



¿NO QUIERES LEERTE LAS REGLAS?
MIRA EL VÍDEO:
WWW.NEMESISBG.COM/LEARN

MANUAL DE JUEGO

NEMESIS

UN JUEGO DE
ADAM KWAPIŃSKI

EDGE

r'ebel



CONTENIDO

SUMARIO:

- 5** INTRODUCCIÓN AL JUEGO
- 6** PREPARACIÓN DE LA PARTIDA: PASOS 1-13, PREPARACIÓN DEL TABLERO
- 8** PREPARACIÓN DE LA PARTIDA: PASOS 14-20, PREPARACIÓN DE LA TRIPULACIÓN
- 9** DESCRIPCIÓN DEL TABLERO
PILAS DE DESCARTE
- 10** DESARROLLO DE LA PARTIDA
(ORDEN DE LA RONDA, FASE DE LOS JUGADORES, FASE DE EVENTO)
- 11** METAS DE LOS JUGADORES Y FIN DE LA PARTIDA
CHEQUEO DE VICTORIA
- 12** MOMENTOS CRÍTICOS DE LA PARTIDA
OBJETIVOS
ACCIONES
SOLO EN COMBATE / NUNCA EN COMBATE
- 14** MOVIMIENTO Y FICHAS DE EXPLORACIÓN
COMPARTIMENTOS Y PASILLOS
LA ACCIÓN DE MOVER
FICHAS DE EXPLORACIÓN
- 15** TIRADA DE RUIDO
- 16** PASILLOS DE SERVICIO
- 17** MARCADORES DE RUIDO / MUCOSIDAD / FUEGO
MARCADORES DE FALLO, FICHAS DE PUERTA
- 18** ENCUENTROS, COMBATE Y HERIDAS
- 19** HUIDA DE LOS PERSONAJES
- 20** HERIDAS DE LOS INTRUSOS Y MUERTE
REPLIEGUE DE LOS INTRUSOS,
ATAQUE DE LOS INTRUSOS
CARTAS DE CONTAMINACIÓN
- 21** HERIDAS DE LOS PERSONAJES Y MUERTE
CARTAS DE DEBILIDAD DE INTRUSO
- 22** OBJETOS
LAS MANOS Y EL INVENTARIO DEL PERSONAJE
- 23** REGISTRAR, PREPARAR Y OBJETOS DE MISIÓN
- 24** HOJA DE COMPARTIMENTOS
COMPARTIMENTOS CON UNA COMPUTADORA
COMPARTIMENTOS BÁSICOS «1»
- 25** COMPARTIMENTOS ADICIONALES «2»
- 26** COMPARTIMENTOS ESPECIALES
CÁPSULAS DE ESCAPE
- 27** MODOS DE JUEGO



1 tablero de doble cara



6 tableros de personaje



11 piezas de compartimento «1»



9 piezas de compartimento «2»



1 escáner



1 tablero del Intruso



1 bolsa de Intruso

2 dados de combate D6 y 2 dados de Ruido D10



MINIATURAS:



6 personajes
(Capitán, Piloto, Científico, Exploradora, Soldado y Mecánico)



6 Larvas



3 Reptadores



8 Intrusos adultos (cuatro modelos diferentes)



2 Reproductores

1 Reina



5 soportes de plástico para cartas
(Inventarios)



6 peanas de plástico
coloreadas

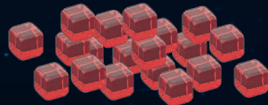


2 hojas de compartimentos

MARCADORES Y FICHAS:



18 marcadores de Estado



50 marcadores de Munición / Herida



30 marcadores de Ruido



8 marcadores de Fuego



12 fichas de Puerta



8 marcadores de Fallo



6 fichas de Motor (3 en funcionamiento, 3 dañado)



2 fichas de cinco Heridas



4 fichas de Cápsula de escape



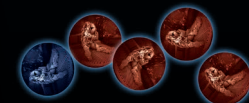
8 fichas de Huevo de Intruso



20 fichas de Exploración



27 fichas de Intruso
(8 Larvas, 12 Intrusos adultos,
3 Reproductores, 2 Reproductores,
1 Reina, 1 en blanco)



1 ficha de Cadáver de personaje azul
4 fichas de Cadáver de personaje rojas



8 fichas de Cuerpo de Intruso



1 ficha de Jugador inicial



1 ficha de Despresurización

CARTAS:



60 cartas de Acción (10 por personaje)



18 cartas de Objetivo
(9 personales y 9 corporativos)



27 cartas de Contaminación

Nota: aunque tienen el mismo reverso que las cartas de acción, forman un mazo separado.



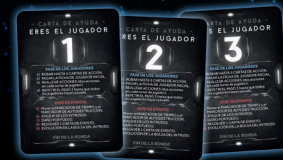
20 cartas de Ataque de Intruso



16 cartas de Herida grave



20 cartas de Evento



5 cartas de Ayuda



8 cartas de Debilidad de Intruso



8 cartas de Coordenadas



30 cartas de Objeto (médico) verdes



30 cartas de Objeto (técnico) amarillas



30 cartas de Objeto (militar) rojas



12 cartas de Objeto (preparado) azules



6 cartas de Objeto inicial (arma) de personaje



12 cartas de Objeto de Misión



6 cartas de Elección de personaje

COMPONENTES DE LOS MODOS AVANZADOS:



7 cartas de Objetivo en solitario / cooperativo
¡Este componente no se usa en el juego básico!



10 cartas de Acción de Intruso
¡Este componente no se usa en el juego básico!

OTROS COMPONENTES:

NEMESIS

1 soporte de cartón para la caja
Este componente no tiene uso en el juego.



10 cartas promocionales
Este componente no tiene uso en el juego.

RESUMEN DEL JUEGO

Nemesis es un juego semicooperativo en el que tú y tus compañeros de tripulación debéis sobrevivir en una nave infestada de organismos hostiles.

Para ganar la partida, tendrás que completar uno de los dos objetivos que se te habrán repartido al inicio y volver a la Tierra de una pieza. Encontrarás muchos obstáculos en tu camino: enjambres de intrusos (el nombre que la IA les ha dado a los organismos alienígenas); las pésimas condiciones en que se encuentra la nave; los otros jugadores, que tendrán sus propios planes secretos; y, a veces, simple y llanamente el cruel destino.

La experiencia de juego de **Nemesis** se ha diseñado para que esté repleta de momentos emocionantes que esperamos que te resulten gratificantes incluso cuando tus mejores planes se vayan al garete y tu personaje sea pasto de un final horrible.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Adam Kwapiński

DESARROLLO: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski y Rebel team

PRUEBAS: Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojki, Krzysztof Belczyk y Paweł Czochra

REGLAS: Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot y Hervé Daubet

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: J. Ignacio Candil

REVISIÓN AL ESPAÑOL: Moisés Busanya

ILUSTRACIONES: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek y Andrzej Półtoranos

DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos y Michał Oracz

LOCALIZACIÓN: Edge Studio

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

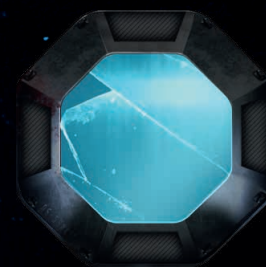
DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Marcin Świerkot

AGRADECIMIENTOS: Christi Kropf, Shaun Melville, Frank Calcagno, Kevin Alford, Kris Ardianto, Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Dustin Crenshaw, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marco Corbella, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joeri Penasse, John Navarrete, Nikola Vlahović y Michael French. Un agradecimiento especial a Ken Cunningham y Jordan Luminails. Un agradecimiento especial a todos los mecenas de Kickstarter que nos han ayudado a hacer realidad este juego. Gracias a toda la gente que probó este juego durante los muchos años que ha llevado crearlo; y a toda la gente que se unió a nosotros para hacer pruebas a ciegas en ArBar y que jugó al juego en Tabletop Simulator.

PRUEBAS DE JUEGO: Michał Misztal, Paweł Panek, Kacper Ziatkowski, Piotr Frąk, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Oriana Młynarska, Anna Sadurska-Czochra, Paweł Kieroń, Maks Kieroń, Michał Łysiak, Kacper Mendrek, Robert Neć, Michał Sierko, Barbara Sanecka-Sierko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Żuchowski, Marta Batorczak-Żuchowska, Iga W. Grygiel, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Poręba, Jakub Kurek, Paweł Kurmatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikołajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapiński, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Gleń, Joanna Gleń, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Hapka, Jakub Mróz, Kamil Kołodziej, Cezary Sidor, Piotr Kątnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedliński, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Ingielewicz, Krzysztof Szafrański, Andrzej Olejarczyk, Piotr Widerski, Mateusz Zbikowski y Małgorzata Boryczka

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Krzysztof Piskorski y Paweł Samborski

REVISIÓN: Hervé Daubet, Dan Morley, Tabletop Polish y la inestimable ayuda de nuestros mecenas.



UNAS PALABRAS DEL AUTOR

Cinco años. Cinco años han pasado desde el invierno de 2013, que fue cuando creé mi primer prototipo de **Nemesis**. El juego que tienes en las manos apenas se parece a la versión original. En los años que siguieron, el proyecto evolucionó y cambió con frecuencia: a veces volvía a sus raíces, pero solo para que cambiaran radicalmente poco tiempo después. La única cosa que se mantuvo inalterada fue el concepto básico: recrear de la manera más fiel posible la atmósfera claustrofóbica y paranoica de los clásicos de la ciencia ficción terrorífica.

Pese a que en la caja solo aparece mi nombre, la lista completa de las personas que contribuyeron a este juego en las diversas etapas de su producción ocuparía probablemente varias páginas: el equipo de mi antigua empresa editora, la gente de Rebel Publishing que retomó el proyecto y, finalmente, el equipo de Awaken Realms que completó el desarrollo del juego y que se encargó de su micromecenazgo.

Al margen del puesto que ocupa en Awaken Realms, también querría darle las gracias personalmente a Marcin Świerkot no solo por su labor como editor o por su pericia a la hora de gestionar unas impactantes campañas de Kickstarter. Para mí, es obvio que **Nemesis** le debe a Marcin una gran parte de su increíble éxito; y, además, también quiero darle las gracias por su constante seguimiento y por convencerme para que adoptara varios conceptos nuevos (cosa que, podéis creerme, no fue fácil).

Nemesis también tiene un enorme grupo de probadores. Al principio, solo lo jugué con unos pocos amigos íntimos; sin embargo, con cada paso que dio el proyecto, el equipo creció hasta alcanzar dimensiones realmente épicas, sobre todo después de que el juego fuera adaptado a Tabletop Simulator gracias a los esfuerzos de Ken Cunningham, Steven Becker, David Werner, Stefano Trivellato, Adam Grinder y Luca Cornaggia. No he tenido la oportunidad de conocer en persona a todos y cada uno de nuestros muchos probadores, pero quiero que sepan que fueron sus comentarios lo que me ayudó a superar todas las etapas de este proyecto y también lo que me permitió mantener el entusiasmo intacto durante estos cinco largos años de desarrollo.

También le debo un agradecimiento especial a Michał Oracz, a quien conocí durante el proyecto **Nemesis**. El grado en que se involucró en todos los aspectos de este juego es sencillamente asombroso; y lo único que puedo decir es que fui muy afortunado al conocer a una persona con semejante nivel de talento y experiencia.

Para terminar, me gustaría darle las gracias a Iga, que es probablemente la única persona que recuerda los verdaderos inicios de este proyecto, ya que fue ella quien me inspiró a crearlo en una fría tarde de invierno de hace cinco años.

Mi agradecimiento final es para todos aquellos que dieron su apoyo a este juego en Kickstarter y que confiaron tanto en mí como en Awaken Realms. Espero que **Nemesis** os recompense con muchas emociones e inolvidables horas ante el tablero. Y espero que, al menos de vez en cuando, vuestro viaje termine con una vuelta a la Tierra sanos y salvos...

INTRODUCCIÓN AL JUEGO

Bienvenido a bordo! Esta historia introductoria se ha diseñado para que te familiarices con el desarrollo de una partida estándar y te proporcione un resumen de las reglas esenciales de **Nemesis**. Todos los términos, los objetos, los personajes y las localizaciones del tablero que aparecen en el juego están en **negrita** para distinguirlos mejor. Esperamos que esta historia haga que tu lectura de las reglas te resulte más fácil y divertida.

¡También esperamos que, tras algunas partidas de **Nemesis**, tengas tus propias historias que contar!

Empezó como innumerables veces había empezado: despertándonos en una fría niebla dentro del **Hibernatorio**, en el mismísimo centro de la nave. Como es habitual, sufríamos amnesia temporal debido al viaje superlumínico y la hibernación. Sabíamos nuestros nombres y teníamos algunos recuerdos básicos, pero no podíamos recordar con claridad dónde estábamos o qué se suponía que teníamos que hacer. El diseño de la nave no nos resultaba familiar. Sabíamos que en algún lugar de la popa había tres **Motores** y que en algún lugar de la sección de proa había una **Cabina**. Se nos había insertado el recuerdo de dónde estaban las **Cápsulas de escape** por si acaso algo salía *realmente mal*, pero el resto estaba borroso. Sin embargo, en esta ocasión, la amnesia no era nuestro único problema: uno de nuestros compañeros yacía en su cápsula con un agujero enorme en el pecho. Las luces de emergencia parpadeaban por todo el lugar.

Como **Capitán**, sabía que teníamos que evitar sucumbir al pánico; seguir los procedimientos; inspeccionar la nave; y comprobar si los motores estaban operacionales, ya que necesitábamos **al menos dos de ellos** para continuar nuestro viaje. Además, teníamos que verificar las **Coordenadas** para asegurarnos de que la nave seguía rumbo a la Tierra.

Todos habíamos visto suficientes películas de terror como para saber que necesitábamos algunas **armas**. Por suerte, nuestras taquillas estaban justo ahí y contenían algo de equipo básico y **Objetos** que necesitábamos para llevar a cabo las tareas que teníamos asignadas, aunque no todos ellos funcionaban. Entre mi **Revólver** y otros efectos personales, encontré algo más: una carta con órdenes especiales de mis jefes. Hace algún tiempo, el **Mecánico** de nuestra nave descubrió algo turbio sobre la corporación y dijo que lo denunciaría cuando estuviera de vuelta en la Tierra. La compañía dejó claro que no quería que él regresara. Costara lo que costara.

Sabía que muchos de los miembros de mi tripulación tenían sus propios planes secretos y sus propios **Objetivos corporativos**, así que no podía fiarme de ellos. Nos dividimos en dos grupos: la **Piloto** y yo fuimos a comprobar el **Puente**, mientras que el **Mecánico** y el **Científico** fueron a la sección de popa, donde se encontraban los **compartimentos de los Motores**.

Avancé abriéndome paso por el **Pasillo** con cautela. Cuando entré en el siguiente compartimento, escuché un Ruido muy extraño procedente de la proa de la nave. Entonces, la **Puerta** se cerró de golpe justo detrás de mí: ¡fallo del sistema! Se acabó el mantenernos unidos...

Miré a mi alrededor: estaba en una sección en la que se encontraban los **Camarotes** de la tripulación. Decidí registrar el lugar en busca de cualquier objeto útil y encontré un **Extintor** y un **Botiquín**. Enseguida me sentí un poco más a salvo. No había nada más allá, así que decidí avanzar. Fue entonces cuando las cosas empezaron a ir de mal en peor: en primer lugar, me impregné de algo así como una **Mucosidad** que me cubrió las piernas y que no podía quitarme de encima. Después, volví a escuchar ese ruido.

De repente, una monstruosa **Larva** saltó hacia mí desde la oscuridad. Por la pinta de sus garras y mandíbulas, estaba bastante seguro de que esa cosa me haría algo horrible si no actuaba con rapidez. Por lo que me puse a dispararle a esa cosa hasta que dejó de retorcerse, agotando la mayor parte de mi **Munición** en el proceso.

Llegado ese punto, supe que algo muy malo estaba ocurriendo. Tuve que decidir si quería completar la tarea que la compañía me había encomendado o si me centraba en mi **Objetivo personal**. Comprendí que no era el mejor momento para dejar fuera de circulación a un compañero de tripulación: ¡el futuro de la humanidad podía estar en juego! En lugar de matar al Mecánico, decidí que enviaría una **Señal** usando nuestra **sala de Comunicaciones** para alertar a la Tierra de la situación. Después, **examinaría** a una de las criaturas en el **Laboratorio** para intentar reunir tanta información como fuera posible antes de abandonar esta nave abocada al desastre.

Estaba descansando un momento para calmar los nervios cuando escuché esos inquietantes ruidos otra vez. Sin embargo, nada cayó sobre mí en esa ocasión. Avancé hacia el siguiente compartimento y entré en el **Generador**, donde me reuní con nuestra **Piloto**. Ese era el único lugar donde podíamos activar la secuencia de **Autodestrucción** de la nave. Teniendo en cuenta lo que acababa de ver, no parecía una mala idea... Por desgracia, el compartimento estaba **Dañado**, así que tendríamos que arreglarlo primero. Llegamos a la conclusión de que el Mecánico era la persona más adecuada para esa tarea.

Tuve una conversación con la **Piloto**, quien me confirmó lo que llevaba temiendo desde hacía mucho: la cosa iba más allá de una sola **Larva**. De camino hacia aquí, se topó con un espécimen **adulto** que consiguió golpearla. Por suerte, solo fue una **Herida leve**, pero en mis adentros temía que pudiera haber sido **Infectada**. Además, dado que ahora teníamos a ese **Intruso** al acecho, no podíamos volver al **Hibernatorio**.

Pasamos los siguientes minutos avanzando con cautela de un compartimento a otro e intentando recuperar lo que pudiéramos. También logre **Preparar un Lanzallamas** improvisado usando algunos **Productos químicos** y algunas **Herramientas**. A cada paso que dábamos, escuchábamos más y más ruidos que convergían en nuestra dirección.

Varios de los compartimentos que registramos estaban dañados y en uno había **Fuego**. Las cosas no pintaban bien, pues sabía que la nave solo podía resistir cierta cantidad de castigo antes de **explotar**. Con eso en mente, dedicamos algún tiempo arreglando el **Sistema de control de las escotillas** para **desbloquear** nuestras **Cápsulas de escape**. Estábamos un paso más cerca de escapar de esta trampa mortal.

En ese momento, nos separamos. La **Piloto** fue hacia la **Cabina** y yo fui a enviar la **Señal**. Había introducido mi usuario en la consola de comunicaciones y la transmisión había comenzado cuando una explosión me estampó contra la pared que tenía detrás. Incluso aturrido por la explosión, entendí que alguien había intentado matarme. No tuve que esperar mucho al culpable: segundos después, el **Mecánico** irrumpió en el compartimento con un **Cóctel molotov** encendido en la grasienta mano.

No podía dispararme o dañarme de forma directa gracias a los **implantes antiagresión** que todas las tripulaciones espaciales tenían en el cerebro para evitar actos violentos o motines. Sin embargo, las armas de daño indirecto eran una de las formas de engañar al implante; aunque había una cosa que él no sabía: como **Capitán**, podía usar el mismo implante para **obligarle** a cumplir una única orden.

Ordené al **Mecánico** que inspeccionara uno de los compartimentos adyacentes. Pronto escuché el sonido que esperaba: uno de los **Intrusos** surgió de los **Pasillos de servicio** y se abalanzó sobre el pobre diablo. Solo para asegurarme de que ninguno de los dos saliera con vida de allí, lancé una **Granada** al pasillo.

Inspeccioné mis **Heridas** y comprobé que tenía la pierna en estado grave. Me la **vendé** y pude volver a moverla, pero también sabía que eso era una solución temporal y que tenía que **curarme** el daño en cuanto pudiera.

