



EIN SPIEL VON
ADAM KWAPIŃSKI
ERWEITERUNG
PAWEŁ SAMBORSKI

SPIELANLEITUNG

NEMESIS

KARNOMORPHS



rebel

SPIELMATERIAL

- 2 SPIELMATERIAL**
 - KOMPONENTEN
 - AUFBAU
 - EINFÜHRUNG
- 4 MUTATIONEN**
 - MUTATIONSKARTEN
 - MUTATIONSAKTION
 - KONTAMINATIONSKARTEN
- 5 KARNOMORPH-REGELN**
 - KARNOMORPH-SYMBOLS
 - XENO-ANGRIFF
 - SCHADEN UND TOD
 - KARNOMORPH-ADAPTATIONEN
- 6 REGELN**
 - BEGEGNUNGEN
 - EREIGNISPHASE
- 7 KONTAMINATION ÜBERPRÜFEN**
 - SPIELEUDE

KOMPONENTEN

- **1** Karnomorph-Tafel
- **5** Übersichtskarten
- **8** Rote Verschlinger-Plättchen
- **2** Blaue Verschlinger-Plättchen
- **1** Fleischbestien-Plättchen
- **4** Xeno-Kadaverplättchen
- **20** Karnomorph-Angriffskarten
- **20** Ereigniskarten
- **12** Mutationskarten
- **8** Adaptationskarten



● **8** Verschlinger



● **8** Schlurfer



● **3** Fleischbestien



● **1** Zerfleischer

Bei dieser Erweiterung bedeuten die Begriffe „Xeno“ und „Karnomorph“ dasselbe.

AUFBAU

1 Legt den **Spielplan** mit der Standardseite nach oben in die Tischmitte.



Hinweis: Die Standardseite des Spielplans ist mit diesen Pfeilen in der linken oberen Ecke markiert.

2 Mischt verdeckt alle **2er-Raumteile**. Legt dann auf jedes mit einer „2“ markierte Raumfeld des Spielplans ein verdecktes 2er-Raumteil.

Legt die übrigen 2er-Raumteile zurück in die Schachtel.

Hinweis: In keiner Partie werden alle 2er-Raumteile verwendet, da es mehr Raumteile als Felder auf dem Spielplan gibt. Daher könnt ihr euch nie sicher sein, welche Räume sich auf dem Schiff befinden.

Hinweis: Schaut euch das Spielmaterial, das ihr zurück in die Schachtel legt, nicht an.

3 Legt dann die **1er-Raumteile** auf dieselbe Art auf die mit einer „1“ markierten Felder des Spielplans.

4 Mischt verdeckt alle **Erkundungsplättchen** und legt dann auf jedes Raumteil ein verdecktes Erkundungsplättchen.

Legt die übrigen Erkundungsplättchen zurück in die Schachtel.

5 Nehmt eine zufällige **Koordinatenkarte** und legt sie verdeckt auf das Feld neben dem Cockpit.

Legt die übrigen Koordinatenkarten zurück in die Schachtel.

6 Legt einen Statusmarker auf Feld B der Flugzieleiste (am linken Rand des Spielplans). Das ist der **Flugzielmarker**.

7 Nehmt die zu eurer Spieleranzahl passende Menge an zufällig ausgewählten **Rettungskapseln**:

- **1–2 Spieler:** 2 Rettungskapseln
- **3–4 Spieler:** 3 Rettungskapseln
- **5 Spieler:** 4 Rettungskapseln

Legt die Rettungskapsel mit der kleinsten Nummer auf ein freies Feld im Evakuierungsbereich „A“ und die Rettungskapsel mit der nächsthöheren Nummer auf ein freies Feld im Bereich „B“. Legt die übrigen Rettungskapseln abwechselnd in die Bereiche „A“ und „B“.

Jede Rettungskapsel muss mit der „Verriegelt“-Seite nach oben liegen.

8 Nehmt beide **Triebwerksplättchen**, die mit einer „1“ markiert sind („intakt“ und „beschädigt“), und mischt sie verdeckt. Legt beide Plättchen als verdecktes Stapel auf das Triebwerksfeld „1“. Das obere Triebwerksplättchen legt den wirklichen Status dieses Triebwerks fest.

Wiederholt diesen Schritt mit den Plättchen „2“ und „3“.

Wichtig: Niemand darf sich die Vorderseiten der Plättchen ansehen, damit niemand weiß, ob die Triebwerke funktionieren oder nicht.

