01, jeden na drugim. Wierzchni żeton określa status silnika.

Powtórzcie tę czynność dla silników „2” i „3”.

*Ważne!* Gracze nie mogą zobaczyć treści żetonów, aby nie wiedzieć, czy dany silnik jest sprawny czy nie.

## «« ELEMENTY GRY »»»

**9]** Obok planszy głównej połóżcie **planszę karnomorfów**, a na niej w odpowiednich miejscach:

- 8 **znaczników jaj**,
- 3 losowe zakryte **karty adaptacji karnomorfów**.

Przygotujcie po 1 figurkę powłóczącego, ścierwojada oraz rzeźnika i umieśćcie je na odpowiednich kartach adaptacji.

*Gdy w trakcie rozgrywki nastąpi pierwsze spotkanie z danym karnomorfem, umieszczenie odpowiednią figurkę na planszy i odkrywacie jej kartę adaptacji.*

**10]** Włóżcie do woreczka (**kolonii intruzów**) następujące żetony intruzów:

- 1 **pusty żeton**,
- 2 **niebieskie żetony metażerców**,
- 2 **czerwone żetony metażerców**.

Następnie dołóżcie po 1 **czerwonym żetonie metażercy** za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.

**11]** Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stopy kart (zakryte): 3 **stopy przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos wydarzeń karnomorfów**, **stos kart ataku karnomorfów**, **stos kart skażenia**, **stos mutacji postaci** i **stos głębokich ran**.

Obok stosów przedmiotów połóżcie **stos kart samoróbek**.  
Obok stosu kart skażenia połóżcie **skaner**.

**12]** Połóżcie pozostałe znaczniki, żetony i kości obok planszy:

- **znaczniki pożaru**,
- **znaczniki awarii**,
- **znaczniki szmerów**,
- **znaczniki amunicji/obrażeń**,
- **znaczniki statusu** (używane jako powierzchniowe rany/śluz/sygnal/znacznik samozniszczenia/znacznik czasu/znacznik destynacji),
- **żetony drzewi**,
- **czerwone żetony ciała członków załogi**,
- 2 **kości walki**,
- 2 **kości szmerów**,
- **znacznik pierwszego gracza**.

**13]** Połóżcie 1 znacznik statusu na **zielonym polu** toru czasu. To **znacznik czasu**.

**14]** Rozdajcie losowo każdemu z graczy 1 **kartę pomocy**. W grze 3-osobowej użyjcie tylko kart o numerach 1–3, w grze 4-osobowej – kart o numerach 1–4 itd. Karty te określają kolejność wyboru postaci (krok 17).

Numer na karcie pomocy i plecaku jest numerem gracza – jest istotny nie tylko podczas wyboru postaci, ale także z uwagi na niektóre karty celów.

*Pozostałe karty pomocy odłóżcie do pudełka.*

**15]** Każdy gracz otrzymuje 1 **plecak** (plastikową podkładkę) o takim samym numerze jak jego karta pomocy. Plecak służy do przechowywania kart przedmiotów w sekrecie przed innymi graczami.

Następnie wymieńcie karty pomocy z gry podstawowej na karty pomocy z dodatku *Karnomorfy*.

*Oto Twój plecak, czyli miejsce do przechowywania nieciężkich przedmiotów. Masz pełen przegląd swojego ekwipunku, podczas gdy pozostali gracze mogą się go jedynie domyślać.*

**16]** Usuńcie z obu stosów **kart celów (korporacyjnych i osobistych)** karty oznaczone większą liczbą niż liczba graczy uczestniczących w rozgrywce.

Potasujcie osobno oba stosy i rozdajcie graczom po 1 karcie celu korporacyjnego i 1 karcie celu osobistego. Gracze trzymają treść swoich kart celów w tajemnicy przed innymi!