A pesar del dolor, conseguí llegar a la **Cabina destruyendo una Puerta cerrada** en el camino. Allí encontré a la **Piloto** y le conté lo del ataque del Mecánico, pero tenía demasiada prisa para preocuparse por ello. Acababa de fijar las coordenadas para el salto a la Tierra. No sabíamos si había suficientes motores en funcionamiento, pero ella estaba dispuesta a correr el riesgo. Eso nos dejaba muy poco tiempo para volver al **Hibernatorio**: solo faltaban unos pocos minutos para el **Salto** y todo aquel que estuviera fuera de una cápsula de estasis en ese momento sería atomizado por la aceleración extrema.

Le dije que fuera delante con la esperanza de tener la oportunidad de colarme en el **Laboratorio** para completar mi propio objetivo. Sin embargo, había algo que no me cuadraba... ¿Quizá era por la forma en que ella actuaba o hablaba? No sabía decirlo, pero como **Capitán** había aprendido a no ignorar mis presentimientos.

Por suerte, tenía una **Tarjeta maestra** que podía darme acceso total a la cuenta de uno de los miembros de la tripulación, así que decidí comprobar la correspondencia de la **Piloto**. Lo que descubrí era impactante: la **Piloto** pretendía llevar la nave a alguna base secreta en **Marte**, donde una organización de la que yo nunca había oído hablar antes planeaba usar a los **Intrusos** para algún desconocido y siniestro propósito.

Lo que vino a continuación fue el mismo infierno. Herido, rodeado por formas de vida hostiles y sin aliados, tuve que valerme de todo cuanto sabía para mantenerme con vida. Cuando un **Intruso adulto** se interpuso en mi camino, gasté todo el combustible de mi lanzallamas para intentar abatirlo, pero no fue suficiente porque se las arregló para hundirme sus babosas mandíbulas en el hombro. Saqué el revólver y, con la última bala que me quedaba y que estaba reservando para mí, le volé la cabeza.

Estaba a punto de quedarme inconsciente debido a la **Hemorragia** cuando nuestro Científico se tropezó conmigo. Venía del **Laboratorio**, donde había estado analizando uno de los **Cuerpos de los Intrusos** y había descubierto una **Debilidad** en su especie. ¡Resulta que teníamos un objetivo común!

Me ayudó a levantarme y decidimos salir corriendo juntos. Por desgracia, él no llegó muy lejos: tuve que abandonarle cuando fue atrapado por un enorme **Reproductor**. Fue una decisión difícil, ¡pero alguien tenía que avisar a la Tierra!

Finalmente, llegué a la **Sección de evacuación**, pero el camino estaba bloqueado. Ahí estaba ella, esperándome. Un monstruo terrorífico, el más grande de su especie: la **Reina**. Solo me quedaba una cosa: un pequeño extintor que había estado llevando todo el rato. Desesperado, rocié a la **Reina** con él.

¡Para mi asombro, la cosa funcionó! Ella retrocedió, lo que me dio el tiempo justo para entrar en la **Cápsula de escape** y lanzarla a toda prisa.

Había escapado. *Sobreviví.*


O, al menos, eso pensaba... Puedo sentir que algo se mueve en mi interior. No sé cuánto tiempo me queda; estoy grabando este mensaje por si acaso alguien encuentra esta cápsula abandonada.

Destruíd mi cuerpo. No examinéis a esas criaturas ni intentéis sacarles ninguna clase de provecho. Si queréis que la humanidad sobreviva, dejadlas donde están y nunca volváis a por ellas.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA: PASOS 1-13, PREPARACIÓN DEL TABLERO

1] Coloca el **tablero** sobre la mesa. Usa la cara básica del tablero, que es la que se puede ver en la imagen.

 *Nota: la cara básica del tablero está marcada en la esquina superior izquierda con un símbolo de flechas rojas.*

2] Baraja todas las **piezas de compartimento «2»** sin mirar su cara frontal y coloca boca abajo y al azar una pieza de compartimento «2» en cada uno de los espacios de compartimento marcados con un «2» en el tablero.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de piezas de compartimento «2».
Nota: no usarás en cada partida todas las piezas de compartimento «2» disponibles, ya que hay más piezas que espacios en el tablero. Los jugadores nunca saben exactamente qué compartimentos hay en la nave.

Nota: cuando vuelvas a dejar en la caja del juego algún componente, procura no mirar qué contiene.

3] A continuación, usa el mismo método para colocar todas las **piezas de compartimento «1»** en los espacios de compartimento marcados con un «1».

4] Coge las **fichas de Exploración**, mézclalas sin mirar su cara frontal y pon boca abajo y al azar una ficha sobre cada pieza de compartimento.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de fichas de Exploración.

5] Coge las **cartas de Coordinadas** y coloca boca abajo y al azar una carta en el espacio que hay para ella junto a la Cabina.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de cartas de Coordinadas.

6] Coloca 1 **marcador de Estado** en la casilla «B» de la consola de Destino. Este será el **marcador de Destino**.

7] Coge la cantidad que corresponda de **fichas de Cápsula de escape** escogiéndolas al azar:

- **1-2 jugadores:** 2 Cápsulas de escape;
- **3-4 jugadores:** 3 Cápsulas de escape;
- **5 jugadores:** 4 Cápsulas de escape.

Coloca en la Sección A la Cápsula de escape con el número más bajo; después, coloca en la Sección B la siguiente Cápsula de escape en orden numérico. Coloca el resto de Cápsulas de escape alternándolas entre A y B.

Las Cápsulas de escape deben colocarse con la cara «bloqueada» boca arriba.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de fichas de Cápsula de escape.

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

Repite este paso para las fichas de Motor 2 y 3.

Importante: asegúrate de que los jugadores no miren la cara frontal de las fichas. No deberían saber si los Motores están en funcionamiento o no.

9] Coge el **tablero del Intruso**, ponlo cerca del tablero y coloca en los espacios correspondientes:

- 5 **fichas de Huevo**;
- 3 **cartas de Debilidad** al azar, boca abajo.

Las cartas de Debilidad se mantienen ocultas hasta que se descubren. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de cartas de Debilidad sin mirarlas.

10] Coge la **bolsa del Intruso** y mete dentro las siguientes **fichas de Intruso**: 1 en blanco, 4 Larvas, 1 Reptador, 1 Reina y 3 Intrusos adultos.

Después, añade 1 ficha de Intruso adulto adicional por cada jugador que haya en la partida.

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

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

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

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

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

Vuelve a dejar en la caja del juego todas las cartas de acción del Intruso y todas las cartas de Objetivo en solitario / cooperativo, ya que esos dos mazos solo se usan en los modos de juego avanzados (consulta Modos de juego en la página 27).

12] Pon cerca del tablero los dados y el resto de marcadores y fichas:

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

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

¡Ya has terminado la preparación del tablero! A continuación, pasa a la preparación de la tripulación, que se detalla en la página 8.

SÍMBOLOS DE INTRUSO:



LARVA



REPTADOR



ADULTO



REPRODUCTOR



REINA

«« PREPARACIÓN DEL TABLERO »»

12

11

10

9

3

ACCION

ESCANER

ATAQUE DE INTRUSO

HERIDA GRAVE

EVENTO

OBJETO

OBJETO

OBJETO

OBJETO PREPARADO

TABLERO DE INTRUSO

DEBILIDAD DE INTRUSO:

CAJON DE PERSONAL

HUEVO DE INTRUSO

CUERPO DE INTRUSO

DEBILIDAD DE INTRUSO

DEBILIDAD DE INTRUSO

DEBILIDAD DE INTRUSO

5

6

2

4

7

7

20

8

13

1

COORDENADAS

A B C D

6 5 4 3 2 1

14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA: PASOS 14-20, PREPARACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

14] Coge tantas **cartas de Ayuda** como jugadores haya en la partida y reparte una carta a cada jugador al azar. Estas cartas determinan el orden de las Elecciones de personaje (paso 17). Si hay tres jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 3; si hay cuatro jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 4, etc.

El número que se muestra en la carta de Ayuda y en el Inventario es el **Número de jugador**. Este número no solo es importante en las Elecciones de personaje, sino que también lo es en algunos **Objetivos**.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de cartas de Ayuda.

Más información en Objetivos, página 12.

15] Cada jugador coge el **soporte de plástico para cartas** que tenga el mismo número que su carta de Ayuda. Se usa para mantener ocultas las cartas de Objeto durante la partida.

Este es tu Inventario, el lugar donde almacenas todos tus Objetos normales. De esta forma, tú sabes lo que tienes, mientras que los otros jugadores solo pueden suponer qué tienes.

16] Retira de los dos mazos de **Objetivos (corporativos y personales)** todas las cartas que muestren una cantidad de jugadores mayor que la cantidad de jugadores que estén en la partida.

Baraja estos dos mazos por separado y reparte a cada jugador 1 carta del mazo de Objetivos corporativos y 1 carta del mazo de Objetivos personales. ¡Todos los jugadores deben mantener en secreto el contenido de sus cartas de Objeto y no deben enseñárselas a los otros jugadores!

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de cartas de Objeto.

La primera vez que un Intruso entre en juego, tendrás que descartar uno de tus dos Objetivos y centrarte en completar el otro.

Más información sobre Primer encuentro, consulta Momentos críticos de la partida en la página 12.

¡Hay un buen motivo por el que los jugadores reciben sus Objetivos antes de las Elecciones de personaje! Al saber tu Objeto, puedes quedarte con el personaje que tenga más posibilidades de cumplirlo.

17] Baraja todas las **cartas de Elección de personaje**. Los jugadores eligen a sus personajes en el siguiente orden: el jugador 1 coge al azar 2 cartas de Elección de personaje; enseña ambas cartas a todos los jugadores; elige 1 de las cartas; devuelve la otra carta al mazo de Elección de personaje, y vuelve a barajar el mazo. A continuación, el jugador 2 elige a su personaje de la misma forma; después, lo hace el jugador 3; y así sucesivamente.

Un jugador solo puede controlar al personaje cuya carta eligió durante el proceso de elección de personaje.

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

18] Cada jugador coge los siguientes componentes:

A) El **tablero de personaje** del personaje que ha elegido.

B) La **miniatura** de su personaje, la cual debe colocar en el Hibernatorio. *Inserta la miniatura de tu personaje en una peana de plástico coloreada.*

C) El **mazo de cartas de acción** de su personaje, el cual debe barajar y colocar boca abajo en el lado izquierdo de su tablero de personaje.

D) La **carta de Objeto inicial (arma)** de su personaje, la cual debe colocar en uno de los dos espacios de mano que hay en su tablero de personaje. Después, debe poner sobre la carta una cantidad de **marcadores de Munición** igual a la capacidad de Munición de esa arma, que está indicada en la propia carta de arma.

E) Las **2 cartas de Objeto de Misión** de su personaje, las cuales debe colocar con la cara **horizontal** boca arriba cerca de su tablero de personaje. Estos Objetivos **NO ESTÁN** activos al inicio de la partida, pero los personajes pueden llevar a cabo pequeñas Misiones durante la partida para activarlos.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de cartas y tableros de personaje, ya que no van a usarse más.

F) Deja este espacio libre para el descarte de cartas de acción: aquí es donde irán a parar tus cartas de acción usadas (y también las cartas de Contaminación).

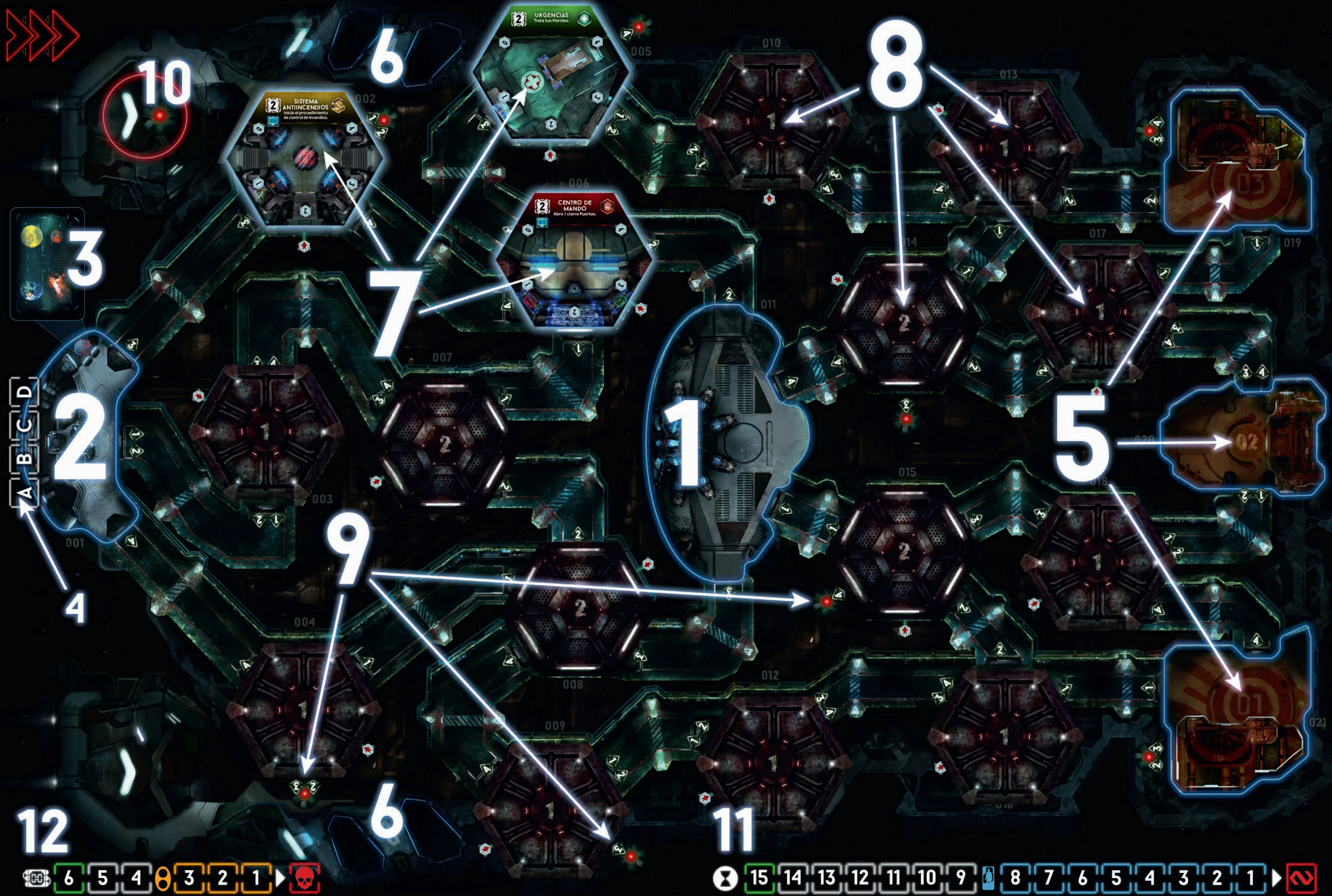
19] El jugador 1 recibe la **ficha de Jugador inicial**.

20] Coloca la **ficha de Cadáver de personaje azul** en el Hibernatorio. Esta ficha representa el cuerpo de un pobre diablo que yace en un charco de sangre.

Durante la partida, trata esta ficha como un Objeto voluminoso de **Cadáver de personaje**.



«« DESCRIPCIÓN DEL TABLERO »»



PILAS DE DESCARTE

Deja un espacio libre para una pila de descarte junto a cada uno de los siguientes mazos: Objeto (los tres mazos), Evento, Ataque de Intruso y Herida grave.

Nota: todos los tableros de personaje tienen marcado un espacio para la pila de descarte de cartas de acción. Las cartas de Contaminación van a parar a la pila de descarte de cartas de acción del jugador.

Todas las cartas de los mazos antes mencionados se descartan boca arriba después de usarlas.

Todos los **marcadores** retirados del tablero se devuelven a la reserva que les corresponde.

DESCRIPCIÓN DEL TABLERO

- 1 – Hibernatorio (compartimento especial)
- 2 – Cabina (compartimento especial)
- 3 – Espacio de la carta de Coordenadas
- 4 – Consola de Destino
- 5 – Motor 1, Motor 2, Motor 3 (compartimentos especiales)
Importante: durante el movimiento, los compartimentos especiales se tratan como compartimentos ya explorados.
- 6 – Espacios de Cápsula de escape
- 7 – Ejemplos de compartimentos explorados
- 8 – Ejemplos de compartimentos no explorados
- 9 – Ejemplos de Accesos a los Pasillos de servicio
- 10 – Espacio de los Pasillos de servicio
- 11 – Consola de Tiempo
- 12 – Consola de Autodestrucción
- 13 – Ejemplos de contadores de Objeto
- 14 – Ejemplos de Pasillos
- 15 – Ejemplos de números de Pasillo
- 16 – Ejemplo de número de compartimento

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se juega a lo largo de una serie de **turnos** consecutivos y termina cuando se cumple alguna de las condiciones de fin de partida. Consulta Metas de los jugadores y fin de la partida, *página 11*.

ORDEN DE LA RONDA

Cada ronda se divide en dos fases consecutivas:

- I: fase de los jugadores;
- II: fase de Evento.

I: FASE DE LOS JUGADORES

Resuelve los siguientes pasos:

1: ROBAR CARTAS DE ACCIÓN

Al inicio de cada fase de los jugadores, todos los jugadores roban cartas de su mazo de acción hasta tener una mano de 5 cartas.

Si en cualquier momento de la partida debes robar una carta para añadirla a tu mano y tu mazo de acción se ha agotado, baraja todas las cartas de tu pila de descarte para formar un nuevo mazo de acción. A continuación, roba la cantidad de cartas pertinente para tener una mano de 5 cartas.

2: FICHA DE JUGADOR INICIAL

Después de que todos los jugadores hayan robado sus cartas de acción, el jugador que tenga la ficha de Jugador inicial se la pasa al jugador que esté a su izquierda.

Nota: en el primer turno de la partida, la ficha de Jugador inicial no se pasa.

Cada vez que los jugadores tengan que hacer algo en orden, se empieza por el jugador que tenga la ficha de Jugador inicial y después se sigue con el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj.

3: TURNOS DE LOS JUGADORES

Empezando por el Jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador lleva a cabo un turno de dos acciones.

Si un jugador no puede realizar acciones o decide no realizar ninguna acción en su turno, debe pasar.

Si un jugador realiza una sola acción en lugar de las dos que debe realizar, su segunda acción es pasar.

Los jugadores que pasen no pueden realizar NINGUNA acción durante el resto de la fase.

Cuando un jugador pasa, puede descartar en su pila de descarte cualquier cantidad de cartas de su mano.

Cuando pases, pon tu carta de Ayuda con la cara «Paso» boca arriba para indicarlo.

Nota: cuando un personaje termina su turno en un compartimento que contiene un marcador de Fuego, sufre 1 Herida leve. Consulta Marcadores de Fuego en la página 17.

Las acciones disponibles se explican detalladamente más adelante. Consulta Acciones en la página 12.

4: CONTINUAR CON LOS TURNOS DE LOS JUGADORES

Después de que cada jugador haya realizado sus dos acciones del paso 3 (o haya pasado en su turno), tiene lugar otra serie de turnos. El paso 3 se sigue repitiendo hasta que todos los jugadores hayan pasado.

La partida proseguirá en la fase de Evento únicamente después de que todos los jugadores hayan pasado.

II: FASE DE EVENTO

Resuelve los siguientes pasos:

5: CONSOLA DE TIEMPO

En la consola de Tiempo, mueve el marcador de Tiempo 1 casilla hacia la derecha.

Si la secuencia de Autodestrucción está activada, mueve también el marcador correspondiente 1 casilla hacia la derecha en su consola.

6: ATAQUE DE LOS INTRUSOS

Cada Intruso que esté en el mismo compartimento que un personaje realiza un Ataque.

Consulta Ataque de los Intrusos, página 20.

7: DAÑO POR FUEGO

Cada Intruso que esté en el mismo compartimento que un marcador de Fuego sufre 1 Herida.

Consulta Heridas de los Intrusos y muerte, página 20.