<<< SPIELMATERIAL >>>

9] Legt die **Karnomorph-Tafel** neben den Spielplan und legt folgendes Material darauf:

- 8 **Xeno-Eier**
- 3 zufällige, verdeckte **Adaptationskarten**

Nehmt jeweils 1 Schlurfer-, Fleischbestien- und Zerfleischer-Figur und stellt sie auf ihre zugehörigen Adaptationen.

Diese Figuren erscheinen auf dem Spielplan, wenn ihr ihrem Xeno-Typ zum ersten Mal begegnet, was auch ihre jeweiligen Adaptationen offenbart.

10] Nehmt den **Xeno-Beutel** und legt die folgenden **Xeno-Plättchen** hinein:

- 1x **leer**
- 2x **blauer Verschlinger**
- 2x **roter Verschlinger**

Legt dann ein weiteres **rotes Verschlinger-Plättchen** für jeden Spieler hinein, der an der Partie teilnimmt.

11] Mischt die folgenden Kartenstapel separat und legt sie verdeckt neben dem Spielplan aus: 3x **Gegenstände** [grün, gelb, rot], **Karnomorph-Angriffe**, **Karnomorph-Ereignisse**, **Kontamination**, **Mutationen** und **Schwere Wunden**.

Legt den Stapel mit den **hergestellten Gegenständen** neben die drei Gegenstandsstapel und den **Scanner** neben den Kontaminationsstapel.

12] Legt alle weiteren Marker, Plättchen und Würfel neben dem Spielplan bereit:

- **Feuermarker**
- **Fehlfunktionsmarker**
- **Geräuschmarker**
- **Munitions-/Schadensmarker**
- **Statusmarker** (die für Leichte Wunden sowie als Schleim-, Signal-, Zeit-, Ziel- und Selbstzerstörungsmarker verwendet werden)
- **Türen**
- **rote Leichenplättchen**
- beide **Kampfwürfel**
- beide **Geräuschwürfel**
- **Startspielerplättchen**

13] Legt einen Statusmarker auf das grüne Feld der Zeitleiste. Das ist der **Zeitmarker**.

14] Teilt an jeden Spieler eine zufällige **Übersichtskarte** aus. Verwendet bei drei Spielern nur die Karten 1–3, bei vier Spielern die Karten 1–4 usw. Diese Karten legen die Reihenfolge fest, in der die Charaktere ausgewählt werden (Schritt 17).

Die Zahl auf einer Übersichtskarte (und dem Inventarhalter) ist die Nummer des Spielers – sie ist nicht nur bei der Charakterauswahl wichtig, sondern auch für einige Zielkarten.

Legt die übrigen Übersichtskarten zurück in die Schachtel.

15] Jeder Spieler nimmt sich den **Inventarhalter** mit der Zahl, die auf seiner Übersichtskarte angegeben ist. Mit ihm kannst du deine Gegenstände während der Partie geheim halten.

Tauscht danach alle Standard-Übersichtskarten mit Karnomorph-Übersichtskarten aus.

Das ist dein Inventar. Dort bewahrst du alle deine Gegenstandskarten auf (außer Schwere Gegenstände). Du kannst jederzeit sehen, welche Gegenstände du hast, während die anderen nur raten können.

16] Entfernt aus beiden **Zielstapeln (Unternehmen/Persönlich)** alle Karten, die eine höhere Zahl zeigen, als Spieler an der Partie teilnehmen.

Mischt dann beide Stapel separat und teilt an jeden Spieler eine Zielkarte von jedem Stapel aus, sodass jeder ein persönliches Ziel und ein Unternehmensziel hat. Haltet eure Ziele vor dem anderen Spielern unbedingt geheim!

Legt die übrigen Zielkarten zurück in die Schachtel.

Sobald der erste Charakter eine Begegnung mit einem Xeno hat, muss jeder Spieler eines seiner beiden Ziele auswählen, das er bis zum Spielende zu erfüllen versucht.

Hinweis: Es hat einen guten Grund, warum ihr eure Ziele vor der Charakterauswahl erhaltet! Nur wer seine Ziele kennt, kann den Charakter mit den besten Erfolgchancen auswählen.

17] Mischt alle **Charakter-Auswahlkarten**. Dann wählt ihr eure Charaktere wie folgt aus: Spieler 1 zieht zwei Auswahlkarten und deckt beide auf. Dann wählt er eine davon aus und mischt die andere in den Stapel zurück. Danach wählt Spieler 2 seinen Charakter auf dieselbe Weise, dann Spieler 3 usw.

Jeder Spieler kontrolliert nur den Charakter, den er in diesem Schritt ausgewählt hat.

Legt danach die übrigen Charakter-Auswahlkarten zurück in die Schachtel, da sie nicht weiter benötigt werden.

18] Jeder Spieler führt dann die folgenden Schritte aus:

A) Nimm dir die **Charaktertafel** deines Charakters.