*Odlóżcie wszystkie pozostałe karty celów do pudełka.*

*Gdy w grze pojawi się pierwszy intruz, każdy gracz musi wybrać, którą ze swoich 2 kart celów chce zachować (drugą odrzuca).*

*Wskazówka. Gracze otrzymują karty celów, zanim dokonają wyboru postaci, aby mogli wybrać postać, która najlepiej nada się do ich realizacji.*

**17]** Potasujcie **karty wyboru postaci**. Gracze wybierają postacie w następującej kolejności: gracz 1 odkrywa 2 losowe karty i wybiera jedną z nich. Drugą kartę wtasowuje z powrotem do stosu. Teraz gracz 2 wybiera swoją postać w taki sam sposób, następnie gracz 3 itd.

Gracz może kontrolować jedynie postać, którą wybrał podczas wyboru postaci.

*Po wyborze postaci odłóżcie karty niewybranych postaci z powrotem do pudełka. Nie będą brać udziału w grze.*

**18]** Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

**A)** **Planszę postaci**, którą wybrał w poprzednim kroku.

**B)** **Figurkę** swojej postaci, którą umieszcza w Hibernatorium. Umieść swoją figurkę w kolorowym krążku.

**C)** **Stos kart akcji** swojej postaci, który tasuje i kładzie zakryty po prawej stronie planszy postaci.

**D)** **Przedmiot startowy** swojej postaci (broń), który umieszcza w 1 z 2 rąk na planszy postaci. Następnie na karcie przedmiotu należy umieścić wskazaną na niej liczbę **znaczników amunicji**.

**E)** **2 przedmioty osobiste** swojej postaci, które kładzie poziomo obok swojej planszy postaci. Na początku gry przedmioty te są NIEAKTYWNE, ale po spełnieniu określonych warunków gracze mogą je aktywować.

*Odlóżcie pozostałe plansze postaci do pudełka. Nie będą używane w grze.*

**19]** Gracz 1 otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**.

**20]** Połóżcie **niebieski żeton ciała członka załogi** w Hibernatorium. Reprezentuje nieszczęśnika leżącego w kałuży krwi obok swojej kapsuły hibernacyjnej.

W trakcie gry żeton ten należy traktować jako obiekt „ciało członka załogi”.



## WPROWADZENIE

Wszystko zaczęło się od kota.

Musiał dostać się na pokład statku naukowego *Andraste* w trakcie wyprawy na protoplanetę DB-198. Pobraliśmy próbki z DB-198 i skoczyliśmy w kierunku domu. Wszyscy bezpiecznie zapakowani w komory hibernacyjne. Oprócz kota.

Dziewięć żyć nie wystarczyło, żeby go uratować. Gdy statek przyspieszył do 1000 G, biedne stworzenie zamieniło się w czterokilogramowy pocisk, który roztracił pojemniki z próbkami i przeistoczył się w ciekłą warstwę białka na metalowej przegrodzie. W sumie nie wydarzyło się nic strasznego, prawda? Okazało się jednak, że uszkodzone próbki zawierały coś dziwnego. Żarłoczne, pasożytnicze XNA, które dołączało się do łańcuchów genetycznych, w tym DNA, i potrafiło zreplikować je na swój sposób. Ten dziwny wirus wymieszał się ze szczątkami kota i stworzył z tego nową istotę, która pochłonęła całą biomasę z naszych zapasów żywności. W końcu znalazła nas zamkniętymi szczelnie w komorach hibernacyjnych. Dla niej mogliśmy być równie dobrze puszkowanym mięsem.

Wkrótce rozpętało się piekło. Próbowaliśmy walczyć, ale im bardziej my słabliśmy tym, oni stawali się więksi i silniejsi. Ostatni z nas planują teraz zniszczyć statek, zabierając ich ze sobą. Jednak droga do generatora jest zablokowana przez pierwotnego nosiciela wirusa – olbrzymią górę mięsa ze zniekształconym kocim łbem. Zgłosiłem się, żeby ruszyć na niego ze skłonym na szybko miotaczem ognia. To irracjonalne, ale ten cholerny zwierzak musi zapłacić za wszystko, co przytrafiło się mojej załodze!