Consulta Marcadores de Fuego, página 17.

8: RESOLVER CARTA DE EVENTO

Roba y resuelve 1 carta de Evento:

- **MOVIMIENTO DE LOS INTRUSOS:** todos los Intrusos cuyo símbolo de Intruso aparezca en la carta de Evento y que NO ESTÉN en un compartimento en el que haya personajes se mueven a un compartimento adyacente por el Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento.

Consulta Compartimentos y pasillos, página 14.

EJEMPLO DE UNA CARTA DE EVENTO



1, 2) Símbolos de Intruso y número de dirección. Solo los Intrusos cuyo símbolo aparece en la carta (y que no están en combate) se mueven por el Pasillo que muestre el mismo número de dirección que la carta.

En este ejemplo, durante el paso de Movimiento de los Intrusos, todos los Intrusos adultos, los Reproductores y la Reina se moverán por el Pasillo número 1.

3) Efecto del Evento. Este efecto se activa después de que el paso de Movimiento de los Intrusos haya tenido lugar.

En este ejemplo, comprueba si hay un marcador de Fallo en el compartimento del Generador para activar el efecto. Después, RETIRA este Evento de la partida (devuélvelo a la caja del juego) y vuelve a barajar juntos el mazo de Evento y su pila de descarte.

Si el número indica un Pasillo de servicio, retira esa miniatura de Intruso del tablero y mete en la bolsa del Intruso 1 ficha de Intruso del mismo tipo al azar. Si el número indica un Pasillo que tiene una Puerta cerrada, en lugar de mover al Intruso, destruye la Puerta.

Consulta Pasillos de servicio, página 16.

- **EFFECTO DEL EVENTO:** después del paso de Movimiento de los Intrusos, resuelve el efecto descrito en la carta de Evento.

Tras resolver la carta de Evento, descártala en la pila de descarte del mazo de Evento (a menos que se indique otra cosa). En el improbable caso de que el mazo de Evento se agote, baraja su pila de descarte para formar un nuevo mazo.

9: EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DEL INTRUSO

Saca 1 ficha de Intruso de la bolsa del Intruso.

Su efecto depende de la ficha que se haya sacado:



LARVA: retira esta ficha de la bolsa del Intruso y mete 1 ficha de Intruso adulto en la bolsa del Intruso.



REPTADOR: retira esta ficha de la bolsa del Intruso y mete 1 ficha de Reproductor en la bolsa del Intruso.



ADULTO: en orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido.

Si el personaje de un jugador está en combate con un Intruso, ese jugador no hace una tirada de Ruido.

Vuelve a meter en la bolsa del Intruso la ficha de Intruso adulto. Consulta Tirada de Ruido, página 15.



REPRODUCTOR: en orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido.

Si el personaje de un jugador está en combate con un Intruso, ese jugador no hace una tirada de Ruido.

Vuelve a meter en la bolsa del Intruso la ficha de Reproductor.



REINA: si hay algún personaje en el compartimento del Nido, coloca la miniatura de la Reina en ese compartimento y resuelve un Encuentro.

Consulta Encuentros, página 18.

Si no hay personajes en el Nido o su ubicación no ha sido descubierta todavía, coloca en el tablero del Intruso 1 ficha de Huevo adicional.

Vuelve a meter en la bolsa del Intruso la ficha de Reina.



EN BLANCO: mete 1 ficha de Intruso adulto en la bolsa del Intruso. Si no quedan fichas de Intruso adulto disponibles, no ocurre nada.

Vuelve a meter en la bolsa del Intruso la ficha en blanco.

10: FIN DE LA RONDA

Se inicia una nueva ronda.

La ronda termina después de que el paso de Evolución de la bolsa del Intruso se haya resuelto por completo. Todos los Encuentros, Ataques por sorpresa, etc., deben haberse llevado a cabo. Tras esto, se inicia una nueva ronda con la fase de los jugadores.

METAS DE LOS JUGADORES Y FIN DE LA PARTIDA

METAS DE LOS JUGADORES

Es posible que una partida de *Nemesis* acabe con varios ganadores, pero no se trata de un juego cooperativo porque, aunque los jugadores pueden (y, en cierto grado, deberían) cooperar, cada jugador tiene su propio Objetivo que cumplir. Que otros jugadores alcancen sus metas es irrelevante de cara a tu propia victoria.

Para que un jugador sea considerado ganador, debe cumplir dos condiciones:

1) **COMPLETAR SU OBJETIVO**, el cual se detalla en la carta de Objetivo que haya elegido.

2) **SOBREVIVIR**, que puede ocurrir de una de estas dos maneras: [1] poniendo en hibernación a su personaje en el Hibernatorio mientras la nave sigue en funcionamiento y está saltando de vuelta a la Tierra; O BIEN, [2] usando una de las Cápsulas de escape para abandonar la nave.

Importante: algunas cartas de Objetivo pueden requerir que el personaje cambie el Destino de la nave; por ejemplo, que la nave deba ser redirigida a Marte en lugar de volver a la Tierra.

Más información sobre Hibernatorio, consulta Compartimentos especiales en la página 26.

Más información sobre Cápsulas de escape, consulta Hoja de compartimentos en la página 26.

Más información sobre Comprobar Coordenadas y Fijar Destino, consulta Compartimentos especiales - Cabina en la página 26.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando una de las siguientes condiciones se cumple:



• El marcador de Tiempo llega a la casilla final roja de la consola de Tiempo: la nave salta al hiperespacio inmediatamente. Todos los personajes que estén a bordo y que no estén en hibernación mueren debido a la descomunal fuerza g a la que son sometidos.

Importante: la muerte instantánea debido al salto hiperespacial no se aplica a los Intrusos. Por tanto, si tu Objetivo era matar a la Reina o a un Reproductor, o destruir el Nido, tu blanco habrá quedado ileso y tú habrás fallado tu cometido.



• El marcador de Autodestrucción llega a la casilla final roja de la consola de Autodestrucción (la que tiene el símbolo de calavera), O BIEN un efecto de juego pide que coloques un noveno marcador de Fuego o un noveno marcador de Fallo: la nave explota o pierde su integridad estructural, con lo que todos los personajes que estén a bordo (ya sea despiertos o hibernando) mueren.

Todo lo demás que esté a bordo también muere, incluidos los Intrusos y el Nido. Esto puede ser importante para algunos Objetivos.

Más información sobre Secuencia de Autodestrucción, consulta Compartimentos básicos «1» - Generador en la página 24.

• El último personaje que sigue con vida a bordo de la nave y que no está hibernando muere, se pone en hibernación o usa una Cápsula de escape: esto implica que ya no hay nada más que hacer en la nave.

Si la secuencia de Autodestrucción estaba activada, mueve su marcador a la casilla final roja de la consola de Autodestrucción. Si no lo estaba, mueve el marcador de Tiempo a la casilla final roja de la consola de Tiempo. En ambos casos, resuelve los efectos de esos marcadores como se ha descrito antes.

Si una de las anteriores condiciones se cumple y al menos un personaje ha sobrevivido (ya sea durmiendo en el Hibernatorio o abandonando la nave en una Cápsula de escape), prosigue en el paso de Chequeo de victoria.

CHEQUEO DE VICTORIA



1) CHEQUEO DE LOS MOTORES:

Si la nave ha sobrevivido hasta este momento, se chequean sus Motores: revela todas las primeras fichas de Motor de los tres Motores.

Si 2 o 3 de las primeras fichas de Motor indican «dañado», la nave explota y todos los personajes que estén hibernando mueren.

Todo lo demás que esté a bordo también muere/queda destruido, incluidos los Intrusos y el Nido. Esto puede ser importante para algunos Objetivos.

Nota: un marcador de Fallo en un compartimento de Motor solo inutiliza la acción de ese compartimento. Si un Motor está «en funcionamiento», no cuenta como «dañado» haya o no haya un marcador de Fallo en su compartimento.

Más información sobre Motor 1, consulta Compartimentos especiales en la página 26.



2) CHEQUEO DE LAS COORDENADAS:

Si la nave ha sobrevivido hasta este momento, revela la carta de Coordenadas y chequea en qué casilla se encuentra el marcador de Destino.

Si la nave no se está dirigiendo a la Tierra, todos los personajes que estén durmiendo en el Hibernatorio mueren.

El Objetivo Cuarentena, que requiere que el Destino del salto sea otro (Marte), es la única excepción a esta regla. El personaje que tenga este Objetivo no muere si está durmiendo en el Hibernatorio y el Destino de la nave es Marte.

Importante: la muerte instantánea debido a que el Destino no es la Tierra no se aplica a los Intrusos!

Nota: en este caso, aunque los personajes mueren, la nave no es destruida. Más información sobre Comprobar Coordenadas, consulta Compartimentos especiales - Cabina en la página 26.



3) CHEQUEO DE CONTAMINACIÓN:

Todos los personajes que sigan con vida (ya estén durmiendo en el Hibernatorio o hayan abandonado la nave en una Cápsula de escape) chequean sus cartas de Contaminación:

A) El jugador usa el Escáner para chequear todas las cartas de Contaminación de su mazo de acción, su pila de descarte y su mano.

B) Si hay al menos 1 carta en la que aparezca la palabra «Infectado» (o tiene una Larva en su tablero de personaje), el jugador baraja juntas todas sus cartas de acción y de Contaminación para formar un nuevo mazo de acción y luego roba las 4 primeras cartas. Si entre esas 4 cartas hay al menos 1 carta de Contaminación (sea de «Infectado» o no), el personaje muere. Si no hay ninguna, tiene la suerte de sobrevivir.

Si hay una Larva en su tablero de personaje, el jugador se salta el paso A y resuelve directamente el paso B.

Consulta Escanear y eliminar cartas de Contaminación, página 20.



4) CHEQUEO DE LOS OBJETIVOS:

Todos los jugadores cuyo personaje siga con vida al llegar a este paso deben chequear si han completado el Objetivo que eligieron. Todos enseñan su carta de Objetivo y comprueban si han cumplido todos los requisitos.

ACABAR LA PARTIDA ANTES QUE LOS OTROS JUGADORES

Quando algún personaje usa una Cápsula de escape, se pone en hibernación o muere, ya no puede seguir participando de forma activa en la partida y solo puede mirar. Al final de la partida, los personajes que sigan con vida determinan si todos sus Objetivos se han completado y, por tanto, si han ganado o no.

El jugador cuyo personaje sea el primero en morir puede seguir en la partida haciendo de Intruso (consulta Modos de juego - Jugar como el Intruso en la página 27).

MOMENTOS CRÍTICOS DE LA PARTIDA

Durante la partida, hay cuatro momentos críticos que no están asociados a ninguna ronda concreta, pero que se activan si se dan ciertas condiciones:

- El primer encuentro con un Intruso.
- El primer personaje que muere.
- Las Cápsulas de hibernación se abren.
- La secuencia de Autodestrucción no puede desactivarse.

PRIMER ENCUENTRO

La primera vez que un miembro de la tripulación se encuentre con un Intruso, todo el mundo debe tomar una decisión: acatar el Objetivo corporativo o cumplir su Objetivo personal.

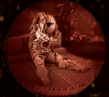
Cuando la primera miniatura de Intruso (sea del tipo que sea) aparece en el tablero, la situación cambia drásticamente. Cada jugador elige inmediatamente 1 de sus 2 cartas de Objetivo y la carta que no ha sido elegida se retira de la partida boca abajo (sin enseñársela a los demás jugadores). A continuación, se resuelve el Encuentro que activó este procedimiento y la partida continúa de la forma normal.

A partir de entonces, a cada jugador solo le quedará un Objetivo y deberá afanarse en completarlo, además de seguir manteniéndolo en secreto ante el resto de jugadores.

Nota: los jugadores no pueden mirar las cartas de Objetivo que los otros jugadores han retirado de la partida!

Nota: los Huevos no son Intrusos.

Más información sobre Encuentros, consulta Encuentros, combate y Heridas en la página 18.



PRIMER PERSONAJE MUERTO

La primera vez que un personaje (sea del jugador que sea) muere, la IA de la nave inicia automáticamente procedimientos de emergencia:

Todas las Cápsulas de escape se desbloquean automáticamente: dales la vuelta a sus fichas para que la cara «desbloqueada» quede boca arriba.

Durante el resto de la partida, pueden ser bloqueadas y desbloqueadas de la forma normal; por ejemplo, usando la acción del compartimento del Sistema de control de las escotillas.

Más información sobre Sistema de control de las escotillas y en Cápsulas de escape, consulta Compartimentos adicionales «2» y Hoja de compartimentos en las páginas 25 y 26.

Además, el jugador cuyo personaje sea el primero en morir puede jugar como el Intruso, consulta la página 27.

CÁPSULAS DE HIBERNACIÓN



Cuando el marcador de Tiempo llegue a una casilla azul de la consola de Tiempo, las Cápsulas de hibernación se abrirán. Los personajes NO PUEDEN entrar en ellas antes de ese momento.

SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN



Cuando el marcador de Autodestrucción llegue a una casilla amarilla de la consola de Autodestrucción, todas las Cápsulas de escape se desbloquearán automáticamente y los personajes ya no podrán detener la secuencia de Autodestrucción.

OBJETIVOS

Dado que completar la mayoría de Objetivos requiere algún conocimiento de las mecánicas de juego (por ejemplo, las acciones de los compartimentos, las reglas de cómo destruir la nave, el funcionamiento de las Cápsulas de escape, etc.), a continuación tienes algunas pistas que pueden resultar de ayuda a los jugadores principiantes para encontrar las secciones apropiadas en el Manual de juego.

Importante: tu personaje debe sobrevivir a la partida sea cual sea el Objetivo que elijas! Es decir, debe entrar en una Cápsula de escape y lanzarla, o ponerse en hibernación.

EL PERSONAJE DEL JUGADOR X NO PUEDE SOBREVIVIR

El personaje del jugador indicado no puede seguir vivo al final de la partida. No es necesario que lo mates con alguna de tus acciones, sino que basta con que esté muerto. Quizá quieras encerrar a ese personaje en un compartimento en el que haya Fuego o un Intruso. O tal vez podrías pedirle ayuda a otro jugador para conseguirlo.

También puedes abandonar la nave usando una Cápsula de escape y dejar a bordo al resto de la tripulación a su suerte con Fuego, Fallos, Motores dañados, la secuencia de Autodestrucción iniciada o Coordenadas que no llevan a ninguna parte, con la esperanza de que todo el mundo muera o que la nave explote.

Más información sobre Hibernatorio, consulta Compartimentos especiales en la página 26.

Más información sobre Cápsulas de escape, consulta Hoja de compartimentos en la página 26.

Más información sobre Fin de la partida y Chequeo de victoria, consulta Metas de los jugadores y fin de la partida en la página 11.

Más información en Marcadores de Fuego, página 17.

Más información en Marcadores de Fallo, página 17.

Más información sobre Motor 1, consulta Compartimentos especiales en la página 26.

Más información sobre Secuencia de Autodestrucción, consulta Compartimentos básicos «1» - Generador en la página 24.

TU PERSONAJE ES EL ÚNICO SUPERVIVIENTE

Ningún personaje salvo el tuyo puede sobrevivir a la partida.

ENVIAR LA SEÑAL

Tienes que localizar el compartimento de la sala de Comunicaciones y realizar la acción de dicho compartimento. La sala de Comunicaciones siempre está en el tablero; búscala entre los compartimentos que tengan un «1» en la cara posterior.

Más información sobre Sala de Comunicaciones, consulta Compartimentos básicos «1» en la página 24.

LA NAVE DEBE LLEGAR A LA TIERRA / MARTE

La nave llegará a su Destino si se han fijado las Coordenadas correctas en la Cabina y si al menos dos de los tres Motores siguen en funcionamiento.

Más información sobre Comprobar Coordenadas y Fijar Destino, consulta Compartimentos especiales - Cabina en la página 26.

Más información sobre Chequeo de los Motores, consulta Chequeo de victoria en la página 11.

Más información sobre Motor 1, consulta Compartimentos especiales en la página 26.

DESCUBRIR UNA DEBILIDAD

Las Debilidades pueden descubrirse llevando un Objeto voluminoso al compartimento del Laboratorio y realizando la acción de dicho compartimento. Siempre y cuando la Debilidad se haya descubierto para cuando haya terminado la partida, no importa que no seas tú quien haya hecho la investigación.

Los Huevos de Intruso pueden encontrarse en el Nido. El Nido siempre está en el tablero; búscalos entre los compartimentos que tengan un «1» en la cara posterior.

El laboratorio siempre está en el tablero; búscalos entre los compartimentos que tengan un «1» en la cara posterior.

Consulta Cartas de Debilidad de Intruso, página 21.

Consulta Objetos, página 22.

Más información sobre Laboratorio, consulta Compartimentos básicos «1» en la página 24.

Más información sobre Nido, consulta Compartimentos básicos «1» en la página 24.

DESTRUIR EL NIDO

El Nido es destruido cuando no quedan Huevos de Intruso en él. Para destruir Huevos, consulta la descripción del Nido en la Hoja de compartimentos.

El Nido siempre está en el tablero; búscalos entre los compartimentos que tengan un «1» en la cara posterior.

Más información sobre Nido, consulta Compartimentos básicos «1» en la página 24.

ACCIONES

En cada uno de sus turnos, los jugadores pueden realizar una variedad de acciones. Hay cuatro tipos de acciones diferentes en el juego:

- Acciones básicas;
- Acciones de cartas de Acción;
- Acciones de cartas de Objeto;
- Acciones de compartimento.

Consulta Fase de los jugadores, página 10.



Símbolos de acción

COSTE DE LAS ACCIONES

Cada acción muestra un símbolo de acción. El número incluido en el símbolo de acción indica el coste de realizar dicha acción. Como pago de ese coste, el jugador debe descartar de su mano esa cantidad exacta de cartas, que pueden ser las que él elija. Las cartas descartadas se dejan boca arriba en la pila de descartar.

Importante: aunque se añaden al mazo de acción, las cartas de Contaminación no son cartas de acción. Por tanto, no puedes descartarlas de tu mano para pagar costes de acción. Las cartas de Contaminación representan el agotamiento de tu personaje... y, a veces, algo incluso peor.

Consulta Cartas de Contaminación, página 20.



SÍMBOLO DE COMBATE

Algunas acciones y algunos Objetos especifican cuándo pueden usarse:



SOLO EN COMBATE: el personaje solo puede realizar esta acción en combate.

Se considera que un personaje está en combate si hay algún Intruso en el mismo compartimento que él. Los Huevos no cuentan como Intrusos.



NUNCA EN COMBATE: el personaje solamente puede realizar esta acción cuando NO ESTÁ en combate.

Si una determinada acción no está marcada con ninguno de los dos símbolos anteriores, dicha acción puede realizarse tanto en combate como cuando no se está en combate.

Consulta Combate, página 18.

ACCIONES BÁSICAS

Todos los personajes tienen el mismo conjunto de acciones básicas. A continuación tienes una descripción detallada de esas acciones.

NUNCA EN COMBATE

1 MOVER: mueve la miniatura de tu personaje a un compartimento adyacente aplicando todas las reglas de la acción básica de Mover.

Nota: cuando realizas una acción de Mover estando en combate, lo que haces es Huir en lugar de una acción de Mover.

Consulta La acción de Mover, página 14.

Consulta Huida de los personajes, página 19.

2 MOVIMIENTO CAUTELOSO: funciona exactamente igual que la acción de Mover, salvo que, en lugar de hacer una tirada de Ruido después del movimiento, colocas 1 marcador de Ruido en un Pasillo a tu elección que esté conectado al compartimento al que estás entrando.

Si hay un marcador de Ruido en todos los Pasillos conectados al compartimento al que quieres entrar, no puedes realizar un Movimiento cauteloso.

No puedes realizar un Movimiento cauteloso si estás en combate.

En cada Pasillo, nunca puede haber más de 1 marcador de Ruido.

Consulta La acción de Mover y Tirada de Ruido, páginas 14 y 15.

