

# NEMESIS



## HISTORIAS NO CONTADAS 1

Alexander Chelyshev    Piotr Foksowicz  
Krzysztof Piskorski



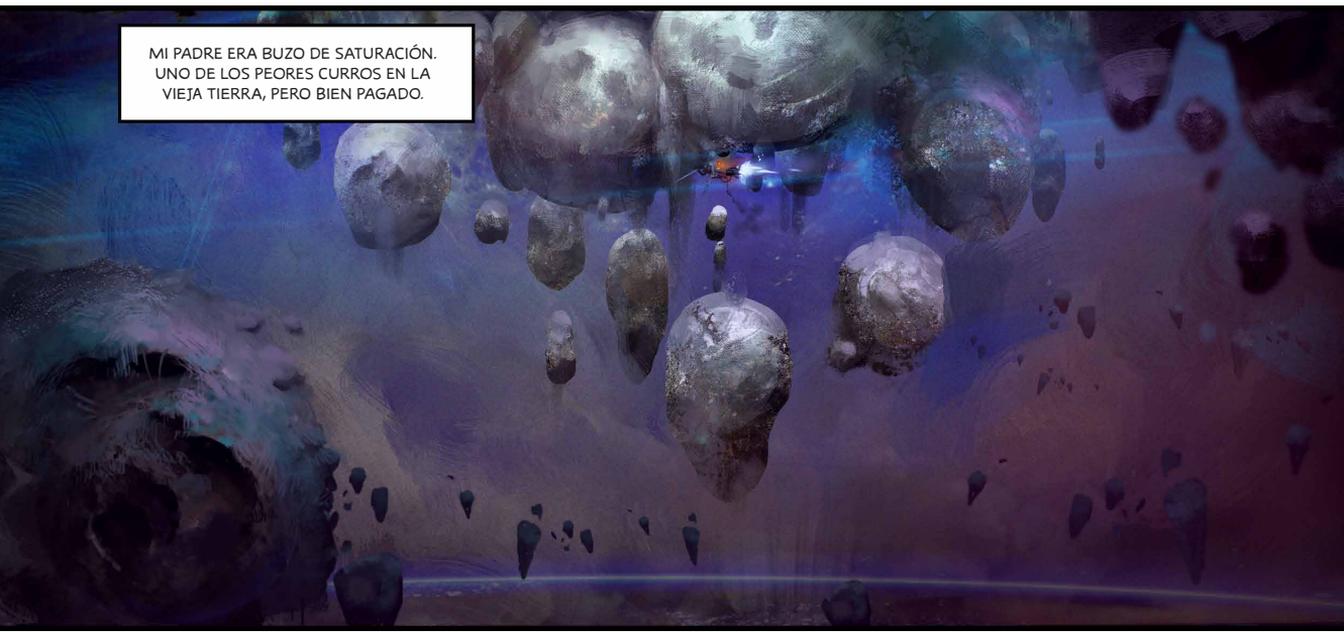
# N E M E S I S

---

Prólogo



RESULTA QUE, INCLUSO CON MEDIA HUMANIDAD EXTINGUIDA, SIGUE SIENDO DIFÍCIL ENCONTRAR UN TRABAJO DECENTE.



MI PADRE ERA BUZO DE SATURACIÓN. UNO DE LOS PEORES CURROS EN LA VIEJA TIERRA, PERO BIEN PAGADO.



SE PASABA SEMANAS EN UN TUBO DE ACERO CON UN PUÑADO DE TÍOS SUDOROSOS.

CUALQUIER FALLO PODÍA SIGNIFICAR UNA MUERTE CHUNGA. SE LE PONÍA LA PIEL DE GALLINA CADA VEZ QUE ALGO CHIRRIABA.

EN MI CASO, ES MÁS O MENOS LO MISMO, SOLO QUE LA PAGA ES PEOR.

HACE DOCE AÑOS...

...UN ACIAGO Y LETAL VISITANTE  
LLEGÓ DESDE ALGÚN LUGAR  
FUERA DE NUESTRA GALAXIA...

CUANDO ALCANZÓ LA  
TIERRA, HIZO TRIZAS  
NUESTRA LUNA...

...A LA MITAD DE LA  
VELOCIDAD DE LA LUZ.

...Y TODO SE  
SUMIÓ EN  
EL CAOS.

PLAY

LA GENTE PENSÓ QUE ERA  
EL FIN, QUE NUNCA NOS  
RECUPERÁRIAMOS.

PERO LO HICIMOS.

SLP 0 00:00

LO QUE ENCONTRAMOS EN LOS  
FRAGMENTOS DEL VISITANTE  
AYUDÓ EN CIERTA MANERA.

MATERIA EXÓTICA.  
ISÓTOPOS NUNCA VISTOS  
EN EL SISTEMA SOLAR.

CRISTALES MULTIDIMENSIONALES.

ID: NO IDENTIFICADO  
Loc: NUBE DE OORT EXTERIOR  
ΔV: 49 km/s  
M: 1289T  
ANÁLISIS ESPECTRAL: OBJETO DE TIPO S  
CATEGORÍA: RUMBO DE INTERCEPCIÓN

CUANDO SE  
NOS AGOTARON,  
QUISIMOS MÁS.

LA MINERÍA DE ASTEROIDES  
QUEDÓ EN SEGUNDO PLANO.

NAVES ANTICUADAS FUERON RECONVERTIDAS  
EN BALLENEROS SIDERALES Y  
ENVIADAS A LA NUBE DE OORT.

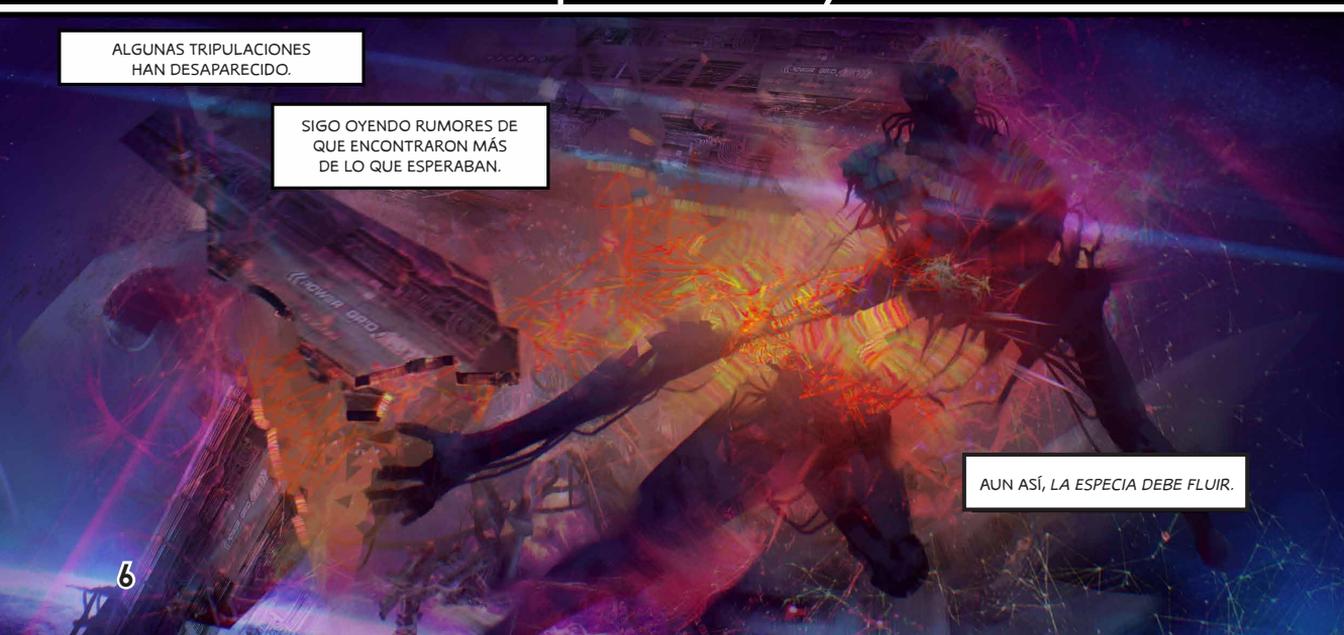


PASARON MESES BUSCANDO  
OBJETOS LLEGADOS DE  
DIOS SABE DÓNDE.



USARON SALTOS  
HIPERESPACIALES PARA  
REDUCIR LAS DISTANCIAS.

A ESAS VELOCIDADES Y  
FUERZAS G, BASTA CON UN  
ERROR, UN MAL CÁLCULO.



ALGUNAS TRIPULACIONES  
HAN DESAPARECIDO.

SIGO OYENDO RUMORES DE  
QUE ENCONTRARON MÁS  
DE LO QUE ESPERABAN.

AUN ASÍ, LA ESPECIA DEBE FLUIR.

TODOS FIRMAMOS  
ACUERDOS DE  
CONFIDENCIALIDAD  
TAN LARGOS COMO  
UN ROLLO DE PAPEL  
HIGIÉNICO...



...Y LAS BRIGADAS DE  
CIBERSEGURIDAD ELIMINAN DE  
LA RED CUANTO QUIEREN.

SUPONGO QUE SOLO ME CABE ESPERAR  
QUE EL SIGUIENTE NO SEA YO.

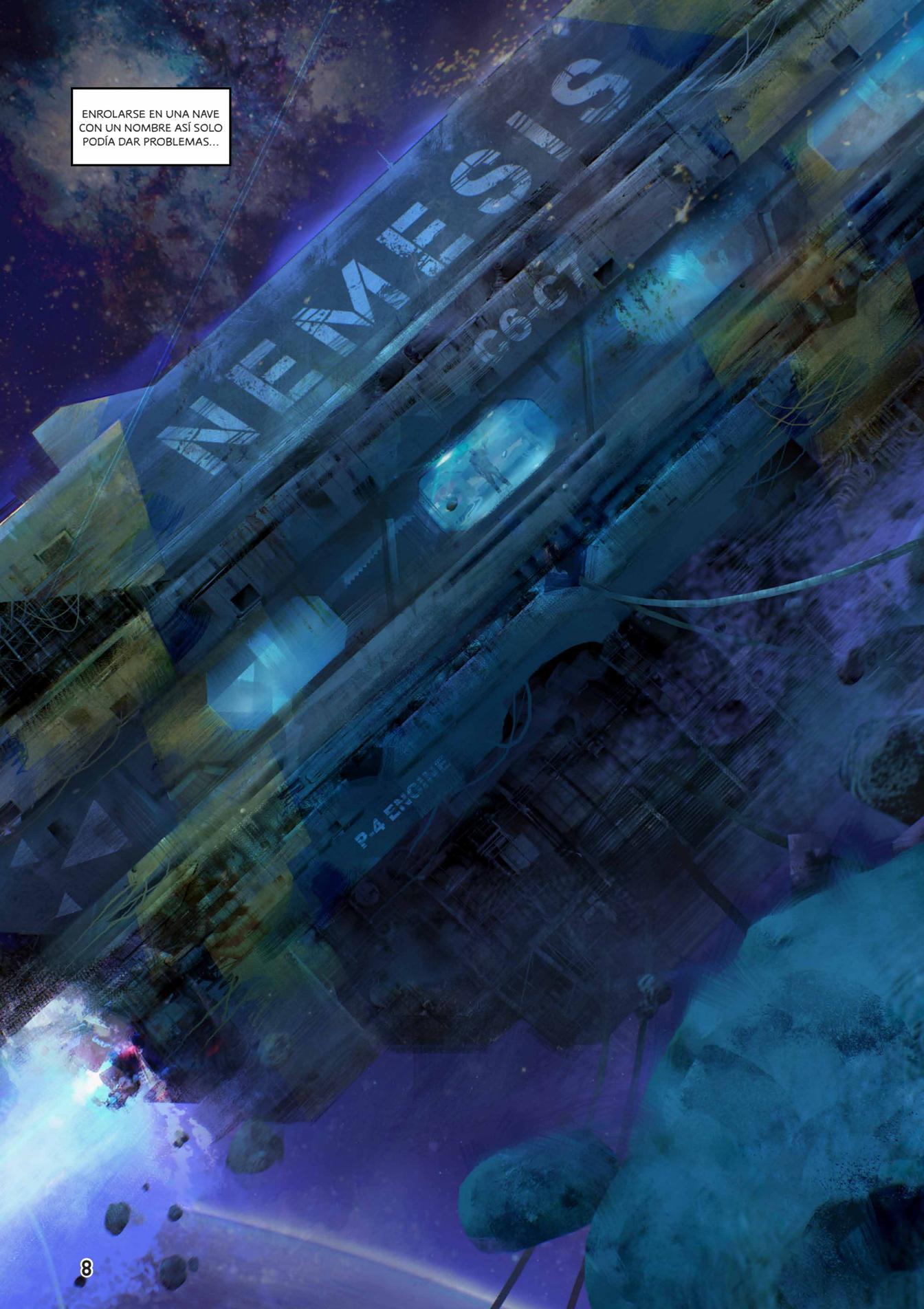


IGUAL QUE HIZO MI PADRE.



SOBRE TODO AHORA.

ENROLARSE EN UNA NAVE  
CON UN NOMBRE ASÍ SOLO  
PODÍA DAR PROBLEMAS...



# N E M E S I S

Campaña cooperativa



# REGLAS GENERALES

## ¡BIENVENIDOS A LA CAMPAÑA DEL CÓMIC DE NEMESIS!

Este conjunto exclusivo de cuatro Misiones interconectadas ha sido creado para que lo juegue un grupo de 2-5 jugadores usando únicamente los componentes del juego básico y el conjunto especial de fichas de Misión que viene con este libro.

## REGLAS GENERALES

La Campaña usa el modo totalmente cooperativo que se incluye en el Manual de juego (página 27), pero con las excepciones que se describen más abajo.

## OBJETIVOS Y COORDENADAS

Cada Misión tiene sus propios Objetivos y condiciones de victoria, los cuales se describen en la página de preparación de la Misión. Cuando juguéis la Campaña, dejad en la caja del juego las cartas de Objetivo y de Coordinadas, ya que no las necesitaréis.

*Nota: esto también significa que escapar de la nave o hacer que se autodestruya hacen que la Campaña termine en fracaso inmediatamente, a menos que la Misión indique que tenéis que hacer una de esas cosas.*

## EVENTOS DE LA HISTORIA

Durante las Misiones, las reglas te indicarán a menudo que coloques determinadas fichas de Evento en varios lugares del tablero. Esas fichas de Evento se usan para activar escenas que aparecen en este cómic; por ejemplo, si activáis la ficha **Evento 01** mientras jugáis la Misión 1, id al **Evento 01** de esa Misión, leedlo y aplicad las reglas incluidas en él. Tras ello, retirad la ficha de Evento y las fichas auxiliares (ver a continuación) que tuviera, a menos que se indique lo contrario.



## FICHAS AUXILIARES

Estas fichas se añaden a menudo a las fichas de **Evento** para ayudaros a recordar CÓMO se activa un determinado Evento:

**Al entrar:** resolved este Evento en cuanto un personaje entre en el compartimento donde esté la ficha. Si hay también una ficha de Exploración en el compartimento, resolved siempre en primer lugar el Evento de la historia y solamente después resolved la ficha de Exploración (o haced la tirada de Ruido).



**Al usar:** resolved este Evento en cuanto un personaje use este compartimento. La acción normal del compartimento **deja de estar disponible** hasta que el Evento se haya resuelto por completo y **NO SE ACTIVA** cuando el personaje usa el compartimento. Por ejemplo, usar el Generador para activar un Evento de la historia **NO** inicia o detiene la secuencia de Autodestrucción.



El coste normal de usar un compartimento para activar un Evento de la historia es de 2 cartas de acción. Algunas acciones concretas pueden reducir ese coste (por ejemplo, la carta *Destreza con las computadoras*) o incluso permitir activar a distancia los Eventos de la historia de tipo «**Al usar**» (por ejemplo, la carta *Intranet*).

**Activado por la historia:** resolved este Evento ÚNICAMENTE e INMEDIATAMENTE después de que hayan sido completados todos sus prerrequisitos, los cuales están indicados en el cómic. Por ejemplo, después de que hayáis reparado todos los Motores, enviado una Señal o realizado cualquier otra acción requerida.



## CUADROS DE REGLAS DE LA CAMPAÑA

Aquellas secciones del cómic que estén dentro de un cuadro como este se considera que forman parte de las reglas del juego. Recordad: las reglas de la Misión siempre se anteponen a las reglas normales del juego!

## DECISIONES Y RESERVA DE LA CAMPAÑA

En muchos momentos de la Campaña, se pide a los jugadores que tomen una Decisión o hagan una Votación. Las fichas de Decisión representan esas Decisiones y abrirán diferentes ramificaciones de la historia. Coloca en la reserva de la Campaña, la cual estará en algún lugar cerca del tablero, todas las fichas de Decisión conseguidas y los Objetos compartidos.



## PISTAS

Algunos Eventos de la historia proporcionan a tu equipo conocimientos que le permiten resolver poco a poco el misterio central de la Campaña. Esos conocimientos están representados por **Pistas**. A efectos de esta Campaña, usa las peanas de plástico coloreadas que se incluyen en el juego básico para representar las Pistas. Colócalas en la reserva de la Campaña.



## OTRAS FICHAS

Las siguientes fichas se usan en algunas de las Misiones:



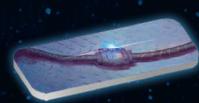
Finals I-III



Pelotón de  
Marines



Objetivo especial



Cable

## MUERTE Y FICHAS DE CADÁVER

Si algún personaje muere durante una Misión, queda eliminado permanentemente de la Campaña debido a heridas u otros infortunios. Cuando eso ocurra:



- Añade 1 ficha de Cadáver de personaje roja a la reserva de la Campaña.
- Retira de la partida el personaje y todos sus Objetos normales y pesados.
- El jugador que controlaba al personaje muerto coge al azar otro personaje entre los que no estén siendo usados por otro jugador.
- Coloca la miniatura del nuevo personaje en la consola de Tiempo; en concreto, en la casilla que esté a tres turnos de distancia por delante de la casilla del turno en curso. Por ejemplo, si el personaje ha muerto en el turno 13, coloca al nuevo personaje en la casilla que corresponde al turno 10.
- Cuando el marcador de Tiempo alcance la casilla en la que esté la miniatura del personaje, coloca la miniatura en el Hibernatorio. A partir de ese momento, el personaje puede jugar.