Karnomorfy to rasa szybko adaptujących się potworów, które pozerają wszystko na swojej drodze – nie jest dla nich ważne, czy to załoganci, ich ciała czy nawet inne karnomorfy. Gra z karnomorfami jest bardziej wymagająca niż z intruzami – jeśli zamierzacie przetrwać ten okrutny wyścig w osiągnięciu celów z rosnącymi w siłę karnomorfami, powinniście poważnie podejść do aspektu kooperacyjnego gry. I, oczywiście, w odpowiednim momencie wbić nóż w plecy.

# MUTACJE

W dodatku *Karnomorfy* postaci mogą **zmutować** – postać dobiera wtedy **kartę mutacji postaci**. Gracze zbierają również **znaczniki mutacji** na swoich **planszach postaci**.

*Uwaga!* Gdy korzystacie z dodatku „*Karnomorfy*”, nie umieszczacie figurek intruzów na swojej planszy postaci. Miejsce przeznaczone na larwę z podstawowej wersji gry jest używane do zbierania znaczników mutacji.

## KARTY MUTACJI POSTACI

**Karty mutacji postaci** reprezentują zmiany genetyczne postaci po ekspozycji na wirusa karnomorfów.

Za każdym razem, gdy gracz ma dobrą kartę mutacji postaci, dobiera 2 karty, wybiera jedną z nich i wtasowuje drugą z powrotem do talii kart mutacji. Kiedy gracz otrzymuje kartę mutacji postaci, umieszcza ją rewersem do góry obok swojej planszy postaci. Karta pozostaje niejawna dla pozostałych graczy, dopóki po raz pierwszy nie zostanie wykonana zapisana na niej akcja mutacji. Jeśli gracz ma otrzymać kartę mutacji postaci, gdy posiada już taką kartę, nic się nie dzieje.

## AKCJA MUTACJI

Aby wykonać akcję mutacji, gracz musi przeskanować wybraną **kartę skażenia ze swojej ręki i położyć 1 znacznik mutacji na swojej karcie postaci** (niezależnie od wyniku skanowania).

Każda karta mutacji postaci posiada dwa efekty:

Jeśli karta skażenia jest **ZARAŻONA**, odkłada się ją na stos kart odrzuconych i wykonuje efekt „**ZARAŻENIE**”.

Jeśli karta nie jest **ZARAŻONA**, gracz usuwa ją ze swojej talii akcji, dobiera nową kartę skażenia i kładzie ją na swoim stosie kart odrzuconych. Następnie wykonuje efekt „**BRAK ZARAŻENIA**”.

Kiedy gracz wykorzystuje akcję mutacji po raz pierwszy, odwraca kartę mutacji rewersem do dołu – karta mutacji staje się widoczna dla innych graczy.

*Uwaga!* Postaci nigdy nie będą pewne, w jaki sposób ich ciała zareagują na dziwną zmianę zaszłą w ich organizmie.

## ZNACZNIKI MUTACJI

Znaczniki mutacji są reprezentowane przez **znaczniki amunicji/obrażeń**. Za każdym razem, gdy gracz ma otrzymać znacznik mutacji:

• **Jeśli gracz nie posiada karty mutacji postaci**, otrzymuje tę kartę zamiast znacznika mutacji (*dobiera dwie karty i wybiera jedną – dokładny opis w sekcji „Karty mutacji postaci” powyżej*).

• **Jeśli gracz posiada kartę mutacji postaci**, umieszcza znacznik mutacji na swojej planszy postaci w miejscu zarezerwowanym dla larwy z gry podstawowej (w miejscu, gdzie przedstawiona jest figurka postaci).

Kiedy gracz otrzyma czwarty znacznik mutacji, jego postać umiera. Umieszcza on figurkę powłóczącego i zeton ciała członka załogi w pomieszczeniu, w którym umarła postać.

*W trakcie gry nie ma możliwości pozbycia się znaczników mutacji, jednak można pozbyć się karty mutacji postaci w komorze dekontaminacyjnej albo używając antidotum.*

Znaczniki mutacji zostają na planszy postaci do końca gry, nawet jeśli gracz zdołał pozbyć się karty mutacji.