1 RECOGER OBJETO VOLUMINOSO: recoge un Objeto voluminoso que se encuentre en el compartimento en el que estás. Puede ser un Cadáver de personaje, un Cuerpo de Intruso o un Huevo de Intruso.

Nota: cuando usas una carta de acción de Registrar y encuentras Objetos pesados, no estás obligado a usar esta acción. Esta acción solo se aplica a Objetos voluminosos.

Consulta Objetos, página 22.

1 INTERCAMBIAR: empieza un intercambio con todos los personajes que estén en el mismo compartimento que tu personaje.

En ese momento, los jugadores pueden enseñarse unos a otros las cartas de Objeto y los Objetos voluminosos que quieran intercambiar. Si los dos jugadores involucrados en la transacción llegan a un acuerdo, se intercambian los Objetos. Aunque pueden participar varios jugadores en la acción de Intercambiar (el jugador activo no tiene por qué intercambiar algo y el resto de jugadores pueden hacer intercambios entre ellos sin contar con él), el único jugador que realiza la acción es el que empezó el intercambio.

Los jugadores tienen la opción de dar cartas de Objeto u Objetos voluminosos a otros jugadores sin recibir nada a cambio.

Nota: los jugadores no pueden quitar la Munición a sus armas. Si se intercambia un arma, su Munición se queda en ella.

1 PREPARAR OBJETO: descarta 2 cartas de Objeto que muestren los símbolos de Componente azules pertinentes para obtener 1 carta de Objeto preparado que tenga los mismos símbolos de Componente (pero en gris) que los Objetos que has descartado.

Aunque tengas los Componentes azules requeridos, un Objeto preparado no puede crearse si su carta no está disponible.

Consulta Preparar, página 23.

ESTÉS O NO EN COMBATE

1 DISPARAR: ataca a un Intruso con un arma que tu personaje tenga en las manos y retira 1 marcador de Munición de la carta de esa arma. Solamente puedes disparar a Intrusos que estén en el mismo compartimento que tu personaje.

Cuando no estés en combate, también puedes disparar a los Huevos que no haya recogido nadie. Consulta Destruir Huevos en la página 24.

Más información sobre Acción de Disparar, consulta Combate en la página 18.

Más información sobre Las manos y el Inventario del personaje, página 22.

1 ATACAR CUERPO A CUERPO: ataca a un Intruso con las manos desnudas o con lo primero que tengas a mano. Solamente puedes Atacar cuerpo a cuerpo a Intrusos que estén en el mismo compartimento que tu personaje.

Cuando no estés en combate, también puedes Atacar cuerpo a cuerpo a los Huevos que no haya recogido nadie. Consulta Destruir Huevos en la página 24.

Más información sobre Acción de Atacar cuerpo a cuerpo, página 19.

ACCIONES DE CARTAS DE ACCIÓN



Cada personaje tiene su propio mazo de 10 cartas de acción (algunas de las cuales son exclusivas del personaje) que representan las acciones que puede realizar. La descripción de cada acción se detalla en la correspondiente carta de acción.

Para realizar la acción de una carta de acción, descarta de tu mano la carta boca arriba y paga su coste.

Importante: en este caso, el coste de la acción es la cantidad de cartas de acción que debes descartar de tu mano más la carta de acción cuya acción realizas.

Si una carta de acción contiene dos secciones separadas por [O BIEN], el jugador escoge cuál de ellas quiere realizar.

EJEMPLO DE UNA CARTA DE ACCIÓN



Aquí tenemos una carta de acción del Capitán: Reparaciones básicas.

1) Muestra un símbolo de «Nunca en combate», lo que significa que esta acción no puede realizarse si el personaje está en combate.

2) Coste de la acción. Para realizar Reparaciones básicas, el jugador debe descartar de su mano 2 cartas adicionales.

3) Efecto de la acción.

4) Indica que esta acción puede realizarse de una de dos formas:

–para retirar el marcador de Fallo de un compartimento;

–O BIEN para poner en funcionamiento / dañar uno de los Motores.

ACCIONES DE CARTAS DE OBJETO



Algunas cartas de Objeto permiten a los personajes realizar acciones concretas. La descripción de tales acciones se detalla en la correspondiente carta de Objeto.

Consulta Objetos, página 22.

ACCIONES DE COMPARTIMENTO



La mayoría de compartimentos permiten a los personajes realizar una acción concreta. La descripción de cada acción de compartimento se detalla en las Hojas de compartimentos (consulta la página 24).

MOVIMIENTO Y FICHAS DE EXPLORACIÓN

Moverse por la nave es una de las actividades fundamentales de los personajes durante la partida. Los personajes vagarán por la nave para descubrir compartimentos adicionales, encontrar Objetos que son útiles o vitales para su supervivencia, completar sus Objetivos, apagar incendios o reparar equipo peligroso o estropeado; todo ello a fin de dar con una salida a este embrollo.

COMPARTIMENTOS Y PASILLOS



Las miniaturas de los personajes solo pueden colocarse y realizar acciones en los **COMPARTIMENTOS**. En este sentido, ten en cuenta que los compartimentos especiales (como el Hibernatorio, los Motores o la Cabi-na) se tratan como compartimentos normales.

Las fichas de Cápsula de escape son la única excepción a la regla anterior. Consulta Cápsulas de escape en la página 26.

Las miniaturas de Intruso solo pueden colocarse en los compartimentos.

Los **PASILLOS** conectan los compartimentos y se usan para moverse entre ellos, pero ni los personajes ni los Intrusos pueden detenerse en ellos en ninguna circunstancia.

Los efectos de moverse por un Pasillo se resuelven **DESPUÉS** de entrar en el compartimento.

LA ACCIÓN DE MOVER

La acción que se usa con mayor frecuencia para moverse por la nave es la de **MOVER**.

Realizar una acción de Mover significa que mueves la miniatura de tu personaje a un compartimento **adyacente**.

Se considera que dos compartimentos están adyacentes cuando están conectados directamente por un **Pasillo**. Las Puertas cerradas anulan la condición de «adyacencia» a efectos de poder realizar una acción de Mover.

Más información sobre Puertas cerradas, consulta Fichas de puerta en la página 17.

Después de entrar en un compartimento, resuelve siempre los siguientes pasos:

1) Si la pieza de compartimento estaba **no explorada** (o sea, boca abajo), dale la vuelta (o sea, ponla boca arriba).

A continuación, revela la **FICHA DE EXPLORACIÓN** que está sobre esa pieza de compartimento.

Consulta Fichas de Exploración, página 14.

2) Si el personaje ha entrado en un compartimento vacío (ya esté explorado o no explorado, pero sin personajes ni Intrusos en ambos casos), haz una **TIRADA DE RUIDO**.

Consulta Tirada de Ruido, página 15.

Si hay alguien (ya sea personaje o Intruso) en el compartimento al que ha entrado el personaje, **no hagas la TIRADA DE RUIDO**.

Consejo: aunque moverse en grupo por la nave (o sea, entrar en compartimentos en los que ya hay personajes) supone una ventaja, una táctica así puede acarrear a veces un riesgo adicional. Por ejemplo, algunos sucesos de la partida obligan a todos los personajes a hacer una tirada de Ruido, en cuyo caso un grupo grande que esté en un mismo compartimento puede verse en problemas.

OTRAS ACCIONES DE MOVIMIENTO

Algunas de las acciones permiten a un personaje moverse, pero modifican de alguna manera las reglas de la acción de Mover. Es el caso de **Movimiento cauteloso** y **Reconocimiento**.

Más información sobre Movimiento cauteloso, consulta Acciones básicas en la página 13.

Más información sobre Reconocimiento, consulta las cartas de acción de la Exploradora.

Importante: para realizar una acción de Mover con el fin de salir de un compartimento en el que haya un Intruso, debes usar las reglas de Huir. Consulta Huida de los personajes en la página 19.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO A UN COMPARTIMENTO OCUPADO



En este ejemplo, la Exploradora se está moviendo a un compartimento que ya está ocupado por el Capitán. Como hay alguien en el compartimento al que se dirige, **NO SE HACE TIRADA DE RUIDO**.

Se aplicaría la misma regla si la Exploradora se estuviera moviendo a un compartimento en el que hubiera un Intruso: **NO HABRÍA QUE HACER TIRADA DE RUIDO**.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO A UN COMPARTIMENTO VACÍO



Aquí podemos ver que la Exploradora se mueve a la Cantina. El jugador descarta 1 carta de acción, mueve la miniatura y hace una **TIRADA DE RUIDO**.

El resultado es 2, así que se coloca 1 marcador de Ruido (iluminado en azul en la imagen) en el Pasillo que conecta con la Cantina y que muestra el mismo número que el resultado, es decir, un «2» (iluminado en rojo en la imagen).

Si el Pasillo «2» ya tuviera un marcador de Ruido, tendría lugar un Encuentro. Por suerte para la Exploradora, todo va bien... de momento.

FICHAS DE EXPLORACIÓN



La cara frontal de todas las fichas de Exploración muestra:

- 1)** un número que indica la **cantidad de Objetos** presentes en un compartimento;
- 2)** un símbolo de **efecto especial**.

Estas fichas se resuelven de la siguiente forma:

1) FIJAR LA CANTIDAD DE OBJETOS PRESENTES EN UN COMPARTIMENTO

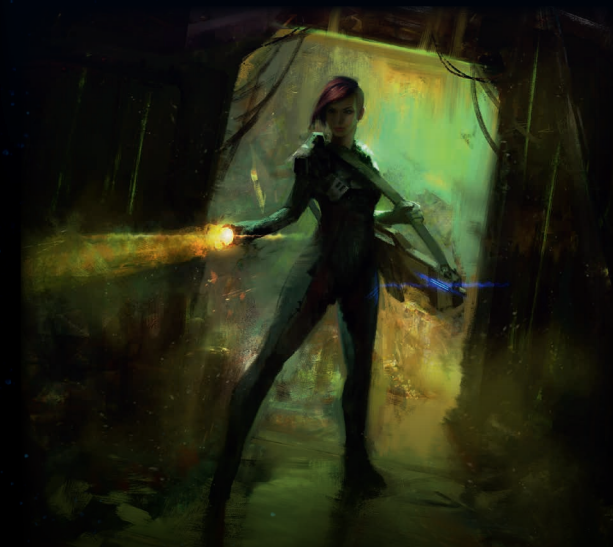
Después de revelar la ficha de Exploración, gira la pieza de compartimento hasta que el número que se muestre en la ficha esté encarado con el símbolo del contador de Objetos impreso en el tablero, que está junto al espacio de compartimento. Esa es la cantidad exacta de Objetos que pueden obtenerse en ese compartimento.

No fijas la cantidad de Objetos en el **Nido** ni en el **Compartimento cubierto de Mucosidad**.

Consulta Registrar, página 23.



Contador de Objetos fijado en 2 Objetos.



2) RESOLVER EL EFECTO ESPECIAL

Una ficha de Exploración puede generar los siguientes efectos:



SILENCIO:

No ocurre nada.

No hagas una **tirada de Ruido** para esta acción de Mover.

Si el personaje tiene un **marcador de Mucosidad** en su tablero de personaje, resuelve el efecto especial **Peligro** en lugar de este.



PELIGRO:

No hagas una tirada de Ruido para esta acción de Mover.

Si hay un Intruso en algún compartimento adyacente y no está en combate con un personaje, muévelo a este compartimento. Si hay más de un Intruso para elegir, muévelos a todos.

Si no hay Intrusos en ninguno de los compartimentos adyacentes, o si todos están en combate, coloca 1 **marcador de Ruido** en cada Pasillo que esté conectado a este compartimento y que no tenga ya un marcador de Ruido (incluidos los Pasillos de servicio si hay algún Acceso a ellos en el compartimento).

Consulta Marcadores de Ruido, página 17.

Consulta Pasillos de servicio, página 16.

Consulta Combate, página 18.



MUCOSIDAD:

Coloca 1 **marcador de Estado** en el espacio correspondiente de tu tablero de personaje para indicar que ha quedado cubierto de Mucosidad.

Consulta Marcadores de Mucosidad, página 17.



FUEGO:

Coloca 1 **marcador de Fuego** en este compartimento.

Consulta Marcadores de Fuego, página 17.



FALLO:

Coloca 1 **marcador de Fallo** en este compartimento.

Consulta Marcadores de Fallo, página 17.



PUERTA:

Coloca 1 **ficha de Puerta** en el Pasillo por el que has entrado a este compartimento.

Consulta Fichas de Puerta, página 17.

Después de resolver una ficha de Exploración, retírala de la partida.

Las fichas de Exploración se ponen sobre compartimentos no explorados, de manera que solo se resuelven una vez, cuando se entra por primera vez durante la partida en el compartimento donde están.

TIRADA DE RUIDO



Los ruidos reverberan por las cubiertas de la Nemesi... A veces proceden de la maquinaria de la nave, pero a veces proceden de los Intrusos.

RECUERDA: si te estás moviendo a un compartimento en el que hay otro personaje o un Intruso, **NO DEBES HACER** una tirada de Ruido.

Tira 1 dado de Ruido y resuelve el resultado:



RESULTADO DE 1, 2, 3, O BIEN 4

Coloca 1 **marcador de Ruido** en el Pasillo (Pasillos de servicio incluidos si hay algún Acceso a ellos en el compartimento) cuyo número corresponda con el resultado de tu **tirada de Ruido** y que esté entre los que conectan con el compartimento al que has entrado.

Consulta Pasillos de servicio, página 16.

En cada Pasillo, nunca puede haber más de 1 marcador de Ruido. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Ruido en un Pasillo que ya tiene uno, resuelve un **Encuentro** en lugar de colocar el marcador.

Consulta Encuentros, página 18.

Consulta Pasillos de servicio, página 16.

Consulta Marcadores de Ruido, página 17.



PELIGRO:

Si hay un Intruso en algún compartimento adyacente y no está en combate con un personaje, muévelo a este compartimento. Si hay más de un Intruso para elegir, muévelos a todos.

Los Intrusos que se mueven debido a un resultado de Peligro en una **tirada de Ruido** no ignoran las Puertas cerradas.

Consulta Fichas de Puerta, página 17.

Si no hay Intrusos en ninguno de los compartimentos adyacentes, o si todos están en combate, coloca 1 **marcador de Ruido** en cada Pasillo que esté conectado al compartimento en el que estés y que no tenga ya un marcador de Ruido (incluidos los Pasillos de servicio si hay algún Acceso a ellos en el compartimento).

Consulta Marcadores de Ruido, página 17.

Consulta Pasillos de servicio, página 16.

Consulta Combate, página 18.



SILENCIO:

No ocurre nada. No se coloca ningún marcador de Ruido.

Si el personaje tiene un **marcador de Mucosidad** en su tablero de personaje, resuelve el resultado **Peligro** en lugar de este.

ACLARACIONES SOBRE EL RUIDO



Aunque el marcador de Ruido (iluminado en azul en la imagen) esté en un Pasillo con una Puerta cerrada, afecta a **TODO** el Pasillo. Los marcadores de Ruido **NUNCA** afectan solamente a la parte de un Pasillo «que está al otro lado de la Puerta».



Quando hay un marcador de Ruido en el espacio de los Pasillos de servicio (iluminado en verde en la imagen), se trata como si estuviera en todos y cada uno de los Accesos a los Pasillos de servicio del tablero.

En este ejemplo, hay 2 marcadores de Ruido en Pasillos conectados a la Cantina: uno en el Pasillo número 3, junto a una Puerta cerrada (iluminado en azul en la primera imagen), y el otro en los Pasillos de servicio (iluminado en verde en la primera y segunda imagen).

NOTAS ADICIONALES SOBRE EL MOVIMIENTO DE LOS INTRUSOS

Los Intrusos se mueven en diferentes momentos de la partida; por ejemplo, al resolver una carta de Evento durante la fase de Evento. Siempre que una regla te indique que debes mover a uno o más Intrusos, la misma regla te explica detalladamente cómo hacerlo.

Importante: si un Intruso termina su movimiento en un compartimento no explorado, no retires al Intruso ni tampoco reveles el compartimento (o su ficha de Exploración).

Si se te indica que coloques un Intruso adulto en el tablero pero no puedes hacerlo porque las ocho miniaturas de ese tipo ya están en él, los Intrusos adultos se repliegan: retira del tablero todas las miniaturas de Intruso adulto que no estén en combate y vuelve a meter en la bolsa del Intruso, si es posible, la misma cantidad de fichas de Intruso.

A continuación, coloca una miniatura de Intruso adulto en el compartimento donde ha ocurrido el Encuentro.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO A UN COMPARTIMENTO NO EXPLORADO



Aquí podemos ver que la Exploradora se mueve del Hibernatorio a un compartimento no explorado. El jugador ya ha descartado 1 carta de acción para realizar la acción de Mover.

Antes de mover la miniatura, el jugador pone boca arriba la ficha de Exploración (flecha amarilla) y la pieza de compartimento (flecha blanca).



¡La Exploradora descubre la Cantina, su compartimento favorito! Tal como indica la ficha de Exploración, el compartimento tiene un Fallo, de manera que se coloca 1 marcador de Fallo en la pieza de compartimento. Por suerte, pueden obtenerse 3 Objetos, así que la pieza de compartimento se gira hasta que el contador de Objetos queda encarado con el número 3.

Después, nuestra valiente Exploradora debe hacer una tirada de Ruido, ya que ha entrado en un compartimento vacío.



PASILLOS DE SERVICIO

La red de Pasillos de servicio de la Nemesis permite a la tripulación reparar sus muchos sistemas. Por desgracia, también resulta de gran utilidad a los Intrusos para moverse por la nave. Los personajes normales no pueden usar los Pasillos de servicio, ya que la idea de perderse o de toparse con un Intruso basta para disuadirlos.

Tanto los Accesos a los Pasillos de servicio (presentes en algunos compartimentos) como el espacio de los Pasillos de servicio no son accesibles para los personajes. Aparte de estas restricciones al movimiento, los Pasillos de servicio funcionan como Pasillos normales en todos los demás aspectos.

La carta de acción **Pasillos de servicio** del mazo de acción del Mecánico y la carta de **Objeto Planos** de los pasillos de servicio son las únicas excepciones a esta regla.

Si debe colocarse un marcador de Ruido (por ejemplo, como resultado de una tirada de Ruido o por un efecto de juego que indique colocar 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que esté conectado a un compartimento dado) y el número correspondiente indica un Acceso a los Pasillos de servicio, ese marcador de Ruido debe colocarse en el espacio de los Pasillos de servicio.

En cada Pasillo, nunca puede haber más de 1 marcador de Ruido. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Ruido en un Pasillo que ya tiene uno, resuelve un **Encuentro** en lugar de colocar el marcador.

Consulta Encuentros, página 18.

En los Pasillos de servicio nunca pueden colocarse fichas de Puerta.

Si un Intruso se mueve a un Acceso a los Pasillos de servicio, desaparece en los conductos: retírales todos sus marcadores de Herida; vuelve a meter en la bolsa del Intruso su ficha, y quita su miniatura del tablero. Si había un marcador de Ruido en el espacio de los Pasillos de servicio, **no lo retires**.



1) Espacio de los Pasillos de servicio.
2) Ejemplos de Accesos a los Pasillos de servicio.



MARCADORES DE RUIDO

La única función de los marcadores de Ruido es marcar Pasillos a efectos de las reglas de la **tirada de Ruido**.

Consulta Tirada de Ruido, página 15.



MARCADORES DE MUCOSIDAD

Mientras un personaje tenga un marcador de Mucosidad en su tablero de personaje, los resultados de «Silencio» de sus tiradas de Ruido y los efectos de «Silencio» de las fichas de Exploración que revele se consideran, respectivamente, resultados y efectos de «Peligro».

Consulta Tirada de Ruido, página 15.

Un personaje solo puede tener 1 marcador de Mucosidad en cualquier momento dado. Si se le indica que recibe 1 marcador de Mucosidad mientras ya tiene otro, no ocurre nada.

