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

JUEGO Y EXPANSIÓN DE
ADAM KWAPIŃSKI

MANUAL DE JUEGO
NEMESIS
LOCKDOWN

RECOMPENSAS DE LA CAMPAÑA

AWAKEN REALMS

rebel

CONTENIDO

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 Foksowicz, 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

‹‹‹ RECOMPENSAS DE LA CAMPAÑA ›››

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 «Guarida»

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

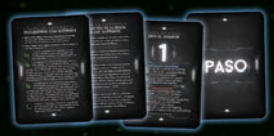
‹‹‹ QUÍTRIDOS ›››

CARTAS:

20 cartas de Evento de Quítrido

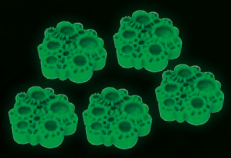
20 cartas de Ataque de Quítrido

6 cartas de Debilidad de Quítrido

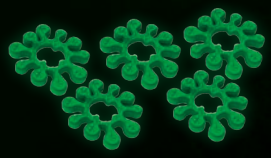


5 cartas de Ayuda y
5 cartas de referencia de los Quítridos

MARCADORES:

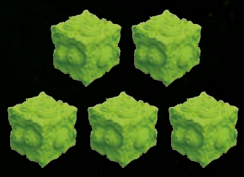


15 marcadores de Esporas



8 marcadores de Micelio

5 Germinadores morados



5 Germinadores verdes

MINIATURAS:

8 Cortinarios

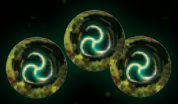
3 Lepiotas

1 Reina de los Quítridos

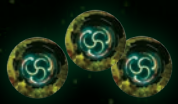
FICHAS Y TABLEROS:

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

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 seria 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…

Cuando 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:

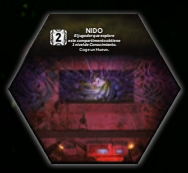
1] Fija la cantidad de Objetos presentes en el compartimento tal y como se explica en las reglas del juego básico.

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.