## KARTY SKAŻENIA

Jeśli w trakcie skanowania karty skażenia (w wyniku akcji karty „Odpoczynek” albo akcji pomieszczeń: kantina i prysznice) na karcie pojawi się słowo **ZARAŻENIE**, gracz umieszcza na planszy postaci **znacznik mutacji zamiast figurki larwy**.

*Pamiętajcie, że gdy gracz nie posiada karty mutacji postaci, zamiast dobierania znacznika mutacji, otrzymuje kartę mutacji.*

Wszystkie inne zasady dotyczące kart skażenia są takie same jak w podstawowej grze *Nemesis*.


# ZASADY KARNOMORFÓW


## SYMBOLE KARNOMORFÓW

 METAŻERCA

**CZERWONY METAŻERCA** – gdy zostaniecie poproszeni o dodanie żetonu metażercy do kolonii intruzów, zawsze dodawajcie czerwone żetony metażerców zamiast niebieskich, jeśli są one dostępne.

 POWŁÓCZĄCY

 ŚCIERWOJAD

 RZEŹNIK – rzeźnik jest wyjątkowo wielką abominacją karnomorfów. Reprezentuje to następująca zasada:

Rzeźnik nie jest w stanie zmieścić się w wejściu do korytarzy technicznych. Jeśli miałby przemieścić się w kierunku wejścia do korytarzy technicznych, zostaje zamiast tego w pomieszczeniu.

*Uwaga! W dodatku „Karnomorfy” nie ma odpowiednika larwy.*

## ATAK INTRUZA

### ATAK METAŻERCY

Zamiast dobierać kartę ataku karnomorfa i sprawdzać jej efekt, postać zaatakowana przez metażercę otrzymuje 1 kartę mutacji postaci, 1 kartę skażenia i 1 powierzchną ranę. Dodajcie żeton powłóczącego do kolonii intruzów i usuńcie figurkę metażercy z pomieszczenia.

Jeśli postać posiadała już kartę mutacji postaci, otrzymuje tylko 1 kartę skażenia i 1 powierzchną ranę. Żeton powłóczącego nadal dodawany jest do kolonii intruzów.

Wszystkie inne zasady dotyczące ataku intruza są takie same jak w podstawowej grze *Nemesis*.

## OBRAŻENIA I ŚMIERĆ KARNOMORFÓW

Dodatek *Karnomorfy* wprowadza zmiany w wytrzymałości intruzów, które opisane są w sekcji „Obrażenia i śmierć intruzów” w instrukcji do podstawowej wersji gry.

Kiedy karnomorf otrzymuje obrażenia, dobierz 1 kartę ataku karnomorfa i sprawdź efekt obrażeń. Znajdują się tam dwie wartości – jedna dla metażercy i druga dla pozostałych rodzajów karnomorfów przedstawiona za pomocą symboli karnomorfów. **Jeśli liczba przy danym symbolu jest mniejsza lub równa obecnej liczbie obrażeń karnomorfa, zostaje on zabity.**

Jednak karnomorfy nie umierają tak łatwo:

- **METAŻERCY** i **POWŁÓCZĄCY** – kiedy jeden z nich zostaje zabity, usuńcie jego figurkę z planszy i umieście żeton zwłok intruza w pomieszczeniu, w którym został on zabity.

- **ŚCIERWOJAD** – kiedy ścierwojad zostaje zabity, usuńcie jego figurkę i umieście żeton zwłok intruza i figurkę powłóczącego w pomieszczeniu, w którym został on zabity.

- **RZEŹNIK** – kiedy rzeźnik zostaje zabity, usuńcie jego figurkę i umieście 2 figurki powłóczących w pomieszczeniu, w którym został on zabity. Kiedy rzeźnik zostanie zabity, nie może już wrócić do gry – umieście jego figurkę z powrotem w pudełku, żeby to oznaczyć.