Nota: un personaje puede recibir 1 marcador de Mucosidad por varias razones, no solo al resolver una ficha de Exploración.

Un personaje puede deshacerse de su marcador de Mucosidad usando la carta de Objeto Ropa (consulta las cartas de Objetos) o realizando la acción del compartimento de Duchas (consulta la Hoja de compartimentos).

El marcador de Mucosidad está representado por un marcador de Estado que se coloca en el espacio de Mucosidad del tablero de personaje.



MARCADORES DE FUEGO

Los marcadores de Fuego tienen tres funciones: 1) dañan a los personajes que estén en compartimentos incendiados; 2) infligen Heridas a los Intrusos, y 3) pueden causar la explosión de toda la nave.

1) Cada vez que un personaje termine su turno en un compartimento que tenga un marcador de Fuego, ese personaje sufrirá **1 Herida leve**.

Recuerda que, en un turno, un personaje realiza dos acciones (o una acción y pasa, o simplemente pasa).

Importante: los personajes sufren Heridas debido al Fuego solamente después de terminar su turno. Si un personaje pasa, sufre 1 Herida leve debido al Fuego al final de su turno, pero no sufrirá más Heridas debido al Fuego en esta ronda, ni siquiera si otros jugadores juegan su turno después de él.

Más información sobre Heridas leves, consulta Heridas de los personajes y muerte en la página 21.

Más información sobre Turnos de los jugadores, consulta Fase de los jugadores en la página 10.

2) En cada fase de Evento, durante el paso de Daño por Fuego, cada Intruso presente en un compartimento que tenga un marcador de Fuego sufre **1 Herida**.

Consulta Heridas de los Intrusos y muerte, página 20.

3) Hay 8 marcadores de Fuego disponibles para toda la partida. Si un efecto de juego te indica que coloques 1 marcador de Fuego y no hay más marcadores disponibles, la nave explota y la partida termina.

Nota: algunas cartas de Evento pueden provocar que el Fuego se expanda a compartimentos adyacentes o que cause Fallos en compartimentos que ya están incendiados, así que ten cuidado!

Consulta Fin de la partida, página 11.

En cada compartimento, nunca puede haber más de 1 marcador de Fuego. Si un efecto de juego te indica que coloques 1 marcador de Fuego en un compartimento que ya tiene uno, no ocurre nada.

Los marcadores de Fuego retirados del tablero se devuelven a la reserva de marcadores de Fuego.

Puedes seguir realizando la acción de un compartimento aunque haya un marcador de Fuego en dicho compartimento.

Puedes seguir realizando la acción de Registrar en un compartimento aunque haya un marcador de Fuego en dicho compartimento.



MARCADORES DE FALLO

Los marcadores de Fallo tienen dos funciones: 1) te impiden usar la acción de los compartimentos que tengan uno; y 2) pueden causar que el casco de la nave pierda su integridad estructural, lo que significa que todo lo que esté en el tablero muere o es destruido.

1) Si hay un marcador de Fallo en un compartimento, la acción de ese compartimento deja de estar disponible.

Sin embargo, la acción de Registrar funciona con normalidad.

Algunas cartas de acción (como las cartas de acción de **Reparar**) y algunos Objetos (como la carta de Objeto **Herramientas**) pueden usarse para retirar del tablero 1 marcador de Fallo.

Importante: en el Nido y en el Compartimento cubierto de Mucosidad nunca pueden colocarse marcadores de Fallo.

Nota: un marcador de Fallo puede colocarse en un compartimento debido a muchas más razones que resolver una ficha de Exploración; por ejemplo, debido a algunos Eventos o acciones. Los marcadores de Fallo incluso pueden inutilizar compartimentos especiales, como el Hibernatorio, la Cabina o los Motores.

Nota: un marcador de Fallo en el Hibernatorio no tiene efecto en los personajes que ya estén hibernando.

El estado de los Motores (dañado / en funcionamiento) nunca se ve afectado por los marcadores de Fallo que se coloquen en sus compartimentos.

Más información sobre Motor 1, consulta Compartimentos especiales en la página 26.

2) Hay 8 marcadores de Fallo disponibles para toda la partida. Si un efecto de juego te indica que coloques 1 marcador de Fallo y no hay más marcadores disponibles, la nave pierde su integridad estructural y la partida termina.

Consulta Fin de la partida, página 11.

En cada compartimento, nunca puede haber más de 1 marcador de Fallo. Si un efecto de juego te indica que coloques 1 marcador de Fallo en un compartimento que ya tiene uno, no ocurre nada.

Los marcadores de Fallo retirados del tablero se devuelven a la reserva de marcadores de Fallo.



Si hay un marcador de Fallo en un compartimento que tenga una Computadora, la Computadora deja de estar disponible; es decir, que es como si el compartimento no tuviera un símbolo de Computadora.

Más información sobre Compartimentos con una Computadora, consulta Hoja de compartimentos en la página 24.



FICHAS DE PUERTA

Las fichas de Puerta solo se colocan en los Pasillos. En cada Pasillo, nunca puede haber más de 1 ficha de Puerta.

Las fichas de Puerta no afectan a los marcadores de Ruido.

Las Puertas que están en los Pasillos pueden estar en tres estados diferentes: abiertas, cerradas o destruidas. Hay muchas cosas que pueden hacer que su estado cambie, como el movimiento de los Intrusos, Eventos, acciones, etc.



PUERTAS CERRADAS: se indican en los Pasillos con una ficha de Puerta puesta en pie.

Una Puerta cerrada evita que los personajes y los Intrusos se muevan por el Pasillo en el que está. Además, los lanzamientos de Granada también se ven afectados (consulta la carta de Objeto **Granada**).

Cuando uno o más Intrusos intentan moverse por un Pasillo que tiene una ficha de Puerta cerrada, los Intrusos destruyen la Puerta en lugar de moverse. Esto incluye a los Intrusos que intentan moverse debido a un resultado de Peligro en una **tirada de Ruido**.

Más información sobre Movimiento de los Intrusos, consulta II: fase de Evento en la página 10.



PUERTAS DESTRUIDAS: se indican con una ficha de Puerta puesta de lado. El movimiento por Pasillos que tengan Puertas destruidas está permitido.

Una Puerta destruida no puede volver a cerrarse. *La única excepción a la regla anterior es el Objeto Soplete de plasma (consulta las cartas de Objeto del Mecánico).*



PUERTAS ABIERTAS: para indicar que una Puerta está abierta, retira simplemente del Pasillo la ficha de Puerta. Al principio de la partida, todos los Pasillos tienen las Puertas abiertas.

Si no quedan fichas de Puerta en su reserva cuando se te indique que coloques una Puerta, coge cualquier ficha de Puerta no destruida que esté en el tablero y colócala en el Pasillo pertinente.

Si varios Intrusos se mueven desde el mismo compartimento, se considera que su movimiento es simultáneo: destruyen la Puerta y todos permanecen en el compartimento inicial.

Las fichas de Puerta se ignoran al resolver los Encuentros.

ENCUENTROS, COMBATE Y HERIDAS

ENCUENTROS

Un Encuentro es cualquier ocasión en que, tras robar una ficha de Intruso de la bolsa del Intruso, un Intruso **aparece** en el tablero en un compartimento donde hay un personaje.

Consulta Tirada de ruido, página 15.

Un Encuentro también puede ser activado por los efectos de algunas cartas de Evento (como **Protección de los huevos**) o algunas de las cartas de Ataque de Intruso.

Nota: un Intruso que se mueve de un compartimento a otro compartimento en el que hay un personaje no cuenta como un Encuentro.

Para resolver un Encuentro, sigue los pasos indicados a continuación:

1) Retira del tablero todos los marcadores de Ruido de todos los Pasillos conectados a este compartimento, incluidos los de los Pasillos de servicio si el compartimento tiene algún Acceso a los Pasillos de servicio.

2) Saca 1 ficha de Intruso de la bolsa del Intruso. Todas las fichas de Intruso tienen un símbolo de Intruso en una cara y un número en la otra cara.

3) Coloca una miniatura de Intruso en el compartimento. El tipo de Intruso debe corresponder al símbolo de Intruso que se muestra en la ficha. En el tablero del Intruso tienes una descripción de todos los símbolos de Intruso.

4) Compara el número de la ficha de Intruso con la cantidad de cartas que el jugador tiene en su mano (cuentan las cartas de acción y las de Contaminación).

Si la cantidad de cartas en la mano del jugador es menor que el número de la ficha de Intruso tiene lugar un **Ataque por sorpresa**.

Si la cantidad de cartas en la mano del jugador es igual o mayor que el número de la ficha de Intruso no ocurre nada.

Deja a un lado la ficha de Intruso que has sacado, ya que puede volver a la bolsa del Intruso si un Intruso de ese tipo se oculta entrando a los Pasillos de servicio durante el movimiento de los Intrusos.

ATAQUE POR SORPRESA:

Un Ataque por sorpresa es un Ataque de Intruso que solo tiene lugar durante un Encuentro. Si el jugador tiene menos cartas en su mano que el número que se muestra en la ficha de Intruso que has sacado de la bolsa del Intruso, tiene lugar un Ataque por sorpresa.

Consulta Ataque de los Intrusos, página 20.

FICHA EN BLANCO

Si un jugador saca de la bolsa del Intruso la ficha en blanco, coloca 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que esté conectado al compartimento en el que ha tenido lugar el Encuentro. Después, vuelve a meter la ficha en blanco en la bolsa del Intruso.

Si la ficha en blanco era la última ficha que había en la bolsa del Intruso, mete 1 ficha de Intruso adulto adicional en la bolsa del Intruso. Si no hay fichas de Intruso adulto disponibles, no ocurre nada.

Después, vuelve a meter la ficha en blanco en la bolsa del Intruso y el Encuentro entonces se da por terminado.

Nota: las reglas aplicables a la ficha en blanco son ligeramente diferentes en el paso de Evolución de la bolsa del Intruso de la fase de Evento.

ENTRAR EN UN COMPARTIMENTO EN EL QUE HAY UN INTRUSO

Cuando un personaje entre en un compartimento ocupado por un Intruso, no resuelvas un Encuentro. En lugar de eso, se considera que el Intruso y el personaje pasan a estar en combate inmediatamente.

EJEMPLO DE ENCUENTRO



La Exploradora se está moviendo del Hibernatorio al compartimento adyacente. Hay 2 marcadores de Ruido en los Pasillos conectados a ese compartimento.

Como siempre que se entra en un compartimento vacío, el jugador que controla a la Exploradora tiene que hacer una tirada de Ruido. El resultado es 2 y, como ya hay un marcador de Ruido en el Pasillo 2, tiene lugar un Encuentro.



El jugador retira del tablero todos los marcadores de Ruido de los Pasillos conectados a este compartimento y saca de la bolsa del Intruso 1 ficha de Intruso. Es una ficha de Intruso adulto que muestra el número «4» en su cara posterior. Este número se compara con la cantidad de cartas que tiene el jugador en su mano (incluidas las cartas de Contaminación): en este caso, solo son 3 cartas.

Como el jugador no tiene suficientes cartas para igualar o superar el número de la ficha de Intruso, tiene lugar un Ataque por sorpresa, de manera que se roba 1 carta de Ataque de Intruso y se resuelve.



COMBATE

Siempre que un personaje y un Intruso estén en el mismo compartimento, se considera que están en combate.

En combate, un personaje puede **Atacar** a un Intruso o **Huir** durante su turno. Los Intrusos **atacan** a los personajes durante la fase de Evento.

Algunas acciones no pueden realizarse durante un combate. Consulta Símbolo de combate en la página 12.

Consulta Acciones básicas, página 13.

Consulta Ataque de los Intrusos, página 20.



EL PERSONAJE ATACA AL INTRUSO

Un personaje puede Atacar a un Intruso que esté en su mismo compartimento realizando en su turno una acción de **Disparar** o de **Atacar cuerpo a cuerpo**.

Consulta Acciones básicas, página 13.

ACCIÓN DE DISPARAR: si un personaje está en un compartimento con un Intruso y tiene un arma con al menos 1 marcador de Munición, puede realizar una acción básica de **Disparar** contra ese Intruso:

- 1) Elige un arma y un Intruso al que quieras Disparar.
- 2) Retira 1 marcador de Munición de la carta de esa arma.
- 3) Tira el dado de combate.

Resultados del dado de combate:



Fallas el disparo.



Si tu blanco es una **Larva** o un **Reptador**, infliges **1 Herida** a tu blanco. Si no es el caso, fallas el disparo.



Si tu blanco es una **Larva**, un **Reptador** o un **Intruso adulto**, infliges **1 Herida** a tu blanco. Si no es el caso, fallas el disparo.



Infliges **1 Herida** a tu blanco sea cual sea el tipo de Intruso.



Infliges **2 Heridas** a tu blanco sea cual sea el tipo de Intruso.

Importante: algunas armas tienen reglas especiales que pueden modificar la acción de Disparar.

Consulta Objetos, página 22.

Consulta Heridas de los Intrusos y muerte, página 20.

ACCIÓN DE ATACAR CUERPO A CUERPO: si un personaje está en un compartimento con un Intruso, puede realizar una acción básica de **Atacar cuerpo a cuerpo** contra ese Intruso:

- 1) Roba 1 carta de Contaminación y añádela a tu pila de descarte de cartas de acción.
- 2) Elige un Intruso al que quieras Atacar.
- 3) Tira el dado de combate.
Resultados del dado de combate:



No consigues golpear a tu blanco y tu **personaje** sufre **1 Herida grave**.



Si tu blanco es una **Larva** o un **Reptador**, infliges **1 Herida** a tu blanco. Si no es el caso, no consigues golpear a tu blanco y tu **personaje** sufre **1 Herida grave**.



Si tu blanco es una **Larva**, un **Reptador** o un **Intruso adulto**, infliges **1 Herida** a tu blanco. Si no es el caso, no consigues golpear a tu blanco y tu **personaje** sufre **1 Herida grave**.



Infliges **1 Herida** a tu blanco sea cual sea el tipo de Intruso.



Infliges **1 Herida** (isí, solo 1!) a tu blanco sea cual sea el tipo de Intruso.

Consulta Heridas de los Intrusos y muerte, página 20.
Más información sobre Heridas graves, consulta Heridas de los personajes y muerte en la página 21.

EJEMPLO DE COMBATE



Aquí podemos ver que la Exploradora intenta disparar a un Intruso con su Pistola del Científico. Después de gastar 1 carta de acción, también retira 1 marcador de Munición de la carta de arma y tira el dado de combate.

El resultado es que inflige 2 Heridas al blanco; sin embargo, la carta de Pistola del Científico indica que los resultados de 2 Heridas se tratan como resultados de 1 Herida. Por tanto, solo se coloca 1 marcador de Herida en la miniatura de Intruso.

Después de colocar el marcador de Herida, se comprueba el efecto de la Herida, que representa la resistencia del Intruso: se roba 1 carta de Ataque de Intruso y solo se tiene en cuenta el número que se muestra en el símbolo de «sangre», número que se compara con la cantidad de marcadores de Herida que tiene el Intruso. Como el número es más alto que la cantidad de marcadores de Herida, el Intruso está bien.

HUIDA DE LOS PERSONAJES

Un personaje también puede intentar Huir de un combate realizando una **acción básica de Mover** para irse a un compartimento adyacente, esté explorado o no explorado. Antes de mover la miniatura, resuelve un **Ataque de Intruso**.

Consulta Ataque de los Intrusos, página 20.

Si hay más de un Intruso en el compartimento del que quieres Huir, resuelve un Ataque de Intruso por cada Intruso presente en el compartimento.

Si tu personaje sobrevive, terminas el movimiento en el compartimento adyacente.

Si es un compartimento no explorado, explóralo siguiendo las reglas normales. Si no hay nadie en el compartimento, haz una **tirada de Ruido**.

Si mueres, coloca 1 ficha de Cadáver de personaje en el compartimento del que intentabas Huir.

Importante: aparte de la acción básica de Mover, algunas acciones permiten a un personaje Huir, pero aplicando modificaciones adicionales a la regla de Huida. Es el caso de las acciones de las cartas de acción Fuego de supresión y Fuego de cobertura (consulta las cartas de acción).

Nota: si un personaje huye a un compartimento en el que no hay personajes ni Intrusos, haz una tirada de Ruido como si se tratara de un movimiento normal.

EJEMPLO DE HUIDA



Después de infligir una Herida al Intruso, la Exploradora decide Huir. El jugador descarta 1 carta de acción (el coste de una acción de Mover) y elige moverse al Hibernatorio.

Dado que los Intrusos atacan a cualquier personaje que intente Huir, se roba 1 carta de Ataque de Intruso. Es una carta de Mordisco que tiene el símbolo de Intruso adulto, de manera que el Ataque impacta a la Exploradora y le inflige una Herida grave. Mordida y gravemente herida, la Exploradora se mueve al Hibernatorio.

Las situaciones desesperadas requieren medidas desesperadas. Una tubería metálica, una herramienta pesada, la culata de un rifle...; en una situación sin salida, cualquier cosa puede convertirse en un arma improvisada. Atacar cuerpo a cuerpo funciona como Disparar, pero los riesgos son mucho mayores: si el Ataque falla, entonces el personaje sufre una Herida grave inmediatamente, además de arriesgarse a quedar infectado.



HERIDAS DE LOS INTRUSOS Y MUERTE



Símbolo de «sangre»



Ficha de Cuerpo de Intruso

Cuando un Intruso sufra Heridas (por ejemplo, como resultado de que un personaje le haya atacado con éxito o debido al Fuego), coloca la cantidad correspondiente de marcadores de Herida en su peana.

A continuación, **comprueba el efecto de la Herida:**

● **Larva y Huevo:** una Herida es suficiente para matarlos. Retira su miniatura del tablero.

● **Reptador o Intruso adulto:** roba 1 carta de Ataque de Intruso e ignora todo lo que hay en la carta excepto el símbolo de «sangre» que tiene en la esquina superior izquierda.

Si el número que se muestra en el símbolo de «sangre» de la carta es **igual o menor** que la cantidad de marcadores de Herida que tiene el Intruso en ese momento, el Intruso **muere**: retira su miniatura del tablero y coloca 1 ficha de Cuerpo de Intruso en el compartimento donde ha sido masacrado para indicar que en el compartimento hay un Objeto voluminoso **Cuerpo de Intruso**.

Si el número del símbolo de «sangre» es mayor, el Intruso sigue con vida.

● **Reproductor o Reina:** roba 2 cartas de Ataque de Intruso, suma el valor de sus símbolos de «sangre» y compara el total con la cantidad de marcadores de Herida que tiene el Intruso en ese momento. Resuelve el resultado aplicando el mismo método que se usa para los Reptadores y los Intrusos adultos.

Nota: el símbolo de «sangre» representa la resistencia que tiene el Intruso en ese preciso momento. Ese valor puede variar para un determinado Intruso dependiendo de las cartas que se roben tras cada Ataque resuelto con éxito. Se roba una nueva carta tras cada Ataque resuelto con éxito, no una única carta por turno.

El juego incluye 2 fichas de «cinco Heridas» que pueden ayudarte a controlar la cantidad de Heridas de los Intrusos más grandes, como los Reproductores o la Reina.



Símbolo de Repliegue

REPLIEGUE DE LOS INTRUSOS

Puede que los Intrusos parezcan bestias salvajes, pero no son estúpidos. Pueden repliegarse si sufren demasiadas Heridas o si alguien tiene la suerte de hacerles daño en una de sus partes vulnerables.

Durante la comprobación del efecto de su Herida, si hay una flecha de **Repliegue** en el símbolo de «sangre» de cualquiera de las cartas de Ataque de Intruso robadas, el Intruso se repliega.

Roba 1 carta de Evento y mueve al Intruso por el Pasillo cuyo número se muestra en la sección de movimiento de los Intrusos de la carta. Descarta esa carta de Evento.