*Nota: los personajes muertos no se representan en el tablero de forma directa, pero es posible que aparezcan en algunos Eventos de la historia.*

Si no quedan personajes disponibles (ya sea porque todos están muertos o en uso) para ser usados por los jugadores tras la muerte de su anterior personaje, el jugador cuyo personaje haya muerto coloca en el tablero 1 ficha de Cadáver de personaje roja en lugar de coger otro personaje. Ese personaje puede ser llevado al compartimento de Quirófano y resucitado siguiendo las reglas de **RESUCITAR** que se describen en la página 27 del Manual de juego.

Si la Misión termina antes de que un personaje pueda ser resucitado, la siguiente Misión se inicia con la ficha de Cadáver roja de ese personaje en el mismo compartimento donde murió O BIEN, si la disposición de la nave ha cambiado, en el punto de inicio de los otros personajes.

## LA CARTA DE ACCIÓN INTERRUPCIÓN

Las Misiones de la Campaña se juegan en el modo totalmente cooperativo. Debido a ello, la carta de acción *Interrupción*, que está presente en el mazo de acción de todos los personajes, pierde su utilidad. Para darle una nueva utilidad a la carta, su texto debe ser ignorado: en su lugar, se usará para salvar a los personajes de una variedad de Eventos repentinos. ¡Quédatela en la mano como póliza de seguro frente a lo inesperado!

## GUARDAR LA CAMPAÑA

Jugar toda la Campaña puede llevar muchas horas, de manera que, si así lo queréis, podéis parar la Campaña cada vez que terminéis una Misión. En tal caso, basta con que guardéis la reserva de la Campaña en una bolsa separada; que dejéis aparte todos los personajes, sus mazos de acción y sus Objetos; y que anotéis qué Misión empezareis cuando retoméis la Campaña.

**Para empezar la Campaña, leed la introducción de la Misión 1 en la página siguiente.**

# M I S I Ó N 1

Romper la cuarentena



ESTACIÓN SEDNA,  
SISTEMA SOLAR EXTERIOR.

¡ESTAMOS  
EN CASA!

EXACTAMENTE,  
A 300 UNIDADES  
ASTRONÓMICAS DE CASA.

ESO YA ES BASTANTE CERCA.



AÚN ESTAMOS ATURDIDOS,  
NUESTROS RECUERDOS  
SON VAGOS.

ES UNA SENSACIÓN FAMILIAR; COMO  
SI UNA PARTE DE TI SE QUEDARA  
REZAGADA EN CADA SALTO Y LE  
LLEVARA VARIAS HORAS ALCANZARTE.



PARA CUANDO NUESTRAS  
ALMAS VUELVAN A NOSOTROS,  
LAS ESTAREMOS ESPERANDO  
CON UNA RONDA DE BEBIDAS  
EN ALGÚN ACOGEDOR...



ACCESO DENEGADO.  
CÁMARAS ESTANCAS  
INHABILITADAS. PASARELA  
DE DESEMBARQUE  
DESACOPADA.

¿QUÉ?



¡LA PLATAFORMA 6  
ESTÁ CERRADA POR  
MANTENIMIENTO! ¡POR FAVOR,  
DESALOJEN ESTA ZONA!



CONTROL DE TIERRA, ¿DE QUÉ DIABLOS VA ESTO?



¿PERDONE? PÓNGAME CON UN DIRECTOR DE VUELO O...

¡POR FAVOR, ESPEREN NUEVAS INSTRUCCIONES Y QUE TENGAN UN BUEN DÍA! ¡CONTROL DE TIERRA FUERA!

HAN SIDO PUESTOS EN CUARENTENA. ¡DISCULPEN LAS MOLESTIAS!



ESTO NO ME GUSTA NADA.



¿ALGUIEN ME RECIBE?



¡GRAN IDEA LO DE DEJARSE LOS COMUNICADORES PERSONALES ABIERTOS!

UN COMENTARIO DE BUEN ROLLO DE UN COLEGA TRIPULANTE: PARECE QUE ESTÁIS JODIDOS.

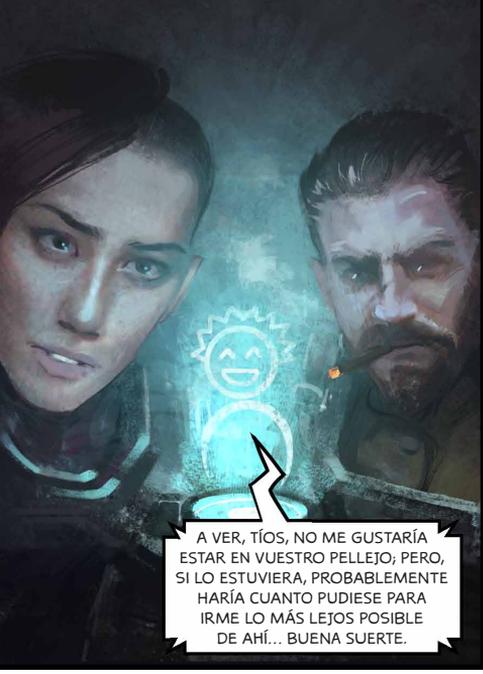


EN LAS COLONIAS SE DICE QUE VUESTRA NAVE Y TODA SU TRIPULACIÓN SE HAN PERDIDO.

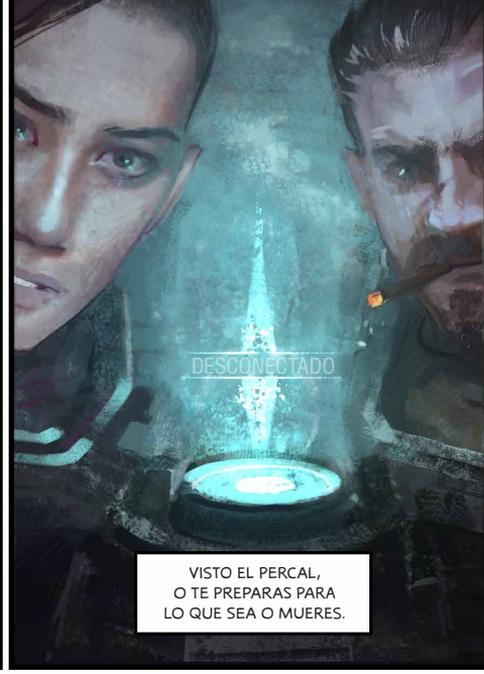
ÚLTIMA HORA



Y UN COMITÉ DE BIENVENIDA VA EN CAMINO. LLEVAN EQUIPO QUE PUEDE FORZAR LA APERTURA DE VUESTRA LATA EN SEGUNDOS.



A VER, TÍOS, NO ME GUSTARÍA ESTAR EN VUESTRO PELLEJO; PERO, SI LO ESTUVIERA, PROBABLEMENTE HARÍA CUANTO PUDIESE PARA IRME LO MÁS LEJOS POSIBLE DE AHÍ... BUENA SUERTE.



VISTO EL PERCAL, O TE PREPARAS PARA LO QUE SEA O MUERES.



PUEDEN CONTROLAR CASI TODA LA NAVE DE FORMA REMOTA.

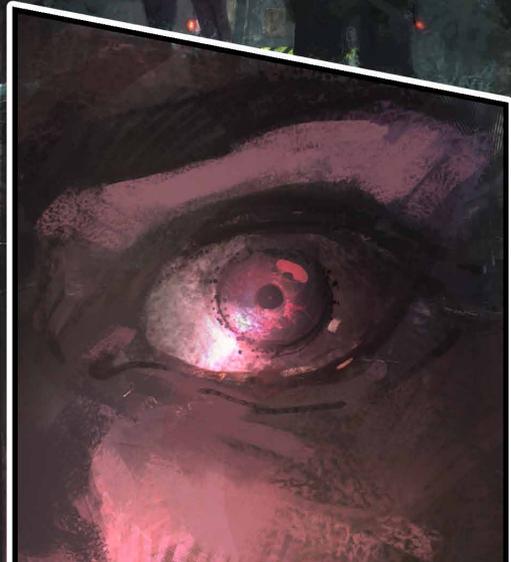


PERO SABEMOS ALGUNOS TRUCOS.



NO SABEMOS A QUÉ ESTÁN JUGANDO, PERO UNA COSA SÍ QUE ES CIERTA.

NADIE NOS VA A MANGONEAR EN NUESTRA PROPIA NAVE.



# PREPARACIÓN DE LA MISIÓN 1

## QUÉ DEBÉIS HACER:

1. Encender (hacer que su estado sea «en funcionamiento») manualmente los tres Motores.
2. Usar el compartimento de la Sala de comunicaciones para enviar una Señal con la que piratear de forma remota la Torre de control de la estación Sedna.
3. Coger todos aquellos Objetos que os puedan ayudar a sobrevivir en futuras Misiones.
4. Volver al Hibernatorio a tiempo (ver **Completar la misión** en la página siguiente).

## RESUMEN DE LA MISIÓN:

La Misión usa el modo totalmente cooperativo, pero con las siguientes excepciones:

- Una parte de la nave permanece inaccesible.
- Las fichas de Exploración se usan para activar Eventos de la historia especiales.
- ¡Los Marines están a punto de abordar la nave! El Tiempo disponible será muy escaso.
- No hay Intrusos ni tiradas de Ruido.
- Los Objetos y el Estado de los jugadores se conservan para futuras Misiones.
- No se resuelven cartas de Evento durante la fase de Evento.

## PREPARACIÓN DE LA MISIÓN:

1. Coloca el tablero de la Ariadne sobre la mesa. Es la disposición alternativa de la nave que se muestra en la otra cara del tablero básico.
2. Coloca la pieza de compartimento del **Centro de mando** en el espacio **A (011)** del tablero y fija su contador de Objetos en 0. Coloca todas las miniaturas de los personajes en ese compartimento.
3. Coloca la pieza del compartimento de **Vigilancia** en el espacio **B (010)** del tablero, el **Nido** en el espacio **C (012)** y el **Laboratorio** en el espacio **D (017)**.
4. Coloca la ficha del **Evento 10** y 1 ficha **Al entrar** en el compartimento de **Vigilancia** y la ficha del **Evento 02** y 1 ficha **Al entrar** en el **Nido**.
5. Coloca la pieza de compartimento de la **Sala de comunicaciones** en el espacio **E (015)** del tablero y después coloca 1 marcador de Fallo en ese compartimento.
6. Coloca las piezas de compartimento de las **Secciones de evacuación A y B**, respectivamente, en los espacios **F (007)** y **G (009)** del tablero. Los personajes no pueden llegar a ellas durante esta Misión, pero serán usadas por uno de los Eventos de la historia.
7. Coloca fichas de Motor «dañado» en todos los compartimentos de **Motor**. Después, coloca Puertas cerradas en todos los Pasillos conectados a los compartimentos de **Motor**.
8. A cada jugador se le asigna un personaje al azar siguiendo las reglas normales de preparación de la tripulación descritas en el Manual de juego. Después, prepara los mazos de acción y los mazos de Objeto.
9. Deja en la caja del juego las piezas de compartimento «1» del **Sistema antiincendios**, del **Generador** y de las **Escotillas de evacuación**. Baraja el resto de las piezas de compartimento «1» y coloca boca abajo y al azar una pieza de compartimento en cada uno de los espacios de compartimento marcados en amarillo del diagrama de preparación que se muestra en la página siguiente.

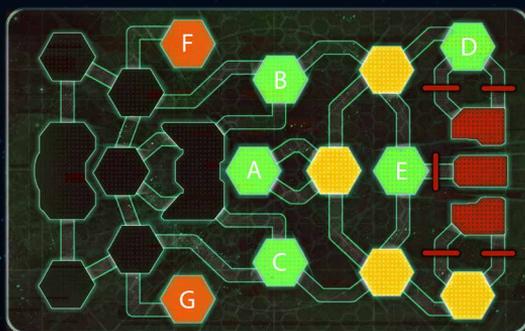
***Importante:** la parte delantera de la nave permanece inaccesible durante esta Misión y no contiene más piezas de compartimento que las Secciones de evacuación. Los personajes nunca pueden, bajo ninguna circunstancia, acceder a la parte inaccesible de la nave.*

10. Prepara la siguiente reserva especial de fichas de Exploración: **1 Mucosidad**, **1 Puerta**, **1 Silencio**, **1 Peligro**, **1 Fuego** y **3 Fallo**. Al preparar esta reserva, usa las fichas de cada tipo de ficha de Exploración que muestren la cantidad de Objetos más baja posible.
11. Mezcla la reserva especial de fichas de Exploración sin mirar su cara frontal y pon boca abajo y al azar 1 ficha sobre cada pieza de compartimento, salvo en el **Centro de mando**, sin tener en cuenta si están boca arriba o boca abajo.

*Importante: en esta Misión, cuando reveles una ficha de Exploración, SOLAMENTE tienes que resolver el Evento que tenga asociado y fijar la cantidad de Objetos que indique. Ignora las demás reglas relacionadas con las fichas de Exploración.*

12. Coloca 1 marcador de Estado (que hará de marcador de Autodestrucción) en la casilla de la consola de Autodestrucción que corresponda a la cantidad de jugadores de la partida: **3** (para dos jugadores), **2** (para tres jugadores) o **1** (para cuatro o más jugadores). Después, coloca la ficha del **Evento 06** en la casilla que tiene el símbolo de calavera. Cuando el marcador de Tiempo llegue a esa casilla, resuelve el **Evento 06** en lugar de la autodestrucción de la nave.

### DIAGRAMA DE PREPARACIÓN:



### COMPLETAR LA MISIÓN:

- Si todos los Motores están «en funcionamiento» y la Señal ha sido enviada por al menos un jugador, los jugadores pueden votar en cualquier momento que la nave despegue. Si la Votación queda en empate, el jugador que tenga la **ficha de Jugador inicial** tiene la última palabra.
- Tras el despegue de la nave, id al **Final I**. Coloca en el Hibernatorio la ficha del **Final I** y 1 ficha de **Activado por la historia** para que os podáis acordar de esto.
- Cuando la nave despegue, todo aquel personaje que esté fuera del Hibernatorio morirá!

### INICIO:

Iniciad la partida siguiendo las reglas normales y jugad de la forma habitual hasta que activéis un Evento. Consultad los efectos del Evento en este libro. ¡Por último, recordad mover el marcador de Autodestrucción después de finalizar por completo cada turno!

### LEYENDA DE LAS FICHAS DE EXPLORACIÓN:

- **Mucosidad:** Evento 01
- **Peligro:** Evento 03
- **Fuego:** Evento 04
- **Silencio:** Evento 05
- **Fallo:** Evento 07
- **Puerta:** Evento 08



## EVENTO 1

TATUAJE EXTRAÑO

MISIÓN 1



HUELE COMO CREO QUE DEBEN DE OLER LOS RESIDUOS TÓXICOS.



LO PRIMERO QUE ME VIENE A LA CABEZA ES <<¡QUÍTATELO DE ENCIMA YA MISMO!>>.

Y ENTONCES REPARO EN ÉL.



¡NO RECUERDO ESTOS NOMBRES! NI SIQUIERA RECUERDO CÓMO TERMINÓ ESTO EN MI PIEL. ¿QUÉ ME ESTÁ PASANDO EN LA CABEZA?



- » Descarta 2 cartas al azar de tu mano.
- » Coloca 1 Pista en la reserva de la Campaña.
- » Continúa con la Misión.

## EVENTO 2

DESCUBRES UN HUEVO

MISIÓN 1

¿QUÉ DIABLOS ES ESTO?



Escoge una opción:

- » Recoges el Objeto: ve al **Evento 11**.
- » Ignoras el Objeto: continúa con la Misión.

## EVENTO 3

DESCARGA SÚBITA

MISIÓN 1

PARECÍA DESPEJADO...





...PERO DEBERÍA HABERLO PREVISTO. SU IA DEBE DE HABER ENCONTRADO CIENTOS DE FORMAS DE MATARNOS CON NUESTRA PROPIA NAVE.

» Este personaje sufre 2 Heridas leves.  
» Si este personaje descarta 1 carta de acción *Interrupción*, la cantidad de Heridas leves se reduce a 1.

**EVENTO 4**  
EXPLOSIÓN DE TUBERÍA MISIÓN 1

LA NAVE TIENE CIENTOS DE VENAS QUE BOMBEAN EN SILENCIO SUS FLUIDOS: REFRIGERANTE DEL REACTOR, ACEITE HIDRÁULICO, COMBUSTIBLE PARA LOS PROPULSORES, AGUA POTABLE, RESIDUOS...

EN REALIDAD, NADIE RECUERDA (NI A NADIE LE IMPORTA) QUÉ FLUYE NI ADÓNDE.

HASTA QUE...

» Este personaje sufre 1 Herida grave.  
» Si este personaje descarta 1 carta de acción *Interrupción*, la Herida grave pasa a ser una Herida leve.

**EVENTO 5**  
IMAGEN ESPECULAR MISIÓN 1

ES RARO VER TU PROPIO CUERPO ASÍ.

PARECE COMO SI TE MIRARAS EN UN ESPEJO DISTORSIONADO.

SÉ QUE DEBERÍA DEJAR QUE TODOS LOS DEMÁS LO SUPIERAN.

PERO TAMBIÉN SÉ QUE YA NO VOLVERÍAN A CONFIAR EN MÍ. ¡EL CUERPO DEBE DESAPARECER!

» Descarta 2 cartas de tu mano.  
» Continúa con la Misión.

EL CHIVATO TENÍA RAZÓN:  
ESTOS VAN EN SERIO.

## EVENTO 6

PARTIDA DE ABORDAJE

MISIÓN 1

SI LLEGAN AL HIBERNATORIO ANTES DE QUE HAGAMOS UN SALTO, PODEMOS DARNOS POR MUERTOS... PERO, SI NO LO CONSIGUEN, ACABARÁN COMO UNA MANCHA HÚMEDA EN LA PARED.

- » Coloca 1 ficha de Pelotón de Marines en cada una de las **Secciones de evacuación A y B**.
- » Al inicio de cada turno, mueve las fichas de Pelotón de Marines un compartimento hacia el Hibernatorio ignorando las Puertas cerradas. El primer Pelotón se mueve pasando por los compartimentos 004 y 005, mientras que el segundo Pelotón lo hace por los compartimentos 006 y 005.
- » Coloca en el Hibernatorio la ficha del **Evento 09** y 1 ficha de **Activado por la historia**.
- » Cuando un Pelotón de Marines llegue al Hibernatorio, id al **Evento 09**.