*Uwaga! Powłóczy umieszczeni na planszy w wyniku śmierci rzeźnika nie są dobierani z kolonii intruzów! Liczba żetonów powłóczących w kolonii intruzów się nie zmienia.*

## ADAPTACJE KARNOMORFÓW

Karty adaptacji karnomorfów zastępują słabości intruzów. Te karty wzmacniają karnomorfy zamiast je osłabiać.

Za każdym razem, gdy nowy rodzaj karnomorfa pojawia się na planszy, użyjcie figurki znajdującej się na planszy karnomorfów i odsłońcie odpowiednią kartę adaptacji.

*Przykład: pojawienie się pierwszego powłóczącego w grze odsłania kartę adaptacji powłóczącego – tę, którą można odrzucić po przebadaniu ciała członka załogi.*



Postaci mogą korzystać z laboratorium, żeby przebadать obiekty (ciało członka załogi, zwłoki intruza, jajo intruza) i odrzucić kartę adaptacji z gry, jeśli odpowiednia adaptacja jest odsłonięta.

# ZASADY GRY

## SPOTKANIE Z INTRUZEM

W dodatku *Karnomorfy* występują niewielkie zmiany związane ze spotykaniem intruza.



**PUSTY ŻETON** – jeśli gracz dobierze z kolonii pusty żeton, umieszcza znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym nastąpiło spotkanie.

Jeśli pusty żeton był ostatnim żetonem w kolonii intruzów, gracz dokłada 1 żeton metażericy do kolonii intruzów. Następnie odkłada pusty żeton z powrotem do kolonii.

Pozostałe zasady spotkania z intruzem są takie same jak w podstawowej grze *Nemesis*.

*Przypomnienie.* Kiedy jesteście poproszeni o dodanie żetonu metażericy do kolonii intruzów, zawsze dodawajcie czerwone żetony (o ile są dostępne) zamiast niebieskich.

## FAZA WYDARZEŃ

### 1: TOR CZASU

Przesuńcie znacznik czasu na torze czasu o 1 pole w prawo.

Jeśli tor samozniszczenia jest aktywny, przesuńcie także znacznik samozniszczenia o 1 pole w prawo.

### 2. ATAK INTRUZÓW – ŻER

**Żer** – nowa mechanika, która sprawia, że karnomorfy rosną i stają się silniejsze. Każdy karnomorf zaangażowany w walkę z postacią wykonuje atak.

Jeśli odslonięta jest adaptacja *Żarłoczni*, karnomorfy żerują przed atakiem.

Kiedy karnomorf **nie jest zaangażowany w walkę** i żeruje, jeśli znajduje się w pomieszczeniu z ciężkim obiektem (ciałem członka załogi/zwłokami intruza/jajem intruza) i/lub z metażercą.

Jeśli w tym samym pomieszczeniu znajduje się więcej niż jeden karnomorf, rozpatrzenie 1 żerowanie w następującej kolejności: rzeźnik > ścierwojad > powłóczący > metażerca.

**Żer** rozpatrywany jest w następujących krokach:

**1) Leczenie:** usuńcie wszystkie obrażenia z żerującego karnomorfa.

**2) Ewolucja:** zamieńcie jego figurkę na figurkę karnomorfa o wyższym poziomie rozwoju:

- metażerca staje się powłóczącym;
- powłóczący staje się ścierwojadem;
- ścierwojad staje się rzeźnikiem.

*Uwaga!* Zabity rzeźnik nigdy nie wraca do gry. W takim przypadku, gdy żeruje ścierwojad, usuńcie tylko jego obrażenia.

*Uwaga!* Rzeźnik nie ewoluuje. Gdy żeruje rzeźnik, usuńcie tylko jego obrażenia.

**3) Żywnienie:** usuńcie ciężki obiekt/figurkę metażericy z pomieszczenia.

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się więcej niż 1 ciężki obiekt i/lub metażerca, usuńcie je w następującej kolejności:

czerwone ciało członka załogi > jajo intruza > zwłoki intruza > metażerca > niebieskie ciało członka załogi.

*Uwaga!* W tym trybie gry niebieskie ciało członka załogi może zniknąć, przez co jeden z celów może stać się niemożliwy do wykonania.