Los marcadores de Herida que ya tenga el Intruso que se repliega se quedan en ese Intruso. No obstante, si el Intruso se repliega a un Pasillo de servicio, quítale los marcadores de Herida que tenga cuando retires su miniatura del tablero.

Más información sobre Ejemplo de una carta de Evento, consulta II: fase de Evento en la página 10.

Más información sobre Pasillos de servicio, página 16.

La Reina y los Reproductores se repliegarán si cualquiera de las 2 cartas de Ataque de Intruso robadas muestra el símbolo de Repliegue.

ATAQUE DE LOS INTRUSOS

Los Ataques de los Intrusos ocurren en tres casos:

● **Ataque por sorpresa;**

Consulta Ataque por sorpresa, página 18.

● **Paso de Ataque de los Intrusos en la fase de Evento;**

Más información sobre Ataque de los Intrusos, consulta II: fase de Evento en la página 10.

● **Huida de los personajes.**

Consulta Huida de los personajes, página 19.

Los Ataques de Intruso se resuelven siguiendo estos pasos:

1) Escoge al personaje que será el blanco del Ataque de Intruso. Un Intruso solo puede Atacar a un personaje que esté en el mismo compartimento que él.

Si **hay más de un personaje en el compartimento**, los Intrusos siempre atacan al personaje cuyo jugador tenga la menor cantidad de cartas de acción en la mano. En caso de empate, el personaje que tenga la ficha de Jugador inicial (o el siguiente jugador en orden de turno) será el atacado.

En el caso de un **Ataque por sorpresa**, el personaje que se escoge como blanco es el que activó el Encuentro.

En el caso de una **Huida**, el personaje que se escoge como blanco es el que está huyendo.

2) Roba 1 carta de Ataque de Intruso y resuélvela:

● Si la carta muestra un símbolo de Intruso que corresponde al Intruso que ataca, resuelve el efecto descrito en la carta.

● Si no es el caso, el Ataque falla.

En el tablero del Intruso tienes una descripción de todos los símbolos de Intruso.

Importante: en los Ataques de Intruso, ignora el símbolo de «sangre» de la esquina superior izquierda de la carta de Ataque de Intruso.

Después de resolver la carta de Ataque de Intruso, déjala en la pila de descarte correspondiente.

Si el mazo de Ataque de Intruso se agota, baraja su pila de descarte para formar un nuevo mazo.

EJEMPLO DE UNA CARTA DE ATAQUE DE INTRUSO



1) Resistencia del Intruso. Solo se usa para comprobar si un Intruso muere después de recibir 1 o más marcadores de Herida.

2) Símbolos de Intruso. Aquí se muestran todos los diferentes tipos de Intrusos que pueden usar este Ataque. Cuando se roba una carta durante el Ataque de un Intruso (ya sea en un Encuentro o en la fase de Evento), si uno de sus símbolos coincide con el tipo de Intruso que ataca, se resuelve el efecto de Ataque de la carta.

3) Efecto del Ataque de Intruso. En este ejemplo, el personaje que es blanco del Ataque recibe 1 marcador de Mucosidad y 1 carta de Contaminación.

INFESTAR

Si el Ataque de Intruso lo lleva a cabo una Larva, no robes ninguna carta de Ataque de Intruso y haz lo siguiente en su lugar:

● Si el personaje que ha sido atacado no tiene una Larva en su tablero de personaje, retira del tablero la miniatura de Larva y ponla en el tablero de personaje. En caso contrario, la miniatura de Larva permanece en el tablero.

● A continuación, el jugador que ha sido blanco del Ataque recibe 1 carta de Contaminación.



CARTAS DE CONTAMINACIÓN



Además de sufrir Heridas, los personajes pueden recibir cartas de Contaminación; por ejemplo, como resultado de algunos Ataques de Intruso.

Cuando un personaje reciba 1 carta de Contaminación (proceda de donde proceda), róbalala del mazo de Contaminación y **colócala en la parte superior de su pila de descarte de cartas de acción.**

Las cartas de Contaminación son una desventaja para el jugador porque se mantienen en la mano como cartas de acción normales, pero no proporcionan acciones adicionales y **no se pueden gastar para pagar el coste de otras acciones.** No obstante, sí que pueden descartarse al pasar.

Todas las cartas de Contaminación albergan información escondida: el personaje puede estar **INFECTADO** o no estarlo. Esa información queda oculta por un entramado de color rojo superpuesto al campo de texto. A menos que se escaneen las cartas, el jugador se quedará sin saber esa información hasta el final de la partida.

Si el jugador no escanea sus cartas de Contaminación antes de que termine la partida, el jugador puede perder al final de la partida debido a una infección por sorpresa.

Más información sobre Chequeo de Contaminación, consulta Chequeo de victoria en la página 11.

Nota: algunas cartas de Evento pueden obligar al jugador a Escanear sus cartas de Contaminación.

ESCANEAR Y ELIMINAR CARTAS DE CONTAMINACIÓN



Un personaje puede intentar deshacerse de sus cartas de Contaminación de varias formas diferentes; por ejemplo, mediante la carta de acción **Descansar**, la acción de la carta de Objeto preparado **Antídoto** o las acciones de los compartimentos de **Cantina**, **Duchas** o **Quirófano**.

La descripción de cada carta o compartimento concretos detalla el procedimiento a seguir. Sin embargo, sea el procedimiento que sea, requerirá **Escanear** las cartas de Contaminación. El escaneo se lleva a cabo de la siguiente manera:

Coge el Escáner e inserta en él la carta de Contaminación que estés escaneando de manera que la lámina roja del Escáner quede sobre el campo de texto codificado de la carta. Es posible que la palabra INFECTADO aparezca en una de las líneas de texto; pero, si no es el caso, el personaje **NO ESTÁ INFECTADO**.

Nota: mira atentamente las cartas, ya que algunas de las palabras codificadas pueden ser parecidas a INFECTADO.

En ambos casos, cualquier efecto adicional que pueda tener el escaneo se explica en la descripción de la carta de acción, la acción de compartimento o la acción de Objeto concreta.

Consulta Hoja de compartimentos, página 24.

Si estás INFECTADO, coloca una miniatura de Larva en tu tablero de personaje, ¡pero **no retires** la carta de Contaminación, ya que debe volver a tu mano!

Si ya hay una Larva en tu tablero de personaje, tu personaje muere. Además, coloca un Reptador en el compartimento donde ha muerto el personaje.

Cuando alguna regla te indique que **retires** una carta de Contaminación, retira de la partida la carta.

EJEMPLO DE ESCANEADO DE CARTAS DE CONTAMINACIÓN



El Capitán decide realizar una acción de Descansar, la cual requiere que escanee su carta de Contaminación.

Inserta su carta de Contaminación en el Escáner ¡y descubre que está INFECTADO!

La carta de Contaminación vuelve a la mano del Capitán y se coloca una miniatura de Larva en su tablero de personaje, la cual indica que el Capitán ha sido Infectado por un Intruso en algún momento de la partida.



El jugador que controla al Capitán debe buscar con rapidez una forma de deshacerse de ese parásito. Las mejores formas de hacerlo serían la acción del compartimento de Quirófano o el Objeto preparado Antídoto.

Como dice el viejo refrán, si sangra, podemos matarlo. ¿Pero qué pasa si no podemos estar seguros de que el fluido que sale de ese condenado alienígena sea, de hecho, sangre? En cualquier caso, es útil saber que disparar a los intrusos les hace daño. El problema es que no hay forma de saber a ciencia cierta si están en buenas o malas condiciones físicas y de si podrás matarlos antes de que se te agote la munición... La tripulación no tiene experiencia previa con los intrusos, ¡así que los jugadores no pueden estar seguros de cuánto daño es necesario para matar a uno!

HERIDAS DE LOS PERSONAJES Y MUERTE

Durante la partida, los personajes pueden sufrir dos tipos de Heridas: leves y graves.



HERIDAS LEVES

El control de las Heridas se lleva a cabo mediante la barra de Heridas incluida en los tableros de personaje.

Cuando un personaje sufre una Herida leve, si no hay un marcador de Estado en su barra de Heridas, se coloca uno en la **casilla superior**.

Si el personaje sufre otra Herida leve, el marcador se mueve una casilla hacia abajo en la barra de Heridas. Si el marcador llega a la tercera casilla, el marcador se retira de la barra y el personaje sufre una Herida grave.

HERIDAS GRAVES

Cuando un personaje sufre una Herida grave, **roba 1 carta de Herida grave y la coloca junto a su tablero de personaje. A partir de ese momento, el personaje se ve afectado por el efecto descrito en esa carta.**

Cada tipo de Herida grave tiene un efecto diferente, el cual se describe en su carta.

Si un personaje que tiene tres Heridas graves sufre una Herida adicional (ya sea leve o grave), muere de forma instantánea.

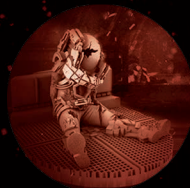
Cuando un personaje muera, retira del tablero su miniatura y coloca **1 ficha de Cadáver** de personaje en el compartimento donde haya muerto. A partir de ese momento, se le considera un Objeto voluminoso **Cadáver de personaje**.

Cuando un personaje muere, tira todos sus Objetos voluminosos en el compartimento donde ha muerto. El resto de sus Objetos se retiran de la partida.

Importante: si un personaje tiene varias copias de una misma carta de Herida grave, sus efectos no son acumulativos. Sin embargo, será más difícil deshacerse de sus efectos.

Consulta Jugar como el Intruso, página 27.

Consulta Objetos, página 22.



VENDAR Y CURAR HERIDAS

Durante la partida, un jugador puede Vendar y Curar las Heridas de su personaje de varias formas: usando la acción del **compartimento de Urgencias** o las cartas de Objeto **Ropa, Vendas y Botiquín**.

Cada acción de compartimento y carta de Objeto concreta detalla el tratamiento que aplicar a las Heridas, que puede ser Vendar o Curar.

VENDAR UNA HERIDA GRAVE: dale la vuelta a una carta de Herida grave que esté afectando al personaje para que quede boca abajo. A partir de ese momento, el efecto de la carta se ignora, pero sigue contando de cara al límite de tres Heridas graves.

CURAR: retira (en el caso de una Herida leve) o descarta (en el caso de una carta de Herida grave **vendada**) la Herida que se indique en el efecto de la acción.

Consulta Objetos, página 22.



CARTAS DE DEBILIDAD DE INTRUSO

En la preparación de la partida, se colocan boca abajo 3 cartas de Debilidad de Intruso al azar en los tres espacios de Debilidad de Intruso incluidos en el tablero del Intruso. Durante la partida, tendrás la posibilidad de descubrir esas tres Debilidades, las cuales representan que la tripulación va adquiriendo de forma gradual conocimientos sobre la forma de vida que infesta la nave.

Cada una de las 3 cartas de Debilidad de Intruso se coloca en un espacio que corresponde a un Objeto diferente: **1) Cadáver de personaje, 2) Huevo de Intruso y 3) Cuerpo de Intruso**.



Para descubrir una determinada carta de Debilidad, un personaje debe investigar el Objeto correspondiente en el compartimento del **Laboratorio**.

Más información sobre Laboratorio, consulta Compartimentos básicos «1» en la página 24.

Consulta Objetos, página 22.

Fichas de Objeto:



Después de investigar un Objeto, revela la carta de Debilidad correspondiente, es decir, ponla boca arriba y déjala en el tablero del Intruso.

Las cartas de Debilidad descubiertas modifican las reglas básicas de los Intrusos, lo que proporciona a todos los jugadores una pequeña ventaja frente a ellos.

OBJETOS

Con frecuencia, tener los Objetos apropiados es lo que marca la diferencia entre la vida y la muerte de un personaje. Los Objetos pueden obtenerse de varias formas diferentes:

- Cada personaje empieza la partida con 1 carta de Objeto (arma) que le es exclusiva.

- Cada personaje empieza la partida con 2 cartas de Objeto de Misión, las cuales se colocan inicialmente con la cara **horizontal** boca arriba. Una vez se han cumplido sus requisitos, a estas cartas se les da la vuelta de manera que su cara vertical quede boca arriba y pasan a ser cartas de Objeto estándar.

- Durante la partida, los personajes también pueden encontrar varios Objetos en los compartimentos usando la carta de acción **Registrar**.

Consulta Registrar, página 23.

- Durante la partida, los personajes también pueden crear Objetos preparados especiales combinando otros Objetos de su posesión mediante la acción básica **Preparar Objeto**.

Consulta Preparar, página 23.

- Durante la partida, los personajes también pueden descubrir Objetos voluminosos (Cadáveres de personajes, Cuerpos de Intrusos y Huevos), los cuales no están representados por cartas, sino por fichas especiales. Estos Objetos pueden ser llevados de un lado a otro por los personajes y no tienen reglas especiales, sino que se usan en momentos específicos, cuando una carta de acción, una acción de compartimento o un Evento así lo requiere; por ejemplo, la acción del compartimento del **Laboratorio**.

Importante: algunos Objetos están marcados como «un solo uso», lo que significa que la carta de un Objeto de ese tipo se descarta después de usarla.

Siempre que se descarte una carta de Objeto después de usarla, déjala boca arriba en una pila de descarte. Cuando una carta de Objeto se descarta sin haber sido usada (como ocurre en la carta de acción **Registrar**), vuelve a dejarla boca abajo en la parte inferior de su mazo.

EJEMPLO DE UNA CARTA DE OBJETO



1) **Símbolo de Componente azul.** Este símbolo significa que esta carta puede usarse en una acción de Preparar Objeto como Componente del Cóctel molotov.

2) **Símbolo de combate.** Este símbolo indica que las Vendas no pueden usarse cuando se está en combate.

3) **Un solo uso.** El texto en amarillo indica que las Vendas se descartan después de usarse. Por tanto, después de realizar la acción del Objeto Vendas, la carta se deja en la pila de descarte pertinente.

4) **Coste de la acción.** Debes descartar 1 carta de acción para realizar esta acción, además de la carta de Vendas en sí.

5) **Efecto de la acción.** Aquí se describen los diferentes efectos de la acción. El Objeto Vendas puede usarse para Vendar 1 Herida grave o para Curar todas las Heridas leves.

6) **O BIEN.** Esto indica que debes elegir entre los dos efectos posibles de la acción.

LAS MANOS Y EL INVENTARIO DEL PERSONAJE

Hay dos tipos de cartas de Objeto: los Objetos pesados (que se llevan en las manos del personaje) y los Objetos normales (que se llevan en el inventario).

Los personajes también pueden llevar Objetos voluminosos. Todas las fichas de Objeto incluidas en el juego son Objetos voluminosos.

INVENTARIO

Todos los **Objetos normales** pueden mantenerse en secreto ante el resto de jugadores colocándolos en el inventario (el soporte de plástico para cartas), lo que hace que los otros jugadores solo puedan ver el reverso de las cartas. Los otros jugadores pueden ver el color de los Objetos que están en tu inventario, pero no sabrán exactamente qué tienes en él. Sin embargo, cuando se usa una carta de Objeto, debe ser enseñada a todos los demás jugadores.

No hay un límite a la cantidad de Objetos que pueden colocarse en el inventario.



EL SÍMBOLO DE MANO Y LOS OBJETOS PESADOS Y VOLUMINOSOS

Los **Objetos pesados** (como las armas) están indicados por el símbolo de mano. Nunca pueden mantenerse en secreto ante el resto de jugadores ni se pueden colocar en el inventario.

Cuando encuentres u obtengas un Objeto pesado (o recojas un Objeto voluminoso) que quieras quedarte, **debes colocarlo en uno de los dos espacios de mano** del personaje. Esto significa que un personaje puede llevar consigo hasta dos Objetos pesados / voluminosos.

Si los dos espacios de mano de tu personaje ya están ocupados y quieres coger otro Objeto pesado / voluminoso, debes Tirar uno de los Objetos pesados / voluminosos que lleves.

Consulta Tirar, a continuación.

Todas las armas obtenidas mediante una acción de Registrar entran en juego cargadas con 1 marcador de Munición. Un arma nunca puede sobrepasar su capacidad de Munición. Esa capacidad se indica en la carta de arma.

A veces, puedes **Acoplar** una carta de Objeto a otra carta de Objeto (como el **Cargador ampliado** o la **Recarga automática**). El Objeto acoplado se coloca junto a la carta de Objeto indicada y, a partir de ese momento, ambas cartas se tratan como si fueran una.

Importante: la carta de Objeto Cinta americana te permite combinar dos Objetos pesados para que solo ocupen un espacio de mano, ipero no puede usarse con Objetos voluminosos!

Los **Objetos pesados** son cartas de Objeto en las que se muestra el símbolo de mano.

Los **Objetos voluminosos** son fichas: los **Huevos de Intruso** (que se encuentran generalmente en el compartimento del Nido), los **Cadáveres de personaje** (que representan a personajes muertos o el cadáver que está en el Laboratorio al inicio de la partida) y los **Cuerpos de Intruso** (las fichas de Cuerpo de Intruso se colocan tras la muerte de un Intruso, con la excepción de las Larvas).



TIRAR

En cualquier momento de su turno, los personajes pueden Tirar con total libertad y sin usar una acción cualquier Objeto que tengan en las manos o en el inventario.

Los Objetos voluminosos se quedan en el compartimento donde han sido tirados; sin embargo, los Objetos pesados y los normales se pierden y debes volver a dejarlos boca abajo en la parte inferior de su mazo.

Esta nave está llena de cosas útiles. A veces, basta con que dediques un momento a registrar el compartimento. Este extintor puede ser útil; esos productos químicos y un encendedor servirán de lanzallamas.



REGISTRAR

Aparte de los Objetos exclusivos de cada personaje (un arma y dos Objetos de Misión), hay cuatro colores de Objeto en el juego:

- **Rojo** (militares);
- **Amarillo** (técnicos);
- **Verde** (médicos);
- **Azul** (preparados).

Los mazos de tres de esos colores (el rojo, el amarillo y el verde) contienen Objetos que pueden encontrarse en los compartimentos al usar la acción de **Registrar**.

Consulta la carta de acción Registrar en los mazos de acción.

El color de los Objetos encontrados durante una acción de Registrar debe coincidir con el color del compartimento registrado (Objetos amarillos en un compartimento amarillo, etc.).

El color de un compartimento es el color de fondo que puede verse bajo el nombre y el texto de las reglas del compartimento.

Cuando registra un compartimento **blanco**, el jugador puede escoger de cuál de los tres mazos anteriores roba.

Cada vez que un jugador realiza una acción de Registrar en un compartimento, el contador de Objetos de ese compartimento se reduce en 1. Cuando el contador de Objetos llega a 0, el compartimento ha quedado vacío y no puede volver a ser registrado.

Hay algunas excepciones a esta regla, como la carta de acción Rebuscar de la Exploradora.

Más información sobre Fijar la cantidad de Objetos presentes en un compartimento, consulta Fichas de Exploración en la página 14.

EJEMPLO DE REGISTRO



La Exploradora realiza una acción de Registrar en los Camarotes. Descarta una carta de acción Registrar y reduce el contador de Objetos en 1.

Como los Camarotes son un compartimento blanco, la Exploradora puede robar 2 cartas de Objeto de uno cualquiera de los mazos de Objeto. Decide que buscará armas y municiones, así que roba del mazo de Objeto rojo.

El jugador decide en secreto (sin que los otros jugadores lo vean) quedarse con la carta Recarga de energía y vuelve a dejar boca abajo en la parte inferior del mazo de Objeto rojo la carta Granada. La carta Recarga de energía se coloca en el Inventario de la Exploradora, de manera que lo único que ven los otros jugadores es el reverso de la carta.



PREPARAR

El cuarto mazo de cartas de Objeto (el azul) contiene Objetos preparados. Esos Objetos no pueden encontrarse registrando compartimentos, sino que pueden crearse mediante una acción básica de Preparar objeto usando otros Objetos de tu posesión.