## EVENTO 7

APAGADO

MISIÓN 1

¿TÍOS?  
ME IRÍA BIEN UN  
POCO DE AYUDA...

- » Cierra todas las Puertas que estén conectadas al compartimento en el que estás. Después, coloca 1 marcador de **Munición / Herida** junto a la miniatura de tu personaje. Ese marcador representa el aire que se está desalojando del compartimento.
- » Retira el marcador al inicio de la siguiente **ronda**.
- » Al inicio de cada ronda, si el marcador ya no está y tu personaje sigue atrapado en el compartimento, sufres 1 Herida leve.
- » Cuando una de las Puertas que estén conectadas al compartimento sea abierta, este efecto termina.

## EVENTO 8

CASI APLASTADO

MISIÓN 1

COMENZÓ A CERRARSE  
JUSTO CUANDO PASABA.

EN EL MOMENTO JUSTO,  
ESTO **NO HA SIDO**  
**UNA COINCIDENCIA.**

- » Sufres 1 Herida grave en la Pierna. Si eres el Científico, sufres 1 Herida grave en el Cuerpo en lugar de en la Pierna.

## EVENTO 9

MASACRADOS

MISIÓN 1

# FIN

TRIPULACIÓN, AQUÍ TENGO ALGO.

DIME QUE ES BUENO.

## EVENTO 10

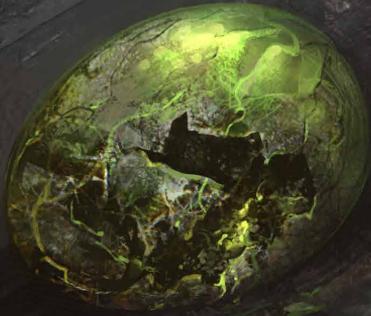
COMPARTIMENTO  
DE VIGILANCIA

MISIÓN 1

¿SABÍAIS QUE TENÍAMOS UNA ENORME  
BODEGA DE CARGA EN LA CUBIERTA  
INFERIOR? HAY... ALGO EN ELLA.

SEA LO QUE SEA, TIENE  
QUE ESPERAR. ¡HEMOS DE  
DESPEGAR **YA!**

- » Coloca 1 **Pista** en la reserva de la Campaña.
- » Continúa con la Misión.



ESTA COSA NO ES DE AQUÍ.

## EVENTO 11

HUEVO

MISIÓN 1

LA CUARENTENA... CREO QUE SÉ POR QUÉ SE ORDENÓ.

¡NO HAY TIEMPO!  
¡PONTE A TRABAJAR!

ME QUEDARÍA MÁS TRANQUILO SI ALGUIEN LE ECHARA UN OJO A ESTA COSA EN EL LABORATORIO.

- » El personaje recibe 1 ficha de Huevo (es un Objeto voluminoso).
- » Coloca en el Laboratorio la ficha de la **Decisión A** y 1 ficha de **Activado por la historia**.
- » Si un personaje que lleva un Huevo llega al Laboratorio durante esta Misión, destruye el Huevo y coloca la ficha de la **Decisión A** en la reserva de la Campaña.

## FINAL I

POSTCOMBUSTIÓN

MISIÓN 1

¡TODOS LOS INDICADORES EN VERDE! ¡SALTAREMOS EN CUANTO NOS ALEJEMOS DE LA ESTACIÓN. ¡ID A VUESTRAS PECERAS!

¿NO CREES QUE PODRÍAMOS DEJARLES UN REGALO DE DESPEDIDA?

PODRÍAMOS DARLE LA VUELTA A LA NAVE Y ARRASAR LA PLATAFORMA DE LANZAMIENTO CON LOS PROPULSORES.

¡HAY MONTONES DE CIVILES AHÍ ABAJO! ¡NO PODEMOS CARGÁRNOSLOS SIN MÁS!

### Todos los jugadores votan:

- » Destruir con los propulsores traseros todas las naves estacionadas: id al **Final II**.
- » Echar a volar: id al **Final III**.

Si la Votación queda en empate, el jugador que tenga la ficha de **Jugador inicial** en este momento tiene la última palabra.

**FINAL II**  
PLATAFORMA ARRASADA MISIÓN 1



- » Coged la ficha de la **Decisión B** y colocadla en la reserva de la Campaña.
- » A continuación, si tenéis la ficha de la **Decisión A**, id al **Final III**. De lo contrario, id a la **Misión 2**.

**FINAL III**  
ENCRUCIJADA MISIÓN 1



- » Si tenéis la ficha de la **Decisión A**, id al **Final IV**. De lo contrario, id a la **Misión 2**.

**FINAL IV**  
POTENCIA DE PROCESAMIENTO MISIÓN 1

LA COMPUTADORA PRINCIPAL DE LA NAVE ES BRUTAL, PERO TIENE SUS LÍMITES.



DEBÍAMOS TOMAR UNA ÚLTIMA DECISIÓN ANTES DE ECHARNOS UNA LARGA Y GÉLIDA SIESTA.

- Todos los jugadores votan:**
- » Analizar el artefacto: coged la ficha de la **Decisión C** y colocadla en la reserva de la Campaña. Después, id a la **Misión 2**.
  - » Optimizar la propulsión y calcular maniobras evasivas: id a la **Misión 2**.
- Si la Votación queda en empate, el jugador que tenga la **ficha de Jugador inicial** en este momento tiene la última palabra.

# M I S I Ó N 2

El holandés errante



- » Si **TENÉIS** la ficha de la **Decisión C** o **NO TENÉIS** la ficha de la **Decisión B**, id a la **Introducción 1**.
- » De lo contrario, id a la **Introducción 3**.

## INTRODUCCIÓN 1

DAÑOS DE COMBATE

MISIÓN 2

SE NOS ECHARON ENCIMA MUCHO ANTES DE LO ESPERADO.

SOLO LOS MEJORES PILOTOS MILITARES PUEDEN HACER ES.

NO ES FÁCIL HACER UN SALTO MIENTRAS VARIOS CAÑONES DE RIEL ESTÁN HACIENDO TRIZAS TU NAVE.

PARECE SER QUE TENEMOS UNO.

**DAÑO CRÍTICO**

- » La Ariadne sufre daños de combate. Esto acarreará consecuencias en posteriores Misiones.
- » Si tenéis la ficha de la **Decisión C**, id a la **Introducción 2**.
- » De lo contrario, id a la **Introducción 3**.

## INTRODUCCIÓN 2

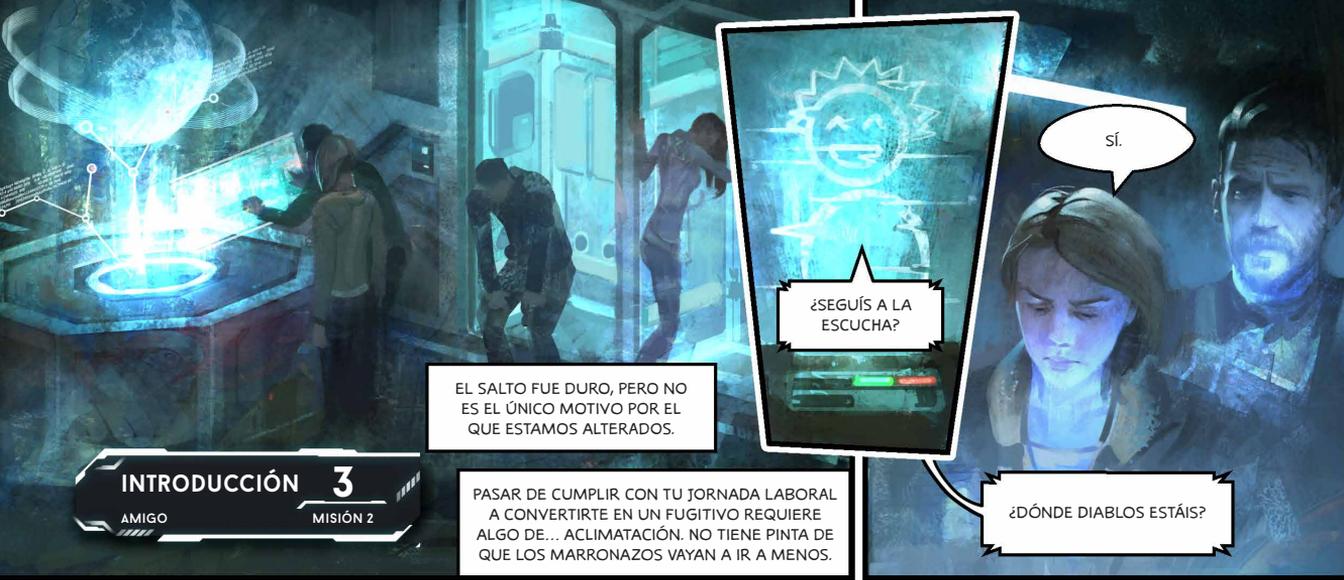
ANÁLISIS

MISIÓN 2

LA COMPUTADORA NO TARDÓ MUCHO EN DESCUBRIR QUE SE TRATABA DE UNA ENDÓSPORA DE ALGUNA FORMA DE VIDA DESCONOCIDA. PERO, A PARTIR DE AHÍ, LAS COSAS EMPEZARON A TORCERSE MÁS Y MÁS.

EL CUADERNO DE BITÁCORA ERA UN CAOS: NO HABÍA FORMA DE SABER CON EXACTITUD CÓMO ENTRÓ ESA COSA A BORDO. DURANTE NUESTRA ÚLTIMA MISIÓN, NI VISITAMOS NINGUNA ESTACIÓN, NI NOS ACOPLAMOS A NINGUNA NAVE, NI INTERCEPTAMOS NINGÚN OBJETO. AL PARECER, SALIMOS AL ESPACIO PROFUNDO TRANSPORTANDO YA ESA COSA. NUESTRA ÚNICA ESPERANZA ERAN NUESTROS RECUERDOS, PERO ESTABAN A PUNTO DE SER REVUELTOS POR OTRO SALTO.

- » Colocad 1 **Pista** en la reserva de la Campaña.
- » ¡La nave salta! Id a la **Introducción 3**.



¡SÍ!

¿SEGUÍS A LA ESCUCHA?

EL SALTO FUE DURO, PERO NO ES EL ÚNICO MOTIVO POR EL QUE ESTAMOS ALTERADOS.

¿DÓNDE DIABLOS ESTÁIS?

### INTRODUCCIÓN 3

AMIGO

MISIÓN 2

PASAR DE CUMPLIR CON TU JORNADA LABORAL A CONVERTIRTE EN UN FUGITIVO REQUIERE ALGO DE... ACLIMATACIÓN. NO TIENE PINTA DE QUE LOS MARRONAZOS VAYAN A IR A MENOS.



BUENA PREGUNTA. ¿ADÓNDE NOS HAS TRAÍDO?

ESTAMOS EN MITAD DE NINGUNA PARTE. TECLEÉ AL AZAR LAS PRIMERAS COORDENADAS QUE ME PASARON POR LA CABEZA. ¿DEBERÍA...?

¡ESPERA, ESTAMOS PERDIENDO LA SEÑAL!

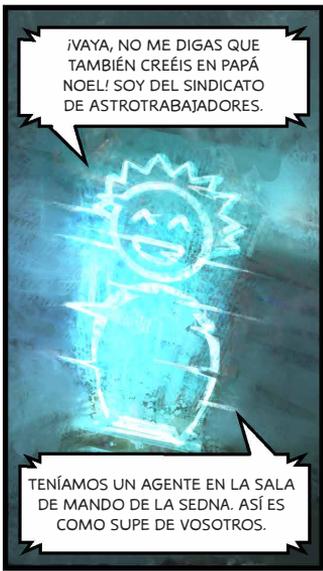
NO. RECONECTA, PERO NO LE DIGAS NADA.



OK, ESTAMOS DE VUELTA. HE ENMASCARADO TANTO LA NAVE QUE HA DESAPARECIDO DE TODOS LOS SENSORES.

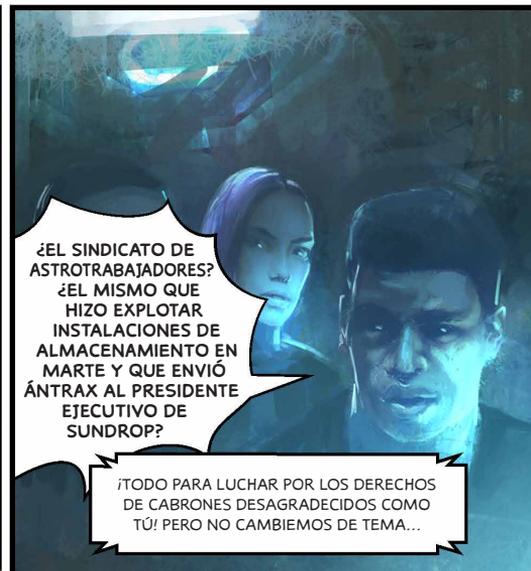
CHICA LISTA. AUN ASÍ, NECESITÁIS AYUDA... Y YO PUEDO DÁROSLA.

¿EN SERIO? ¿TÚ NO ERAS UN SIMPLE «AMIGO DE OTRA NAVE»?



¡VAYA, NO ME DIGAS QUE TAMBIÉN CREÉIS EN PAPÁ NOEL! SOY DEL SINDICATO DE ASTROTABAJADORES.

TENÍAMOS UN AGENTE EN LA SALA DE MANDO DE LA SEDNA. ASÍ ES COMO SUPE DE VOSOTROS.

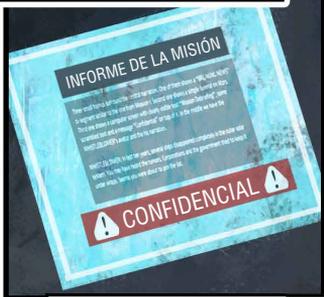


¿EL SINDICATO DE ASTROTABAJADORES? ¿EL MISMO QUE HIZO EXPLOTAR INSTALACIONES DE ALMACENAMIENTO EN MARTE Y QUE ENVIÓ ÁNTRAX AL PRESIDENTE EJECUTIVO DE SUNDROP?

¡TODO PARA LUCHAR POR LOS DERECHOS DE CABRONES DESAGRADECIDOS COMO TÚ! PERO NO CAMBIEMOS DE TEMA...



ÚLTIMA HORA



EN LOS ÚLTIMOS DIEZ AÑOS, HAN DESAPARECIDO VARIAS NAVES. PUEDE QUE HAYÁIS OÍDO LOS RUMORES, PESE A QUE LAS CORPORACIONES Y EL GOBIERNO INTENTAN MANTENERLO EN SECRETO. POR LO VISTO, ESTÁIS A PUNTO DE UNIROS A LA LISTA.



PERO AHORA TENEMOS UNA OPORTUNIDAD: CON VUESTRA NAVE, PODEMOS DESCUBRIR QUÉ FUE DE ESAS OTRAS TRIPULACIONES. TENEMOS EQUIPOS DE CIENTÍFICOS E INVESTIGADORES A LA ESPERA. OS ESTOY ENVIANDO EL PUNTO DE ENCUENTRO.

¡PARA EL CARRO! TENEMOS GRAN CANTIDAD DE DAÑOS ESTRUCTURALES; NO PODEMOS VOLAR A NINGUNA PARTE.



¡VENGA YA! ¡NI QUE TUVIERAIS OTRA...!



¡HAY QUE JODERSE!



MALDICIÓN...

ES... IMPOSIBLE.

¡EH!, ¿SEGUÍS AHÍ?



# PREPARACIÓN DE LA MISIÓN 2

**IMPORTANTE:** los Objetos, las Heridas, el Estado y las cartas de los personajes de la Misión 1 se conservan en esta Misión!

**PILOTO:** Los sensores indican que no hay ningún tipo de daño estructural. Puede que sea nuestro día de suerte...

**EXPLORADORA:** Encontrar a la Nemesis justo aquí y justo ahora... ¡Es simplemente imposible!

**CAPITÁN:** A mí tampoco me gusta.

**SOLDADO:** Y a mí no me gusta ser presa fácil mientras tenemos detrás a la mitad del sistema exterior. ¡Debemos movernos!

**PILOTO:** Me temo que tiene razón. La Ariadne ha sufrido daños demasiado graves durante el salto. Sin embargo, podríamos intentar usar la Nemesis como coche de fuga. Subir a bordo y echar un vistazo no nos hará ningún daño.

**CAPITÁN:** Así es. Meteos en vuestros trajes, todos.

**CIENTÍFICO:** ¿Yo también?

**CAPITÁN:** No sabemos qué hay ahí fuera, ni sabemos cuándo darán con nosotros los militares. Es mejor permanecer juntos.

## QUÉ DEBÉIS HACER:

1. Entrar en la Nemesis a través de los tubos de lanzamiento de las Cápsulas de escape abiertos.
2. Evaluar si la nave está en condiciones de navegar por el espacio. En caso afirmativo, usarla para escapar.

## RESUMEN DE LA MISIÓN:

La Misión usa el modo totalmente cooperativo, pero con las siguientes excepciones:

- Vuestro equipo entra por los tubos de lanzamiento de las Cápsulas de escape.
- A partir de ahí, seréis guiados por una sucesión de Eventos de la historia.
- Las cartas de Coordinadas y la consola de Destino no se usan.
- El marcador de Tiempo no se coloca al inicio de la Misión.
- Esperaos lo inesperado.

## PREPARACIÓN DE LA MISIÓN:

1. Los personajes conservan su Estado, sus Objetos y sus cartas de acción de la Misión anterior.
2. Coloca el tablero de la Nemesis sobre la mesa. Es la disposición básica de la nave.
3. Coloca la pieza de compartimento de la **Sección de evacuación B** en el espacio **A (009)** del tablero y fija su contador de Objetos en 0. Después, coloca todas las miniaturas de los personajes en ese compartimento.
4. Coloca boca arriba las siguientes piezas de compartimento: el **Quirófano** en el espacio **B (013)** del tablero, el compartimento de **Vigilancia** en el espacio **C (016)**, el compartimento de **Control de Motores** en el espacio **D (003)** y el **Generador** en el espacio **E (007)**.
5. Coloca la ficha del **Evento 05** y 1 ficha **Al usar** en el **Quirófano**.
6. Coloca la ficha del **Evento 02** y 1 ficha **Al entrar** en el **Hibernatorio**, que está en el espacio **F (011)** del tablero.
7. Coloca el resto de los compartimentos en el tablero siguiendo las reglas normales (los pasos 2 y 3 de la preparación de la partida, en la página 6 del Manual de juego).

