

¿NO QUIERES
LEERTE LAS REGLAS?
MIRA EL VÍDEO:
LEARN-NEMESIS.COM

JUEGO Y EXPANSIÓN DE
ADAM KWAPIŃSKI

MANUAL DE JUEGO
NEMESIS
E O C K D O W N

RECOMPENSAS
DE LA CAMPAÑA



rebel

CONTENIDO

«« RECOMPENSAS DE LA CAMPAÑA »»

INTRODUCCIÓN

Los Quítridos son una peculiar raza alienígena completamente nueva a la que tendrás que enfrentarte en tus partidas. Estos voraces hongos cubren los pasillos y los compartimentos del complejo, exudan mucosidad y llegan con sus zarcillos a lugares que jamás imaginarías que pudieran alcanzar.

SUMARIO

- 2 INTRODUCCIÓN
- 4 REGLAS DE LOS QUÍTRIDOS
- 5 FASE DE EVENTO
- 6 TIPOS DE QUÍTRIDO
- 8 OTRAS REGLAS DE LOS QUÍTRIDOS
- 10 USAR A LOS SEMBRADORES DEL VACÍO EN *NEMESIS: LOCKDOWN*
- 12 USAR A LOS CARNOMORFOS EN *NEMESIS: LOCKDOWN*
- 13 JUGAR CON PERSONAJES DE LAS EXPANSIONES DEL *NEMESIS ORIGINAL*
- 16 RESUMEN DE LAS REGLAS DE LOS QUÍTRIDOS

CRÉDITOS

DISEÑO DE *NEMESIS: LOCKDOWN*: Adam Kwapiński

DISEÑO DE LA EXPANSIÓN *QUÍTRIDOS*: Adam Kwapiński

DESARROLLO Y PRUEBAS: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Krzysztof Belczyk, Łukasz Krawiec, Adrian Krawczyk, Jan Truchanowicz y Konrad Sulżycki

REGLAS: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Krzysztof Piskorski, Konrad Sulżycki y Tomasz Zawadzki

ILUSTRACIONES: Piotr Fokowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Pamela Łuniewska, Dominik Mayer y Maxymilian Shiller

DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun y Klaudia Wójcik

AUTOEDICIÓN: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski y Patrycja Marzec

MODELOS EN 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski y Jakub Ziółkowski

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Marcin Świerkot

AGRADECIMIENTOS: Un agradecimiento especial a Ken Cunningham y a todos los mecenas de Kickstarter que nos han ayudado a hacer realidad este juego. Gracias a toda la gente que se unió a nosotros para hacer pruebas a ciegas y que jugó al juego en *Tabletop Simulator*.

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Paweł Samborski

REVISIÓN: Katarzyna Kaszorek, Dan Morley y William Dovan

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: J. Ignacio Candil

CARTAS:



20 cartas de Evento de Carnomorfo



10 cartas de acción de compatibilidad con el Cazarrecompensas



20 cartas de Evento de Sembrador del vacío



2 cartas de Objeto inicial de compatibilidad con *Aftermath*



5 cartas de Ayuda de los Carnomorfos



4 cartas de Objeto de Misión de compatibilidad con *Aftermath*



5 cartas de Ayuda de los Sembradores del vacío



2 cartas de Objetivo del Cazarrecompensas



10 cartas de acción de compatibilidad con la Androide



1 carta de Objeto de Misión de compatibilidad con la Médica.

OTROS:



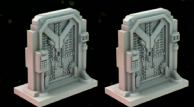
3 fichas de Exploración Subterránea «Guardia»



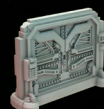
1 tablero del Laboratorio de los Carnomorfos/Sembradores del vacío



1 ficha de Conocimiento de la Médica



11 Puertas



1 Puerta principal



1 miniatura de Rover



1 miniatura de Jugador inicial

«« QUÍTRIDOS »»

CARTAS:



20 cartas de Evento de Quítrido



20 cartas de Ataque de Quítrido



6 cartas de Debilidad de Quítrido

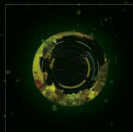


5 cartas de Ayuda y
5 cartas de referencia de los Quítridos

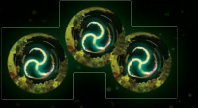
FICHAS Y TABLEROS:



8 fichas de Cortinario
de los Quítridos



1 ficha en blanco
de los Quítridos



3 fichas de Lepiota
de los Quítridos



3 fichas de Reina
de los Quítridos

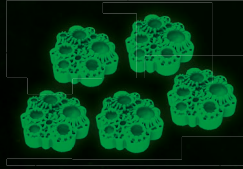


1 tablero del Laboratorio
de los Quítridos

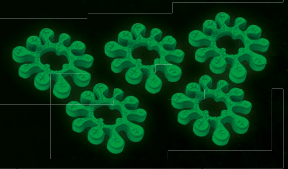


1 tablero de la Reina

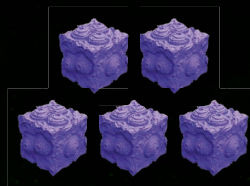
MARCADORES:



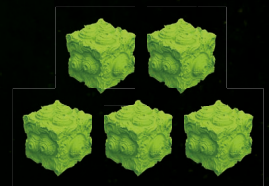
15 marcadores de Esporas



8 marcadores de Micelio



5 Germinadores morados



5 Germinadores verdes

MINIATURAS:



8 Cortinarios



3 Lepiotas



1 Reina de los Quítridos

REGLAS DE LOS QUÍTRIDOS

Uno de los seres vivos más antiguos y grandes que moran sobre la faz de la Tierra es un hongo: una colonia de Armillaria gallica tan vasta que sus hifas se extienden a lo largo de unas 36 hectáreas de un bosque de Michigan. Se estima que tiene 2 500 años de edad y que su masa total ronda las 400 toneladas.

Ocurre que, cuando pensamos en vida alienígena, evocamos imágenes de depredadores y formas de vida similares a nosotros: individuos con extremidades, sentidos y voluntad propia. Sin embargo, la especie a la que conocemos como Quítridos pone en sería duda estas suposiciones: pese a que tiene más puntos en común con la Armillaria que con nosotros, supone una amenaza extrema, ya que debe de haberse originado en un mundo donde las criaturas fungosas son superdepredadoras.

En los encuentros con ellos que han quedado registrados, demostraron ser tan inteligentes como para predecir nuestros movimientos y anticiparse a ellos. Además, como todo buen parásito, tienen la capacidad de propagarse por nuestras estructuras y naves sin destruirlas (o, al menos, hasta que quieran hacerlo). Una vez empiezan a expandirse, es casi imposible detenerlos, ya que basta con que sobreviva una mera pizca de micelio para que la infección se reproduzca en apenas unos días. Y lo que es peor, una serie de esporas letales y de drones especialmente creados liberada por el organismo Quítrido demostró ser capaz de diezmar incluso a las tripulaciones más curtidas en combate.

Todos los encuentros analizados confirman que las únicas cosas que parece que vuelven las tornas a favor de los humanos son los trajes de supervivencia reforzados y los lanzallamas de tipo industrial. Además, si bien resulta tentadora la idea de desarrollar un agente químico para combatir a los Quítridos, aconsejo tener precaución, ya que intentar estudiarlos en un laboratorio puede tener consecuencias mucho más devastadoras que perder una sola nave de vez en cuando...

Quando juegues con esta expansión, considera que los términos «Intruso», «Acechador nocturno» y «Quítrido» son sinónimos en aquellos componentes de los juegos básicos que se usan junto a los incluidos en la expansión.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En lugar de usar las cartas de Evento, Ataque, Debilidad, Ayuda y referencia que se incluyen en el juego básico *Nemesis: Lockdown* para los Acechadores nocturnos, usa las cartas de Quítrido correspondientes.

- 1] Coloca el **tablero** sobre la mesa con su cara básica bocarriba.
- 2] Coloca las **siguientes piezas de compartimento** en sus espacios de compartimento correspondientes:
 - A) **Sala de cuarentena**
 - B) **Repositorio**
 - C) **Suministro de Energía de reserva**
- 3] Baraja todas las **piezas de compartimento «II»** sin mirar su cara frontal y coloca bocabajo y al azar 1 pieza de compartimento «II» en cada uno de los espacios de compartimento marcados con un «II» en el tablero. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las piezas de compartimento «II».
- 4] A continuación, usa el mismo método para colocar todas las **piezas de compartimento «I»** en los espacios de compartimento marcados con un «I».
- 5] Coge las **fichas de Exploración Subterránea**, mézclalas sin mirar su cara frontal y pon bocabajo y al azar 1 ficha sobre cada pieza de compartimento que esté sin revelar. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las fichas de Exploración.
- 6] Coloca el **Ascensor** y las miniaturas de la **Puerta principal** y del **Rover** en los lugares del tablero que les corresponden.
- 7] Coge las **fichas de Energía**, mézclalas sin mirarlas y colócalas al azar en el tablero de la siguiente forma: 1 ficha en cada uno de los tres espacios de Sección y 1 ficha en el Ascensor. Las fichas con los números 1 y 2 deben colocarse con la cara azul bocarriba, mientras que las fichas con los números 3 y 4 deben colocarse con la cara roja bocarriba.

La cara azul de una ficha de Energía indica que la correspondiente Sección del complejo tiene Energía.