Puedes examinar el mazo de Objetos preparados en cualquier momento de la partida. Las cartas de este mazo nunca se roban durante la partida: en lugar de eso, al Preparar un Objeto, busca en el mazo la carta de Objeto preparado correspondiente y quedatela.

Más información sobre Preparar Objeto, consulta Acciones básicas en la página 13.

Las cartas de Objeto preparado muestran 2 símbolos de Componente grises que representan los Componentes necesarios para crear el Objeto en cuestión.



Las cartas de Objeto que pueden usarse como Componentes para los Objetos preparados muestran un símbolo de Componente azul que representa un Componente concreto que puede usarse (descartando la carta) para crear un Objeto preparado.



Para crear un Objeto preparado, debes realizar una acción básica de Preparar objeto y descartar 2 cartas de Objeto que muestren los símbolos de Componente azules que concuerden con los símbolos de Componente grises del Objeto preparado que quieres crear: la primera carta de Objeto descartada debe concordar con el primer símbolo de Componente requerido y la segunda carta de Objeto descartada debe concordar con el segundo símbolo de Componente requerido.

Durante la partida, puedes crear cuatro Objetos preparados diferentes:



Aunque tengas los Componentes azules requeridos, un Objeto preparado no puede crearse si su carta no está disponible.

Consulta las cartas de Objeto para más información sobre estos cuatro Objetos.

OBJETOS DE MISIÓN

Los Objetos de Misión NO ESTÁN disponibles para su uso desde el principio. Cada uno de ellos tiene un requisito especial (descrito en la cara horizontal de sus cartas) que debe cumplirse durante la partida para activarlo.



Si logras activar un Objeto de Misión, puedes darle la vuelta a su carta y tratarlo como un Objeto estándar; es decir, que puede ocupar un espacio de mano, puede descartarse o intercambiarse, etc.



ATACAR A OTROS JUGADORES

Los muchos años de conocimientos adquiridos sobre los viajes espaciales apuntan a que meter a un pequeño grupo de personas en un estrecho habitáculo de metal que puede navegar atravesando lo desconocido durante un periodo de tiempo prolongado genera tensiones nada deseables. Para evitar enfrentamientos graves en las tripulaciones de las naves, las corporaciones espaciales gastan miles de millones de dólares en equipar a sus tripulaciones con implantes que crean una fuerte barrera psíquica que inhibe la violencia directa contra el homo sapiens. Esta es la razón por la que los miembros de la tripulación no pueden atacarse unos a otros directamente.

Los personajes no pueden Atacar directamente a otros personajes, pero pueden hacerles daño (de forma accidental o intencionada) como efecto colateral de sus acciones. Encerrar a alguien en un compartimento en el que haya Fuego; activar la secuencia de Autodestrucción mientras aún hay gente a bordo; o lanzarle una Granada a un Intruso que esté en un compartimento donde estén otros miembros de la tripulación son solo algunas de las muchas posibilidades de hacerlo...

HOJA DE COMPARTIMENTOS

Para realizar una acción de compartimento, los personajes deben estar en el compartimento pertinente (a menos que posean una capacidad especial que diga claramente lo contrario).

Los personajes no pueden realizar acciones de compartimento si están en combate. Tampoco pueden realizarlas si están en un compartimento que tenga un marcador de Fallo.

COMPARTIMENTOS CON UNA COMPUTADORA



Algunos compartimentos tienen un símbolo de **Computadora**, lo que significa que hay una Computadora en ese compartimento. El símbolo de Computadora no tiene ninguna relevancia excepto cuando alguna regla se refiere a él, como ocurre en algunas cartas de acción, de Objeto o de Evento.

Si hay un marcador de **Fallo** en un compartimento que tenga una Computadora, la Computadora no está disponible; es decir, que es como si el compartimento no tuviera un símbolo de Computadora.

COMPARTIMENTOS BÁSICOS «1»

Las 11 piezas de compartimento básico incluidas en el juego, que se identifican por el número «1» que tienen en la cara posterior, siempre están presentes en todas las partidas.



ALMACÉN

2 BUSCA UN OBJETO:

Roba 2 cartas del mazo de Objeto del color que prefieras (rojo, amarillo o verde). Después, quédate con 1 de esas cartas y deja la otra boca abajo en la parte inferior del mazo.



ARMERÍA

2 RECARGA TU ARMA DE ENERGÍA:

Coloca 2 marcadores de Munición en una de tus armas de energía.
Nota: esta acción de compartimento no recarga armas clásicas.
Nota: un arma nunca puede sobrepasar su capacidad de Munición, que está indicada en la carta de arma.



GENERADOR

2 INICIA / DETÉN LA SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN:

SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN:

Coloca 1 marcador de Estado en la primera casilla (la **verde**) de la consola de Autodestrucción, si es que aún no hay ningún marcador en ella.

A partir de ese momento, cada vez que muevas el marcador de la consola de Tiempo, mueve también 1 casilla el marcador de la consola de Autodestrucción.

Si un jugador detiene la secuencia de Autodestrucción, retira el marcador de la consola. El marcador volverá a colocarse en la casilla verde si se inicia una nueva secuencia de Autodestrucción.

Cuando el marcador llegue por primera vez a una casilla **amarilla** de la consola de Autodestrucción, ya no será posible detener la secuencia de Autodestrucción y todas las Cápsulas de escape se desbloquearán de forma instantánea, aunque pueden volver a ser bloqueadas.

Cuando el marcador llegue a la casilla final de la consola de Autodestrucción (la que tiene el símbolo de calavera), la nave explotará.

Importante: no es posible iniciar la secuencia de Autodestrucción si alguno de los personajes ya está hibernando.

Más información sobre Fin de la partida, consulta Metas de los jugadores y fin de la partida en la página 11.

Si tiene lugar un salto al hiperespacio mientras la secuencia de Autodestrucción está activada, la nave se sigue considerando destruida.

Consulta II: fase de Evento, página 10.

Más información sobre Cápsulas de escape, consulta Hoja de compartimentos en la página 26.



LABORATORIO

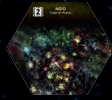
2 ANALIZA UN OBJETO:

Esta acción solamente puede realizarse si uno de los siguientes Objetos está en el compartimento (por ejemplo, porque lo ha recogido el personaje que realiza la acción): Cadáver de personaje, Cuerpo de Intruso o Huevo.

Descubre la Debilidad de Intruso correspondiente al Objeto analizado.
El Objeto no se retira de la partida después de analizarlo. Sin embargo, puedes Tirarlo sin necesidad de usar una acción.

Consulta Cartas de Debilidad de Intruso, página 21.

Más información sobre Tirar, consulta Objetos en la página 22.



NIDO

2 COGE UN HUEVO:

Coge 1 ficha de Huevo del tablero del Intruso y, a continuación, haz una **tirada de Ruido**.

Las fichas de Huevo que están en el tablero del Intruso representan los Huevos que hay en el Nido. Cuando coges (o destruyes) Huevos del Nido, sácalos del tablero del Intruso. Ten en cuenta que coger un Huevo del tablero del Intruso cuesta 2 cartas de acción, mientras que recoger 1 ficha de Huevo que se encuentre en el compartimento donde estés cuesta 1 carta de acción.

Cuando no queden más Huevos en el Nido (porque todos han sido cogidos o destruidos), se considera que el Nido está destruido. Coloca 1 marcador de Herida en el Nido para representar esto.

Si hay 1 marcador de Fuego en un compartimento que contenga Huevos que no haya recogido nadie, destruye uno de esos Huevos durante el paso de Daño por Fuego de la fase de Evento.

Consulta II: fase de Evento, página 10.

Nota: recuerda que un Huevo es un Objeto voluminoso (consulta Objetos, página 22).

Nota: no es posible realizar acciones de Registrar en el Nido.

DESTRUIR HUEVOS:

Cuando un personaje esté en un compartimento que contenga Huevos que no haya recogido nadie (o sea, que no estén en posesión de ningún personaje), puede intentar destruir esos Huevos realizando una acción de **Disparar** o de **Atacar cuerpo a cuerpo**. Cada Herida infligida (sea del tipo que sea) destruye un Huevo.

En el caso de una acción de **Atacar cuerpo a cuerpo**, el personaje no roba 1 carta de Contaminación ni sufre Heridas si no consigue golpear a su blanco.

También es posible lanzar Granadas a un compartimento que contenga Huevos que no haya recogido nadie como si hubiese un Intruso en él. Una **Granada** destruye dos Huevos, mientras que un **Cóctel molotov** destruye un Huevo.

Después de cada intento individual de destruir un Huevo, se debe hacer una **tirada de Ruido**.

Consulta Tirada de Ruido, página 15.



QUIRÓFANO

2 REALIZA UNA OPERACIÓN QUIRÚRGICA:

Escanea todas las cartas de Contaminación de tu mazo de acción, tu pila de descarte de cartas de acción y tu mano. Retira todas las cartas en las que aparezca la palabra **Infectado**.

Si tienes una Larva en tu tablero de personaje, retírala de él también. Después del escaneo, tu personaje sufre 1 Herida leve y tú **pasas automáticamente**. Baraja todas tus cartas de acción (incluidas las que tengas en la mano y las que estén en la pila de descarte) para formar un nuevo mazo de acción.

Nota: después de una operación quirúrgica, siempre pasas en tu turno y te quedas sin cartas en la mano hasta el inicio de la siguiente ronda.

Consulta Escanear y eliminar cartas de Contaminación, página 20.



SALA DE COMUNICACIONES

2 ENVÍA UNA SEÑAL:

Coloca 1 marcador de Estado en el espacio de Señal de tu tablero de personaje.

Enviar una Señal es un requisito de algunos Objetivos, pero no tiene otra utilidad en la partida más que cumplir dicho requisito.



SECCIÓN DE EVACUACIÓN A

2 INTENTA ENTRAR EN UNA CÁPSULA DE ESCAPE:

Esta acción solamente la puedes realizar si alguna de las Cápsulas de escape de la Sección A está desbloqueada y tiene al menos un espacio libre.

Haz una **tirada de Ruido**: si aparece un Intruso en este compartimento, tu intento de entrar en una Cápsula de escape falla.

Tras resolver la tirada de Ruido, si ningún Intruso ha llegado al compartimento, coloca a tu personaje en una de las Cápsulas de escape desbloqueadas de la Sección A si tiene algún espacio libre (cada Cápsula tiene dos plazas, de manera que pueden entrar hasta dos personajes en ella).

Consulta el cuadro **Cápsulas de escape** que está al final de esta sección para determinar qué ocurre después de que un personaje haya entrado en una cápsula.

No puedes entrar en una Cápsula de escape si hay algún Intruso presente en el compartimento de la Sección de evacuación que corresponde a esa cápsula.

Consulta Tirada de Ruido, página 15.



SECCIÓN DE EVACUACIÓN B

Las mismas reglas que las indicadas en la Sección de evacuación A, pero aplicado a la Sección de evacuación B.



SISTEMA ANTIINCENDIOS

2 INICIA EL PROCEDIMIENTO DE CONTROL DE INCENDIOS:

Elige un compartimento cualquiera y retira del tablero 1 marcador de Fuego de ese compartimento, si es que tiene alguno.

Todos los Intrusos que estén en ese compartimento salen corriendo en una dirección aleatoria que se determina robando 1 carta de Evento por cada Intruso presente en el compartimento.

Consejo: aunque no haya ningún marcador de Fuego en un determinado compartimento, puedes iniciar el procedimiento de control de incendios para hacer que todos los Intrusos presentes en ese compartimento salgan corriendo de él.

Más información sobre Movimiento de los Intrusos, consulta II: fase de Evento en la página 10.

Los Intrusos huyen de los extintores como alma que lleva el diablo. No tenemos ni idea de por qué lo hacen, pero ya conoces el dicho: «si es absurdo pero funciona, no es absurdo».



URGENCIAS

2 TRATA TUS HERIDAS:

Venda todas tus Heridas graves **O BIEN** cura 1 de tus Heridas graves vendadas **O BIEN** cura todas tus Heridas leves.

Más información en Vendar y Curar Heridas, consulta Heridas de los personajes y muerte en la página 21.

COMPARTIMENTOS ADICIONALES «2»

En cada partida, solo se usan cinco compartimentos adicionales escogidos al azar entre los nueve disponibles. Estos compartimentos se identifican por el número «2» que tienen en la cara posterior.



CAMAROTES

TÓMATE UN RESPIRO:

Si tu personaje está en este compartimento al inicio de una nueva ronda y no hay Intrusos en él, roba 1 carta de acción adicional; es decir, que puedes robar hasta tener una mano de 6 cartas en lugar de 5.

El beneficio pasivo de este compartimento no funciona si hay un marcador de Fallo en el compartimento.



CANTINA

2 COME UN POCO:

Cura 1 de tus Heridas leves.

Además, tienes la opción de Escanear todas las cartas de Contaminación de tu mano y retirar todas aquellas en las que NO aparezca la palabra *Infectado*.

Si aparece la palabra *Infectado* en al menos una de las cartas, coloca una miniatura de Larva en tu tablero de personaje y devuelve a tu mano la carta. Si ya hay una Larva en tu tablero de personaje, tu personaje muere. Además, coloca un Reptador en el compartimento donde ha muerto el personaje.

Consulta Escanear y eliminar cartas de Contaminación, página 20.



CENTRO DE MANDO

2 ABRE / CIERRA PUERTAS:

Escoge un compartimento y abre / cierra las Puertas de los Pasillos conectados a ese compartimento.

Puedes decidir qué Puertas se abren y cuáles se cierran. No estás obligado a abrirlas o cerrarlas todas.



COMPARTIMENTO CUBIERTO DE MUCOSIDAD

¡QUEDAS IMPREGNADO DE MUCOSIDAD!

Cuando entras en este compartimento, recibes automáticamente 1 marcador de Mucosidad.

Consulta Marcadores de Mucosidad, página 17.

Nota: no es posible realizar acciones de Registrar en este compartimento. Nota: coloca el marcador de Mucosidad en tu tablero de personaje antes de resolver la ficha de Exploración.



CONTROL DE CÁMARAS ESTANCAS

2 INICIA LA DESPRESURIZACIÓN DE EMERGENCIA:

Escoge un compartimento amarillo cualquiera que no sea el de Control de cámaras estancas. Además, los Pasillos conectados al compartimento que escojas no deben tener Puertas destruidas.

Cierra automáticamente la Puerta de cada Pasillo que esté conectado al compartimento escogido y coloca la ficha de Despresurización en ese compartimento para representar que la Despresurización de emergencia está activa. Si alguna de las Puertas de los Pasillos conectados al compartimento escogido se abre antes de que termine la fase de los jugadores en curso, retira del tablero la ficha de Despresurización.

Si todas las Puertas de todos los Pasillos conectados al compartimento escogido están cerradas al final de la fase de los jugadores en curso (o sea, después de que todos los jugadores hayan pasado), todo lo que esté en ese compartimento muere inmediatamente, sean personajes o Intrusos. A continuación, retira del tablero la ficha de Despresurización.

Si hay un marcador de Fuego en el compartimento escogido, retíralo. Los Cadáveres, Cuerpos y Objetos voluminosos tirados permanecen en el compartimento.

Un compartimento amarillo es aquel cuyo nombre y texto de las reglas están sobre un fondo amarillo.



CONTROL DE MOTORES

2 COMPRUEBA EL ESTADO DE LOS MOTORES:

Comprueba el estado de los tres Motores.

Puedes comprobar el estado de los Motores incluso si hay marcadores de Fallo en los compartimentos de Motores.

En el compartimento de Control de Motores no se puede cambiar el estado de los Motores.

Más información sobre Motor 1, consulta Compartimentos especiales en la página 26.



DUCHAS

2 DATE UNA DUCHA:

Si tienes un marcador de Mucosidad en tu tablero de personaje, retíralo de él.

Además, tienes la opción de Escanear todas las cartas de Contaminación de tu mano y retirar todas aquellas en las que NO aparezca la palabra *Infectado*.

Si aparece la palabra *Infectado* en al menos una de las cartas, coloca una miniatura de Larva en tu tablero de personaje y devuelve a tu mano la carta. Si ya hay una Larva en tu tablero de personaje, tu personaje muere. Además, coloca un Reptador en el compartimento donde ha muerto el personaje.

Consulta Marcadores de Mucosidad, página 17.

Consulta Escanear y eliminar cartas de Contaminación, página 20.

Nota: en el compartimento de Duchas puede colocarse un marcador de Fuego de la forma normal: Realizar la acción de este compartimento (o sea, darse una ducha) no hace que se retire de él el marcador de Fuego, si es que tiene alguno.



SISTEMA DE CONTROL DE LAS ESCOTILLAS

2 BLOQUEA / DESBLOQUEA UNA CÁPSULA DE ESCAPE:

Dale la vuelta a 1 ficha de Cápsula de escape para que su cara «bloqueada» o «desbloqueada» quede boca arriba.

Más información sobre Sección de evacuación A, consulta Compartimentos básicos «1» en la página 24.

Más información sobre Cápsulas de escape, consulta Hoja de compartimentos en la página 26.



VIGILANCIA

2 MIRA UN COMPARTIMENTO Y SU FICHA DE EXPLORACIÓN:

Mira en secreto una pieza de compartimento no explorada y su ficha de Exploración.

Después de mirarla, vuelve a colocarlas en el tablero. No estás obligado a decir la verdad sobre lo que has visto.

Consulta Fichas de Exploración, página 14.

COMPARTIMENTOS ESPECIALES

Los cinco compartimentos especiales siempre ocupan el mismo lugar en el tablero, ya que cada compartimento tiene una forma concreta y todos están impresos en el tablero. Al inicio de la partida, se considera que todos los compartimentos especiales ya están explorados.

Los compartimentos especiales se tratan como compartimentos normales, salvo que ya están explorados al empezar la partida y los personajes no pueden realizar acciones de Registrar en ellos. También pueden colocarse en ellos marcadores de Fuego y de Fallo de la forma normal.



CABINA

2 **CONTROLES DE VUELO:**
Comprueba las Coordenadas **O BIEN** fija el Destino.

COMPROBAR COORDENADAS:

Mira en secreto la carta de Coordenadas. Después de mirarla, vuelve a colocarla en el tablero. No estás obligado a decir la verdad sobre lo que has visto.

FIJAR DESTINO:

Mueve el marcador de Destino a la casilla que quieras de la consola de Destino.
Importante: no es posible cambiar el Destino si alguno de los personajes ya está hibernando.

El jugador debe recordar las Coordenadas que ha comprobado; es decir, que tiene que usar en la Cabina una de las acciones de su turno cada vez que quiera mirar la carta de Coordenadas.

*No puedes fijar el Destino si hay algún Intruso presente en la Cabina.
Nota: al final de la partida, si la nave no ha sido destruida antes, se revela la carta de Coordenadas. La posición del marcador de Destino indica el Destino de la nave de entre los cuatro disponibles en la carta de Coordenadas.*

Más información sobre Chequeo de las Coordenadas, consulta Chequeo de victoria en la página 11.

Nota: no es posible realizar acciones de Registrar en este compartimento.



HIBERNATORIO

2 **INTENTA PONERTE EN HIBERNACIÓN:**
Esta acción solamente la puedes realizar si las cápsulas de hibernación están abiertas, cosa que ocurre cuando el marcador de Tiempo llega a una casilla azul de la consola de Tiempo.

Haz una **tirada de Ruido**: si aparece un Intruso en este compartimento, tu intento de ponerte en hibernación falla.

Si no aparece ningún Intruso, retira la miniatura de tu personaje del tablero, ya que habrás logrado ponerte en hibernación de forma segura. A partir de ese momento, no participas más en la partida. Que tu personaje sobreviva o muera se determinará al final de la partida.

No es posible iniciar la secuencia de Autodestrucción ni cambiar el Destino de la nave si alguno de los personajes ya está hibernando.

No puedes ponerte en hibernación si hay algún Intruso presente en el Hibernatorio.

Más información sobre Fin de la partida, consulta Metas de los jugadores y fin de la partida en la página 11.