B) Stelle die **Figur** deines Charakters in das Kryonatorium. *(Stecke deine Figur zuvor in die farblich passende Figurenbasis.)*

C) Mische die **Aktionskarten** deines Charakters zu deinem Aktionsstapel und lege ihn verdeckt links neben deine Charaktertafel.

D) Lege die **Start-Gegenstandskarte** (Waffe) deines Charakters unter einen der beiden Hand-Slots deiner Charaktertafel. Lege dann so viele **Munitionsmarker** auf deine Waffe, wie auf ihrer Karte angegeben ist.

E) Nimm dir die 2 **Aufgaben-Gegenstandskarten** deines Charakters und lege sie mit der **horizontal** bedruckten Seite nach oben neben deine Charaktertafel. Diese Gegenstände sind zu Beginn noch nicht aktiv, du kannst sie jedoch aktivieren, indem du die darauf angegebene Aufgabe erfüllst.

Legt schließlich alle übrigen Charaktertafeln und das weitere Material der nicht gewählten Charaktere zurück in die Schachtel.

19] Spieler 1 erhält das **Startspielerplättchen**.

20] Legt das blaue **Leichenplättchen** in das Kryonatorium. Es stellt den toten Körper eines glücklosen Kameraden dar, der dort in einer Blutlache liegt.

Dieses Plättchen gilt als **Leiche** (Objekt).

EINFÜHRUNG

Alles nur wegen einer einzigen Katze.

Sie muss bei unserem Rendezvous mit der Adrastea an Bord gekommen sein, einem Forschungsschiff, das den Protoplaneten DB-198 umkreist. Bald danach nahmen wir Proben von DB-198 auf und machten unseren Sprung zurück. Alle schiefen tief und fest in ihren Kapseln ... alle, außer der Katze.

Da halfen auch ihre neun Leben nichts. Als das Schiff auf 1000 G beschleunigte, wurde das Vieh in ein Vier-Kilo-Projektile verwandelt, das mehrere Probenbehälter zerschmetterte. Nur ein Klecks Proteinsuppe am Schott blieb zurück ... alles in Ordnung, oder? Na ja, in den Behältern versteckte sich etwas Ungewöhnliches. Eine gierige, parasitische Form von XNA, die sich mit verschiedensten genetischen Molekülen, inklusive DNA, verbinden konnte und diese benutzt, um Trägerorganismen zu produzieren. Dieses unheimliche Virus hat die Überreste der Katze neu kombiniert. Dann ist es über die gesamte Biomasse in unserer Kantine hergefallen. Schließlich hat es uns gefunden, fest verschlossen in unseren Schlafkapseln ... wie Dosenfutter.

Pures Chaos. Wir versuchten zu kämpfen, aber je mehr wir bluteten, desto stärker und größer wurden sie. Die letzten von uns planen, das Schiff zu zerstören, aber der Weg zum Kontrollraum ist vom ersten Träger versperrt: eine Fleischmonstrosität, an der man immer noch den entstellten Katzenkopf sehen kann. Ich habe mich freiwillig gemeldet, um es mit einem selbst gebastelten Flammenwerfer zu töten. Ich weiß, es ist sinnlos, aber dieses Monster muss bezahlen. Für meine Crew!

Die Karnomorphs sind Monster, die sich rapide anpassen und alles fressen, was sich ihnen in den Weg stellt – Crewmitglieder, Kadaver, sogar ihre Artgenossen. Karnomorphs sind gefährlicher als normale Xenos. Wer diesen Weitlauf zwischen den eigenen Zielen und den Adaptationen der Karnomorphs überleben will, sollte etwas mehr mit anderen zusammenarbeiten. Und ihnen dann im perfekten Moment in den Rücken fallen.

MUTATIONEN

In der *Karnomorph*-Erweiterung können Charaktere **mutieren**, was durch das Ziehen von **Mutationskarten** dargestellt wird. Spieler sammeln auch **Mutationsmarker** auf ihren **Charaktertafeln**.

Hinweis: Beim Spiel mit der Karnomorph-Erweiterung werden keine Xenofiguren auf den Charaktertafeln platziert. Das Feld für die Larven aus dem Basisspiel dient nur dem Sammeln von Mutationsmarkern.

MUTATIONSKARTEN

Mutationskarten stellen genetische Veränderungen im Metabolismus der Charaktere dar, die nach Begegnungen mit Karnomorphs eintreten.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Mutationskarte ziehen muss, zieht er 2 Karten und wählt 1 davon aus. Die andere wird wieder in den Mutationsstapel gemischt. Die erhaltene Mutation wird verdeckt neben die Charaktertafel gelegt. Sie bleibt anderen Spielern verborgen, bis der mutierte Spieler zum ersten Mal die Aktion Mutation benutzt.