- 8] Coge las **fichas SEC**, mézclalas sin mirar su cara que tiene texto y pon, con la cara sin texto bocarriba y al azar, 1 ficha sobre cada una de las casillas de la consola de Tiempo que tienen un espacio para ellas. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las fichas SEC.
- 9] Coge el **tablero del Laboratorio de los Quítridos**, ponlo cerca del tablero y coloca los siguientes componentes en los espacios que les corresponden:
 - 5 **fichas de Huevo** en el Nido.
 - 1 **Germinador** en cada uno de los espacios de su mismo color. Coloca todos los Germinadores de forma que en su cara superior se muestre 1 protuberancia. Durante la partida, estos Germinadores se colocan en los compartimentos y, para ello, se coge el Germinador del espacio que esté más a la izquierda sea cual sea su color.
 - 3 **cartas de Debilidad de Quítrido** al azar. Coloca bocarriba la carta que va en el espacio que está más a la izquierda y bocabajo las otras dos cartas. Vuelve a dejar en la caja de la expansión el resto de las cartas de Debilidad de Quítrido.

Pon el **tablero de la Reina** junto al del Laboratorio de los Quítridos y, a continuación, coloca las **miniaturas de los Cortinarios** y de la **Reina de los Quítridos** en los espacios que les corresponden del tablero de la Reina (la Reina en el espacio central y los Cortinarios en los espacios que lo rodean).

- 10] Coge la **bolsa de los Acechadores nocturnos** (a la que llamaremos «**bolsa de los Quítridos**») a partir de ahora por motivos obvios) y mete dentro todas las **fichas de Quítrido**. Pon cerca del tablero también las **fichas de Cuerpo**: más avanzada la partida, representarán a los Quítridos muertos.
- 11] Baraja y pon bocabajo cerca del tablero los siguientes mazos: los tres mazos de **Objeto** (cada uno de un color diferente), el de **Contaminación** y el de **Herida grave**.

Sustituye los mazos de **Ataque y de Evento de Acechador nocturno** por sus mazos de Quítrido correspondientes, barájalos y ponlos también bocabajo cerca del tablero.

Baraja el mazo de **acciones de Computadora** y colócalo bocabajo en el espacio que le corresponde del tablero. Después, revela la primera carta de dicho mazo: si indica «Confinamiento», revela la siguiente carta y vuelve a barajar la carta «Confinamiento» con el resto de las cartas del mazo.

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 los marcadores y las fichas:
 - los **marcadores de Fuego**;
 - los **marcadores de Fallo**;
 - los **marcadores de Ruido**;
 - los **marcadores de Munición/Usos**;
 - los **marcadores de Estado** (que se usan como marcadores de Heridas leves, Mucosidad y Señal);
 - los **marcadores de Esporas y de Micelio**;
 - las **Puertas**;
 - las **fichas de Cadáver de personaje**;
 - 2 **dados de Combate**;
 - 2 **dados de Ruido**;
 - 2 **dados de Ventaja**;
 - la **miniatura de Jugador inicial**.

13] Pon cerca del tablero la **ficha de Procedimiento de emergencia**, la **ficha de Autodestrucción** y la **ficha de Despresurización**, ya que es posible que se usen durante la partida.

14] Pon la **ficha de Tiempo** con la cara «inactiva» (la roja) bocarriba sobre la casilla verde marcada con un «15» de la consola de Tiempo.

La preparación de la tripulación se lleva a cabo de la misma forma que en una partida normal de *Nemesis: Lockdown*.

FASE DE EVENTO

La fase de Evento difiere un poco de la del juego básico, aunque los pasos 4 a 7 son los mismos. Todas las diferencias se explican a continuación:

8. LOS QUÍTRIDOS SUFREN DAÑO POR FUEGO

Todos los Quítridos (Germinadores, Cortinarios, Lepiotas y la Reina) que estén en el mismo compartimento que un marcador de Fuego sufren 1 Herida.

Además, todos los marcadores de Esporas que estén en el mismo compartimento que un marcador de Fuego se retiran del tablero.

9. RESOLVER CARTA DE EVENTO

Las cartas de Evento se resuelven siguiendo tres pasos:

- A) Movimiento de los Quítridos y Propagación:** siempre que un Quítrido vaya a moverse o propagarse por un Pasillo que tenga una Puerta cerrada, no se mueve ni se propaga, sino que destruye la Puerta.



Si la carta de Evento muestra un símbolo de Germinador gris: todos los Germinadores y marcadores de Micelio presentes en el tablero de juego propagan Esporas por los Pasillos pertinentes. Para ello, coloca 1 marcador de Esporas en cada compartimento adyacente que esté conectado al Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento. No coloques marcadores de Esporas en los compartimentos donde haya un Germinador o un marcador de Micelio.



Si la carta de Evento muestra un símbolo de Cortinario: todos los Cortinarios que NO ESTÉN en Combate se mueven a un compartimento adyacente por el Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento.



Si la carta de Evento muestra un símbolo de Lepiota: todos los Lepiotas que NO ESTÉN en Combate se mueven a un compartimento adyacente por el Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento. Sin embargo, antes de mover a cada Lepiota, comprueba si hay algún Germinador o marcador de Micelio en el compartimento al que va a moverse: si lo hay, mueve al Lepiota; si no lo hay, coloca 1 marcador de Esporas en el compartimento en lugar de mover al Lepiota.



Si la carta de Evento muestra el símbolo de la Reina: si la Reina NO ESTÁ en Combate, se mueve a un compartimento adyacente por el Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento. Sin embargo, antes de mover a la Reina, comprueba si hay algún Germinador o marcador de Micelio en el compartimento al que va a moverse: si lo hay, mueve a la Reina; si no lo hay, coloca 1 marcador de Esporas en el compartimento en lugar de mover a la Reina.

Si la carta de Evento muestra dos números de dirección, resuelve este paso dos veces.

Los efectos de estos símbolos siempre han de resolverse empezando por el símbolo que esté más a la izquierda en la carta de Evento.



B) Crecimiento de los Germinadores: si la carta de Evento muestra alguno de estos símbolos de Germinador, todos los Germinadores presentes en el tablero de juego y cuyo color coincida con el del símbolo crecen. Si la carta de Evento muestra dos de estos símbolos de Germinador, los Germinadores crecen dos veces.

Este paso siempre ha de resolverse empezando por el compartimento que tenga el número más bajo.

- C) Efecto del Evento:** este paso se resuelve siguiendo las reglas del juego básico.

10. EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DE LOS QUÍTRIDOS

Saca 1 ficha de Quítrido de la bolsa de los Quítridos. Su efecto depende de la ficha que se haya sacado:



Cortinario: vuelve a meter esta ficha en la bolsa de los Quítridos. Después y en orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido. Si el personaje de un jugador está en Combate con un Quítrido, ese jugador no hace una tirada de Ruido.



Lepiota: vuelve a meter esta ficha en la bolsa de los Quítridos. Después y en orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido. Si el personaje de un jugador está en combate con un Quítrido, ese jugador no hace una tirada de Ruido.



Reina: vuelve a meter esta ficha en la bolsa de los Quítridos. Después, coloca 1 miniatura de Germinador en cada compartimento adyacente al compartimento donde esté la Reina. Si la Reina no está en el tablero, el Germinador del espacio que esté más a la izquierda en el tablero del Laboratorio crece 1 nivel. Sin embargo, si ese Germinador ya es de nivel 3, haz que crezca el siguiente Germinador cuyo nivel sea inferior a 3.



en blanco: vuelve a meter esta ficha y todas las fichas de Quítrido en la bolsa. Después, si hay al menos 1 Cortinario muerto, coloca 1 de las miniaturas de Cortinario muerto en el tablero de la Reina.

EXPLORACIÓN

Cada vez que te muevas a un compartimento no explorado y, por tanto, le des la vuelta a su pieza y reveles la ficha de Exploración que está sobre ella, resuelve los siguientes pasos en lugar de los que se indican en las reglas del juego básico:

- 1] Fija la cantidad de Objetos presentes en el compartimento tal y como se explica en las reglas del juego básico.
- 2] Coloca 1 marcador de Esporas en el compartimento que esté conectado al tuyo y que tenga un Pasillo cuyo número coincida con el que se muestra en la ficha de Exploración. Si el número conduce a un Acceso a los Pasillos de servicio, no coloques ningún marcador de Esporas. Si el Pasillo tiene una Puerta cerrada, destruye la Puerta en lugar de colocar el marcador de Esporas. Si ya hay un marcador de Esporas en el compartimento, sustitúyelo por 1 Germinador del tablero del Laboratorio. Si ya hay un Germinador o un marcador de Micelio en el compartimento, no coloques 1 marcador de Esporas en él.
- 3] Resuelve el efecto especial de la ficha de Exploración y, por último, haz una tirada de Ruido si es necesario siguiendo las reglas del juego básico.



NIDO

Cuando un jugador explore el Nido, tiene que colocar 1 marcador de Micelio en él. Esto indica que ese compartimento está en la zona del complejo donde la colonia de los Quítridos ya está plenamente asentada.

TIPOS DE QUITRIDO



ESPORAS – Estas partículas, el espécimen Quitrido más pequeño, se mueven por el aire y son una forma de propagar la colonia de los Quitridos. Son muy persistentes, pero también vulnerables al Fuego.

Los marcadores de Esporas que haya en los compartimentos no afectan a los personajes de ninguna manera.

COLOCAR UN MARCADOR DE ESPORAS

Los marcadores de Esporas se colocan en los compartimentos debido a varios efectos de juego. Si no quedan marcadores de Esporas en su reserva cuando se te indique que coloques uno, coloca 1 Germinador en su lugar.