8. Mezcla boca abajo todas las fichas de Motor y colócalas en el tablero según se indica en el paso 8 de la preparación de la partida (consulta la página 6 del Manual de juego).

9. No prepares las Cápsulas de escape ni el marcador de Destino.

**Importante:** a diferencia de la Misión anterior, en esta Misión las fichas de Exploración funcionan como en una partida normal. Pon boca abajo y al azar 1 ficha de Exploración sobre cada pieza de compartimento (salvo en la **Sección de evacuación B**, que es donde todos los personajes empiezan esta Misión) sin tener en cuenta si están boca arriba o boca abajo.

10. Prepara el **tablero de Intruso** siguiendo las reglas normales (los pasos 9 y 10 de la preparación de la partida, en la página 6 del Manual de juego), con la excepción de que solo has de colocar en él 1 ficha de Huevo.

11. Mete las siguientes **fichas de Intruso** en la **bolsa de Intruso**:

- 4 Larvas;
- 4 Intrusos adultos, más 1 ficha de Intruso adulto adicional por cada personaje;
- 2 Reptadores;
- 1 en blanco.

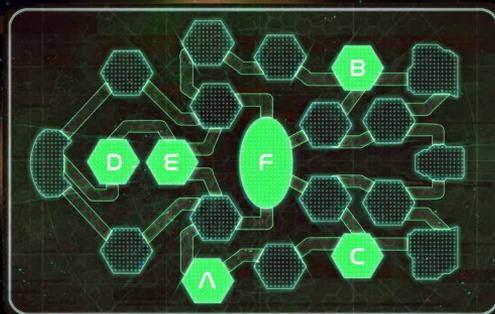
12. ¡No coloques el marcador de Tiempo en la consola de Tiempo!

## ANÁLISIS DEL HUEVO:

Si **TENÉIS** la ficha de la **Decisión C**:

La computadora de vuestra nave finaliza el análisis preliminar del Huevo, lo que os aporta algunos conocimientos de la biología de esa especie. Descubre inmediatamente la Debilidad del espacio **Huevo de Intruso** del tablero de Intruso.

## DIAGRAMA DE PREPARACIÓN:



## COMPLETAR LA MISIÓN:

- La Misión termina cuando un Evento de la historia así lo indique.
- Por favor, **NO** recojáis el tablero ni mováis ningún compartimento después de que haya terminado la Misión.

## INICIO:

Para iniciar la Misión, id al **Evento 01**, en la página siguiente.

## EVENTO 1

ABORDAJE

MISIÓN 2

**NEMESIS.** YA EL NOMBRE ME DA ESCALOFRÍOS. LA NAVE MÁS GRANDE QUE HA DESAPARECIDO EN EL ESPACIO PROFUNDO.

QUIENQUIERA QUE LA ABANDONARA FUE TAN AMABLE DE DEJAR LA PUERTA PRINCIPAL ABIERTA. LAS CUATRO CÁPSULAS DE ESCAPE HAN DESAPARECIDO.

LA ENERGÍA DE EMERGENCIA SIGUE FUNCIONANDO Y QUEDA ALGO DE OXÍGENO EN EL TANQUE PRINCIPAL. SOLO NECESITAMOS ACTIVAR EL SOPORTE VITAL ANTES DE MORIR CONGELADOS O ASFIXIARNOS.

NO SÉ SI ES BUENO O MALO QUE UNA PARTE DE MÍ ESPERARA QUE ENCONTRÁRAMOS UN INHÓSPITO CASCARÓN MUERTO Y REGRESÁRAMOS CUANTO ANTES.

MEJOR NO PENSAR EN ELLO. SOLO ESPERO QUE, DESPUÉS DE DIEZ AÑOS, TODO ESTÉ DESPEJADO... DE TODAS FORMAS, NO PODREMOS SABER MÁS HASTA QUE RECONECTEMOS LA ENERGÍA PRINCIPAL.

### QUÉ DEBÉIS HACER AHORA:

- » Restaurar manualmente la Nemesis a plena energía mediante el interruptor maestro del compartimento del Generador.
- » Coloca la ficha del **Evento 03** y 1 ficha **AI** usar en el **Generador**. Este Evento se resuelve en cuanto algún personaje use el Generador. ¡Hasta que esto ocurra, no podréis usar ninguna acción de compartimento!
- » Coloca 1 marcador de Estado en la casilla 3 de la consola de Autodestrucción: este marcador representa la disminución del oxígeno y el ambiente de frío extremo. ¡Si llega a la casilla de la calavera, todo el mundo muere y la Campaña termina en fracaso!

## EVENTO 2

HIBERNATORIO

MISIÓN 2

LA NEMESIS SE APAGÓ HACE DIEZ AÑOS.

SERÍA DE ESPERAR QUE, TRAS UNA DÉCADA, LOS FILTROS DEL AIRE Y LAS TEMPERATURAS BAJO CERO HUBIERAN HECHO SU TRABAJO, PERO SIGUE OLIENDO FATAL.

### Todos los jugadores votan:

- » Registrar el cadáver: el personaje que ha activado el Evento recibe 1 carta de Contaminación y después roba 1 carta de Objeto verde, 1 roja y 1 amarilla. Continúa con la Misión.
- » Ignorar el cadáver: Continúa con la Misión.

## EVENTO 3

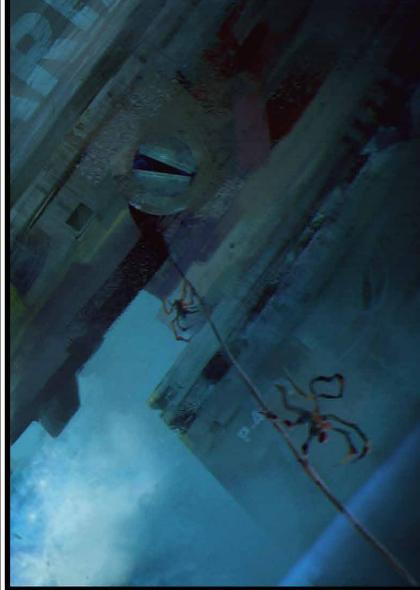
ENCENDIDO

MISIÓN 2

SUPONGO QUE FUNCIONÓ...



...PERO LA ALEGRÍA NOS  
IBA A DURAR POCO.



ALGO ASUSTÓ A LA IA DE LA  
ARIADNE. ERA TAN MALO COMO PARA  
MERECEER UNA PRIORIDAD MÁS ALTA  
QUE NUESTRA SUPERVIVENCIA.



OFICIALMENTE, LA IA DE LA NAVE NO TIENE UNA  
PRIORIDAD MÁS ALTA. SIN EMBARGO, TAMBIÉN ESTAMOS  
«OFICIALMENTE» MUERTOS. DE TODAS FORMAS,  
SIN MOTOR DE SALTO, LA ARIADNE ESTÁ JODIDA.



SI NO NOS DAMOS PRISA, NOSOTROS  
TAMBIÉN LO ESTAREMOS.



## EVENTO 4

CUADERNO DE BITÁCORA MISIÓN 2

» ¡La repentina partida de la Ariadne os sobresalta! Todos los jugadores descartan 1 carta de acción al azar de su mano.

» La energía se ha restablecido: podéis usar acciones de compartimento de la forma normal.

» Coloca 1 marcador de Estado en la casilla 8 de la consola de Tiempo y la ficha del **Evento 07** en la casilla final roja de la consola de Tiempo. Resuelve el **Evento 07** en cuanto la nave salte (o sea, cuando el marcador de Tiempo llegue a la casilla final).

**QUÉ DEBÉIS HACER AHORA** (en cualquier orden):

- » Acceder a la **Cabina** para fijar las Coordenadas de salto.
- » Consultar el cuaderno de bitácora en el compartimento de **Vigilancia**.
- » ¡Antes de que el salto tenga lugar, asegurarse de que al menos dos Motores están «en funcionamiento»!
- » ¡Antes de que el salto tenga lugar, asegurarse de que nadie está Infectado!

**REGLAS:**

- » Coloca la ficha del **Evento 04** y 1 ficha **Al usar** en el compartimento de **Vigilancia**.
- » Coloca la ficha del **Evento 06** y 1 ficha **Al usar** en la **Cabina** de la nave.
- » Cuando hayáis completado todas las tareas antes indicadas, dirigiós al **Hibernatorio** y poneos en hibernación.
- » Una vez todos los personajes estén muertos o en hibernación, O BIEN cuando el Tiempo se agote y la nave salte, revelad el **Evento 07**. Los personajes que no estén en el Hibernatorio cuando la nave salte mueren.

EL «INCIDENTE» TUVO LUGAR HACE DIEZ AÑOS. SI LA TRIPULACIÓN SE LARGÓ, ¿POR QUÉ NO SE AVISÓ A OTRAS NAVES? ¿POR QUÉ NO RECIBIERON NINGUNA PROTECCIÓN LAS OTRAS TRIPULACIONES? ¿POR QUÉ SIGUIERON ENVIÁNDOLOS DESPREVENIDOS A LA OSCURIDAD? QUIZÁ EL VIEJO CUADERNO DE BITÁCORA DE LA NAVE TENGA LA RESPUESTA...

ARCHIVO ELIMINADO  
ARCHIVO ELIMINADO  
ARCHIVO ELIMINADO

...O QUIZÁ NO. TODO FUE BORRADO.  
¿LO HIZO LA TRIPULACIÓN O FUE  
UN MECANISMO DE EMERGENCIA  
ACTIVADO DE FORMA REMOTA?

FUESE LO QUE  
FUESE, NO SE LO  
CARGARON TODO.

SU FISIOLÓGIA VA MÁS ALLÁ DE  
NUESTRA IMAGINACIÓN. PARECE SER  
QUE VIVEN EN VARIAS DIMENSIONES AL  
MISMO TIEMPO, COMO UN POLIEDRO  
QUE SOLO TIENE UNA FACETA  
VISIBLE DESDE NUESTRA REALIDAD  
EN CUALQUIER MOMENTO DADO.

TENEMOS SUFICIENTE  
PARA HACER ALGUNAS  
OBSERVACIONES BÁSICAS.

NO DEJO DE DARLE  
VUELTAS A ESTA IMAGEN.  
DE ALGUNA MANERA, ME  
RESULTA... ¿FAMILIAR?

A MEDIDA QUE SE ALIMENTA, DA LUGAR  
A UNA FORMA MÁS GRANDE DESDE...  
ALGÚN LUGAR. CADA UNA DE SUS MUDAS  
DE PIEL ES COMO DARLE LA VUELTA A UN  
GUANTE, Y UN CABRÓN **MÁS GRANDE**  
Y **MALO** SURGE DE LA BRECHA QUE  
DEJA LA FORMA MÁS PEQUEÑA.

» Coloca **1 Pista** en la reserva de la Campaña  
y descubre la Debilidad del espacio  
**Cuerpo de Intruso** del tablero de Intruso.  
Después, continúo con la Misión.

## EVENTO 5

ESCANEO CEREBRAL

MISIÓN 2

SE SUPONE QUE EL ESCANEO  
ERA SOLO PARA DETECTAR  
INTRUSIONES ALIENÍGENAS,  
PERO ENCONTRÓ ALGO MÁS: UN  
EXTRAÑO DISPOSITIVO BIÓNICO...

...JUSTO EN EL LUGAR  
DONDE DEBERÍA ESTAR  
EL CEREBRO. NEURONAS  
ARTIFICIALES, TRANSMISORES  
DE ALTA POTENCIA...

MEJORAS DE ÚLTIMA  
GENERACIÓN.

LOS SISTEMAS  
MÉDICOS NO PUEDEN  
ENCONTRARLE UN  
SENTIDO A TODO ELLO.

PERO ESTO TENDRÁ  
QUE ESPERAR A UN  
MOMENTO EN QUE NO  
ESTEMOS LUCHANDO  
POR NUESTRAS VIDAS.

**Los escaneos te llevan mucho tiempo:**

- » El personaje descarta todas las cartas de su mano y después pasa su turno.
- » El personaje elimina todas sus cartas de Contaminación.
- » Coloca **1 Pista** en la reserva de la Campaña y continúo con la Misión.

# EVENTO 6

SEÑAL DEL EJÉRCITO

MISIÓN 2

¡POR FAVOR, INTRODUZCA NUEVAS COORDENADAS!

¡MENSAJE ENTRANTE A TRAVÉS DE TODOS LOS CANALES! PRIORIDAD 1.



¡AQUÍ MARTE A LA TRIPULACIÓN DE LA ARIADNE! ¡CONTESTEN, MALDITOS SEAN!



RECIBIDO, MARTE. ADELANTE.

OH, BIEN... ¿DÓNDE ESTÁN? ¡NO RECONOCEMOS EL TRANSPONDEDOR DE SU NAVE!

ESO AHORA NO IMPORTA. ¿QUÉ QUIEREN DE NOSOTROS? HICIMOS LO QUE TENÍAMOS QUE HACER PARA SOBREVIVIR, Y...



MIREN, LES LAVARON EL CEREBRO; ASÍ QUE, EN REALIDAD, NO PODEMOS RESPONSABILIZARLOS DE NADA.

FUERON USADOS COMO PARTE DE UNA CONSPIRACIÓN CORPORATIVA QUE VIOLÓ VARIAS LEYES Y TRATADOS INTERNACIONALES.



USTEDES Y SU NAVE SON LA PRUEBA QUE NECESITAMOS PARA PILLAR IN FRAGANTI A SU PATRONO. LES ESTOY ENVIANDO LAS COORDENADAS DE NUESTRAS INSTALACIONES EN MARTE.

ESTAMOS BIEN EQUIPADOS PARA TRATAR CON LO QUE SEA QUE TENGAN EN SU NAVE.

...O SOLO QUIEREN HACERSE CON UNA DE ESAS COSAS. ¡EL SINDICATO NOS ADVIRTIÓ DE USTEDES!

¿EL SINDICATO? ¡ESOS SOLO ESTÁN JUGANDO A UNO DE SUS DELIRANTES JUEGOS! NO PUEDEN FIARSE DE ELLOS. ¡VENGAN AQUÍ MIENTRAS AÚN HAYA TIEMPO!

VAMOS A... PENSÁRNOSLO.

¡POR FAVOR, INTRODUZCA NUEVAS COORDENADAS DE VUELO!

## Todos los jugadores votan:

- » Fijar las Coordenadas a las instalaciones militares de Marte: coged la ficha de la **Decisión D** y colocadla en la reserva de la Campaña.
- » Fijar las Coordenadas a la base del Sindicato de Astrotrabajadores: coged la ficha de la **Decisión E** y colocadla en la reserva de la Campaña.
- » ¡Esta nave es un peligro para la humanidad! Fijar las Coordenadas al centro del sol: coged la ficha de la **Decisión F** y colocadla en la reserva de la Campaña.
- » Fijar las Coordenadas al espacio profundo e intentar luchar en solitario contra la infestación: no cojáis ninguna ficha de **Decisión**.

Continuad con la Misión siguiendo las reglas descritas en el **Evento 03**.

## EVENTO 7

ENCRUCIJADA

MISIÓN 2

Comprobad si los Motores están «en funcionamiento».

» Si más de un Motor está «dañado», id al **Final I**.

A continuación, realizad un chequeo de Contaminación normal (consulta la página 11 del Manual de juego) por cada personaje que esté en hibernación. Si al menos uno de los personajes muere debido al chequeo, id al **Final II**. Los personajes que no estén en hibernación mueren inmediatamente.

Finalmente, seguid estos pasos:

- » Si tenéis la ficha de la **Decisión D**, iniciad la **Misión 3A**.
- » Si tenéis la ficha de la **Decisión E**, iniciad la **Misión 3B**.
- » Si tenéis la ficha de la **Decisión F**, id al **Final I**.
- » Si no tenéis nada de lo anterior, id al **Final II**.

## FINAL I

BOLA DE FUEGO

MISIÓN 2

NUESTRA MUERTE FUE TAN RÁPIDA QUE APENAS NOTAMOS EL CALOR...

- » ¡Habéis muerto todos!
- » Volved a dejar en la caja del juego todos los tableros de personaje, las cartas y los Objetos. Vuestra historia termina aquí.
- » ¿O eso es lo que creéis? Id al **Final III**.

## FINAL II

CERCADOS

MISIÓN 2

AL POCO TIEMPO, ESTABAN POR TODAS PARTES. NO TUVIMOS NINGUNA OPORTUNIDAD.

- » ¡Habéis muerto todos!
- » Volved a dejar en la caja del juego todos los tableros de personaje, las cartas y los Objetos. Vuestra historia termina aquí.
- » ¿O eso es lo que creéis? Id al **Final III**.

## FINAL III

RESUCITADOS

MISIÓN 2

- » Coged la ficha de la **Decisión F**. Después, id a la **Misión 4**.

# M I S I Ó N 3A

El bloqueo



## INTRODUCCIÓN 1

RODEADOS

MISIÓN 3A

OJIVAS PEM AUTÓNOMAS,  
FRAGATAS DE CLASE  
HAZARD PERRY Y NAVES DE  
ABORDAJE. ¡ESO NO ES UNA  
OPERACIÓN DE RESCATE!

NI SIQUERA ESTAMOS DECEPCIONADOS,  
YA QUE CREO QUE TODOS CASI  
NOS ESPERÁBAMOS ALGO ASÍ.  
ELLOS, POR OTRA PARTE...

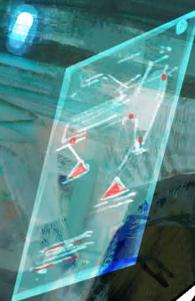
¡QUÉ DIABLOS!

SEÑORA, ESA NO ES LA ARIADNE.

¿ICREE QUE  
ESTOY CIEGA?!



QUE UNA CÉLEBRE NAVE  
FANTASMA SE LES PLANTE  
DELANTE DEBE DE HABERLES  
DADO ALGO QUE PENSAR.  
PUEDE QUE AÚN TENGAMOS  
LA OPORTUNIDAD DE  
VOLVER A SALTAR Y...



¡NOS ESTÁN  
FRIENDO LOS SISTEMAS!  
¡TENEMOS QUE  
LARGARNOS YA!