Sollte ein Spieler eine Mutationskarte erhalten, wenn er bereits eine besitzt, passiert nichts.

MUTATIONSAKTION

Um eine Mutationsaktion auszuführen, muss der Spieler eine beliebige Kontaminationskarte aus seiner Hand scannen und 1 Mutationsmarker auf seine Charaktertafel legen (unabhängig vom Ergebnis des Scans).

Jede Mutationskarte hat zwei mögliche Aktionseffekte.

Ist die Kontaminationskarte **INFIZIERT**, wird sie auf den Ablagestapel gelegt und der Spieler führt den Aktionseffekt **INFIZIERT** aus.

Ist die Kontaminationskarte nicht **INFIZIERT**, legt der Spieler sie ab, zieht eine neue Kontaminationskarte und legt sie oben auf seinen Ablagestapel. Dann führt er den Aktionseffekt **nicht-INFIZIERT** aus.

Beim ersten Gebrauch der Mutationsaktion wird die Mutationskarte aufgedeckt, sodass alle Spieler sie sehen können.

Hinweis: Die Charaktere können sich nicht sicher sein, wie sie auf die Veränderungen in ihrem Metabolismus reagieren werden.

MUTATIONSMARKER

Mutationsmarker werden durch **Munitions-/Schadensmarker** dargestellt.

Immer wenn ein Spieler einen Mutationsmarker erhalten soll, führt er folgende Schritte aus:

- **Hat der Spieler keine Mutationskarte**, erhält er eine anstelle des Mutationsmarkers: er zieht 2 Mutationskarten, behält 1 und mischt die andere zurück (*siehe oben unter der Sektion „Mutationskarten“*).

- **Hat der Spieler eine Mutationskarte**, platziert er einen Mutationsmarker auf dem Larvenfeld seiner Charaktertafel (bei der Abbildung des Charakters).

Erhält ein Spieler einen vierten Mutationsmarker, stirbt sein Charakter sofort. Platziert einen Schlurfer und eine Leiche in dem Raum, in dem er gestorben ist.

Mutationsmarker können während der Partie nicht entfernt werden, aber die Mutationskarten kann man durch einen chirurgischen Eingriff oder ein Gegenmittel loswerden.

Mutationsmarker verbleiben bis zum Ende der Partie auf der Charaktertafel, auch wenn ein Spieler seine Mutationskarte loswird.

KONTAMINATIONSKARTEN

Wenn ein Spieler nach dem Scan einer Kontaminationskarte (durch die Aktionskarte **Ausruhen** oder die Raumaktion **Kantine/Duschraum**) **INFIZIERT** ist, **erhält er anstelle einer Larve einen Mutationsmarker**.

Beachtet, dass ein Spieler ohne Mutationskarte anstatt des Mutationsmarkers eine Mutationskarte erhält.

Alle übrigen Regeln bezüglich der Kontaminationskarten folgen denen des Basisspiels.

KARNOMORPH-REGELN


KARNOMORPH-SYMBOLLE

 **VERSCHLINGER**

ROTER VERSCHLINGER - Wenn ihr während der Partie aufgefordert werdet, dem Xeno-Beutel Verschlinger-Plättchen hinzuzufügen, werden immer zuerst rote Verschlinger benutzt.

 **SCHLURFER**

 **FLEISCHBESTIE**

 **ZERFLEISCHER** - Ein Zerfleischer ist ein außerordentlich großes Karnomorph-Ungetüm. Dies wird durch eine Sonderregel dargestellt:

Der Zerfleischer passt nicht durch Eingänge zu Wartungskorridoren. Sollte er sich in einen Wartungskorridor bewegen, bleibt er stattdessen im Raum.

Hinweis: In der Karnomorph-Erweiterung gibt es keine Larven!

XENO-ANGRIFF

VERSCHLINGER-ANGRIFF

Wird ein Charakter von einem Verschlinger angegriffen, wird keine Angriffskarte gezogen und abgehandelt. Stattdessen erhält der Charakter eine Mutationskarte, eine Kontaminationskarte und er erleidet 1 Leichte Wunde. Fügt dem Xeno-Beutel ein Schlurfer-Plättchen hinzu und nehmt dann den Verschlinger vom Spielplan.

Hat ein Charakter bereits eine Mutationskarte, erhält er nur die Kontaminationskarte und erleidet 1 Leichte Wunde. Das Schlurfer-Plättchen wird dem Beutel trotzdem hinzugefügt.