Cada vez que tengas que colocar un marcador de Esporas en un compartimento que ya tenga uno, sustitúyelo por 1 Germinador del tablero del Laboratorio. Si no quedan Germinadores en el tablero del Laboratorio, coloca 1 marcador de Micelio en su lugar.

Cuando los marcadores de Esporas tienen que propagarse por un Pasillo con una Puerta cerrada, destruyen la Puerta en lugar de propagarse.

No coloques marcadores de Esporas en los compartimentos donde haya Germinadores o marcadores de Micelio.

RETIRAR UN MARCADOR DE ESPORAS

Los marcadores de Esporas se retiran de los compartimentos en tres casos:

- Cuando tengas que colocar un segundo marcador de Esporas en un compartimento, sustituye el marcador de Esporas del compartimento por 1 Germinador del tablero del Laboratorio.
- En cada fase de Evento, durante el paso «Los Quitridos sufren daño por Fuego», todos los marcadores de Esporas que estén en el mismo compartimento que un marcador de Fuego se retiran del tablero.
- Cuando tengas que colocar un Germinador o un marcador de Micelio en un compartimento donde haya un marcador de Esporas, retíralo al colocar el Germinador o el marcador de Micelio.



GERMINADOR – Estos cubos gelatinosos son una forma más avanzada de infestación Quitrida. La propagación fúngica ya cubre algunas zonas del compartimento, pero todavía puede ser eliminada.

Los Germinadores son miniaturas con seis caras, cada una de las cuales muestra una o más protuberancias. El número de protuberancias que se muestra en la cara superior indica el nivel del Germinador, que representa la cantidad de espacio del compartimento que está cubierta por los hongos Quitridos.

Los Germinadores aumentan de nivel debido principalmente a efectos de las cartas de Evento. Cuando un Germinador de nivel 3 crezca, sustitúyelo por 1 marcador de Micelio.

No coloques Germinadores en los compartimentos donde haya marcadores de Micelio. Además, cuando tengas que colocar un marcador de Micelio en un compartimento donde haya un Germinador, retíralo al colocar el marcador de Micelio.

Los Germinadores son de dos colores: verde y morado. Estos colores tienen sus correspondientes símbolos en las cartas de Evento y en los espacios que ocupan los Germinadores en el tablero del Laboratorio:



– Todos los Germinadores morados presentes en el tablero de juego crecen (es decir, su nivel aumenta en 1).



– Todos los Germinadores verdes presentes en el tablero de juego crecen (es decir, su nivel aumenta en 1).

A veces, estos símbolos se muestran duplicados, lo que significa que todos los Germinadores del color pertinente crecen dos veces.

Algunos efectos hacen que los Germinadores que están en el tablero del Laboratorio crezcan. Esto implica que, a veces, habrá en el tablero del Laboratorio algún Germinador de nivel superior a 1. ¡Recuerda no cambiar el nivel de esos Germinadores al colocarlos en un compartimento!

COLOCAR UNA MINIATURA DE GERMINADOR

Los Germinadores se colocan en los compartimentos; además, no afectan a los personajes de ninguna manera. En cada compartimento nunca puede haber más de 1 Germinador, sea del color que sea. Si se te ha indicado que coloques 1 Germinador en un compartimento que ya tiene uno, no ocurre nada. Cada vez que tengas que colocar un Germinador en un compartimento y no quede ninguno en el tablero del Laboratorio, coloca 1 marcador de Micelio en su lugar.

¡Colocar un Germinador en un compartimento no activa un Encuentro!


PROPAGAR ESPORAS

Si una carta de Evento muestra un símbolo de Germinador gris, todos los Germinadores (y marcadores de Micelio) presentes en el tablero de juego propagan Esporas por los Pasillos pertinentes. Para ello, coloca 1 marcador de Esporas en cada compartimento adyacente a un compartimento donde haya un Germinador y que esté conectado a él por un Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento.

Cuando los marcadores de Esporas tienen que propagarse por un Pasillo con una Puerta cerrada, destruyen la Puerta en lugar de propagarse.

RETIRAR UNA MINIATURA DE GERMINADOR

Cuando un personaje esté en un compartimento donde haya un Germinador, puede realizar una acción básica «Atacar cuerpo a cuerpo» o «Disparar» para intentar disminuir el nivel de ese Germinador. Se considera que los personajes que estén en el mismo compartimento que un Germinador **NO ESTÁN** en Combate; además, los Germinadores **NO SE CONSIDERAN** Acechadores nocturnos a efectos de las cartas de acción o de Objeto. Durante el paso «Los Quitridos sufren daño por Fuego» de cada fase de Evento, los Germinadores se ven afectados por los marcadores de Fuego, así que sufren 1 Herida.

Los Germinadores sufren 1 Herida con cada resultado  o mejor. Cada Herida infligida a un Germinador, sea cual sea su procedencia, disminuye en 1 su nivel. Cuando el nivel de un Germinador disminuya a 0, devuélvelo al espacio de Germinador vacío que esté más a la derecha en el tablero del Laboratorio. Al colocar el Germinador en el espacio pertinente, hazlo de forma que en su cara superior se muestre 1 protuberancia (es decir, nivel 1).

En el caso de una acción «Atacar cuerpo a cuerpo», los personajes que no consigan golpear a su blanco no sufren 1 Herida grave, pero sí que roban 1 carta de Contaminación siguiendo las reglas del juego básico.

En general, cuando se retira un Germinador de un compartimento, se devuelve al tablero del Laboratorio tal y como se ha explicado en el caso de que su nivel disminuya a 0.



MICELIO – Representa que la infestación Quitrida ha cubierto totalmente el compartimento y se ha desarrollado más allá de cualquier posibilidad de eliminarla.

COLOCAR Y RETIRAR UN MARCADOR DE MICELIO

Los marcadores de Micelio se colocan en los compartimentos y, cuando esto ocurre, no hay forma de retirarlos de ellos; además, no afectan a los personajes de ninguna manera. En cada compartimento nunca puede haber más de 1 marcador de Micelio. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Micelio en un compartimento que ya tiene uno, no ocurre nada.

Básicamente, un marcador de Micelio es un Germinador imposible de retirar del compartimento donde esté.

Hay 8 marcadores de Micelio disponibles para toda la partida. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Micelio y no hay más marcadores disponibles en su reserva, los Quitridos han infestado totalmente el complejo de manera irrecuperable. Cuando esto ocurra, todos los personajes que estén en el complejo (incluidos los que estén encerrados en la Sala de cuarentena) mueren y la partida termina.

« TIPOS DE QUÍTRIDO »»

PROPAGAR ESPORAS

Si una carta de Evento muestra un símbolo de Germinador gris, todos los marcadores de Micelio (y Germinadores) presentes en el tablero de juego propagan Esporas por los Pasillos pertinentes. Para ello, coloca 1 marcador de Esporas en cada compartimento adyacente a un compartimento donde haya un marcador de Micelio y que esté conectado a él por un Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento.

Cuando los marcadores de Esporas tienen que propagarse por un Pasillo con una Puerta cerrada, destruyen la Puerta en lugar de propagarse.



CORTINARIO – Los Cortinarios son el brazo armado de la Reina, ya que deambulan por los compartimentos del complejo a la caza de intrusos.

COLOCAR UNA MINIATURA DE CORTINARIO

Los Cortinarios se comportan como un Acechador nocturno o un Intruso Adultos (o el espécimen equivalente de cualquier otra raza), ya que sus miniaturas se colocan en los compartimentos y se mueven siguiendo las indicaciones de las cartas de Evento. Siempre que un personaje y un Cortinario estén en el mismo compartimento, se considera que están en Combate.

MATAR A UN CORTINARIO

Cuando un Cortinario sufra Heridas, roba 1 carta de Ataque de Quítrido para comprobar el efecto de esas Heridas.

Cuando retires del tablero una miniatura de Cortinario debido a que este ha muerto, déjala cerca del tablero y coloca 1 ficha de Cuerpo en el compartimento donde haya sido masacrado. Si retiras del tablero la miniatura debido a cualquier otro efecto (por ejemplo, porque el Cortinario se ha movido a un Acceso a los Pasillos de servicio), colócala en el espacio con el número más bajo del tablero de la Reina y, si es posible, méte en la bolsa de los Quítridos 1 ficha del tipo correspondiente.

Si sacas una ficha de Cortinario de la bolsa de los Quítridos y no quedan Cortinarios en el tablero de la Reina, devuelve al tablero de la Reina todas las miniaturas de Cortinario que no estén en Combate; sin embargo, si todos los Cortinarios están junto al tablero debido a que han muerto, no ocurre nada.



LEPIOTA – Un voraz pimpollo de la colonia Quítrida que la ayuda a propagarse aún más. Es extremadamente peligroso.

COLOCAR UNA MINIATURA DE LEPIOTA

Las miniaturas de Lepiota solo pueden colocarse en compartimentos que ya tengan un Germinador o un marcador de Micelio. Sin embargo, si el Germinador del compartimento donde esté un Lepiota es destruido, a este último no le ocurre nada.

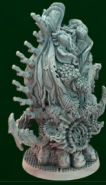
MOVER A UN LEPIOTA

Cada vez que una carta de Evento muestre el símbolo de Lepiota, comprueba antes de mover al Lepiota si el compartimento al que se supone que debe moverse ya tiene un Germinador o un marcador de Micelio: si es así, mueve al Lepiota a ese compartimento; si no es así, coloca 1 marcador de Esporas en ese compartimento. Cuando los Lepiotas tienen que moverse o propagar Esporas por un Pasillo con una Puerta cerrada, destruyen la Puerta en lugar de ello. Se aplican estas mismas reglas cuando los Lepiotas tengan que replegarse.