Kiedy karnomorf ma zacząć żer, a nie ma dostępnych figurek następnego poziomu karnomorfa, nie może ewoluować. Usuńcie jego obrażenia oraz ciężki przedmiot/metażercę z pomieszczenia.

*Uwaga!* Jeśli na planszy karnomorów znajdują się jaja intruzów, każdy karnomorf w gnieździe żywi się jednym z nich w kroku ataku intruzów.

Pozostałe zasady ataku intruzów są takie same jak w podstawowej grze *Nemesis*.

Oto kilka przykładów pokazujących, jak przebiega żer.

#### KRÓTKI PRZYKŁAD 1

Dwóch metażerców znajduje się w pokoju bez postaci. W trakcie ataku intruzów usuńcie obie figurki i umieśćcie w pomieszczeniu powłóczącego.

#### SZCZEGÓŁOWY PRZYKŁAD 1

Dwóch metażerców znajduje się w pokoju bez postaci. W trakcie ataku intruzów jeden z nich żeruje na drugim, co pozwala usunąć jego obrażenia. Następnie jego figurkę zastępuje się figurką powłóczącego. Na koniec należy usunąć figurkę metażericy, którym żywił się obecny powłóczący.

#### KRÓTKI PRZYKŁAD 2

Ścierwojad i metażerca znajdują się w gnieździe. Na planszy karnomorów znajduje się 6 znaczników jaj. W trakcie ataku intruzów usuńcie obie figurki z planszy, a w gnieździe umieśćcie rzeźnika i powłóczącego. Następnie usuńcie 2 znaczniki jaj z planszy karnomorów.

#### SZCZEGÓŁOWY PRZYKŁAD 2

Ścierwojad i metażerca znajdują się w gnieździe. Na planszy karnomorów znajduje się 6 znaczników jaj. W trakcie ataku intruzów ścierwojad żeruje pierwszy, co pozwala usunąć jego obrażenia. Następnie figurkę ścierwojada zastępuje się figurką rzeźnika. 1 jajo usuwane jest z planszy karnomorów. Następnie żeruje metażerca – usuńcie jego obrażenia, zamieńcie jego figurkę na figurkę powłóczącego oraz usuńcie z planszy karnomorów 1 znacznik jaja.

#### KRÓTKI PRZYKŁAD 3

Powłóczący, metażerca, zwłoki intruza i czerwone ciało członka załogi znajdują się w tym samym pomieszczeniu. Usuńcie figurki powłóczącego i metażericy wraz z ich obrażeniami. W pomieszczeniu umieśćcie figurki powłóczącego i ścierwojada.

#### SZCZEGÓŁOWY PRZYKŁAD 3

Powłóczący, metażerca, zwłoki intruza i czerwone ciało członka załogi znajdują się w tym samym pomieszczeniu. W trakcie ataku intruzów powłóczący żeruje pierwszy na czerwonym ciele członka załogi – usuńcie jego obrażenia, zamieńcie jego figurkę na figurkę ścierwojada i usuńcie ciało członka załogi z planszy. Następnie żeruje metażerca – usuńcie jego obrażenia, zamieńcie jego figurkę na figurkę powłóczącego i usuńcie zwłoki intruza z planszy.

## «« ZASADY GRY »»»

### 3. SKUTKI POŻARÓW

Każdy intruz znajdujący się w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

### 4. KARTA WYDARZENIA

Dobierzcie i rozegrajcie 1 kartę wydarzenia.

*Przypomnienie: Rzeźnik nie może korzystać z wejść do korytarzy technicznych.*

### 5. KOLONIA INTRUZÓW

Dobierzcie 1 żeton intruza z woreczka.

Efekt zależy od dobrego żetonu:



**NIEBIESKI METAŻERCA** – wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery. Usunąć żeton z kolonii intruzów i dodać 1 żeton metażerki do woreczka.