Alle übrigen Regeln bezüglich der Xeno-Angriffe folgen denen des Basisspiels.

SCHADEN UND TOD

Die Karnomorph-Erweiterung beinhaltet einige Änderungen bezüglich der Regeln zu den Xeno-Lebenspunkten aus der Sektion „Schaden und Xenos töten“ der Anleitung des Basisspiels.

Erleidet ein Karnomorph Schaden, zieht 1 Xeno-Angriffskarte und prüft den Schadenseffekt. Dort finden sich zwei Zahlen: eine für Verschlinger und eine für alle anderen Karnomorph-Typen. **Ist die entsprechende Zahl gleich oder kleiner als die derzeitige Anzahl an Schadensmarkern auf dem Karnomorph, wird er getötet.**

Manche Karnomorphs sind jedoch schwer zu töten:

- **VERSCHLINGER** und **SCHLURFER** – Werden sie getötet, nehmt ihre Figuren vom Spielplan und platziert ein Xeno-Kadaverplättchen in dem Raum, in dem sie niedergestreckt wurden.

- **FLEISCHBESTIE** – Wird sie getötet, nehmt ihre Figur vom Spielplan und platziert ein Xeno-Kadaverplättchen und einen Schlurfer in dem Raum, in dem sie niedergestreckt wurde.

- **ZERFLEISCHER** – Wird er getötet, nehmt seine Figur vom Spielplan und platziert zwei Schlurfer in dem Raum, in dem er niedergestreckt wurde. Sobald der Zerfleischer getötet wurde, kann er auf keine Weise in die Partie zurückkehren. Legt seine Figur zurück in die Schachtel.

Hinweis: Schlurfer, die auf diese Art platziert werden, kommen NICHT aus dem Xeno-Beutel! Die Zahl der Plättchen im Beutel bleibt bestehen.

KARNOMORPH-ADAPTATIONEN

Adaptationskarten ersetzen Xeno-Schwächen und stärken die Karnomorphs, anstatt sie zu schwächen.

Jedes Mal, wenn ein neuer Karnomorph-Typ auf dem Spielplan erscheint, nehmt die entsprechende Figur von der Karnomorph-Tafel und deckt die dazugehörige Adaptationskarte auf.

Beispiel: mit der ersten Schlurfer-Figur auf dem Spielfeld wird die Schlurfer-Adaptationskarte aufgedeckt (diejenige, die durch die Analyse einer Leiche entfernt werden kann).



Charaktere können Objekte (Leiche/Xeno-Kadaver/Xeno-Ei) im Labor analysieren, um Adaptationskarten aus dem Spiel zu entfernen, solange die jeweilige Adaptationskarte aufgedeckt wurde und ihre Figur nicht mehr auf ihr steht.

REGELN

BEGEGNUNGEN

In der *Karnomorph*-Erweiterung gibt es eine kleine Regeländerung bezüglich der Begegnungen:



LEERES PLÄTTCHEN – Platziert einen Geräuschmarker in jedem Korridor, der mit dem Raum verbunden ist, in dem die Begegnung stattgefunden hat.

War das leere Plättchen das letzte Plättchen im Xeno-Beutel, fügt dem Beutel 1 Verschlinger-Plättchen hinzu.

Alle übrigen Regeln bezüglich der Begegnungen folgen denen des Basisspiels.

Wichtig: Wenn ihr aufgefordert werdet, dem Beutel Verschlinger hinzuzufügen, werden immer zuerst rote Verschlinger benutzt.

EREIGNISPHASE

1. ZEITLEISTE

Der Zeitmarker wird um 1 Feld vorgerückt.

Wurde die Selbsterstörungssequenz gestartet, wird auch der Marker der Selbsterstörungsleiste um 1 Feld vorgerückt.

2. XENO-ANGRIFFE – FRESSEN

Fressen – Diese neue Mechanik lässt Karnomorphs größer und stärker werden.

Jeder Karnomorph **im Kampf** mit einem Charakter **greift diesen an**.

*(Wurde die **Adaptation „Gefräßig“** aufgedeckt, fressen die Karnomorphs vor ihrem Angriff.)*

Ist ein Karnomorph **nicht im Kampf**, **frisst** er jedes Mal, falls er in einem Raum mit einem Schwere Objekt (Leiche/Xeno-Kadaver/Xeno-Ei) und/oder einem Verschlinger ist.

Befinden sich mehrere Karnomorphs im selben Raum, wird das Fressen in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:

Zerfleischer > Fleischbestie > Schlurfer > Verschlinger

Fressen wird wie folgt abgehandelt:

1) Heilen: entfernt alle Schadensmarker vom Fressenden Karnomorph.