Si un Lepiota tiene que moverse a un Acceso a los Pasillos de servicio, no ocurre nada y permanece en el compartimento donde esté.

MATAR A UN LEPIOTA

Cuando un Lepiota sufra Heridas, roba 2 cartas de Ataque de Quítrido y suma el valor de sus símbolos de «sangre» para comprobar el efecto de esas Heridas, tal y como se describe en las reglas del juego básico. Cuando un Lepiota muera, coloca 1 ficha de Cuerpo en el compartimento donde haya sido masacrado.



REINA – El organismo Quítrido más importante, ya que es el corazón de la colonia.

COLOCAR LA MINIATURA DE LA REINA

La miniatura de la Reina solo puede colocarse en un compartimento que ya tenga un Germinador o un marcador de Micelio. Sin embargo, si el Germinador del compartimento donde esté la Reina es destruido, a esta no le ocurre nada.

Si tienes que colocar en el tablero a la Reina, pero ya está en él y no está en Combate, colócala en el nuevo compartimento pertinente; sin embargo, si ya está en el tablero y en Combate, no ocurre nada.

MOVER A LA REINA

Cada vez que una carta de Evento muestre el símbolo de la Reina, comprueba antes de mover a la Reina si el compartimento al que se supone que debe moverse ya tiene un Germinador o un marcador de Micelio: si es así, mueve a la Reina a ese compartimento; si no es así, coloca 1 marcador de Esporas en ese compartimento. Cuando la Reina tiene que moverse o propagar Esporas por un Pasillo con una Puerta cerrada, destruye la Puerta en lugar de ello. Se aplican estas mismas reglas cuando la Reina tenga que replegarse.

Si la Reina tiene que moverse a un Acceso a los Pasillos de servicio, no ocurre nada y permanece en el compartimento donde esté.

MATAR A LA REINA

Cuando la Reina sufra Heridas, roba 1 carta de Ataque de Quítrido y suma el valor de su símbolo de «sangre» al número más bajo que se muestre en los espacios vacíos del tablero de la Reina para comprobar el efecto de esas Heridas. Esto implica que, cuantos más Cortinarios haya en el tablero de la Reina, más difícil será matarla.

Cuando la Reina muera, coloca 1 ficha de Cuerpo en el compartimento donde haya sido masacrada y pon 1 marcador de Munición/Usos sobre el tablero de la Reina para indicar que ha muerto. A partir de ese momento, cada vez que saques de la bolsa de los Quítridos una ficha de Reina durante un Encuentro o el paso «Evolución de la bolsa de los Quítridos» de la fase de Evento, el Germinador del espacio que esté más a la izquierda en el tablero del Laboratorio crece 1 nivel. Sin embargo, si ese Germinador ya es de nivel 3, haz que crezca el siguiente Germinador cuyo nivel sea inferior a 3.

EL TABLERO DE LA REINA

Durante la preparación, coloca las miniaturas de la Reina y de los 8 Cortinarios en los espacios que les corresponden del tablero de la Reina.

Cuando coloques en el tablero de juego la primera miniatura de Cortinario (por ejemplo, debido a un Encuentro), cógela del tablero de la Reina; en concreto, del espacio marcado por la flecha que sale del espacio de la Reina. A partir de entonces, las miniaturas de Cortinario que se coloquen en el tablero de juego deben cogerse del tablero de la Reina en sentido horario.

Todos los espacios del tablero de la Reina muestran un número. Cuando la Reina sufra Heridas, roba 1 carta de Ataque de Quítrido; suma el valor de su símbolo de «sangre» al número más bajo que se muestre en los espacios vacíos del tablero de la Reina, y compara el resultado de esa suma con la cantidad de Heridas que tenga la Reina en ese momento: si el resultado de la suma es mayor que la cantidad de Heridas de la Reina, esta sigue con vida; si es igual o menor, muere.

OTRAS REGLAS DE LOS QUITRIDOS

CARTAS DE CONTAMINACIÓN Y LARVAS

Las cartas de Contaminación se escanean y se eliminan siguiendo las reglas del juego básico; sin embargo, cuando un jugador tenga que colocar 1 miniatura de Larva en su tablero de personaje, coloca 1 marcador de Esporas en su lugar.

Si un jugador tiene que colocar 1 marcador de Esporas en su tablero de personaje, pero ya hay un marcador de Esporas en él, su personaje muere. Además, coloca 1 Germinador y 1 ficha de Cadáver de personaje en el compartimento donde ha muerto.

Si no quedan marcadores de Esporas en su reserva, el jugador coloca 1 Germinador en el compartimento que tenga el número más bajo en su lugar.

ENCUENTROS

Los Encuentros con Quitridos se resuelven de una forma algo diferente a como se resuelven en el juego básico. Para resolver un Encuentro con un Quitrido, sigue los pasos indicados a continuación:

1] Retira del tablero todos los marcadores de Ruido de todos los Pasillos que estén conectados al compartimento donde sucede el Encuentro, incluido el de los Pasillos de servicio si el compartimento tiene algún Acceso a los Pasillos de servicio.

2] Saca 1 ficha de Quitrido de la bolsa de los Quitridos y resuelve su efecto según el símbolo de Quitrido que muestre:



– Coloca 1 miniatura de Cortinario en este compartimento y comprueba si tiene lugar un Ataque por sorpresa. Por último, deja a un lado esta ficha.



– Si estás en un compartimento que tiene un Germinador o un marcador de Micelio, coloca 1 miniatura de Lepiota en este compartimento y comprueba si tiene lugar un Ataque por sorpresa. En caso contrario, coloca 1 Germinador en este compartimento y 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que esté conectado al compartimento donde sucede el Encuentro. Por último, deja a un lado esta ficha tanto si ha aparecido un Lepiota en el tablero como si no.



– Si estás en un compartimento que tiene un Germinador o un marcador de Micelio, coloca la miniatura de la Reina en este compartimento y comprueba si tiene lugar un Ataque por sorpresa. En caso contrario, coloca 1 Germinador en este compartimento y 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que esté conectado al compartimento donde sucede el Encuentro. Por último, deja a un lado esta ficha tanto si ha aparecido la Reina en el tablero como si no.



– Coloca 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que esté conectado al compartimento donde sucede el Encuentro. Por último, vuelve a meter esta ficha en la bolsa de los Quitridos.

ATAQUE POR SORPRESA

Un Ataque por sorpresa es un Ataque de Quitrido que solo tiene lugar durante un Encuentro. Si el jugador tiene menos cartas en la mano (cuentan las cartas de acción y las de Contaminación) que el número que se muestra en la ficha de Quitrido que ha sacado de la bolsa de los Quitridos, tiene lugar un Ataque por sorpresa.

USAR A LOS QUITRIDOS EN EL NEMESIS ORIGINAL

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Al preparar la partida, usa las piezas de compartimento, las fichas de Exploración, las cartas de acción y los personajes del juego *Nemesis* original. Las únicas cartas de Quitrido que se deben usar durante la partida son las de Evento, Ataque y Debilidad.

1] Coloca el **tablero** sobre la mesa con su cara básica bocarriba.

2] Baraja todas las **piezas de compartimento «2»** sin mirar su cara frontal y coloca bocabajo y al azar 1 pieza de compartimento «2» en cada uno de los espacios de compartimento marcados con un «2» en el tablero. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las piezas de compartimento «2».

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 bocabajo y al azar 1 ficha sobre cada pieza de compartimento que esté sin revelar. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las fichas de Exploración.

5] Coge las **cartas de Coordenadas** y coloca bocabajo y al azar 1 carta en el espacio que le corresponde junto a la Cabina. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Coordenadas.

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** escogiéndolas 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 las Cápsulas de escape alternándolas entre A y B. Las Cápsulas de escape deben colocarse con la cara «bloqueada» bocarriba. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las Cápsulas de escape.

8] Coge las dos **fichas de Motor** marcadas con el número 1 (una ficha «dañado» y una ficha «en funcionamiento») y mézclalas bocabajo. Colócalas bocabajo y una encima de la otra en el espacio del Motor 1 que les corresponde en el tablero. La ficha de Motor que está encima (o sea, la primera) indica el verdadero estado del Motor. Repite este paso para las fichas de Motor 2 y 3.

9] Coge el **tablero del Laboratorio de los Quitridos**, ponlo cerca del tablero y coloca los siguientes componentes en los espacios que les corresponden:

- **5 fichas de Huevo** en el Nido.
- **1 Germinador** en cada uno de los espacios de su mismo color. Coloca todos los Germinadores de forma que en su cara superior se muestre 1 protuberancia. Durante la partida, estos Germinadores se colocan en los compartimentos y, para ello, se coge el Germinador del espacio que esté más a la izquierda sea cual sea su color.

«« OTRAS REGLAS DE LOS QUITRIDOS »»

- 3 cartas de **Debilidad de Quitrido** bocaabajo y al azar. Las cartas de Debilidad se mantienen ocultas hasta que se descubren. Vuelve a dejar en la caja de la expansión el resto de las cartas de Debilidad de Quitrido sin mirarlas.

Pon el **tablero de la Reina** junto al del Laboratorio de los Quitridos y, a continuación, coloca las **miniaturas de los Cortinarios** y de la **Reina de los Quitridos** en los espacios que les corresponden del tablero de la Reina (la Reina en el espacio central y los Cortinarios en los espacios que lo rodean).