» Si tenéis la ficha de la **Decisión B**,  
id a la **Introducción 2**.

» De lo contrario, id a la **Introducción 3**.

## INTRODUCCIÓN 2

ASESINOS

MISIÓN 3A

LA TRIPULACIÓN  
RESPONSABLE DE LA  
MATANZA EN LA SEDNA ESTÁ  
SIENDO APRESADA. ¿TIENEN  
ALGO QUE DECIRLES?

¡ASESINOS,  
ESPERO QUE OS  
PUDRÁIS EN...

SEGÚN NUESTRAS  
FUENTES, SE HA  
ORDENADO A LOS MILITARES  
QUE ACTÚEN «CON TODA  
CONTUNDENCIA».

» Id a la **Preparación de la  
Misión**, en la página 42.

## INTRODUCCIÓN 3

VÍCTIMAS

MISIÓN 3A

¡ES UNA  
CONSPIRACIÓN!

¡QUIEREN QUE ESOS TÍOS  
«DESAPAREZCAN», IGUAL QUE TODAS  
ESAS TRIPULACIONES ANTES!

LA TRIPULACIÓN RESPONSABLE  
DE LA MATANZA EN LA SEDNA  
ESTÁ SIENDO APRESADA. ¿TIENEN  
ALGO QUE DECIRLES?

MUCHAS  
NAVES LLENAS DE  
ACTIVISTAS Y MANIFESTANTES YA  
ESTÁN EN ÓRBITA PARA INTENTAR  
EVITAR QUE SE DERRAME  
SANGRE.

» Id a la **Preparación de la  
Misión**, en la página 42.

# M I S I Ó N 3B

El amigo de otra nave

## INTRODUCCIÓN 1

BIENVENIDA AFECTUOSA MISIÓN 3B

EQUIPO CARO, UNAS INSTALACIONES DE INVESTIGACIÓN DEL TAMAÑO DE UNA LUNA Y ARMAS PEM. UNA COSA ES SEGURA: ESOS TÍOS NO SON QUIENES DECÍAN SER.

AL HABLA VUESTRO «AMIGO DE OTRA NAVE».

¡NOS HAS MENTIDO!

NO ME INTERRUMPAS. ESTABAI TRANSPORTANDO UNA CARGA DE EXTREMA IMPORTANCIA Y HUBO... COMPLICACIONES.

ESTABAI CONFUNDIDOS Y PERDIDOS, Y LOS MILITARES OS ESTABAN PISANDO LOS TALONES. TENÍAMOS QUE ENCONTRAR UNA FORMA DE HACER QUE OS MOVIERAIS... EN LA DIRECCIÓN CORRECTA.

UN EQUIPO DE IA PSICÓLOGAS DETERMINÓ QUE LA ESTRATEGIA DEL «CONFIDENTE SINDICALISTA» SERÍA LA MÁS EFECTIVA. Y AQUÍ ESTÁIS...

A PROPÓSITO, ¿DÓNDE ESTÁ MI ARIADNE?

NO TE LO DIREMOS HASTA QUE NOS GARANTICES QUE NO NOS PASARÁ NADA.

¡POR FAVOR..., SOIS NUESTROS EMPLEADOS! PRONTO LO RECORDARÉIS TODO.

¡O ESTO NO ES MÁS QUE OTRA TRETA PLANEADA POR TUS «IA PSICÓLOGAS»!

VALE, ENTONCES... NO ME DEJÁIS OTRA OPCIÓN.

- » Colocad 1 Pista en la reserva de la Campaña.
- » Si tenéis la ficha de la Decisión B, id a la Introducción 2. De lo contrario, id a la Preparación de la Misión, en la página 42.

## INTRODUCCIÓN 2

LA HORA DE LA VERDAD MISIÓN 3B

¿SABÍAIS QUE PROVOCASTEIS UN AUTÉNTICO DESASTRE EN LA SEDNA? NO PODEMOS PERMITIR QUE EMPLEADOS SIN ESCRÚPULOS COMO VOSOTROS NOS ARRUIENEN.

DISPAREN A DISCRECIÓN. NO NECESITAMOS A NINGUNO DE ELLOS, BASTA CON QUE CAPTUREN LA NAVE.

¡SÍ, SEÑOR!

- » Id a la Preparación de la Misión, en la página 42.

# PREPARACIÓN DE LA MISIÓN 3A/3B

**IMPORTANTE:** ¡la Nemesis empieza la Misión en el mismo estado en que estaba al final de la Misión 2! ¡Además, los Objetos, las Heridas, el Estado (por ejemplo, la Mucosidad) y las cartas de los personajes de la Misión 2 se conservan en esta Misión!

## QUÉ DEBÉIS HACER:

1. ¡Una detonación PEM ha inutilizado el sistema de propulsión! Id al compartimento de Control de motores para intentar reactivarlo.
2. Sobrevivid y escapad realizando un salto hiperespacial.

## RESUMEN DE LA MISIÓN:

La Misión usa el modo totalmente cooperativo, pero con las siguientes excepciones:

- Es posible que, en algún momento, aparezca a bordo un pelotón de asalto enemigo y que haya una ensalada de tiros en la nave.
- La nave está, por lo menos, parcialmente explorada.
- Hay turnos concretos en que los sistemas de la nave son inutilizados por pulsos electromagnéticos.
- El nivel de amenaza de los Intrusos es muy alto.

## PREPARACIÓN DE LA MISIÓN:

1. Usa el tablero de la Nemesis tal como quedó en la Misión 2. No muevas ningún compartimento ni reveles los compartimentos no explorados.
2. Vuelve a mezclar boca abajo las fichas de Motor y colócalas en el tablero según se indica en el paso 8 de la preparación de la partida (consulta la página 6 del Manual de juego).
3. Retira del tablero todas las miniaturas de Intruso, todos los marcadores de Ruido y todas las fichas de Cadáver.
4. Deja en el tablero los marcadores de Fallo y de Fuego que ya estuvieran en él.
5. Coloca la ficha del **Evento 08** y 1 ficha **Al entrar** en el compartimento no explorado que tenga el número de compartimento **más alto**. Si no quedan más compartimentos por explorar, coloca la ficha de Evento en el compartimento **015**.
6. Coloca la ficha del **Evento 06** y 1 ficha **Al entrar** en el compartimento de **Control de motores**. Este Evento se resuelve en cuanto un personaje entre en el compartimento.
7. Coloca todas las miniaturas de los personajes en el **Hibernatorio**.
8. Coloca 1 marcador de Estado en la casilla 15, -1 por cada jugador de la consola de Tiempo. Por ejemplo, si en la partida hay tres jugadores, deberás colocar el marcador de Estado en la casilla 12.
9. Coloca la ficha del **Evento 07** en la casilla 9 de la consola de Tiempo. Este Evento se resuelve en cuanto el marcador de Tiempo llegue a esa casilla.

10. Coloca 1 marcador de Munición / Herida en las casillas 12, 10, 8, 6 y 4 de la consola de Tiempo. Durante esos turnos, la Nemesis se ve afectada por pulsos electromagnéticos, que tienen las siguientes consecuencias:
  - No se pueden realizar acciones de compartimento.
  - Las armas de energía no funcionan.
11. El tablero de Intruso, las cartas de Debilidad de Intruso y el mazo de Eventos se conservan en esta Misión tal cual quedaron al final de la Misión 2. Coloca 3 fichas de Huevo en el tablero de Intruso.
12. Mete las siguientes **fichas de Intruso** en la **bolsa de Intruso**:
  - 3 Larvas;
  - 3 Intrusos adultos, más 1 ficha de Intruso adulto adicional por cada personaje;
  - 2 Reptadores;
  - 1 Reproductor;
  - 1 Reina;
  - 1 en blanco.

### CONSECUENCIAS ADICIONALES:

#### Si tenéis la ficha de la Decisión B:

- Mete las fichas de los **Eventos 01, 02, 03, 04 y 05** en la **bolsa de Intruso**. ¡Por favor, tened en cuenta que dan lugar al mismo Evento de la historia, el cual puede ocurrir varias veces!

### COMPLETAR LA MISIÓN:

- La Misión termina cuando un Evento de la historia así lo indique.

### INICIO:

Iniciad la Misión.

## EVENTOS 1-5

CON TODA CONTUNDENCIA

MISIÓN 3

NO SÉ SI ESTO SE DEBE A LO DE LA SEDNA O A LAS FORMAS DE VIDA HOSTILES QUE TENEMOS A BORDO...

...PERO NO PARECE QUE TENGAN PLANEADO CAPTURARNOS VIVOS.

- » Coloca 1 marcador de Fallo en el compartimento explorado que tenga el número de compartimento **más bajo** y que aún no tenga un marcador de este tipo. Los personajes que estén en ese compartimento sufren 1 Herida grave a menos que descarten 1 carta de acción *Interrupción*.
- » Retira de la partida esta ficha de Evento de la historia y continuad con la Misión.

## EVENTO 6

REMIENDO

MISIÓN 3

LA BUENA NOTICIA ES QUE EL SISTEMA DE CONTROL DE MOTORES TIENE UN PUERTO DE REACTIVACIÓN MANUAL.

LA MALA NOTICIA ES QUE, PARA PODER USARLO, TENEMOS QUE TENDER TRES CABLES CON PROTECCIÓN ANTI PEM A LO LARGO DE TODA UNA NAVE INFESTADA Y BAJO FUEGO INTENSO.

A partir de ahora y como acción sin coste, todos los personajes pueden colocar 1 ficha de **Cable** en cada compartimento al que entren, siempre y cuando el compartimento no tenga marcadores de Fuego ni de Fallo.

### QUÉ DEBÉIS HACER AHORA:

- » Crear una línea ininterrumpida de fichas de **Cable** (que representa el cableado anti PEM) que vaya desde el compartimento de Control de motores hasta los tres compartimentos de Motor, dos de los cuales como mínimo deben estar «en funcionamiento».

### REGLAS:

- » Cada vez que se coloque 1 marcador de Fallo o de Fuego en un compartimento, retira los Cables anti PEM que haya en él.
- » Coloca la ficha del **Evento 10** y 1 ficha de **Activado por la historia** en el compartimento de Control de motores. Id al **Evento 10** en cuanto la línea de Cables anti PEM se haya completado y **AL MENOS** un personaje esté en el compartimento de Control de motores.

## EVENTO 7

ABORDADOS

MISIÓN 3

BIEN, SOLDADOS, LA MISIÓN ES BUSCAR Y DESTRUIR.

¿A LOS SOSPECHOSOS O A LOS EXTRATERRESTRES, SEÑOR?

A TODO LO QUE SE MUEVA.

¡TODA LA MALDITA NAVE SE ESTÁ MOVIENDO!

Coloca 1 ficha de Pelotón de Marines, que representa a la partida de abordaje, en la Cabina.

- » Al final de cada turno, después de la fase de Evento, mueve la ficha de Pelotón de Marines un compartimento en dirección al personaje o Intruso que esté más cerca. Si hay varias opciones, el jugador que tenga la **ficha de Jugador inicial** en ese momento decide adónde se mueve la ficha.
- » Si el Pelotón de Marines entra en un compartimento en el que haya un personaje, ese personaje sufre 1 Herida grave; se mueve a un compartimento adyacente cualquiera, y hace una tirada de Ruido.
- » Si el Pelotón de Marines entra en un compartimento en el que haya un Intruso, o si un Intruso entra en el compartimento donde esté el Pelotón de Marines, id al **Evento 09**.
- » El Pelotón de Marines ignora el Fuego, los Fallos, las Puertas cerradas y la Despresurización de emergencia.

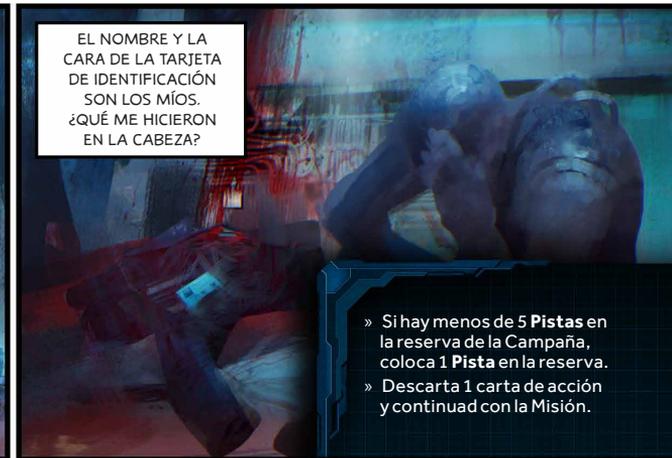


DESDE EL MOMENTO EN QUE ENTRÉ EN ESTA NAVE, ME AFLIGE UNA AGOBIANTE SENSACIÓN DE DÉJÁ VU.

**EVENTO 8**  
DÉJÁ VU MISIÓN 3



AHORA TENGO LA SEGURIDAD DE QUE YA HE ESTADO AQUÍ ANTES.



EL NOMBRE Y LA CARA DE LA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN SON LOS MÍOS. ¿QUÉ ME HICIERON EN LA CABEZA?

- » Si hay menos de 5 **Pistas** en la reserva de la Campaña, coloca 1 **Pista** en la reserva.
- » Descarta 1 carta de acción y continúad con la Misión.



**EVENTO 9**  
BATALLA MISIÓN 3

AMBOS BANDOS SE ZURRAN DE LO LINDO. TODA LA NAVE ES UN AVISPERO.

NORMALMENTE, LA COSA ME PREOCUPARÍA. SIN EMBARGO, PARECE SER QUE TODO ESTE ALBOROTO ATRAE A LAS CRIATURAS HACIA LA BATALLA. ESO ES BUENO PARA NOSOTROS.

- » Retira del tablero todos los marcadores de Ruido.
- » Coloca marcadores de Ruido en todos los Pasillos que estén conectados al compartimento en el que esté el Pelotón de Marines. Si el Pelotón estaba combatiendo contra la Reina o un Reproductor, retira del tablero la ficha del Pelotón de Marines. De lo contrario, retira del tablero al Intruso.
- » Continúad con la Misión.



**EVENTO 10**  
ENCRUCIJADA MISIÓN 3

- ¡Estáis listos para saltar!**
- » En cualquier momento de la ronda, los jugadores pueden hacer una **Votación** para saltar. Si la **Votación** queda en empate, el jugador que tenga la **ficha de Jugador inicial** en este momento tiene la última palabra.
  - » Cuando la nave salte, id al **Final I**.
  - » ¡Cuando la nave salte, todo aquel personaje que esté fuera del Hibernatorio morirá!
  - » La Misión continúa hasta que tenga lugar el salto.

**FINAL**  
FAMOSAS ÚLTIMAS  
PALABRAS

**I**  
MISIÓN 3

¡LISTOS PARA  
IRNOS! ¡METEOS EN  
VUESTRAS PECERAS,  
GENTE!



ESPERA, TODAVÍA NOS  
QUEDA ALGO POR HACER.

HE RECOPILOADO LOS  
ÚLTIMOS REGISTROS DE  
ESTA NAVE. TENEMOS QUE  
RETRANSMITIRLOS.

¿ESTÁS DE BROMA, NO?  
¡NI SIQUERA SABEMOS SI EL  
SISTEMA DE COMUNICACIONES  
FUNCIONA!

¡ELLA TIENE RAZÓN,  
NO HAY TIEMPO!

¡ESPERA! SI MURIÉRAMOS,  
TODO HABRÍA SIDO EN  
VANO. ¡LA GENTE MERECE  
SABER LO DE ESAS COSAS,  
LO DE LA NEMESIS!

Todos los jugadores votan:

- » Saltar inmediatamente: id al **Final III**.
- » Retrasar el salto y enviar una Señal: coloca 1 ficha de **Objetivo especial** en la Sala de comunicaciones si está explorada, o en la Cabina si la Sala de comunicaciones no está explorada. Para completar el **Objetivo especial**, hay que llegar al compartimento donde esté la ficha; asegurarse de que el compartimento no tiene marcador de Fallo, y realizar su acción de compartimento para enviar una Señal.
- » Si han escogido la segunda opción, los jugadores pueden hacer una Votación en cualquier momento para decidir si la nave salta inmediatamente.
- » Si la nave salta antes de enviar una Señal, todo aquel personaje que esté fuera del **Hibernatorio** morirá: id al **Final III**.
- » Si la nave salta después de enviar una Señal, todo aquel personaje que esté fuera del **Hibernatorio** morirá: id al **Final III**.

**FINAL**  
TRANSMISIÓN

**II**  
MISIÓN 3

[...] Y CON ESTO YA LO SABÉIS TODO.  
EL ESPACIO PROFUNDO NO ES SEGURO:  
TODAS ESAS TRIPULACIONES PERDIDAS ESTÁN  
MUERTAS, AL IGUAL QUE LA TRIPULACIÓN  
DE LA NEMESIS. ELLOS LO SABÍAN DESDE  
HACE DIEZ AÑOS AL MENOS.

¡Y AÚN HAY MÁS: LA  
CONOZCO! SOLÍAMOS VOLAR JUNTAS  
ANTES DE QUE DESAPARECIERA,  
HACE UNOS DIEZ AÑOS.

¡CABRONES! ES  
DIFÍCIL DE CREER,  
¿VERDAD?

- » Coged la ficha de la **Decisión G** y colocadla en la reserva de la Campaña.
- » Id al **Final III**.



SABEN QUE ESTAMOS A PUNTO DE PARTIR.

Y NO SOPORTAN LA IDEA DE PERDER. ANTES PREFIEREN EL RIESGO DE UNA EXPLOSIÓN NUCLEAR CERCA DE ÁREAS HABITADAS Y UNOS DAÑOS COLATERALES DE MILES DE MILLONES DE VIDAS PERDIDAS. NO SON MEJORES QUE LAS CRIATURAS QUE NOS ESTÁN DANDO CAZA.

**FINAL**  
PREPARADOS PARA SALTAR  
**III**  
MISIÓN 3



TODOS LOS SISTEMAS EN VERDE. SALTAMOS EN 3, 2, 1... ¡YA!



NI SIQUERA TUVIMOS LA OPORTUNIDAD DE SABER QUÉ FUE MAL. ¿DEMASIADOS DAÑOS DE COMBATE?

¿UNA CONEXIÓN MAL HECHA? ¿O FUE QUE EL MOTOR DE SALTO PASÓ FINALMENTE A MEJOR VIDA?