2) Entwickeln: ersetzt seine Figur durch eine Karnomorph-Figur der nächsten Stufe:

- ein **Verschlinger** wird zu einem **Schlurfer**
- ein **Schlurfer** wird zu einer **Fleischbestie**
- eine **Fleischbestie** wird zu einem **Zerfleischer**

Hinweis: Ein getöteter Zerfleischer kann niemals ins Spiel zurückkehren. In diesem Fall werden von der fressenden Fleischbestie lediglich alle Schadensmarker entfernt.

Hinweis: Der Zerfleischer kann sich nicht weiterentwickeln. Frisst er, entfernt lediglich alle seine Schadensmarker.

3) Essen: entfernt das Schwere Objekt/die Verschlinger-Figuraus dem Raum.

Befinden sich mehrere Schwere Objekte/Verschlinger-Figuren im selben Raum, entfernt sie in der folgenden Reihenfolge:

Rotes Leichenplättchen > Xeno-Ei > Xeno-Kadaver > Verschlinger > Blaues Leichenplättchen

Wichtig: In dieser Erweiterung kann das Blaue Leichenplättchen verschwinden, was das Erfüllen eines Zieles unmöglich macht.

Wenn ein Karnomorph frisst und keine Figuren der nächsten Stufe verfügbar sind, kann er sich nicht entwickeln. Entfernt lediglich all seine Schadensmarker und das Schwere Objekt/die Verschlinger-Figur aus dem Raum.

Hinweis: Befinden sich noch Eier auf der Karnomorph-Tafel, verschlingt jeder Karnomorph im Nest ein Ei im Schritt „Xeno-Angriffe“.

Alle übrigen Regeln bezüglich des Schritts „Xeno-Angriffe“ folgen denen des Basisspiels.

Hier sind einige Beispiele zum Fressen.

KURZES BEISPIEL 1

Zwei Verschlinger sind in einem Raum ohne Charaktere. Entfernt im Schritt „Xeno-Angriffe“ beide Figuren und platziert einen Schlurfer in dem Raum.

DETAILLIERTES BEISPIEL 1

Zwei Verschlinger sind in einem Raum ohne Charaktere. Im Schritt „Xeno-Angriffe“ frisst einer der beiden den anderen und entfernt alle seine eigenen Schadensmarker. Dann wird einer der Verschlinger durch einen Schlurfer ersetzt und der zweite vom Spielplan entfernt.

KURZES BEISPIEL 2

Eine Fleischbestie und ein Verschlinger sind im Nest. Auf der Karnomorph-Tafel befinden sich 6 Eier. Entfernt im Schritt „Xeno-Angriffe“ beide Figuren und ersetzt sie durch den Zerfleischer und einen Schlurfer. Nehmt dann 2 Xeno-Eier von der Karnomorph-Tafel.

DETAILLIERTES BEISPIEL 2

Eine Fleischbestie und ein Verschlinger sind im Nest. Auf der Karnomorph-Tafel befinden sich 6 Eier. Im Schritt „Xeno-Angriffe“ frisst die Fleischbestie zuerst und entfernt alle ihre eigenen Schadensmarker. Dann wird ihre Figur durch den Zerfleischer ersetzt. 1 Ei wird von der Karnomorph-Tafel entfernt. Schließlich frisst der Verschlinger: Entfernt alle seine Schadensmarker, ersetzt seine Figur durch einen Schlurfer und entfernt 1 Ei von der Karnomorph-Tafel.

KURZES BEISPIEL 3

Ein Schlurfer, ein Verschlinger, ein Xeno-Kadaver und eine Leiche sind im selben Raum. Entfernt den Schlurfer und den Verschlinger samt alle ihren Schadensmarkern und ersetzt sie durch einen Schlurfer und eine Fleischbestie.

DETAILLIERTES BEISPIEL 3

Ein Schlurfer, ein Verschlinger, ein Xeno-Kadaver und eine Leiche sind im selben Raum. Im Schritt „Xeno-Angriffe“ frisst zuerst der Schlurfer die Leiche: entfernt alle seine Schadensmarker, ersetzt ihn durch eine Fleischbestie und nimmt die Leiche vom Spielplan. Dann frisst der Verschlinger den Xeno-Kadaver: entfernt all seine Schadensmarker, ersetzt ihn durch einen Schlurfer und nimmt den Xeno-Kadaver vom Spielplan.

3. XENO-FEUSCHADEN AUSWERTEN

Jeder Xeno in einem Raum mit Feuermarker erleidet 1 Schaden.

4. EREIGNISKARTE ZIEHEN UND ABHANDELN

Zieht 1 Ereigniskarte und handelt sie ab.