- 10]** Coge la bolsa de los Intrusos (a la que llamaremos «**bolsa de los Quitridos**» a partir de ahora por motivos obvios) y mete dentro todas las **fichas de Quitrido**. Pon cerca del tablero también las **fichas de Cuerpo**: más avanzada la partida, representarán a los Quitridos muertos.

- 11]** Baraja y pon bocaabajo cerca del tablero los siguientes mazos: los tres mazos de **Objeto** (cada uno de un color diferente), el de **Contaminación** y el de **Herida grave**.

Sustituye los mazos de **Ataque y de Evento de Intruso** por sus mazos de Quitrido correspondientes, pero vuelve a dejar en la caja de la expansión la carta de Evento «Sobretensión». A continuación, baraja los mazos y ponlos también bocaabajo cerca del tablero.

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 los marcadores y las fichas:

- los **marcadores de Fuego**;
- los **marcadores de Fallo**;
- los **marcadores de Ruido**;
- los **marcadores de Munición/Heridas**;
- los **marcadores de Estado** (que se usan como marcadores de Heridas leves, Mucosidad, Señal, Autodestrucción, Tiempo y Destino);
- los **marcadores de Esporas y de Micelio**;
- las **Puertas**;
- las **fichas de Cadáver de personaje rojas**;
- 2 **dados de Combate**;
- 2 **dados de Ruido**;
- la **miniatura de Jugador inicial**.

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

La preparación de la tripulación se lleva a cabo de la misma forma que en una partida normal de *Nemesis*.

CAMBIOS EN EL JUEGO CAMBIOS EN LOS EFECTOS DE LAS CARTAS

Los Quitridos se diseñaron para ser usados en *Nemesis: Lockdown*, así que algunos de sus efectos se refieren a elementos que solo se incluyen en ese juego. Para adaptar algunas de las cartas de los Quitridos al juego *Nemesis* original, resuelve los efectos listados a continuación tal y como se indica aquí:

- En la carta de Evento «**Fuga de refrigerante**», considera que el compartimento «Sistema de refrigeración» es el compartimento «Generador».
- En la carta de Evento «**Fuego en los lanzadores**», considera que los compartimentos «Sistema de Envío de Carga A, B y C» son los compartimentos «Sección de evacuación A y B».
- Todos los efectos que hagan referencia a las Secciones o las Secciones con/sin Energía se aplican a toda la nave.
- En la carta de Debilidad «**Vulnerabilidad al Fuego**», considera que el Objeto «Carga de termita» es el Objeto «Cóctel molotov».

OSCURIDAD Y ENERGÍA

Para adaptar a los Quitridos al juego *Nemesis* original, se considera que toda la nave está en la Oscuridad y sin Energía.

USAR A LOS SEMBRADORES DEL VACÍO EN NEMESIS: LOCKDOWN

Nemesis: Lockdown te permite usar en tus partidas a los Sembradores del vacío, una raza adicional diseñada para el juego *Nemesis* original. Si decides usarlos, los Sembradores del vacío siguen prácticamente todas sus reglas básicas, a excepción de unos pocos cambios que se describen a continuación.

Aunque los Sembradores del vacío son una expansión para el juego *Nemesis* original, se usan los componentes de *Nemesis: Lockdown* al jugar con ellos.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Coloca el **tablero** sobre la mesa con su cara básica bocarriba.
- Coloca las **siguientes piezas de compartimento** en sus espacios de compartimento correspondientes:
 - Sala de cuarentena**
 - Repositorio**
 - Suministro de Energía de reserva**
- La pieza de compartimento «**Compartimento contaminado**», de tipo «II», no se usa en las partidas con Sembradores del vacío, así que déjala en la caja del juego en esta ocasión.
Baraja todas las **piezas de compartimento «II»** sin mirar su cara frontal y coloca bocabajo y al azar 1 pieza de compartimento «II» en cada uno de los espacios de compartimento marcados con un «II» en el tablero. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las piezas de compartimento «II».
- A continuación, usa el mismo método para colocar todas las **piezas de compartimento «I»** en los espacios de compartimento marcados con un «I».
- Sustituye las 2 fichas de Exploración Subterránea «Mucosidad» y 2 fichas de Exploración Subterránea «Silencio» por las 3 fichas de Exploración Subterránea «Guarida». A continuación, mezcla todas las **fichas de Exploración Subterránea** sin mirar su cara frontal y pon bocabajo y al azar 1 ficha sobre cada pieza de compartimento que esté sin revelar y cada compartimento «Ascensor» (en estos tres casos, al resolver las fichas de Exploración, recuerda que no hay Objetos en los Ascensores).
- Coloca el **Ascensor** y las miniaturas de la **Puerta principal** y del **Rover** en los lugares del tablero que les corresponden.
- Coge las **fichas de Energía**, mézclalas sin mirarlas y colócalas al azar en el tablero de la siguiente forma: 1 ficha en cada uno de los tres espacios de Sección y 1 ficha en el Ascensor. Las fichas con los números 1 y 2 deben colocarse con la cara azul bocarriba, mientras que las fichas con los números 3 y 4 deben colocarse con la cara roja bocarriba.
La cara azul de una ficha de Energía indica que la correspondiente Sección del complejo tiene Energía.
- Coge las **fichas SEC**, mézclalas sin mirar su cara que tiene texto y pon, con la cara sin texto bocarriba y al azar, 1 ficha sobre cada una de las casillas de la consola de Tiempo que tienen un espacio para ellas. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las fichas SEC.
- Coge el **tablero del Laboratorio de los Sembradores del vacío**, ponlo cerca del tablero y coloca los siguientes componentes en los espacios que les corresponden; sin embargo, antes de colocar las cartas de Debilidad, deja en la caja de la expansión *Sembradores del vacío* las cartas «Mamparos sólidos» y «Ola de calma»:
 - 5 **fichas de Huevo** en el Nido.
 - 3 **cartas de Debilidad de Sembrador del vacío** al azar. Coloca bocarriba la carta que va en el espacio que está más a la izquierda y bocabajo las otras dos cartas. Vuelve a dejar en la caja de la expansión el resto de las cartas de Debilidad de Sembrador del vacío.
- Coge la bolsa de los Acechadores nocturnos (a la que llamaremos «**bolsa de los Sembradores del vacío**») a partir de ahora por motivos obvios) y méte dentro las siguientes **fichas de Sembrador del vacío**: 1 en blanco y otras 2 fichas al azar. A continuación, añade

1 **ficha de Sembrador del vacío** adicional al azar por cada jugador que haya en la partida.

El resto de las fichas de Sembrador del vacío se ponen cerca del tablero, ya que se usarán durante la partida.

- Baraja y pon bocabajo cerca del tablero los siguientes mazos: los tres mazos de **Objeto** (cada uno de un color diferente), el de **Contaminación**, el de **Herida grave** y el de **Pánico**.

Sustituye los mazos de **Ataque y de Evento de Acechador nocturno** por sus mazos de **Sembrador del vacío** correspondientes, barájalos y ponlos también bocabajo cerca del tablero.

NOTA: en el caso del mazo de Evento de Sembrador del vacío, usa el que se incluye en esta expansión.

Baraja el mazo de **acciones de Computadora** y colócalo bocabajo en el espacio que le corresponde del tablero. Después, revela la primera carta de dicho mazo: si indica «Confinamiento», revela la siguiente carta y vuelve a barajar la carta «Confinamiento» con el resto de las cartas del mazo.

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

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

- Pon cerca del tablero los dados y el resto de los marcadores y las fichas:

- los **marcadores de Fuego**;
- los **marcadores de Fallo**;
- los **marcadores de Ruido**;
- los **marcadores de Munición/Usos**;
- los **marcadores de Estado** (que se usan como marcadores de Heridas leves, Mucosidad y Señal);
- las **Puertas**;
- las **fichas de Cadáver de personaje**;
- 2 **dados de Combate**;
- 2 **dados de Ruido**;
- 2 **dados de Ventaja**;
- la **miniatura de Jugador inicial**.

- Pon cerca del tablero la **ficha de Procedimiento de emergencia**, la **ficha de Autodestrucción** y la **ficha de Despresurización**, ya que es posible que se usen durante la partida.

- Pon la **ficha de Tiempo** con la cara «inactiva» (la roja) bocarriba sobre la casilla verde marcada con un «15» de la consola de Tiempo.

- Coge tantas **cartas de Ayuda** y de **referencia de Contingencias** como jugadores haya en la partida y reparte 1 carta de cada tipo a cada jugador al azar. Las cartas de Ayuda determinan el orden de las Elecciones de personaje (paso 19). Si hay tres jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 3; si hay cuatro jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 4, etc. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Ayuda y de referencia.

- Cada jugador coge el **soporte de plástico para cartas** que tenga el mismo número que su carta de Ayuda. Cuando todos los jugadores tengan su soporte, cada jugador sustituye su carta de Ayuda básica por una de las cartas de Ayuda de los Sembradores del vacío que se incluyen en esta expansión (por tanto, las cartas de ayuda incluidas en la expansión *Sembradores del vacío* no se usan en las partidas de *Nemesis: Lockdown*).

- Retira de los dos **mazos de Objetivos (corporativos y personales)** todas las cartas que muestren una cantidad de jugadores mayor que la cantidad de jugadores que haya 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 en secreto el contenido de sus cartas de Objetivo y no deben enseñárselas a los otros jugadores en ningún momento. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Objetivo.