Consulta Tirada de Ruido, página 15.

Nota: no es posible realizar acciones de Registrar en este compartimento.

Nota: la IA de la nave está programada para proteger a los miembros de la tripulación que están hibernando e impide cualquier maniobra que ponga sus vidas en peligro.



MOTOR 1

2 **COMPRUEBA EL MOTOR:**
Comprueba el estado del Motor que está en este compartimento: mira en secreto la primera ficha de Motor. No estás obligado a decir la verdad sobre lo que has visto.

La ficha de Motor que está encima (o sea, la primera) indica el verdadero estado del Motor!

REPARAR (O ESTROPEAR) EL MOTOR:

Tu personaje puede realizar una acción de Reparar / Estropear el Motor en este compartimento usando una acción de **Reparaciones** o una carta de Objeto **Herramientas**: coge las dos fichas de Motor; mira en secreto cuál es cada una, y vuelve a dejarlas en su sitio en el orden que prefieras.

No estás obligado a decir la verdad sobre si has reparado o no has reparado el Motor, pero sí que tienes que decir si has cambiado el orden de las fichas.

Puedes Reparar / Estropear el Motor incluso si hay un marcador de Fallo en el compartimento y también incluso si no has comprobado el estado de los Motores.

Nota: la nave tiene tres Motores, dos de los cuales deben estar en funcionamiento para volver a la Tierra sanos y salvos. Al inicio de la partida, los jugadores no saben qué Motores están en funcionamiento y cuáles están dañados. Durante la partida, los jugadores pueden comprobar el estado de cualquiera de los Motores, por ejemplo, en su correspondiente compartimento del Motor. Al final de la partida, si la nave no ha sido destruida antes, se revelan todas las primeras fichas de Motor de los tres Motores para determinar si la nave explota cuando intenta saltar al hiperespacio.

Más información sobre Chequeo de los Motores, consulta Chequeo de victoria en la página 11.

Nota: no es posible realizar acciones de Registrar en este compartimento.



MOTOR 2

Las mismas reglas que las indicadas en el Motor 1, pero aplicado al Motor 2.



MOTOR 3

Las mismas reglas que las indicadas en el Motor 1, pero aplicado al Motor 3.

CÁPSULAS DE ESCAPE

Al inicio de la partida, todas las Cápsulas de escape están bloqueadas. Durante la partida, los jugadores pueden desbloquearlas de forma manual usando cartas de Objeto o acciones de compartimento; aunque también se desbloquearán automáticamente si algún personaje muere en el transcurso de la partida o si el marcador de Autodestrucción llega a una casilla amarilla de la consola de Autodestrucción.

Más información sobre Sistema de control de las escotillas, consulta Compartimentos adicionales «2» en la página 25.

Consulta Momentos críticos de la partida, página 12.

Más información sobre Secuencia de Autodestrucción, consulta Compartimentos básicos «1» - Generador en la página 24.

Si una determinada Cápsula de escape está desbloqueada, un personaje puede entrar en ella (después de hacer una **tirada de Ruido**) a través del compartimento de la Sección de evacuación que le corresponda, siempre y cuando no haya Intrusos ni un marcador de Fallo en el compartimento y que la cápsula tenga al menos un espacio libre.

Más información sobre Sección de evacuación A, consulta Compartimentos básicos «1» en la página 24.

DESPUÉS DE ENTRAR EN UNA CÁPSULA DE ESCAPE, coloca la miniatura de tu personaje en uno de los dos espacios de esa ficha de Cápsula de escape.

A continuación, decide si quieres lanzar la Cápsula de escape inmediatamente o esperar a que quizá aparezca otro personaje que quiera entrar en la misma Cápsula y ocupar su segundo espacio.

SI LANZAS LA CÁPSULA DE ESCAPE INMEDIATAMENTE (o si la lanzas en una ronda posterior), retira de la partida la miniatura de tu personaje y la ficha de Cápsula de escape. A partir de ese momento, no participas más en la partida. ¿La partida acabará para ti en victoria o no ocurrirá nada de eso? Lo descubrirás durante el chequeo de los Objetivos al final de la partida.

Se considera que todos los personajes que abandonan la nave en una Cápsula de escape siempre llegan a la Tierra.

Consulta Fin de la partida, página 11.

SI ESPERAS, puedes decidir lanzar la Cápsula de escape al inicio de tu primer turno de cada fase de los jugadores. Además y si así lo quieres, puedes salir de la Cápsula de escape voluntariamente sin realizar ninguna acción: durante tu turno, simplemente vuelve a colocar tu miniatura en la Sección de evacuación que le corresponda a la cápsula de la que sales. No obstante, si no lanzas la Cápsula de escape en tu turno, pasas automáticamente en esa ronda.

Si aparece un Intruso en el compartimento de tu Sección de evacuación mientras esperas en la Cápsula de escape, todos los personajes que estén en las Cápsulas de evacuación de esa Sección de evacuación vuelven automáticamente a ese compartimento.

Una vez otro personaje entre en la misma Cápsula de escape que tú, podéis decidir lanzar la Cápsula de escape inmediatamente.

Nota: los Objetos voluminosos no ocupan ningún espacio de personaje de una Cápsula de escape.



Espacios de Cápsula de escape vacíos



Cápsulas de escape bloqueadas



Cápsulas de escape desbloqueadas

MODOS DE JUEGO

MODOS EN SOLITARIO Y COOPERATIVO



MODO EN SOLITARIO

Aunque como mejor se disfruta una partida de *Nemesis* es como juego semicooperativo estándar, también puedes intentar sobrevivir solo.

Este modo tiene su propio mazo especial de Objetivos: los Objetivos en solitario / cooperativos. Al inicio de la partida, roba 2 cartas de este mazo en lugar de las cartas de Objetivo normales.

Nota: en cuanto tenga lugar el Primer encuentro, debes elegir 1 de esas 2 cartas de Objetivo.

Importante: en este modo, la cantidad de Objetos disponibles en cada compartimento se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba. Es decir, si las fichas de Exploración muestran 1-2 Objetos, fija el contador de Objetos en 1; si muestran 3-4, fija el contador de Objetos en 2.

Para ganar, debes completar tu Objetivo y sobrevivir.

MODO TOTALMENTE COOPERATIVO

Este modo de juego adicional está dirigido a aquellos jugadores que quieran probar una versión del juego totalmente cooperativa, es decir, una en la que no exista el temor a que sus compañeros los traicionen.

Este modo tiene su propio mazo especial de Objetivos: los Objetivos en solitario / cooperativos. Al inicio de la partida, cada jugador roba 1 carta de este mazo en lugar de las cartas de Objetivo normales. Estas cartas han de quedar a la vista de todos.

Para ganar la partida, deben cumplirse TODOS estos Objetivos y al menos un personaje debe sobrevivir.

Nota: si una de las cartas de Objetivo requiere que se envíe la Señal, basta con que un único personaje lo haga. No obstante, si hay dos o más cartas de Objetivo con ese requisito, ¡esa misma cantidad de personajes deben enviar la Señal!

RESUCITAR

En el modo totalmente cooperativo, el compartimento de Urgencias está equipado con un dispositivo automático de tratamientos médicos especializados que permite a la tripulación resucitar a cualquier persona que haya muerto recientemente.

Cuando uno de los personajes muera, otro personaje puede recoger su ficha de Cadáver y llevarla al compartimento de Urgencias.

Un personaje cuya ficha de Cadáver esté en el compartimento de Urgencias coloca la miniatura de su personaje en ese compartimento al inicio de la siguiente ronda. El personaje resucita con todas sus Heridas leves curadas y todas sus Heridas graves vendadas.

Importante: el compartimento de Urgencias no puede resucitar a nadie si hay un Intruso o un marcador de Fallo en él.

JUGAR COMO EL INTRUSO



Este modo está pensado para permitir que el primer jugador eliminado de la partida siga jugándola, pero controlando a los Intrusos. Además, aumenta ligeramente el nivel de dificultad a los jugadores restantes. Ten en cuenta que este modo es opcional.

El jugador cuyo personaje muera primero obtiene el control de los Intrusos que infestan la nave y puede dar caza al resto de jugadores.

Importante: solo un jugador, el primero que pierda a su personaje, se hace cargo de los Intrusos. Si dos personajes mueren simultáneamente, el jugador que tenga el Número de jugador más bajo será quien controle a los Intrusos.

PREPARACIÓN: el jugador que controle a los Intrusos retira de la partida todos los componentes de su antiguo personaje. A continuación, baraja el mazo especial de cartas de acción del Intruso y lo coloca frente a sí.

Por último, se termina la ronda en curso siguiendo las reglas normales. Los cambios necesarios solo se aplican al inicio de la siguiente fase de los jugadores.

ORDEN DE LA RONDA: FASE DE LOS JUGADORES

1. Robar cartas de acción: el jugador Intruso roba 3 cartas hasta tener un máximo de 4. El límite de su mano es de 4 cartas.

2. Ficha de Jugador inicial: el jugador Intruso es omitido en este paso, lo que significa que nunca tiene la ficha de Jugador inicial.

3. Turnos de los jugadores: el jugador Intruso sigue el orden de juego habitual para jugar sus turnos. Sin embargo, solo puede realizar una acción (jugando 1 carta de su mano) o pasar.

Cuando pasa, el jugador Intruso tiene la opción de quedarse 1 de las cartas de su mano y descartar el resto.

En su turno, el jugador Intruso puede jugar 1 carta de acción del Intruso de una de las siguientes maneras:

1) MOVER: mueve un Intruso por un Pasillo cuyo número coincida con el número que se muestra en la sección «Dirección del movimiento» de la carta de acción del Intruso.

Nota: si el Intruso se mueve a un Pasillo de servicio, procede según las reglas normales aplicables.

2) ATACAR: escoge a un Intruso que esté en el mismo compartimento que un personaje. El Intruso ataca a ese personaje siguiendo las reglas normales, pero con una excepción: el jugador Intruso roba tantas cartas de Ataque de Intruso como la cantidad que se indica en la carta de acción del Intruso jugada en esta ronda. A continuación, elige 1 de esas cartas para resolverla y deja todas las demás boca abajo en la parte inferior del mazo de Ataque de Intruso. El personaje escogido es atacado sin tener en cuenta a los otros personajes que puedan estar en el compartimento.

3) EFECTO ESPECIAL: resuelve el efecto descrito en la carta de acción del Intruso.

FASE DE EVENTO

Casi toda la fase de Evento se omite, salvo los pasos de **Consola de Tiempo** y **Daño por Fuego**.

CONSOLA DE TIEMPO: al igual que en las reglas normales, mueve el marcador de Tiempo y el marcador de Autodestrucción (si la secuencia de Autodestrucción está activada) 1 casilla hacia la derecha en sus respectivas consolas.

DAÑO POR FUEGO: al igual que en las reglas normales, cada Intruso que esté en el mismo compartimento que un marcador de Fuego sufre 1 Herida.

Nota: el resto de pasos de la fase de Evento no se resuelven en este modo! En concreto:

– Los Intrusos no atacan en la fase de Evento; no obstante, siguen realizando Ataques por sorpresa durante los Encuentros o cuando los personajes huyen de un compartimento en el que hay Intrusos.

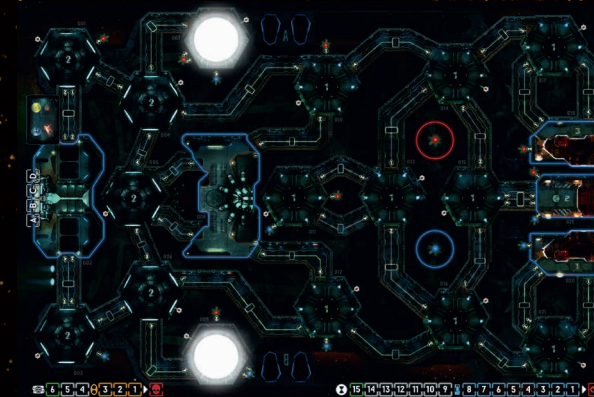
– Las cartas de Evento no se usan a menos que sea como resultado del efecto de alguna carta de acción del Intruso.

– No hay paso de Evolución de la bolsa del Intruso.

CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador que controla a los Intrusos no puede ganar la partida en términos estrictos, sino que su meta es asegurarse de que ningún otro jugador la gana. ¡A fin de cuentas, si ya has perdido, mejor asegúrate de que el resto de jugadores reciban el mismo trato!

CARA OPCIONAL DEL TABLERO



Esta disposición alternativa de la nave la puedes usar en cualquier modo de juego, pero ten presente que sobrevivir en ella es más difícil.

Una de las características de esta disposición de la nave es el doble conjunto de Pasillos de servicio. Ambos conjuntos funcionan de la manera habitual, pero no están conectados entre sí. Por tanto, el marcador de Ruido que pueda haber en los Pasillos de servicio rojos no afecta a los Pasillos de servicio azules, y viceversa.

Otra de sus características es que algunos de los compartimentos están conectados a otro compartimento mediante dos Pasillos independientes el uno del otro, de manera que las Puertas cerradas de un Pasillo no afectan al otro.

Durante la preparación de la partida, coloca boca arriba las Secciones de evacuación A y B en los espacios iluminados en blanco de la imagen que se muestra arriba. Pon boca abajo y al azar 1 ficha de Exploración sobre cada sección. Cuando un personaje entre en esos compartimentos por primera vez, resuelve sus fichas de Exploración siguiendo el procedimiento normal.

RESUMEN DE LAS REGLAS

ORDEN DE LA RONDA

I: FASE DE LOS JUGADORES

- 1) Cada jugador **roba hasta 5 cartas de acción**.
- 2) La **ficha de Jugador inicial** se pasa al jugador de la izquierda.
- 3) **Turnos de los jugadores**. Siguiendo el orden marcado por el sentido de las agujas del reloj, cada jugador:
 - realiza **dos acciones**;
 - O BIEN realiza una acción y pasa;
 - O BIEN pasa.Cuando un jugador pasa, deja de tomar parte en los subsiguientes turnos de la fase.
- 4) El paso 3 se repite hasta que todos los jugadores hayan pasado.

II: FASE DE EVENTO

- 5) En la consola de Tiempo, mueve el **marcador de Tiempo**. Si la secuencia de Autodestrucción está activada, mueve el **MARCADOR DE AUTODESTRUCCIÓN**.
- 6) **Ataque de los Intrusos**.
- 7) **Los intrusos sufren daño por Fuego**.
- 8) Se resuelve 1 **carta de Evento**:
 - **Roba y resuelve 1 carta de Evento**:
 - **Movimiento de los Intrusos**
 - **Efecto del Evento**
- 9) **Evolución de la bolsa del Intruso**: saca 1 ficha y resuelve su efecto.

MOMENTOS CRÍTICOS DE LA PARTIDA

PRIMER ENCUENTRO

Cuando el primer Intruso (sea del tipo que sea) aparece en el tablero, todos los jugadores deben elegir 1 de sus cartas de Objetivo y retirar de la partida boca abajo la otra carta.

PRIMER PERSONAJE MUERTO

Después de la primera vez que un personaje (sea del jugador que sea) muera, todas las Cápsulas de escape se desbloquean automáticamente. *Opcionalmente, el jugador cuyo personaje sea el primero en morir puede jugar como el Intruso.*

CÁPSULAS DE HIBERNACIÓN

Cuando la consola de Tiempo llegue a una casilla **azul**, las cápsulas de hibernación se abrirán.

SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN

Cuando la consola de Autodestrucción llegue a una casilla **amarilla**, todas las Cápsulas de escape se desbloquearán automáticamente.

EXPLORACIÓN

Al entrar en un compartimento no explorado (o sea, boca abajo):

- 1) Dale la vuelta a su pieza de compartimento (o sea, ponla boca arriba).
- 2) Revela su **ficha de Exploración** y resuelve su efecto. Algunos efectos pueden cancelar el paso 3.
- 3) Si no hay nadie en el compartimento, haz una **tirada de Ruido**.



ACCIONES

No puedes descartar ninguna de tus cartas de Contaminación para pagar el coste de una acción.

ACCIONES BÁSICAS

Descarta de tu mano 1 carta de acción para realizar una acción básica. *Descarta 2 cartas cuando realices una acción de Movimiento cauteloso.*

CARTAS DE ACCIÓN

Descarta la carta de acción que quieres realizar y paga su coste descartando la cantidad requerida de cartas de acción adicionales.

ACCIONES DE COMPARTIMENTO

Descarta de tu mano 2 cartas de acción para realizar una acción de compartimento. Estas acciones no se pueden realizar en compartimentos que tengan un marcador de Fallo.

ACCIONES DE OBJETO

Descarta de tu mano la cantidad requerida de cartas de acción para realizar la acción de un Objeto.

Además, algunos Objetos (los de un solo uso) deben descartarse después de realizar su acción.

TIPOS DE OBJETO

OBJETOS NORMALES

Los Objetos normales los colocas en tu Inventario. De esta forma, nadie salvo tú sabe exactamente qué has encontrado.

OBJETOS DE MISIÓN

Al inicio de la partida, estas cartas son Misiones, no Objetos, y se colocan con la cara horizontal boca arriba.

OBJETOS PESADOS

Puedes llevar contigo un máximo de dos Objetos pesados, uno en cada uno de tus espacios de mano.

Si quieres cambiar uno de los Objetos pesados que lles por otro Objeto, puedes Tirar el que no quieras sin tener que usar una acción.

OBJETOS VOLUMINOSOS

Son las fichas de **Huevo de Intruso**, **Cuerpo de Intruso** y **Cadáver de personaje**.

Son necesarios para investigar las Debilidades de Intruso.

Ocupan un espacio de mano, como los Objetos pesados.

Cuando tires uno de estos Objetos, coloca su ficha en el compartimento donde estás.

COMBATE

Estás en combate siempre que estés en el mismo compartimento que un Intruso.

DISPARAR (COSTE 1):

- 1) Elige un **arma** y un **blanco**.
- 2) Retira 1 marcador de **Munición** del arma elegida.
- 3) **Tira un dado de combate**:
 - Si **infliges Heridas**, coloca en la miniatura de Intruso los marcadores de Herida pertinentes y luego roba 1 **carta de Ataque de Intruso** para **comprobar el efecto de la Herida**.

ATACAR CUERPO A CUERPO (COSTE 1):

- 1) Roba 1 carta de Contaminación.
- 2) Elige un **blanco**.
- 3) **Tira un dado de combate** (las tiradas de 2 Heridas se tratan como 1 Herida):
 - Si **infliges 1 Herida**, coloca en la miniatura de Intruso 1 marcador de Herida y luego roba 1 **carta de Ataque de Intruso** para **comprobar el efecto de la Herida**.
 - Si no consigues golpear a tu blanco, el Intruso te inflige 1 **Herida grave**.

HUIR (ACCIÓN DE MOVER ESPECIAL, COSTE 1):


- 1) Elige un **compartimento adyacente** al que quieras ir.
- 2) Roba 1 **carta de Ataque de Intruso** y resuélvela:
 - Si **mueres**, coloca 1 **ficha de Cadáver de personaje** en el compartimento donde estabas.
 - Si **sobrevives**, muévete. Resuelve el movimiento de la forma habitual (o sea, explora el compartimento si es necesario, haz una **tirada de Ruido**, etc.).

ATAQUE DE LOS INTRUSOS

- 1) Elige al **personaje** que será el blanco del Ataque de Intruso (si hay más de uno, será el que tenga menos cartas en la mano).
- 2) Roba 1 **carta de Ataque de Intruso** y resuélvela:
 - Si algún **símbolo de Intruso** de la carta corresponde al tipo de Intruso que ataca, resuelve el efecto descrito en la carta.
 - Si ningún **símbolo de Intruso** de la carta corresponde al tipo de Intruso que ataca, el Ataque falla.

SÍMBOLOS DE INTRUSO:

 – LARVA

 – REPTADOR

 – ADULTO

 – REPRODUCTOR

 – REINA