Hinweis: Der Zerfleischer passt nicht durch Eingänge zu Wartungskorridoren.

5. XENO-AUSBREITUNG

Zieht 1 Plättchen aus dem Xeno-Beutel.

Handelt je nach Plättchen einen dieser Effekte ab:



BLAUER VERSCHLINGER – In Reihenfolge führt jeder Charakter, der nicht im Kampf ist, eine Geräuschprobe aus.

Nehmt das Plättchen aus dem Beutel und fügt ihm 1 Verschlinger-Plättchen hinzu.

Hinweis: Wenn ihr während der Partie aufgefordert werdet, dem Xeno-Beutel Verschlinger-Plättchen hinzuzufügen (etwa wenn sich ein Verschlinger in einen Wartungskorridor bewegt), werden immer zuerst rote Verschlinger benutzt! Blaue Verschlinger-Plättchen werden erst dann hinzugefügt, wenn keine roten mehr verfügbar sind!



ROTER VERSCHLINGER – Platziert 1 Verschlinger in jedem Raum, in dem sich bereits ein Verschlinger (auch, wenn er im Kampf ist) und/oder ein Schweres Objekt (auch, wenn das Objekt von einem Charakter getragen wird!) befindet.

Wurde das Nest erkundet, aber noch nicht zerstört, wird auch dort ein Verschlinger platziert.

Legt das rote Verschlinger-Plättchen zurück in den Beutel.

Hinweis: Auf diese Art platzierte Verschlinger werden nicht aus dem Beutel gezogen und führen keine Überraschungsangriffe aus! Die Anzahl an Plättchen im Beutel ändert sich nicht. Erscheint der erste Karnomorph auf dem Spielplan als Folge einer Xeno-Ausbreitung, müssen alle Spieler 1 ihrer Zielkarten auswählen und die andere verdeckt ablegen.



SCHLURFER – Legt das Schlurfer-Plättchen zurück in den Beutel.

In Reihenfolge führt jeder Charakter, der nicht im Kampf ist, eine Geräuschprobe aus.



FLEISCHBESTIE – Legt das Fleischbestien-Plättchen zurück in den Beutel.

In Reihenfolge führt jeder Charakter, der nicht im Kampf ist, eine Geräuschprobe aus.



ZERFLEISCHER – Platziert den Zerfleischer in einem Raum, in dem sich ein mit Schleim bedeckter Charakter befindet und handelt eine Begegnung ab.

Gibt es mehrere mit Schleim bedeckte Charaktere, wird der mit den wenigsten Handkarten ausgewählt.

Folgt bei einem Unentschieden der Spieler-Reihenfolge.

Gibt es keinen mit Schleim bedeckten Charakter, erscheint der Zerfleischer im Raum, in dem sich der Startspieler befindet. Nehmt das Zerfleischer-Plättchen aus dem Beutel.



LEERES PLÄTTCHEN – Entfernt alle Schlurfer vom Spielplan, die sich nicht in einem Raum mit einem Charakter befinden.

Fügt dem Xeno-Beutel ihre jeweiligen Plättchen hinzu.

Fügt dem Beutel 1 Verschlinger-Plättchen hinzu.

In Reihenfolge führt dann jeder Charakter, der nicht im Kampf ist, eine Geräuschprobe aus.

Legt das leere Plättchen zurück in den Beutel.

SPIELENDE:

KONTAMINATION ÜBERPRÜFEN

Jeder noch lebende Charakter (Kälteschlaf/Rettungskapsel) überprüft nun seine Kontaminationskarten:

Hat ein Charakter eine Mutationskarte neben seiner Charaktertafel, überspringt er Schritt A und führt Schritt B aus.

A) Der Spieler scannt jede Kontaminationskarte in seinem Aktions- und seinem Ablagestapel sowie auf seiner Hand. Befindet sich darunter mindestens 1 INFIZIERT-Karte, erhält der Spieler eine Mutationskarte.

B) Hat der Spieler eine Mutationskarte neben seiner Charaktertafel, mischt er alle seine Karten (Aktions- und Kontaminationskarten) zu einem neuen Aktionsstapel. Dann zieht er 4 Karten von diesem Stapel. Für jede so gezogene Kontaminationskarte erhält der Spieler 1 Mutationsmarker. Hat ein Charakter 4 Mutationsmarker, stirbt er. Andernfalls hat er Glück und überlebt.