<<< USAR A LOS SEMBRADORES DEL VACÍO EN NEMESIS: LOCKDOWN >>>

18] Coge las **fichas de Contingencia**, mézclalas sin mirar la cara que tiene texto y reparte, con la cara sin texto bocarriba, 1 ficha a cada jugador. Todos los jugadores deben mantener en secreto el contenido de su ficha de Contingencia y no deben enseñársela a los otros jugadores en ningún momento.

Si la partida es de dos jugadores, reparte a cada jugador 2 fichas de Contingencia. Después, pon, con la cara sin texto bocarriba y al azar, 1 ficha de Contingencia sobre el espacio de Contingencia activa del tablero: esta será la Contingencia activa y su contenido se mantendrá en secreto hasta el final de la partida.

El resto de las fichas de Contingencia deben colocarse en el espacio que tienen asignado junto al compartimento «Control de emergencias»: esta será la Reserva neutral.

19] 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, revela ambas cartas, elige una, devuelve la otra al mazo de Elección de personaje y vuelve a barajar el mazo. A continuación, el jugador 2 elige a su personaje de la misma forma; después, lo hace el jugador 3, y así sucesivamente. Cada jugador solo puede controlar al personaje cuya carta eligió durante el proceso de Elección de personaje.

Después de las Elecciones de personaje, vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Elección de personaje, ya que no van a usarse más.

20] Cada jugador coge los siguientes componentes:

- A)** El **tablero de personaje** del personaje que ha elegido.
- B)** La **miniatura** de su personaje, la cual debe colocar en el compartimento que le corresponda: los supervivientes de la Nemesi empiezan en la Sala de cuarentena, mientras que los trabajadores del complejo empiezan en el Repositorio. La Superviviente, la Rata de laboratorio y todos los personajes del juego *Nemesi* original y su expansión *Aftermath* se consideran supervivientes de la Nemesi. Todos los demás personajes se consideran trabajadores del complejo.

Antes de colocar la miniatura de su personaje en el tablero de juego, cada jugador inserta en ella la peana de plástico coloreada que coincida con el color de su tablero de personaje.

- C)** El mazo de **cartas de acción** de su personaje, el cual debe barajar y colocar bocabajo en el lado izquierdo de su tablero de personaje.
- D)** La **carta de Objeto inicial** de su personaje (si tiene alguna), la cual debe colocar bocarriba en uno de los dos espacios de mano que hay en su tablero de personaje (a excepción de la Xenobióloga, que la coloca cerca de su tablero de personaje). Después, debe poner sobre la carta una cantidad de **marcadores de Munición/Usos** igual a la capacidad de Munición o Usos de esa carta, que está indicada en la propia carta. ¡Ten en cuenta que algunos personajes (como la Rata de laboratorio y la Superviviente) empiezan sin ningún Objeto!
- E)** La **carta de Objeto de Misión** de su personaje, la cual debe colocar con la cara horizontal bocarriba cerca de su tablero de personaje. Esta clase de Objetos NO ESTÁN activados 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 los tableros de personaje y sus componentes asociados, ya que no van a usarse más.

- F)** Los jugadores tienen que dejar libre el lado derecho de su tablero de personaje para el descarte de sus cartas de acción; es decir, que ahí es donde irán a parar sus cartas de acción usadas (y también las cartas de Contaminación).

G) Cada jugador coloca, con la cara «inactiva» (la que muestra un matraz vacío) bocarriba, su **ficha de Conocimiento** en el tablero del Laboratorio: si su personaje es un trabajador del complejo, la coloca en la casilla 1 del marcador de Conocimiento; si no es el caso, la coloca en la casilla 3.

H) Cada jugador coloca 1 **medidor de Locura** en su tablero de personaje de forma que cubra la imagen de la miniatura y el espacio que corresponde a la Mucosidad; y, a continuación, coloca 1 marcador de Estado en la casilla «1» de su medidor de Locura.

21] El jugador 1 recibe la **miniatura de Jugador inicial**.

REGLAS DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO SISTEMA DE LOCURA

Todas las reglas básicas de la expansión *Sembradores del vacío* relativas a la Locura se mantienen sin cambios en las partidas de *Nemesi: Lockdown*.

FICHAS DE CUERPO DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO

Los Sembradores del vacío no mueren, de manera que no dejan fichas de Cuerpo en el tablero. Además, esto implica que la carta de Objeto inicial «Sonda robótica» de la Xenobióloga no tiene ningún efecto en los Sembradores del vacío; sin embargo, sí que puede usarse para obtener 1 ficha de Cuerpo de una Guardia.

CAMBIOS EN EL JUEGO MUCOSIDAD

En las partidas donde se usa la expansión *Sembradores del vacío* no se aplican las reglas de Mucosidad del juego básico. Debido a esto, los jugadores ignoran todas las reglas relativas a los marcadores de Mucosidad.

ACCIÓN DE CARTA «DESCANSAR»

Al realizar las acciones de las cartas de acción «Descansar» o «Análisis apresurado», así como la acción del compartimento «Sala de descontaminación», los jugadores pueden reducir en 1 el nivel de Locura de su personaje o Escanear las cartas de Contaminación de su mano. Todas las demás reglas básicas de los Sembradores del vacío relativas a estas acciones se mantienen sin cambios en las partidas de *Nemesi: Lockdown*.

OBJETO PREPARADO «NEUTRALIZADOR»

Cuando un jugador realiza la acción del Objeto preparado «Neutralizador», reduce a 3 el nivel de Locura de su personaje en lugar de retirar la Larva de su tablero de personaje. Todas las demás reglas básicas de *Nemesi: Lockdown* relativas al Objeto preparado «Neutralizador» se mantienen sin cambios.

ENCRUJADAS Y CAMINOS

Los Caminos de la cara opcional del tablero se tratan como si fueran Pasillos solo a efectos de movimiento. Por tanto, si debe aplicarse algún efecto relacionado con las reglas de los Pasillos (como el de la carta de Pánico «Huida a ciegas» o el de la carta de Evento «Susurros») a un personaje mientras está en una Encrucijada, la parte de ese efecto relativa a las reglas de los Pasillos se ignora.

USAR A LOS CARNOMORFOS EN NEMESIS: LOCKDOWN

Nemesis: Lockdown te permite usar en tus partidas a los Carnomorfos, una raza adicional diseñada para el juego *Nemesis* original. Si decides usarlos, los Carnomorfos siguen prácticamente todas sus reglas básicas, a excepción de unos pocos cambios que se describen a continuación.

Aunque los Carnomorfos son una expansión para el juego *Nemesis* original, se usan los componentes de *Nemesis: Lockdown* al jugar con ellos.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1] Coloca el **tablero** sobre la mesa con su cara básica bocarriba.
- 2] Coloca las **siguientes piezas de compartimento** en sus espacios de compartimento correspondientes:
 - A) **Sala de cuarentena**
 - B) **Repositorio**
 - C) **Suministro de Energía de reserva**
- 3] Baraja todas las **piezas de compartimento «I»** sin mirar su cara frontal y coloca bocabajo y al azar 1 pieza de compartimento «II» en cada uno de los espacios de compartimento marcados con un «I» en el tablero. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las piezas de compartimento «II».
- 4] A continuación, usa el mismo método para colocar todas las **piezas de compartimento «I»** en los espacios de compartimento marcados con un «I».
- 5] Coge las **fichas de Exploración Subterránea**, mézclalas sin mirar su cara frontal y pon bocabajo y al azar 1 ficha sobre cada pieza de compartimento que esté sin revelar. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las fichas de Exploración.
- 6] Coloca el **Ascensor** y las miniaturas de la **Puerta principal** y del **Rover** en los lugares del tablero que les corresponden.
- 7] Coge las **fichas de Energía**, mézclalas sin mirarlas y colócalas al azar en el tablero de la siguiente forma: 1 ficha en cada uno de los tres espacios de Sección y 1 ficha en el Ascensor. Las fichas con los números 1 y 2 deben colocarse con la cara azul bocarriba, mientras que las fichas con los números 3 y 4 deben colocarse con la cara roja bocarriba.

La cara azul de una ficha de Energía indica que la correspondiente Sección del complejo tiene Energía.
- 8] Coge las **fichas SEC**, mézclalas sin mirar su cara que tiene texto y pon, con la cara sin texto bocarriba y al azar, 1 ficha sobre cada una de las casillas de la consola de Tiempo que tienen un espacio para ellas. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las fichas SEC.
- 9] Coge el **tablero del Laboratorio de los Carnomorfos**, ponlo cerca del tablero y coloca los siguientes componentes en los espacios que les corresponden:
 - 8 **fichas de Huevo** en el Nido.
 - 3 **cartas de Adaptación de Carnomorfo** bocabajo y al azar. Vuelve a dejar en la caja de la expansión el resto de las cartas de Adaptación de Carnomorfo.

A continuación, coge 1 miniatura de Sabandija, 1 de Bestia de carne y 1 de Carnicero, y ponlas sobre la carta de Adaptación de Carnomorfo que le corresponde a cada una.

NOTA: al contrario que en Nemesis: Lockdown, todas las cartas de Adaptación (que se usan en lugar de las cartas de Debilidad de Acechador nocturno cuando se juega con los Carnomorfos) están bocabajo al inicio de la partida.
- 10] Coge la bolsa de los Acechadores nocturnos (a la que llamaremos «**bolsa de los Carnomorfos**» a partir de ahora por motivos obvios) y mete dentro las siguientes **fichas de Carnomorfo**: 1 en blanco, 2 de Engullidor azules y 2 de Engullidor rojas. A continuación, añade 1 **ficha de Engullidor roja** adicional por cada jugador que haya en la partida.