UN ÚLTIMO INSTANTE DE TERROR.



Y, TAMBIÉN EN UN INSTANTE, MORIMOS.



» Todos los personajes mueren.  
» **Id a la Misión 4.**



# M I S I Ó N 4

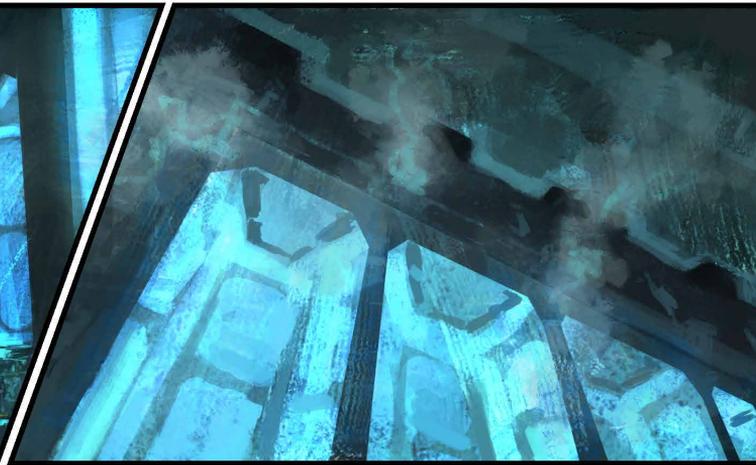
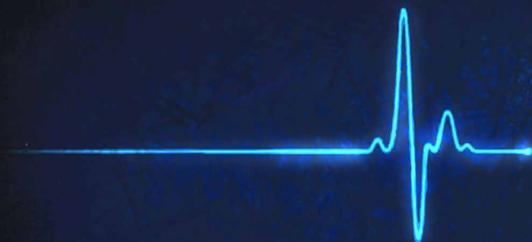
---

*Post Mortem*

# INTRODUCCIÓN 1

VUELTA AL PRINCIPIO

MISIÓN 4



VOLVER DE ENTRE  
LOS MUERTOS NO  
ES COSA FÁCIL.



EL ECO DE TUS ÚLTIMOS MOMENTOS  
SIGUE RESONÁNDOSE EN LOS  
OÍDOS. EL DOLOR FANTASMA TE  
GOLPEA COMO UNA MARRA.



¡CONJUNTOS DE DRONES A Y B PERDIDOS! INICIAR FINALIZACIÓN DE EMERGENCIA DE LA MISIÓN.

Sumad todas las Pistas que haya en la reserva de la Campaña:

- » Restad 3 al resultado si **TENÉIS** la ficha de la **Decisión F**.
- » Restad 1 al resultado si **NO TENÉIS** la ficha de la **Decisión G**.
  - » Si el resultado total es 2 o menos, id a la **Introducción II**.
  - » Si el resultado total es 3 o más, id a la **Introducción III**.



## INTRODUCCIÓN 2

SUMIDOS EN EL CAOS MISIÓN 4

HEMOS VUELTO DONDE EMPEZÓ TODO. ESTAMOS ENFADADOS Y CONFUNDIDOS. NADIE TIENE LA MENOR IDEA DE QUÉ ESTÁ PASANDO.

LA TENSIÓN SE DESBOCA.

TENEMOS QUE DESCUBRIR DE QUÉ VA TODO ESTO ANTES DE QUE NOS MATEMOS UNOS A OTROS.

- » Coged la ficha de la **Decisión H** y colocadla en la reserva de la Campaña.
- » Id a la **preparación de la Misión**, en la página 52.



## INTRODUCCIÓN 3

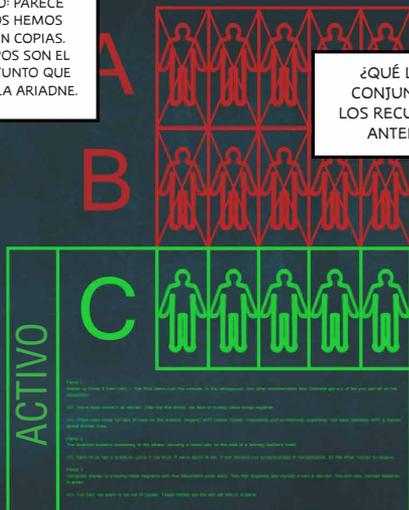
TODO EN ORDEN MISIÓN 4

¡HEMOS VUELTO DONDE EMPEZÓ TODO! DESPUÉS DEL SHOCK INICIAL, PONEMOS EN ORDEN NUESTRAS IDEAS.

HABÍA TRES CONJUNTOS COMPLETOS DE TRIPULANTES A BORDO DE LA ARIADNE. DUPLICADOS POR IMPRESIÓN ORGÁNICA: TREMENDA Y PROHIBITIVAMENTE CAROS. DEFINITIVAMENTE, NO ÉRAMOS UNA TRIPULACIÓN DE CAMIONEROS ESPACIALES NORMAL.

CADA UNO DE NOSOTROS TIENE UN ENLACE DE CARGA CUÁNTICO EN EL CRÁNEO. SI ESTAMOS A PUNTO DE MORIR, PUEDE TRANSMITIR EN NANOSSEGUNDOS NUESTRA CONSCIENCIA A OTRO «DRON» NUESTRO.

MAL ASUNTO: PARECE SER QUE NOS HEMOS QUEDADO SIN COPIAS. ESTOS CUERPOS SON EL ÚLTIMO CONJUNTO QUE QUEDABA EN LA ARIADNE.



¿QUÉ LE PASÓ AL PRIMER CONJUNTO? ¿DÓNDE ESTÁN LOS RECUERDOS DE NUESTRAS ANTERIORES MUERTES?

¿Y QUÉ DIABLOS HACEMOS EN ESTA NAVE? ESPERO QUE TENGAMOS TIEMPO SUFICIENTE PARA ENCONTRAR LAS RESPUESTAS.

- » Id a la **preparación de la Misión**, en la página 52.

# PREPARACIÓN DE LA MISIÓN 4

**IMPORTANTE:** ¡todos los personajes murieron en la anterior misión! ¡Cada jugador prepara el mismo tablero de personaje; restaura su mazo de cartas de acción; y pierde los Objetos, las Heridas y los marcadores de Estado que tuviera!

**PILOTO:** *No es que quiera cortar el buen rollo, pero seguimos estando un poco jodidos.*

**CAPITÁN:** *¿No hay nada que podamos hacer para mover esta nave?*

**PILOTO:** *Me temo que no. El motor de salto ha quedado irreparable.*

**CIENTÍFICO:** *¡Y esa no es nuestra única preocupación! El software dañino que descargaron en nuestro sistema cuando lo piratearon en la estación Sedna sigue presente. Puede que esta nave intente matarnos y, además, tanto la cabina como las cápsulas de escape no están operativas.*

**CAPITÁN:** *¿Hay alguna forma de arreglarlo?*

**CIENTÍFICO:** *Un reinicio completo unido a una reinstalación del sistema deberían ser suficientes.*

**PILOTO:** *Usando el interruptor principal del generador. Lo veo bien.*

**SOLDADO:** *Yo que vosotros me daría prisa, aún deben de estar buscando esta nave.*

## QUÉ DEBÉIS HACER:

1. Si la tripulación está confundida (es decir, si tenéis la ficha de la **Decisión H**), comprobad los registros médicos en el **Quirófano** para resolver el misterio de vuestra resurrección.
2. Reiniciad los sistemas de la Ariadne usando el interruptor principal del **Generador**.
3. Encontrad una forma de escapar.

## RESUMEN DE LA MISIÓN:

La Misión usa el modo totalmente cooperativo, pero con las siguientes excepciones:

- Los Motores están completamente destruidos, de manera que la nave no va a ir a ninguna parte...
- En lugar de ello, una de las fichas de Exploración activa un Evento especial.
- El nivel de amenaza de los Intrusos es MUY alto.
- vuestras Decisiones tendrán una gran repercusión en el Epílogo de la historia.

## PREPARACIÓN DE LA MISIÓN:

1. Todos los jugadores empiezan con un personaje que parte de cero: el mismo que tenían antes, pero con el tablero de personaje vacío (sin marcadores de Estado ni Heridas), sin cartas de Objeto y con su mazo de cartas de acción restaurado a sus cartas iniciales. Lo único que se conserva de la Misión anterior es la reserva de la Campaña.
2. Coloca el tablero de la Ariadne sobre la mesa (la disposición alternativa de la nave que se muestra en la otra cara del tablero básico). ¡No coloques las fichas de Motor en los compartimentos de los Motores, ya que la propulsión de la nave es irreparable!
3. Coloca boca arriba las siguientes piezas de compartimento: el **Generador** en el espacio **A (011)** del tablero, el **Control de cámaras estancas** en el espacio **B (017)** y el **Quirófano** en el espacio **C (003)**.
4. Si **NO TIENES** la ficha de la **Decisión H**, coloca la ficha del **Evento 06** y 1 ficha **Al usar** en el **Generador**. Si **TIENES** la ficha de la **Decisión H**, coloca la ficha del **Evento 02** y 1 ficha **Al usar** en el **Quirófano**.
5. Coloca Puertas cerradas en todos los Pasillos que están conectados a la **Cabina**. Coloca también 1 ficha de **Activado por la historia** en la **Cabina**. La **Cabina** es totalmente inaccesible hasta que un Evento de la historia la desbloquee. Además, las Puertas de los Pasillos que conducen a ella no pueden ser abiertas de ninguna manera.

- Deja en la caja del juego la pieza de compartimento del **Sistema de control de las escotillas**, ya que no se usa en esta Misión. Coloca el resto de los compartimentos y las Cápsulas de escape en el tablero siguiendo las reglas normales (los pasos 2, 3 y 7 de la preparación de la partida, en la página 6 del Manual de juego).
- Pon boca abajo y al azar 1 ficha de Exploración sobre cada pieza de compartimento que esté **boca abajo**.

**Importante:** en esta Misión, las fichas de Exploración de Puerta se usan para activar el **Evento 03**. Cada vez que reveléis una ficha de Exploración que tenga el efecto especial de Puerta, fijad la cantidad apropiada de Objetos presentes en el compartimento e id al **Evento 03**.

- Coloca todas las miniaturas de los personajes en el **Hibernatorio**.
- Prepara el **tablero de Intruso** siguiendo las reglas normales (los pasos 9 y 10 de la preparación de la partida, en la página 6 del Manual de juego), con la excepción de que solo has de colocar en él 1 ficha de Huevo.
- Mete las siguientes **fichas de Intruso** en la **bolsa de Intruso**:
  - 2 Larvas;
  - 4 Intrusos adultos;
  - 1 Reptador;
  - 1 Reprodutor;
  - 1 en blanco.
- ¡Los Intrusos van hacia el **Hibernatorio**! Coloca un Intruso adulto en el espacio **D (005)** del tablero y, a continuación, coloca un Intruso adulto más en el espacio **E (010)** si sois 3-4 jugadores y otro en el espacio **F (012)** si sois 5 jugadores.
- Retira del mazo de Evento la carta **Eyección de cápsula de evacuación** y barájalo.
- Coloca 1 marcador de Estado en la casilla 15 de la consola de Tiempo.

## DAÑOS DE COMBATE:

¡Es posible que la Ariadne siga dañada después de escapar por los pelos de la estación Sedna!

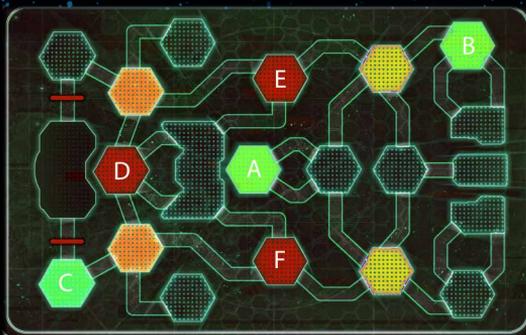
**Si NO TENÉIS la ficha de la Decisión B:**

*Os visteis implicados en una batalla espacial y la nave sufrió algunos daños. Pon 1 marcador de Fallo sobre las piezas de compartimento colocadas en los espacios del tablero con los números 004 y 006 (los marcados en naranja del diagrama de preparación que se muestra más abajo).*

**Además, si NO TENÉIS la ficha de la Decisión B y TENÉIS la ficha de la Decisión C:**

*¡Los daños de combate son graves! Además de los indicados antes, pon 1 marcador de Fallo sobre las piezas de compartimento colocadas en los espacios del tablero con los números 014 y 016 (los marcados en amarillo del diagrama de preparación que se muestra más abajo).*

## DIAGRAMA DE PREPARACIÓN:



## COMPLETAR LA MISIÓN:

La Misión termina cuando un Evento de la historia así lo indique.

## INICIO:

Iniciad la partida siguiendo las reglas normales y jugad de la forma habitual hasta que activéis un Evento. Consultad los efectos del Evento en este libro.



DETECTADA APROXIMACIÓN DE OLA DE TAQUIONES. FIRMA IDENTIFICADA: SENSOR MILITAR DE AMPLIO ESPECTRO MODELO TC-07.

# EVENTO 1

RASTRO DE LARGO ALCANCE

MISIÓN 4

MAL ASUNTO... INCLUSO DESPUÉS DE LA DESTRUCCIÓN DE LA NEMESIS, SIGUEN BUSCANDO NUESTRA PRIMERA NAVE.



LOS TAQUIONES VIAJAN MÁS RÁPIDO QUE LA LUZ, LO QUE SIGNIFICA QUE NO TENEMOS MUCHO TIEMPO.

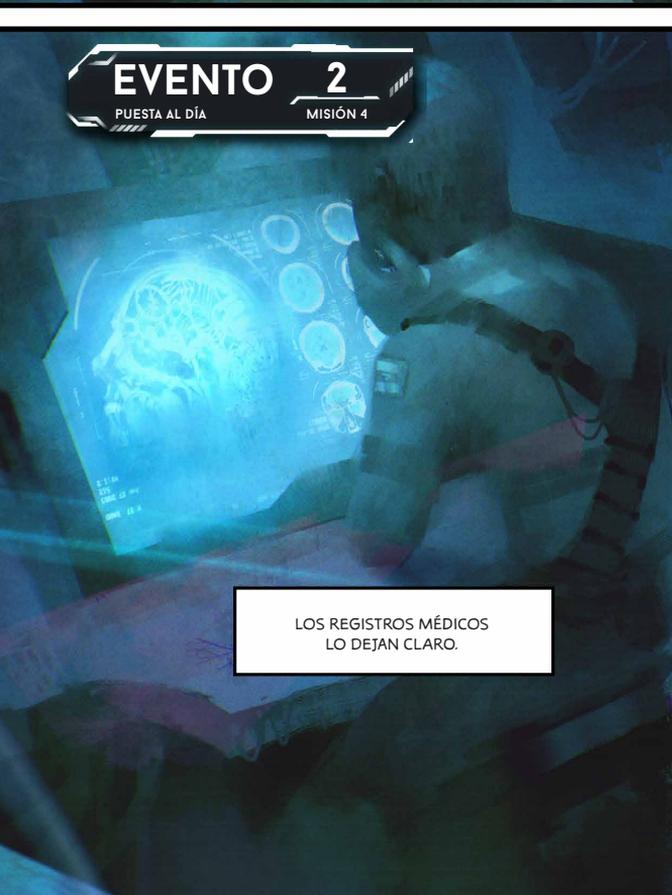
¡OBJETIVO LOCALIZADO, SEÑORA!



TRACE UN RUMBO DE INTERCEPTACIÓN. ¡COMPUTADORA, DANOS EL TIEMPO ESTIMADO DE LLEGADA!

CALCULANDO... TIEMPO ESTIMADO DE LLEGADA: 25 MINUTOS.

- » Coloca la ficha del **Evento 05** en la casilla 14 de la consola de Tiempo y la ficha del **Evento 08** en la casilla final roja de esa misma consola.
- » Continúa con la Misión.



# EVENTO 2

PUESTA AL DÍA

MISIÓN 4

LOS REGISTROS MÉDICOS LO DEJAN CLARO.



NUESTROS CUERPOS NO SON MÁS QUE DRONES PRESCINDIBLES QUE, TRAS LA MUERTE, SE SINCRONIZAN CON OTRO CUERPO MEDIANTE UN ENLACE DE CARGA CUÁNTICO INSTANTÁNEO.

POR ESO NOS DESPERTAMOS AQUÍ DESPUÉS DE MORIR EN LA NEMESIS.

SOMOS EL TERCER CONJUNTO DE TRIPULANTES QUE ALBERGABA ESTA NAVE. EL SEGUNDO CONJUNTO MURIÓ EN LA NEMESIS; SIN EMBARGO, ¿QUÉ FUE DEL PRIMERO? QUIZÁ PODAMOS SABER MÁS SOBRE ELLO EN LA CABINA.

POR DESGRACIA, SIGUE BLOQUEADA.

- » Coloca la ficha del **Evento 06** y 1 ficha **A1** usar en el **Generador**. **QUÉ DEBÉIS HACER AHORA:**
- » Usar el **Generador** para reiniciar todos los sistemas de la Ariadne.

## EVENTO 3

AISLADO

MISIÓN 4

PARTE DEL SOFTWARE DAÑINO QUE INFECTÓ NUESTROS SISTEMAS EN LA ESTACIÓN SEDNA DEBE DE SEGUIR ACTIVO.

NO DEBERÍAMOS FIARNOS DEMASIADO DE LA NAVE.

- » Cierra todas las Puertas que estén conectadas al compartimento en el que estás. Después, coloca 1 marcador de **Munición / Herida** junto a la miniatura de tu personaje. Ese marcador representa el aire que se está desalojando del compartimento.
- » Retira el marcador al inicio de la siguiente **ronda**.
- » Al inicio de cada ronda, si el marcador ya no está y tu personaje sigue atrapado en el compartimento, sufres 1 Herida leve.
- » Cuando una de las Puertas que estén conectadas al compartimento sea abierta, este efecto termina.

## EVENTO 4

PROYECTO TESEO

MISIÓN 4

ESTO ES LO QUE BUSCÁBAMOS.