CREDITS

AUTOR: Adam Kwapiński

KARNOMORPH-ERWEITERUNG: Paweł Samborski, Adam Kwapiński

ENTWICKLUNG & TESTS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

ANLEITUNG: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

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

GRAFIKDESIGN: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

3D-MODELLE: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Marcin Świerkot

DANK AN:

Besonderer Dank an Ken Cunningham und Jordan Luminais
Besonderer Dank an alle Kickstarter-Backer, die gehoffen haben, dieses Spiel Realität werden zu lassen.

Vielen Dank an alle Leute, die bei den Blindtests in ArBar mitgemacht und das Spiel über den Tabletop Simulator gespielt haben.

Tester: Paweł Czochra, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk; alle, die bei den Blindtests in ArBar mitgemacht und das Spiel über den Tabletop Simulator gespielt haben

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Tristan Herzogenrath-Amelung (arborTranslations)

LEKTORAT: Tristan Herzogenrath-Amelung, Peer Lagerpusch und die Nemesis-Community

REGELZUSAMMENFASSUNG

MUTATIONSMARKER

Sobald du den vierten Mutationsmarker auf deine Charaktertafel legst, stirbst du!

MUTATIONSKARTEN

Mutationskarten werden bis zum ersten Gebrauch vor anderen Spielern geheim gehalten.

Mutationsaktionen werden ausgeführt, indem ein Spieler eine Kontaminationskarte aus seiner Hand ausgibt und einen Mutationsmarker auf seiner Charaktertafel platziert.

KARNOMORPH-ADAPTATIONEN

Adaptationen werden aufgedeckt, wenn die darauf platzierte Karnomorph-Figur entfernt wird.

Nach der Analyse eines Objekts wird eine aufgedeckte Adaptationskarte aus dem Spiel entfernt.

VERSCHLINGER-ANGRIFF

Beim Angriff durch einen Verschlinger erhält ein Charakter 1 Mutationskarte, 1 Kontaminationskarte und erleidet 1 Leichte Wunde.

Entfernt den Verschlinger danach vom Spielplan und fügt dem Xeno-Beutel 1 Schlurfer-Plättchen hinzu.

NEST UND XENO-EIER

Karnomorphs benutzen Xeno-Eier als Nahrung. Sie Fressen die Eier im Nest und können das Nest dabei auch zerstören. Beachtet jedoch, dass dies nicht ohne Kosten ist: lasst ihr sie das Nest zerstören, bekommt ihr es mit einer Horde ausgewachsener, blutgieriger Monster zu tun.

ZIEL-ERLÄUTERUNGEN

EXTREME FELDBIOLOGIE:

Mindestens 2 Adaptationen müssen entfernt werden.

DIE GROSSE JAGD:

Das Signal muss abgesetzt UND der Zerfleischer getötet werden.

AB OVO:

Die Xeno-Ei-Adaptation muss entfernt werden.

NEKROPSIE:

Das Signal muss abgesetzt UND die Xeno-Kadaver-Adaptation entfernt werden.

BEACHTET, DASS DAS BLAUE LEICHENPLÄTTCHEN WÄHREND DER PARTIE VERSCHWINDEN KANN!

FRESSEN

Ist ein Karnomorph nicht im Kampf und in einem Raum mit einem Schweren Gegenstand und/oder einem Verschlinger:

Karnomorphs in einem Raum fressen in der folgenden Reihenfolge:

- 1) Zerfleischer
 - 2) Fleischbestie
 - 3) Schlurfer
 - 4) Verschlinger
- Entfernt alle Schadensmarker vom jeweiligen Karnomorph.
 - Ersetzt seine Figur durch die der nächsten Stufe.
- Der jeweilige Karnomorph frisst in der folgenden Reihenfolge:
- 1) Rotes Leichenplättchen
 - 2) Xeno-Ei
 - 3) Xeno-Kadaver
 - 4) Verschlinger
 - 5) Blaues Leichenplättchen
- Schwere Objekte und Verschlinger, die gefressen werden, werden vom Spielplan entfernt.

Wiederholt diese Schritte für jeden Karnomorph in einem Raum mit einem Schweren Objekt/Verschlinger, der sich nicht im Kampf befindet.

Beachtet, dass ein Verschlinger auch einen anderen Verschlinger fressen kann!

ERSTE BEGEGNUNG

Beachtet, dass ein Verschlinger, der einen erfolgreichen Überraschungsangriff ausführt, als Begegnung zählt (auch wenn er danach sofort vom Spielplan verschwindet). Alle Spieler müssen also ganz normal ein Ziel aussuchen, das sie behalten wollen.

XENO UND KARNOMORPH

Viele Karten und Regeln des *Nemesis*-Basisspiels erwähnen den Begriff „Xeno“. Beim Benutzen dieser Erweiterung bedeuten die Begriffe „Xeno“ und „Karnomorph“ dasselbe.