El resto de las fichas de Carnomorfo y las fichas de los Adultos, los Reproductores y la Reina de los Acechadores nocturnos se ponen cerca del tablero, ya que se usarán durante la partida.

Pon cerca del tablero también las **fichas de Cuerpo**: más avanzada la partida, representarán a los Carnomorfos muertos.

- 11] Baraja y pon bocabajo cerca del tablero los siguientes mazos: los tres mazos de **Objeto** (cada uno de un color diferente), el de **Contaminación** y el de **Herida grave**.

Sustituye los mazos de **Ataque y de Evento de Acechador nocturno** por sus mazos de **Carnomorfo** correspondientes, barájalos y ponlos también bocabajo cerca del tablero.

NOTA: en el caso del mazo de Evento de Carnomorfo, usa el que se incluye en esta expansión.

Baraja el mazo de **acciones de Computadora** y colócalo bocabajo en el espacio que le corresponde del tablero. Después, revela la primera carta de dicho mazo: si indica «Confinamiento», revela la siguiente carta y vuelve a barajar la carta «Confinamiento» con el resto de las cartas del mazo.

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 los marcadores y las fichas:

- los **marcadores de Fuego**;
- los **marcadores de Fallo**;
- los **marcadores de Ruido**;
- los **marcadores de Munición/Usos**;
- los **marcadores de Estado** (que se usan como marcadores de Heridas leves, Mucosidad y Señal);
- los **marcadores de Esporas y de Micelio**;
- las **Puertas**;
- las **fichas de Cadáver de personaje**;
- 2 **dados de Combate**;
- 2 **dados de Ruido**;
- 2 **dados de Ventaja**;
- la **miniatura de Jugador inicial**.

- 13] Pon cerca del tablero la **ficha de Procedimiento de emergencia**, la **ficha de Autodestrucción** y la **ficha de Despresurización**, ya que es posible que se usen durante la partida.

- 14] Pon la **ficha de Tiempo** con la cara «inactiva» (la roja) bocarriba sobre la casilla verde marcada con un «15» de la consola de Tiempo.

- 15] Coge tantas **cartas de Ayuda** y de **referencia de Contingencias** como jugadores haya en la partida y reparte 1 carta de cada tipo a cada jugador al azar. Las cartas de Ayuda determinan el orden de las Elecciones de personaje (paso 19). Si hay tres jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 3; si hay cuatro jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 4, etc. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Ayuda y de referencia.

- 16] Cada jugador coge el **soporte de plástico para cartas** que tenga el mismo número que su carta de Ayuda. Cuando todos los jugadores tengan su soporte, cada jugador sustituye su carta de Ayuda básica por una de las cartas de Ayuda de los Carnomorfos que se incluyen en esta expansión (por tanto, las cartas de ayuda incluidas en la expansión *Carnomorfos* no se usan en las partidas de *Nemesis: Lockdown*).

- 17] Retira de los dos **mazos de Objetivos (corporativos y personales)** todas las cartas que muestren una cantidad de jugadores mayor que la cantidad de jugadores que haya 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

«« USAR A LOS CARNOMORFOS EN NEMESIS: LOCKDOWN »»

Objetivos personales. Todos los jugadores deben mantener en secreto el contenido de sus cartas de Objetivo y no deben enseñárselas a los otros jugadores en ningún momento. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Objetivo.

- 18] Coge las **fichas de Contingencia**, mézclalas sin mirar la cara que tiene texto y reparte, con la cara sin texto boca arriba, 1 ficha a cada jugador. Todos los jugadores deben mantener en secreto el contenido de su ficha de Contingencia y no deben enseñársela a los otros jugadores en ningún momento.

Si la partida es de dos jugadores, reparte a cada jugador 2 fichas de Contingencia. Después, pon, con la cara sin texto boca arriba y al azar, 1 ficha de Contingencia sobre el espacio de Contingencia activa del tablero: esta será la Contingencia activa y su contenido se mantendrá en secreto hasta el final de la partida.

El resto de las fichas de Contingencia deben colocarse en el espacio que tienen asignado junto al compartimento «Control de emergencias»: esta será la Reserva neutral.

- 19] 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, revela ambas cartas, elige una, devuelve la otra al mazo de Elección de personaje y vuelve a barajar el mazo. A continuación, el jugador 2 elige a su personaje de la misma forma; después, lo hace el jugador 3, y así sucesivamente. Cada jugador solo puede controlar al personaje cuya carta eligió durante el proceso de Elección de personaje.

Después de las Elecciones de personaje, vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Elección de personaje, ya que no van a usarse más.

- 20] Cada jugador coge los siguientes componentes:

- A) El **tablero de personaje** del personaje que ha elegido.
B) La **miniatura** de su personaje, la cual debe colocar en el compartimento que le corresponda: los supervivientes de la Nemesi empiezan en la Sala de cuarentena, mientras que los trabajadores del complejo empiezan en el Repositorio. La Superviviente, la Rata de laboratorio y todos los personajes del juego *Nemesi* original y su expansión *Aftermath* se consideran supervivientes de la Nemesi. Todos los demás personajes se consideran trabajadores del complejo.

Antes de colocar la miniatura de su personaje en el tablero de juego, cada jugador inserta en ella la peana de plástico coloreada que coincida con el color de su tablero de personaje.

- C) El mazo de **cartas de acción** de su personaje, el cual debe barajar y colocar boca arriba en el lado izquierdo de su tablero de personaje.
D) La **carta de Objeto inicial** de su personaje (si tiene alguna), la cual debe colocar boca arriba en uno de los dos espacios de mano que hay en su tablero de personaje (a excepción de la Xenobióloga, que la coloca cerca de su tablero de personaje). Después, debe poner sobre la carta una cantidad de **marcadores de Munición/Usos** igual a la capacidad de Munición o Usos de esa carta, que está indicada en la propia carta. ¡Ten en cuenta que algunos personajes (como la Rata de laboratorio y la Superviviente) empiezan sin ningún Objeto!
E) La **carta de Objeto de Misión** de su personaje, la cual debe colocar con la cara horizontal boca arriba cerca de su tablero de personaje. Esta clase de Objetos NO ESTÁN activados 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 los tableros de personaje y sus componentes asociados, ya que no van a usarse más.

- F) Los jugadores tienen que dejar libre el lado derecho de su tablero de personaje para el descarte de sus cartas de acción; es decir, que ahí es donde irán a parar sus cartas de acción usadas (y también las cartas de Contaminación).
G) Cada jugador coloca, con la cara «inactiva» (la que muestra un matraz vacío) boca arriba, su **ficha de Conocimiento** en el tablero del Laboratorio: si su personaje es un trabajador del complejo, la coloca en la casilla 1 del marcador de Conocimiento; si no es el caso, la coloca en la casilla 3.

- 21] El jugador 1 recibe la **miniatura de Jugador inicial**.

- 22] Coloca **1 ficha de Cadáver de personaje** en el compartimento «Control de emergencias».

REGLAS DE LOS CARNOMORFOS

MUTACIONES

Todas las reglas básicas de la expansión *Carnomorfos* relativas a las Mutaciones de los personajes se mantienen sin cambios en las partidas de *Nemesi: Lockdown*.

ADAPTACIONES DE LOS CARNOMORFOS

En las partidas donde se usa la expansión *Carnomorfos*, las cartas de Adaptación de Carnomorfo sustituyen a las cartas de Debilidad de Acechador nocturno. Estas cartas fortalecen a los Carnomorfos en lugar de debilitarlos y, además, no se ven afectadas de ninguna manera por los niveles de Conocimiento, al contrario de lo que ocurre en las reglas básicas de *Nemesi: Lockdown*. Sin embargo, los personajes siguen obteniendo 3 niveles de Conocimiento cada vez que analizan un Objeto voluminoso en el compartimento «Laboratorio» o mediante la carta de Objeto «Instrumentos de análisis» para retirar de la partida una Adaptación de Carnomorfo que ya esté descubierta.

CAMBIOS EN EL JUEGO

DESCUBRIR DEBILIDADES

Se considera que todas las reglas y todos los efectos de *Nemesi: Lockdown* relativos al descubrimiento de Debilidades de Acechador nocturno (como los de las acciones del compartimento «Laboratorio» o de la carta de Objeto «Instrumentos de análisis») se refieren al descubrimiento de Adaptaciones de Carnomorfo.

ZONAS

Todos aquellos efectos que mencionen los Pasillos de servicio (como la carta de acción «Conductos de ventilación» y la acción del compartimento «Entrada a las cuevas») no pueden aplicarse a las Zonas de la cara opcional del tablero. Sin embargo, en el caso de la regla de los Carnomorfos que indica que el Carnicero no puede moverse por los Pasillos de servicio, se considera que tal limitación se aplica igualmente a las Zonas en las partidas de *Nemesi: Lockdown* que se jueguen usando la expansión *Carnomorfos* y la cara opcional del tablero, pero con el siguiente cambio: si el Carnicero tuviera que moverse a una Zona, retira su miniatura del tablero y vuelve a meter en la bolsa de los Carnomorfos la ficha que le corresponde.