*Przypomnienie: Kiedy jesteście poproszeni o dodanie żetonu metażerki do kolonii intruzów, zawsze dodawajcie czerwone żetony (o ile są dostępne) zamiast niebieskich.*



**CZERWONY METAŻERCA** – umieśćcie figurkę metażerki w każdym pomieszczeniu, w którym znajduje się metażerca (nawet zaangażowany w walkę) i/lub ciężki obiekt (nawet jeśli ciężki obiekt znajduje się w ręce postaci!).

Jeśli gniazdo zostało odkryte i nie jest zniszczone, umieśćcie w nim metażercę.

Włóżcie czerwony żeton metażerki z powrotem do woreczka.

*Uwaga! Metażerki umieszczeni w ten sposób na planszy nie są dobierani z kolonii intruzów, więc nie atakują z zaskoczenia! Liczba żetonów metażerców w woreczku się nie zmienia. Jeśli pierwszy karnomorf pojawi się na planszy w efekcie kroku kolonii intruzów, każdy gracz natychmiast wybiera 1 z 2 kart celów. Niewybrane karty należy usunąć z gry, nie ujawniając ich treści.*



**POWŁÓCZĄCY** – włóżcie żeton powłóczącego z powrotem do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.



**ŚCIERWOJAD** – włóżcie żeton ścierwojoda z powrotem do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.



**RZEŹNIK** – umieśćcie figurkę rzeźnika w pomieszczeniu z postacią, która posiada znacznik śluzu. Rozpatrzenie spotkanie.

Jeśli więcej niż jedna postać posiada znacznik śluzu, wybierzcie tę, która ma najmniej kart na ręce.

W przypadku remisu skorzystajcie z kolejności rozgrywania.

Jeśli żadna postać nie posiada znacznika śluzu, umieśćcie figurkę rzeźnika w pomieszczeniu z pierwszym graczem. Usunąć żeton rzeźnika z kolonii intruzów.



**PUSTY ŻETON** – włóżcie pusty żeton z powrotem do woreczka. Usunąć z planszy wszystkich powłóczących, którzy nie znajdują się w pomieszczeniu z postacią. Umieśćcie ich żetony w kolonii intruzów.

Dodać 1 żeton metażerki do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.

## SPRAWDZANIE SKAŻENIA NA KONIEC GRY

Każda żywa postać (zahibernowana w Hibernatorium albo ewakuowana w kapsule ratunkowej) sprawdza swoje karty skażenia.

Jeśli postać posiada kartę mutacji, pomija krok A i od razu przechodzi do kroku B.

A) Gracz sprawdza za pomocą skanera wszystkie karty w swoim stosie kart akcji, stosie kart odrzuconych i na ręce. Jeśli chociaż 1 karta wskazuje ZARAŻENIE, gracz dobiera kartę mutacji postaci.

B) Jeśli postać posiada kartę mutacji, gracz tasuje wszystkie swoje karty akcji oraz skażenia i tworzy z nich nowy stos. Następnie dobiera z niego 4 wierzchnie karty. Za każdą kartę skażenia (ZARAŻONA bądź nie) postać otrzymuje 1 znacznik mutacji. Jeśli postać posiada 4 lub więcej znaczników mutacji, umiera. Jeśli nie, postać ma szczęście i przeżywa.



## AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

**AUTOR GRY:** Adam Kwapiński

**AUTOR DODATKU KARNOMORFY:** Paweł Samborski, Adam Kwapiński

**TESTY I ROZWÓJ DODATKU:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

**INSTRUKCJA:** Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

**ILUSTRACJE:** Łukasz Jaskólski, Michał Sałata, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Pótoranos, Anna Myrcha, Jakub Mathia, Marcin Basta

**PROJEKT GRAFICZNY:** Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

**MODELE 3D:** Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski  
**DYREKTOR ARTYSTYCZNY:** Marcin Świerkot

### PODZIĘKOWANIA:

Specjalne podziękowania dla Kena Cunninghama i Jordana Luminaisa. Specjalne podziękowania dla wszystkich osób, które wsparły nas na Kickstarterze i dzięki którym ta gra miała szansę powstać. Podziękowania dla tych, którzy testowali *Nemesis* w ArBarze i za pomocą Tabletop Simulator.