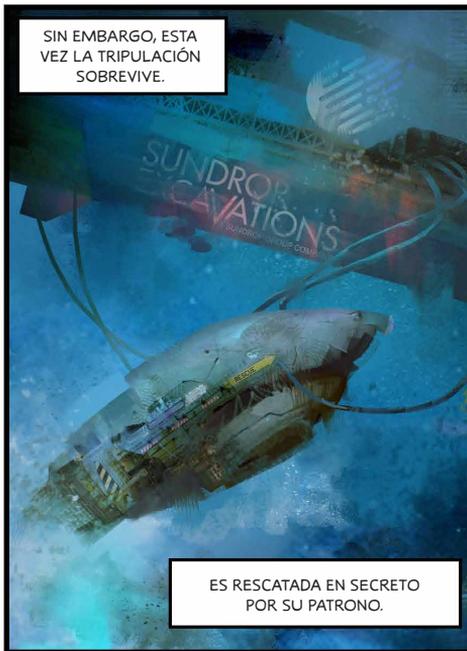
PERO NO ES ALGO QUE REALMENTE QUISIÉRAMOS VER.



TODO EMPEZÓ HACE DIEZ AÑOS.

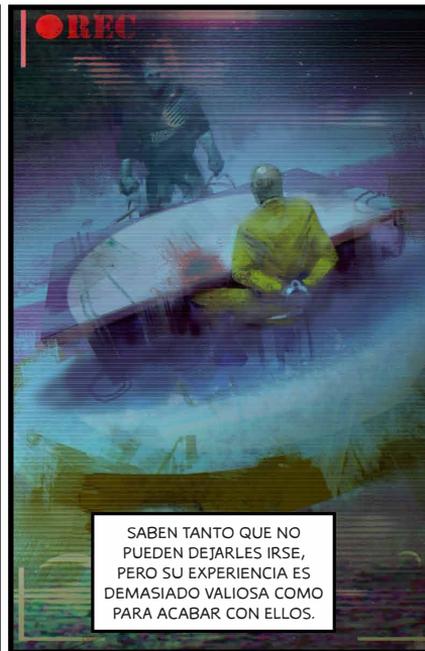


COMO MUCHAS NAVES ANTES QUE ELLA, LA NEMESIS DESAPARECE EN EL BORDE EXTERIOR DE LA NUBE DE OORT.



SIN EMBARGO, ESTA VEZ LA TRIPULACIÓN SOBREVIVE.

ES RESCATADA EN SECRETO POR SU PATRONO.



SABEN TANTO QUE NO PUEDEN DEJARLES IRSE, PERO SU EXPERIENCIA ES DEMASIADO VALIOSA COMO PARA ACABAR CON ELLOS.



ASÍ PUES, LES OFRECEN UN CONTRATO DE POR VIDA ESPECIAL.



DADO QUE SON EL ÚNICO EQUIPO QUE HA SOBREVIVIDO A UN ENCUENTRO CON LOS INTRUSOS...

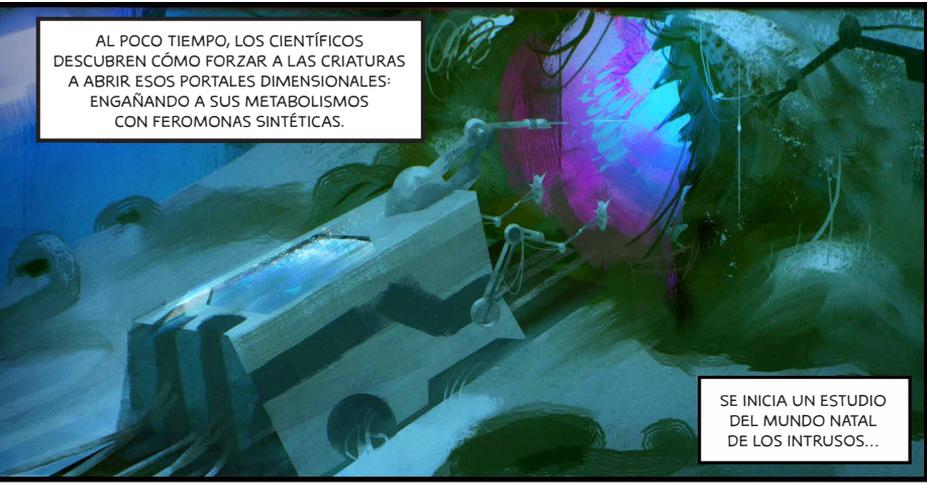
...SE CONVIERTEN EN LA PUNTA DE LANZA DE UN NUEVO PROYECTO SECRETO DE INVESTIGACIÓN.



LOS DESCUBRIMIENTOS SON IMPRESIONANTES: LOS INTRUSOS SON MUCHO MÁS QUE SIMPLES DEPREDADORES ESPACIALES.

ESOS COMPLEJOS SERES MULTIDIMENSIONALES NACEN Y SE DESARROLLAN EN OTRO LUGAR.

CUANDO ESTÁN LISTAS, SUS NUEVAS FORMAS LLEGAN A NUESTRO MUNDO GRACIAS A UN EXTRAÑO PROCESO DE MUDA TRANSDIMENSIONAL.



AL POCO TIEMPO, LOS CIENTÍFICOS DESCUBREN CÓMO FORZAR A LAS CRIATURAS A ABRIR ESOS PORTALES DIMENSIONALES: ENGAÑANDO A SUS METABOLISMOS CON FEROMONAS SINTÉTICAS.

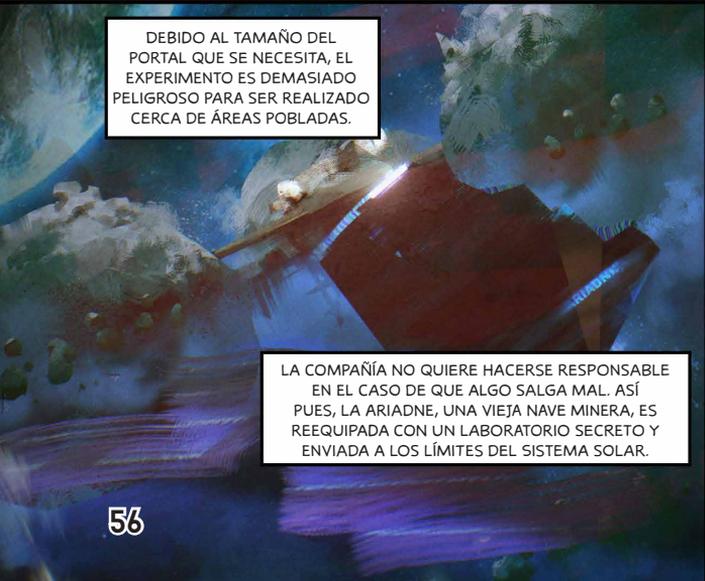
SE INICIA UN ESTUDIO DEL MUNDO NATAL DE LOS INTRUSOS...



LOS PRIMEROS PASOS SON DUROS.



AL FINAL, LLEGA EL MOMENTO DE QUE UN EQUIPO DE EXPLORACIÓN DE ÉLITE DÉ SUS PRIMEROS PASOS EN EL OTRO LADO Y ESTABLEZCA UN PUESTO AVANZADO DE INVESTIGACIÓN.



DEBIDO AL TAMAÑO DEL PORTAL QUE SE NECESITA, EL EXPERIMENTO ES DEMASIADO PELIGROSO PARA SER REALIZADO CERCA DE ÁREAS POBLADAS.

LA COMPAÑÍA NO QUIERE HACERSE RESPONSABLE EN EL CASO DE QUE ALGO SALGA MAL. ASÍ PUES, LA ARIADNE, UNA VIEJA NAVE MINERA, ES REEQUIPADA CON UN LABORATORIO SECRETO Y ENVIADA A LOS LÍMITES DEL SISTEMA SOLAR.



POR SI ACASO LA MISIÓN FUESE INTERCEPTADA, A LA TRIPULACIÓN SE LE SUPRIMEN TODOS LOS RECUERDOS NO ESENCIALES.

CADA MIEMBRO DE LA TRIPULACIÓN RECIBE DOS CUERPOS DRON DE RESPALDO CON LOS QUE SINCRONIZAN SUS RECUERDOS TRAS LA MUERTE. EL DISEÑO DE LA NAVE PERMITE AL EQUIPO REINTENTAR LA MISIÓN, O ABORTARLA, EN CASO DE FALLO CRÍTICO.



TIENE LUGAR UN FALLO CRÍTICO.

LOS CUERPOS DE LA TRIPULACIÓN, PERDIDOS EN OTRA DIMENSIÓN, NO CONSIGUEN SINCRONIZARSE.

LA COMPUTADORA CENTRAL ESTÁ DAÑADA Y ES INCAPAZ DE CONTROLAR LA SITUACIÓN. UNA TRIPULACIÓN DE RESPALDO SE DESPIERTA; PERO, SIN UNA SINCRONIZACIÓN COMPLETA, LO ÚNICO QUE RECUERDAN ES SU FALSA MISIÓN OFICIAL.



LLEGAN A LA ESTACIÓN SEDNA PENSANDO QUE NO SON MÁS QUE UN EQUIPO CORRIENTE DE CHATARREROS ESPACIALES. SIN EMBARGO, LOS MILITARES SOSPECHAN ALGO Y PONEN LA NAVE EN CUARENTENA.

INÚTILMENTE.



MIENTRAS SON PERSEGUIDOS TANTO POR HOMBRES COMO POR BESTIAS, UNO DE LOS TRIPULANTES REMEMORA UN RECUERDO LARGO TIEMPO OLVIDADO QUE LOS LLEVA AL LUGAR DONDE ESTÁ LA ÚLTIMA MORADA DE SU VIEJA NAVE, **LA NEMESIS**.

TODO LO DEMÁS ES HISTORIA.

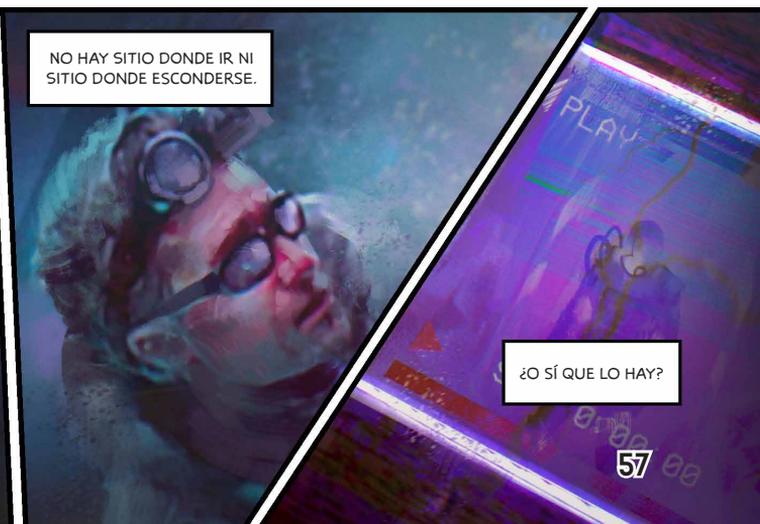


AUNQUE YA CONOCÍAMOS ALGUNOS RETAZOS DE ESTA HISTORIA, NECESITAMOS UN MOMENTO PARA ASIMILARLO TODO.

¡ESTUVIMOS TRABAJANDO PARA SUNDROP TODO EL TIEMPO! ¡LA MASACRE DE LA ESTACIÓN SEDNA OCURRIÓ **POR NUESTRA CULPA!** TODO EL MUNDO NOS BUSCA Y NO PODEMOS HUIR A NINGÚN LUGAR.



LA ARIADNE ESTÁ DEMASIADO DAÑADA PARA IR A NINGUNA PARTE. LAS CÁPSULAS DE ESCAPE NO NOS ALEJARÁN LO SUFICIENTE ANTES DE QUE LLEGUEN LOS INTERCEPTORES.



NO HAY SITIO DONDE IR NI SITIO DONDE ESCONDERSE.

¿O SÍ QUE LO HAY?



EL MÓDULO SECRETO TESEO SIGUE EN ALGÚN LUGAR DE LA CUBIERTA INFERIOR DE LA NAVE. AÚN TENEMOS TODO EL EQUIPO QUE NOS ENTREGARON PARA ENTRAR EN LA DIMENSIÓN I.

SEGÚN LOS DATOS, EN EL UNIVERSO DE LOS INTRUSOS EL TIEMPO SE DILATA DE FORMA CONSIDERABLE. SI CONSEGUIMOS SOBREVIVIR ALLÍ, AUNQUE SEA UN DÍA O DOS, HABRÁN PASADO MUCHOS AÑOS EN EL SISTEMA SOLAR.



EL PLAN ES ARRIESGADO Y COMPLICADO. NO ES DEL GUSTO DE TODOS.

ALGUNOS DE NOSOTROS PREFEREN UNA APUESTA MÁS SENCILLA: ACTIVAR LA SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN, DESACTIVAR LAS BALIZAS DE LOCALIZACIÓN DE LAS CÁPSULAS DE ESCAPE Y EYECTARNOS UNOS POCOS SEGUNDOS ANTES DE LA EXPLOSIÓN CON LA ESPERANZA DE QUE ESTA NOS ENMASCARE.

PUEDEN PASAR MUCHAS COSAS EN TODO ESE TIEMPO: LA GENTE PUEDE OLVIDAR, LAS CORPORACIONES PUEDEN HUNDIRSE, PODEMOS SER PERDONADOS...



POR DESGRACIA, LA ÚNICA FORMA DE ABRIR UN PORTAL LO BASTANTE GRANDE ES MEDIANTE UNA REINA, LA CUAL SE HA ESCAPADO DEL MÓDULO TESEO.

SLP 0:00:00

TENEMOS QUE RECUPERAR LOS INYECTORES DE FEROMONAS, ABATIR A LA REINA, PINCHARLE LOS COMPUESTOS QUÍMICOS...



PERO ESTO SIGNIFICA QUE PASAREMOS EN ELLAS UN LARGO Y GÉLIDO SUEÑO, SOBRE TODO SI ES QUE NO LLEGAN A ENCONTRARNOS NUNCA...

PELIGRO  
PELIGRO  
PELIGRO

» Coloca una Reina en el Hibernatorio.

**A continuación, todos los jugadores votan:**

- » Escapar a la dimensión I: id al **Evento 10**.
- » Intentar huir desapercibidos en las cápsulas de escape: id al **Evento 11**.

Si la Votación queda en empate, el jugador que tenga la **ficha de Jugador inicial** en este momento tiene la última palabra.

## EVENTO 5

LA SEDNA PIDE AYUDA

MISIÓN 4



TRANSMISIÓN DE EMERGENCIA RECIBIDA. PRIORIDAD ROJA. CONECTANDO AL SISTEMA DE MEGAFONÍA.

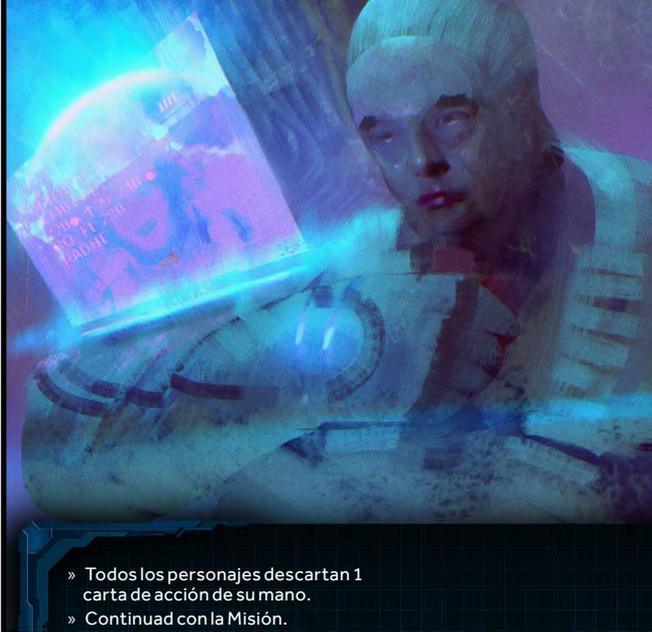
...NOS OYE? ¡ES UNA MASACRE!



¡ESAS COSAS SALIERON DE UNA NAVE QUE ROMPIÓ LA CUARENTENA!

TODOS LOS PROCEDIMIENTOS DE CONTENCIÓN HAN FALLADO. LAS PÉRDIDAS SON TREMENDAS.

POR FAVOR, TIENEN QUE EVACUARNOS. NOSOTROS...



» Todos los personajes descartan 1 carta de acción de su mano.

» Continuar con la Misión.

## EVENTO 6

REINICIO DEL CÓDIGO MISIÓN 4

HAY UNA SUCESIÓN DE ERRORES CRÍTICOS TAN LARGA COMO MI BRAZO, PERO PARECE SER QUE EL SISTEMA ESTÁ ARRANCANDO.

GRAN CANTIDAD DEL DAÑO FUE CAUSADO POR EL PIRATEO QUE SUFRIMOS EN LA ESTACIÓN SEDNA, PERO UNA BUENA PARTE PARECE SER MÁS VIEJO.

LO QUE SEA QUE PASÓ EN ESTA NAVE ANTES DE QUE NOS DESPERTÁRAMOS NO FUE BUENO.

TANTO DA, LA CABINA YA DEBERÍA ESTAR ABIERTA.

- » Abre todas las Puertas que llevan a la **Cabina**.
- » Coloca la ficha del **Evento 04** en la **Cabina**.
- » Coloca la ficha del **Evento 01** y 1 ficha **Al entrar** en el único compartimento que está conectado al **Generador** (es decir, el que está en el espacio de compartimento 013).
  - » Si hay algún personaje en ese compartimento, resuelve el **Evento 01** inmediatamente después de este.

### QUÉ DEBÉIS HACER AHORA:

- » Todos los personajes deben ir a la **Cabina**.

### REGLAS:

- » Resuelve el **Evento 04** inmediatamente después de que todos los personajes que sigan vivos lleguen a la **Cabina**.

## EVENTO 7

CÁMARA ESTANCA MISIÓN 4



**Retira a un personaje del compartimento del Control de cámaras estancas.** Ese personaje no puede tener ninguna Herida grave.

- » Coloca la miniatura de ese personaje en la consola de Tiempo, en la casilla que esté a dos turnos de la casilla del turno actual. Después, coloca la ficha del **Evento 09** y 1 ficha Activado por la historia debajo de la miniatura.
- » Cuando se inicie el turno marcado con la miniatura, vuelve a colocar la miniatura en el compartimento del Control de cámaras estancas y después id al **Evento 09**.
- » Hasta que eso ocurra, el jugador que controle a ese personaje no puede realizar ninguna acción. Además, al personaje no le afectan los Eventos ni ningún otro efecto.