JUGAR CON PERSONAJES DE LAS EXPANSIONES DEL NEMESIS ORIGINAL

PERSONAJES DE LA EXPANSIÓN AFTERMATH

Si tienes la expansión *Aftermath* del juego *Nemesis* original, puedes usar en *Nemesis: Lockdown* los personajes que incluye, lo que te permitirá enfrentar a esos personajes que tan bien conoces a nuevas amenazas en el novedoso entorno que supone un complejo marciano. Sin embargo, ten presente que jugar con esos supervivientes de la *Nemesis* puede que sea más difícil y que un equipo compuesto solamente por personajes de la expansión *Aftermath* tendrá ante sí un desafío realmente duro de superar.

ELEGIR PERSONAJES

Cuando los jugadores eligen a sus personajes, la carta de Elección de personaje que se quedan les permite elegir cualquier personaje de *Nemesis: Lockdown*, *Nemesis* o *Aftermath* cuyo color coincida con el de la carta de Elección de personaje: por ejemplo, el personaje rojo de *Nemesis* (el Soldado) puede elegirse en lugar del personaje rojo de *Nemesis: Lockdown* (la Superviviente). Para simplificar las cosas, en las cartas de Elección de personaje se detallan, bajo el título «Personajes sustitutivos», los personajes que pueden elegirse en lugar del personaje de *Nemesis: Lockdown* correspondiente.

Después de elegir a su personaje, cada jugador se queda con su carta de Elección de personaje para evitar que ningún otro jugador elija otro personaje del mismo color. Esto implica que, por ejemplo, dos personajes rojos (pongamos que la Superviviente y el Soldado) nunca pueden estar juntos en una partida.

Los personajes de la expansión *Aftermath* cuentan como supervivientes de la *Nemesis*, así que siempre empiezan la partida en la Sala de cuarentena y con Conocimiento 3.

CAMBIOS EN LOS PERSONAJES

A continuación se detallan algunas diferencias adicionales que se han de tener en cuenta al usar a los personajes de la expansión *Aftermath* en partidas de *Nemesis: Lockdown*.

ANDROIDE

Si quieres jugar a *Nemesis: Lockdown* con la Androide, usa el mazo de acción de la Androide que se incluye en esta expansión.

La Androide empieza la partida con la carta de Objeto inicial que se incluye en esta expansión en lugar de la que se incluye en la expansión *Aftermath*. Además, usa la carta de Rasgo que también se incluye en la expansión *Aftermath*.

CAZARRECOMPENSAS

Si quieres jugar a *Nemesis: Lockdown* con el Cazarrecompensas, usa el mazo de acción del Cazarrecompensas que se incluye en esta expansión.

Antes de barajar el mazo de cartas de acción del Cazarrecompensas, el jugador que controle a este personaje retira del mazo las cartas «**Era una buena perra**» e «**Intrepidez**» y las deja cerca de su tablero de personaje, ya que las necesitará más avanzada la partida, cuando active el Objeto de Misión del Cazarrecompensas.

El Cazarrecompensas empieza la partida sin ninguna carta de Objeto inicial y, además, debe usar las cartas de Objeto de Misión que se incluyen en esta expansión.

En el paso 20.E de la preparación de la partida, el jugador que controle al Cazarrecompensas debe mezclar, **con la cara horizontal bocarriba**, las dos cartas de Objeto de Misión del Cazarrecompensas; escoger al azar 1 de ellas, y volver a dejar en la caja de la expansión la otra carta **sin mirar su cara vertical**. La carta que se ha quedado el jugador es la carta de Objeto de Misión del Cazarrecompensas para esa partida. El jugador **no debe mirar la cara vertical de la carta** hasta que haya cumplido el requisito para activar ese Objeto de Misión.

El Cazarrecompensas usa sus 2 cartas de Objetivo personal que se incluyen en esta expansión. Tras llevar a cabo el paso 20.E de la preparación de la partida, el jugador que controle al Cazarrecompensas deja ambas cartas cerca de su tablero de personaje, ya que las necesitará más avanzada la partida, cuando active el Objeto de Misión del Cazarrecompensas.

El Cazarrecompensas NO usa la carta de Rasgo que se incluye en la expansión *Aftermath*.

DIRECTOR GENERAL

Si quieres jugar a *Nemesis: Lockdown* con el Director general, usa el mazo de acción del Director general que se incluye en la expansión *Aftermath*.

El Director general empieza la partida con la carta de Objeto inicial que se incluye en esta expansión en lugar de la que se incluye en la expansión *Aftermath*. Además, NO USA la carta de Rasgo que se incluye en la expansión *Aftermath*.

PSICÓLOGA Y CONVICTO

Si quieres jugar a *Nemesis: Lockdown* con la Psicóloga o el Convicto, usa el mazo de acción correspondiente que se incluye en la expansión *Aftermath*.

Tanto la Psicóloga como el Convicto empiezan la partida sin ninguna carta de Objeto inicial y, además, deben usar las cartas de Objeto de Misión que se incluyen en esta expansión.

La Psicóloga y el Convicto NO usan las cartas de Rasgo que se incluyen en la expansión *Aftermath*.

LA MÉDICA

Si quieres jugar a *Nemesis: Lockdown* con la Médica, usa el mazo de acción de la Médica que se incluye en su expansión de personaje y la carta de Elección de personaje que se incluye en esta expansión para ella.

El personaje de la Médica tiene un color diferente a los seis que se usan en los juegos básicos *Nemesis* y *Nemesis: Lockdown* (el rosa, como puede verse en su tablero de personaje y su peana coloreada), por lo que en esta expansión también se incluye una ficha de Conocimiento de color rosa para ella.

La Médica empieza la partida sin ninguna carta de Objeto inicial y, además, debe usar la carta de Objeto de Misión que se incluye en esta expansión.



RESUMEN DE LAS REGLAS DE LOS QUITRIDOS

RESOLVER CARTA DE EVENTO

1] Movimiento de los Quitridos y Propagación



– Todos los Germinadores y marcadores de Micelio propagan Esporas: coloca 1 marcador de Esporas en cada compartimento adyacente que esté conectado al Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento.



– Todos los Cortinarios que NO ESTÉN en un compartimento donde haya personajes se mueven a un compartimento adyacente por el Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento.



– Todos los Lepiotas que NO ESTÉN en un compartimento donde haya personajes se mueven a un compartimento adyacente por el Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento. Si hay algún Germinador o marcador de Micelio en ese compartimento, mueve al Lepiota; si no lo hay, coloca 1 marcador de Esporas en el compartimento.



– Si la Reina NO ESTÁ en un compartimento donde haya personajes, se mueve a un compartimento adyacente por el Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento. Si hay algún Germinador o marcador de Micelio en ese compartimento, mueve a la Reina; si no lo hay, coloca 1 marcador de Esporas en el compartimento.

2] Crecimiento de los Germinadores



– Todos los Germinadores presentes en el tablero de juego y cuyo color coincida con el del símbolo crecen.

3] Efecto del Evento

EXPLORACIÓN

- Fija la cantidad de Objetos presentes en el compartimento.
- Coloca 1 marcador de Esporas en el compartimento que esté conectado al tuyo y que tenga un Pasillo cuyo número coincida con el que se muestra en la ficha de Exploración.
- Resuelve el efecto especial de la ficha de Exploración y, por último, haz una tirada de Ruido si es necesario.

TIPOS DE QUITRIDO



ESPORAS:

- Los marcadores de Esporas que haya en los compartimentos no afectan a los personajes de ninguna manera.
- Cada vez que tengas que colocar un marcador de Esporas en un compartimento que ya tenga uno, sustitúyelo por 1 Germinador del tablero del Laboratorio.
- No coloques marcadores de Esporas en los compartimentos donde haya Germinadores o marcadores de Micelio.



GERMINADOR:

- Cuando un Germinador de nivel 3 crezca, sustitúyelo por 1 marcador de Micelio.
- No coloques Germinadores en los compartimentos donde haya marcadores de Micelio. Además, cuando tengas que colocar un marcador de Micelio en un compartimento donde haya un Germinador, retíralo al colocar el marcador de Micelio.
- Colocar una miniatura de Germinador en un compartimento no activa un Encuentro.
- Cuando se retira un Germinador de un compartimento, se devuelve al tablero del Laboratorio colocándolo en el espacio vacío que esté más a la derecha y mostrando 1 protuberancia (nivel 1) en su cara superior.



MICELIO:

- Los marcadores de Micelio no afectan a los personajes de ninguna manera y, además, no hay forma de retirarlos de los compartimentos donde se colocan.
- Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Micelio y no hay más marcadores disponibles en su reserva, todos los personajes que estén en el complejo mueren y la partida termina.

CÓMO SE MATA A LOS QUITRIDOS



GERMINADOR – Realiza una acción básica «Atacar cuerpo a cuerpo» o «Disparar». Los Germinadores sufren 1 Herida con cada resultado **C** o mejor. Cada Herida infligida a un Germinador disminuye en 1 su nivel. Cuando el nivel de un Germinador esté a 0, devuélvelo al tablero del Laboratorio mostrando 1 nivel.



CORTINARIO – Cuando un Cortinario sufra Heridas, roba 1 carta de Ataque de Quitrido para comprobar el efecto de esas Heridas.



LEPIOTA – Cuando un Lepiota sufra Heridas, roba 2 cartas de Ataque de Quitrido y suma el valor de sus símbolos de «sangre» para comprobar el efecto de esas Heridas.



REINA – Cuando la Reina sufra Heridas, roba 1 carta de Ataque de Quitrido y suma el valor de su símbolo de «sangre» al número más bajo que se muestre en los espacios vacíos del tablero de la Reina para comprobar el efecto de esas Heridas.