Testerzy: Paweł Czochra, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk; i wszyscy pozostali, którzy wsparli nas w testach.

**TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI:** Andrzej Betkiewicz  
**REDAKCJA:** zespół Rebel

# PODSUMOWANIE ZASAD

## ZNACZNIKI MUTACJI

Postać umiera, kiedy zbierze 4 znaczniki mutacji na planszy postaci.

## KARTY MUTACJI POSTACI

Treść kart mutacji jest trzymana w tajemnicy przed innymi graczami, dopóki nie zostanie wykonana akcja z karty mutacji.

Aby skorzystać z akcji mutacji, należy odrzucić kartę skażenia z ręki i położyć 1 znacznik mutacji na planszy postaci.

## ADAPTACJE KARNOMORFÓW

Adaptację odsłania się w momencie usunięcia z niej figurki karnomorfa.

Kartę adaptacji można odrzucić z gry po analizie odpowiedniego obiektu.

## ATAK METAŻERCY

Postać zaatakowana przez metażercę otrzymuje 1 kartę mutacji postaci, dobiera 1 kartę skażenia i otrzymuje 1 powierzchowną ranę.

Figurka metażercy usuwana jest z planszy, a do kolonii intruzów należy dołożyć żeton powłóczącego.

## GNAZDO I JAJA

Karnomorfy korzystają z jaj jak z pożywienia. Karnomorfy żerują na jajach w gnieździe – mogą w ten sposób same zniszczyć gniazdo. Jednakże odbywa się to wielkim kosztem – gdy się na to pozwoli, wyewoluują one w wielkie, krwiożercze bestie.

## INTERPRETACJA CELÓW

### EKSTREMALNA BIOLOGIA TERENOWA:

Co najmniej 2 adaptacje karnomorfów muszą zostać odrzucone.

### WIELKIE POLOWANIE:

Wyślij sygnał ORAZ rzeźnik musi zostać zabity.

### AB OVO:

Adaptacja jaja intruza musi zostać odrzucona.

### NEKROPSJA:

Wyślij sygnał ORAZ adaptacja zwłok intruza musi zostać odrzucona.

**PAMIĘTAJCIE, ŻE NIEBIESKIE CIAŁO CZŁONKA ZAŁOGI MOŻE ZNIKNĄĆ W TRAKCIE ROZGRYWKI!**

## ŻER

Gdy niezaangażowany w walkę karnomorf znajduje się w pomieszczeniu z ciężkim obiektem i/lub metażercą:

Karnomorfy w tym pomieszczeniu żerują w następującej kolejności:

- 1) rzeźnik,
  - 2) ścierwojad,
  - 3) powłóczący,
  - 4) metażerca.
- Usuńcie obrażenia danego karnomorfa.
  - Zamierzcie jego figurkę na figurkę o wyższym poziomie rozwoju. Karnomorfy żerują na ciężkich obiektach/metażercach w następującej kolejności:
    - 1) czerwone ciało członka załogi,
    - 2) jajo intruza,
    - 3) zwłoki intruza,
    - 4) metażerca,
    - 5) niebieskie ciało członka załogi.
  - Ciężki obiekt/metażerca, na którym zerował karnomorf, jest usuwany z planszy.

Powtórzcie te kroki dla wszystkich karnomorfów, które nie są zaangażowane w walkę i są w pomieszczeniach z ciężkim obiektem i/lub metażercą.

Pamiętajcie, że metażerca może żerować na innych metażercach!

## PIERWSZE SPOTKANIE

Pamiętajcie, że metażerca, który wykona atak z zaskoczenia i od razu zostanie usunięty z planszy, nadal traktowany jest jak spotkanie, więc gracze muszą wybrać jeden ze swoich celów, a drugi odrzucić.

## INTERPRETACJA SŁOWA "INTRUZ"

Wiele kart i zasad z podstawowej gry *Nemesis* odnosi się do słowa „intruz”. Gdy korzystacie z tego dodatku, traktujcie słowa „intruz” i „karnomorf” jako jednoznaczne.