## EVENTO 8

INTERCEPTADOS

MISIÓN 4

JUSTO ANTES DE QUE NOS IMPACTARAN, MI ÚLTIMO PENSAMIENTO FUE: «¿VOLVERÉ A DESPERTARME UNA VEZ MÁS EN ALGUNA OTRA NAVE O ESTACIÓN, O ESTO ES EL...».

FIN

## EVENTO 9

FEROMONAS

MISIÓN 4

EL MÓDULO TESEO ESTABA SOBRECARGADO, ESTROPEADO Y EN LLAMAS. ERA UNA TRAMPA MORTAL DE ACERO.

NADA QUE NO HAYAMOS VISTO ANTES.

- » El personaje recibe 1 ficha de **Objetivo especial**, la cual representa las feromonas de muda.
- » Mueve el marcador de Tiempo a la **casilla 6** de la consola de Autodestrucción.
- » Cuando se agote el Tiempo, el módulo Teseo explotará y se llevará a la Ariadne con él.

### QUÉ DEBÉS HACER AHORA:

- » Matar a la Reina e inyectarle inmediatamente las feromonas de muda.

### REGLAS:

- » La Reina debe morir mientras que el personaje que lleva las feromonas de muda está en el mismo compartimento que ella y tiene al menos 2 cartas de acción en su mano. Justo tras la muerte de la Reina, dicho personaje descarta inmediatamente 2 cartas de acción para inyectarle las feromonas a la Reina. Si no se dan estas condiciones, la Reina muere de la forma normal y, por tanto, debes volver a meter la ficha de Intruso de la Reina en la bolsa de Intruso para que pueda reaparecer de nuevo cuando se saque su ficha.
- » Coloca la ficha del **Final I** en el tablero de Intruso.
- » Lee el **Final I** inmediatamente después de que la Reina haya muerto y se le hayan inyectado las feromonas.

## EVENTO 10

RECADOS

MISIÓN 4

### QUÉ DEBÉS HACER AHORA:

- » Salir del compartimento del **Control de cámaras estancas**, llegar al módulo Teseo y volver con las feromonas de muda.

### REGLAS:

- » Coloca la ficha del **Evento 07** y 1 ficha **Al entrar** en el compartimento del **Control de cámaras estancas**. El **Evento 07** se resuelve en cuanto un personaje llegue a dicho compartimento.
- » Coloca 1 ficha de **Cable** en los compartimentos **007, 009, 017 y 021** del tablero. Esas fichas representan equipo de investigación y pueden recogerse a modo de acción sin coste. Las fichas de equipo de investigación recogidas se colocan en la reserva de la Campaña. La cantidad de equipo de investigación reunida tendrá repercusión en el final de la historia.

## EVENTO 11

HUIDA

MISIÓN 4

### QUÉ DEBÉS HACER AHORA:

- » Desbloquear las Cápsulas de escape y, a continuación, usarlas para huir lanzándolas **UN TURNO** antes de que la nave se autodestruya **O BIEN** salte después de que se haya activado la secuencia de Autodestrucción.

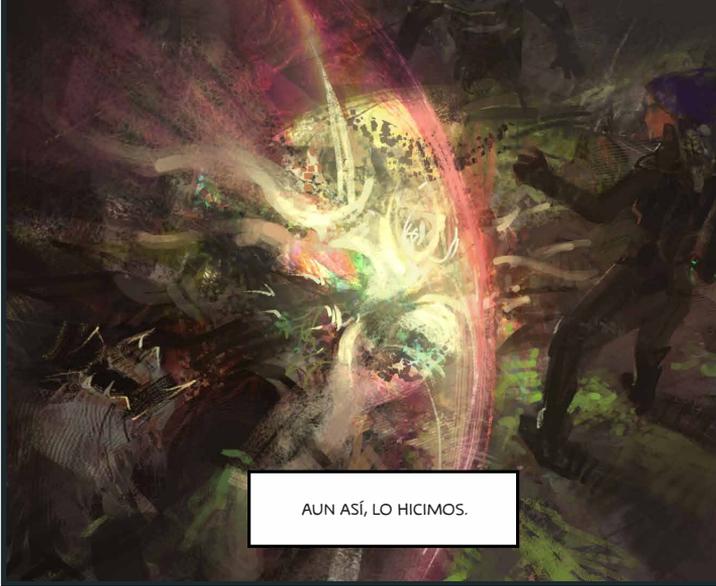
### REGLAS:

- » Usa la acción del compartimento del **Generador** para activar la secuencia de Autodestrucción. A continuación, coloca 1 ficha de **Objetivo especial** en la penúltima casilla de la consola de Autodestrucción; o, si el salto hiperespacial va a tener lugar antes, en la penúltima casilla de la consola de Tiempo. **SOLAMENTE** los personajes que estén en una Cápsula de escape y que consigan lanzarla durante el turno marcado con la ficha de **Objetivo especial** sobreviven y leen el **Final III**. ¡Si ningún personaje logra hacer esto, la Campaña termina en fracaso!

**FINAL I**  
LA DIMENSIÓN I MISIÓN 4



FUE COMO CASTRAR A UN TORO SUELTO Y ENFARLOPADO.



AUN ASÍ, LO HICIMOS.



AHORA NOS AGUARDA LO MÁS INAUDITO.



**Contad todas las fichas de equipo de investigación que haya en la reserva de la Campaña:**

- » Sumad **1** al resultado si tenéis la ficha de la **Decisión G**.
- » Restad **1** al resultado por cada ficha de **Cadáver de personaje** que haya en la reserva de la Campaña.
- » Restad **1** al resultado si tenéis la ficha de la **Decisión B**.
- » Restad **1** al resultado si tenéis la ficha de la **Decisión F**.

A continuación, comprobad el resultado total:

- » Si el resultado total es 0 o negativo, id al **Final II**.
- » Si el resultado total es superior a 0, id al **Final IV**.

**FINAL II**  
TODOS DESAPARECIDOS MISIÓN 4



ESTAMOS CANSADOS, SOMOS POCOS Y APENAS TENEMOS RECURSOS.



PERO SEGUIMOS ADELANTE ALENTADOS POR NUESTRO ÚLTIMO RESQUICIO DE ESPERANZA.

**¡ENHORABUENA!**

Habéis terminado la Campaña, aunque vuestro equipo desaparece en el mundo natal de los Intrusos y nunca más se le vuelve a ver. Si queréis, podéis volver a jugar la Campaña para descubrir los Eventos de la historia que os hayáis podido saltar y llegar a otros finales alternativos.

## FINAL

A LA DERIVA

## III

MISIÓN 4

CON LA BALIZA DE LOCALIZACIÓN DESACTIVADA, LA CÁPSULA DE ESCAPE NO ES MÁS QUE OTRO FRAGMENTO DE LOS RESTOS QUE DEJA LA NAVE TRAS EXPLOTAR.

HEMOS PROGRAMADO LA BALIZA PARA QUE SE RECONECTE DE NUEVO PASADOS CIENTO AÑOS.

NADIE ESTÁ SEGURO DE SI LOS SISTEMAS SE REINICIARÁN DESPUÉS DE TANTO TIEMPO.

AUNQUE, SINCERAMENTE, ME DARÍA IGUAL QUE NO LO HICIERAN...

## ¡ENHORABUENA!

Habéis terminado la Campaña.  
¡Coged la ficha del Final III y, después, id al Epílogo!

## FINAL

RESTABLECERSE

## IV

MISIÓN 4

HAY TANTOS DE ELLOS...

ESTAMOS CANSADOS Y ASUSTADOS, PERO SABEMOS QUÉ HAY QUE HACER: ANALIZAR LOS ALREDEDORES, ESTABLECER UN PERÍMETRO...

POR SUERTE, PARECE SER QUE LOS BICHOS MÁS GRANDES ESTÁN FUERA, CAZANDO EN OTROS MUNDOS. PUEDE QUE TENGAMOS UNA POSIBILIDAD.

## ¡ENHORABUENA!

Habéis terminado la Campaña.  
¡Coged la ficha del Final III y, después, id al Epílogo!

# EPÍLOGO

MUCHO DESPUÉS...



# EPÍLOGO II

BATERÍAS



POSIBLE CONFUSIÓN EXTREMA.

GRAN PERIODO DORMIDA.

DE REPENTE, UNO DE NOSOTROS SE FIJA EN ALGO QUE ESTÁ EN UNA SALA CONTIGUA. ALGO QUE JAMÁS QUERÍAMOS VOLVER A VER.



¡NO PODÉIS HACER ESO!

CALMA.

OBRA GLORIOSA. VUESTRA.

PROGENITORES.

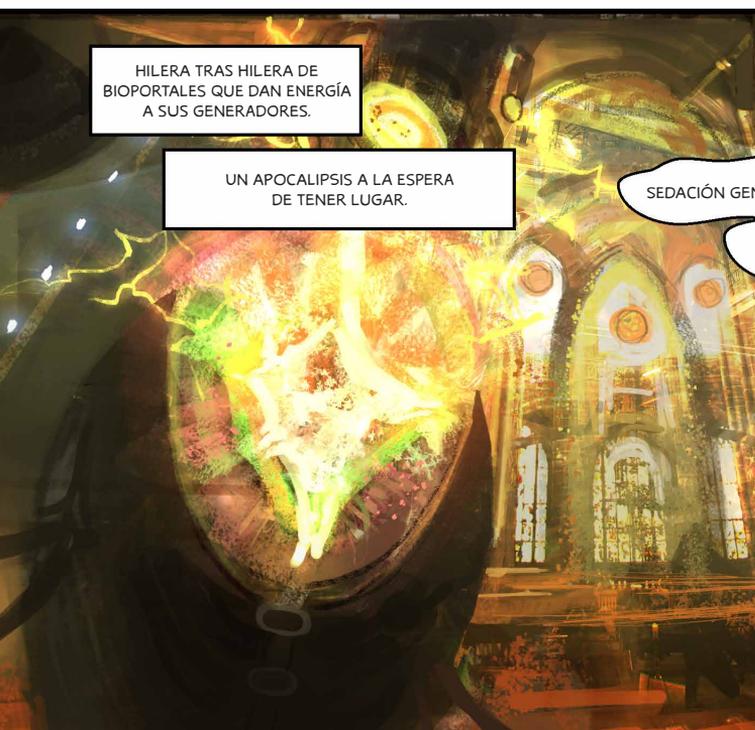
¡NECESIDAD ENERGÉTICA CUBIERTA!



¡NO LO ENTENDÉIS!

¡ESTUVIMOS EN SU MUNDO!

¡SABEMOS QUE NO PUEDEN SER AMANSADOS!



HILERA TRAS HILERA DE BIOPORTALES QUE DAN ENERGÍA A SUS GENERADORES.

UN APOCALIPSIS A LA ESPERA DE TENER LUGAR.

SEDACIÓN GENERAL.

INMEDIATA.

¡NO! ¡NOOO! ¡NOOOOOO!

FIN

# EPÍLOGO III

UNA TIERRA PERDIDA

SU LENGUAJE ES EXTRAÑO,  
PERO EMPEZAMOS A ENTENDER:  
HEMOS PASADO MUCHO TIEMPO  
A LA DERIVA EN EL VACÍO.

NOS TRATAN CON RESPETO  
Y NO DEJAN DE DECIR  
«RECEPCIÓN EXTREMA».

PERO ESTO NOS HA  
PILLADO TOTALMENTE  
DESPREVENIDOS.

¡BUENA  
LLEGADA!

¡PROGENITORES!

OS SALUDAMOS.

HAZAÑA  
PROGENITORA  
MERECE  
RECOMPENSA.

PROGENITORES  
LUCHARON  
INTRUSOS.

¡PROGENITORES  
DERROTARON  
INTRUSOS!

OCURRIÓ JUSTO ANTES DEL  
ÚLTIMO VUELO DE LA NEMESIS.

AHORA.  
ANTIGUOS  
HÉROES.

EL AVISO LLEGÓ TARDE. ALGUNOS  
DE NOSOTROS TENÍAMOS  
PLANES Y NO QUERÍAMOS IR.

NUEVA TAREA.  
RECONQUISTA TIERRA  
PADRE. LIDERAZGO.

«SERÁ EL TRABAJO MÁS RÁPIDO  
DE VUESTRAS VIDAS», NOS DIJO EL  
JEFE. «¡PAGO EL DOBLE POR  
LAS HORAS EXTRA!».

¡GUARDAMOS  
SAGRADO  
ARMAMENTO!

ME PREGUNTO SI SIGUE  
COMPUTANDO LAS HORAS.

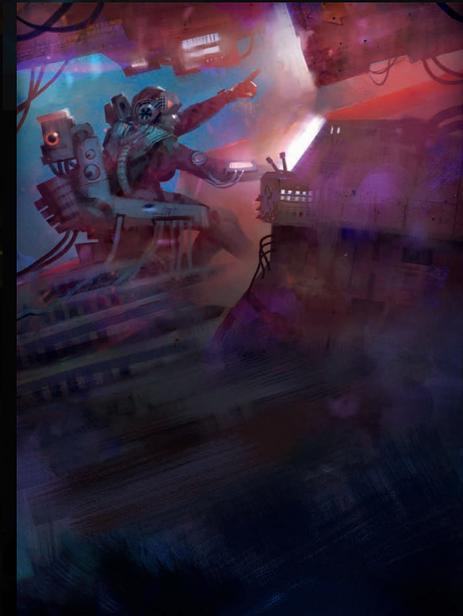
DE PRONTO, REMEMORO UN  
RECUERDO LARGAMENTE OLVIDADO.

## FIN

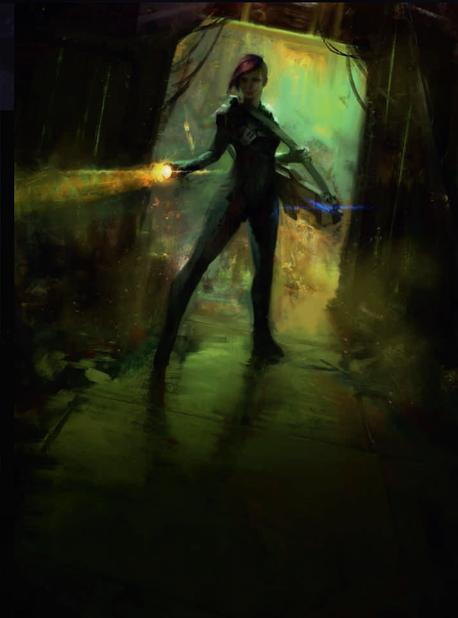


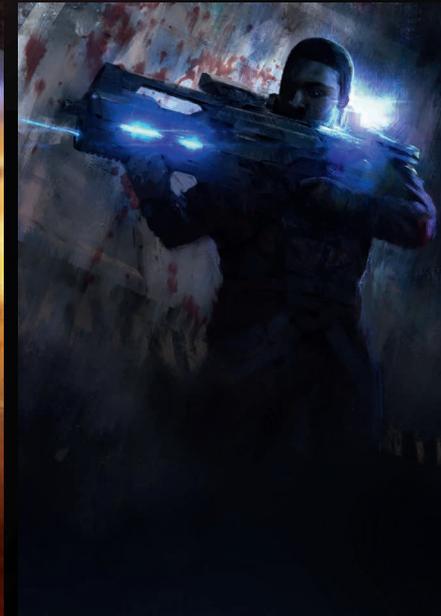








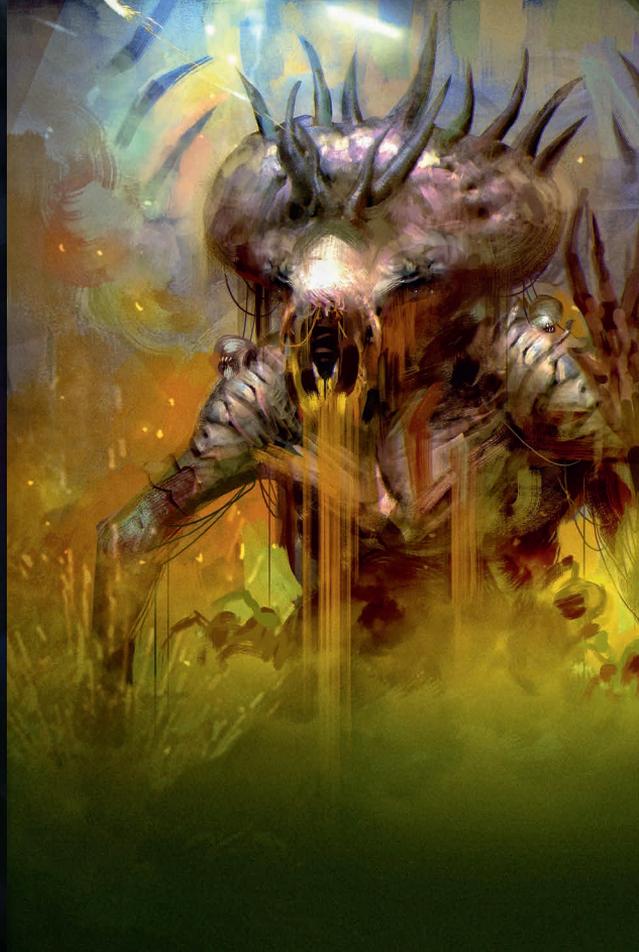












**PRÓXIMAMENTE...**

**HISTORIAS NO CONTADAS 2**

**La Campaña en solitario de Nemesis**

Por:

Michał Cholewa

Chris Cold

Pablo Hurtado De Mendoza

Piotr Foksowicz



## CRÉDITOS

**Guion:** Krzysztof Piskorski

**Ilustraciones:** Piotr Foksowicz y Alexander Chelyshev

**Guiones gráficos:** Andrzej Półtoranos

**Diseño gráfico:** Andrzej Półtoranos y Patryk Jędraszek

**Ilustración de cubierta:** Ewa Labak

**Reglas de la campaña:** Krzysztof Piskorski

**Pruebas y desarrollo:** Paweł Samborski, Michał Siekierski,  
Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojcki y Krzysztof Belczyk

**Revisión:** Hervé Daubet y Dan Morley

**Traducción:** J. Ignacio Candil

**Editado por:** Awaken Realms

**Diseño del juego Nemesis:** Adam Kwapiński

**Localización:** Edge Studio