



NEMESIS

MANUAL DE LA EXPANSIÓN

NEMESIS

TRASCENDENCIA

JUEGO DE
ADAM KWAPIŃSKI

EXPANSIÓN DE
PAWEŁ SAMBORSKI



CONTENIDO

ÍNDICE

- 2 **CONTENIDO**
MODOS DE JUEGO NUEVOS
RASGOS
PERSONAJES NUEVOS
- 5 **OTROS COMPONENTES DE NEMESIS: TRASCENDENCIA**
CARTAS DE ALERTA
COMPARTIMENTOS NUEVOS
TABLERO NUEVO: LA LANZADERA
FICHAS DE EXPLORACIÓN DE *TRASCENDENCIA*
USAR EL RELOJ DE ARENA
- 6 **MODO EPÍLOGO**
- 7 **MODO MISIÓN DE INVESTIGACIÓN**



1 tablero de Lanzadera



5 tableros de personaje



4 piezas de compartimento «2»

MINIATURAS:



5 personajes (Directora general, Androide, Psicólogo, Cazarrecompensas y Convicta) y 1 Perro



3 Torretas



1 Reloj de arena



1 Gatonauta

CARTAS:



9 cartas de Objeto (preparado) azules



6 cartas de Objeto inicial de personaje



10 cartas de Objeto de Misión



53 cartas de acción



13 cartas de Necesidad personal



1 carta de Oferta lucrativa



10 cartas de Alerta



11 cartas de Rasgo (5 para los personajes de *Nemesis: Trascendencia* y 6 para los personajes de *Nemesis*)



2 cartas de Herida grave «Corroído»



10 cartas de Evento de *Trascendencia*

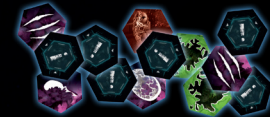


5 cartas de Ayuda de *Trascendencia*

FICHAS:



9 fichas de Estado de la Torreta
(3 TODOS,
3 INTRUSOS,
3 INACTIVA)



23 fichas de Exploración de *Trascendencia*



3 fichas de Exploración «Torreta»

Nemesis: Trascendencia es la reedición para venta en tiendas de la expansión *Nemesis: Aftermath*, que inicialmente era exclusiva de la campaña de *Kickstarter* del juego *Nemesis*. Aunque en esencia son el mismo producto, hay algunas diferencias entre ellas que no afectan para nada a la jugabilidad, ya que son meramente estéticas: las miniaturas cambian y, con ello, las ilustraciones que se les asocian y el sexo de algunos personajes.

Todas las menciones a *Nemesis: Aftermath* presentes en el juego *Nemesis: Lock-down* y su expansión se refieren a la edición *Kickstarter*, aunque son plenamente aplicables a esta reedición al margen de las incoherencias debidas a las diferencias estéticas entre ambas.

CONTENIDO

MODOS DE JUEGO NUEVOS

MODO EPÍLOGO

El modo principal de *Nemesis: Trascendencia* es el **modo epílogo**, una partida corta (de 45 a 60 minutos) de cinco rondas que se juega **después** de una partida normal. Al inicio de ese epílogo, ha pasado un período indeterminado de tiempo desde los eventos que sucedieron en el juego *Nemesis* básico.

En el modo epílogo, los jugadores usan **personajes** que entran en la *Nemesis* para investigar, por lo que no habrán participado en el juego básico. La nave está plagada de cicatrices que dan fe de las adversidades por las que ha pasado, así que lo que haya quedado de la partida anterior tendrá efectos en esta partida de epílogo. Una partida de epílogo es mucho más corta que una partida del juego *Nemesis* normal, pero tiene mayor dificultad y ofrece un desarrollo muy dinámico. En este sentido, los jugadores no tienen **Objetivos**, sino que tienen que lidiar con **Necesidades personales** aparentemente simples mientras intentan cooperar a fin de salir adelante frente a varias **Alertas**. Además, los jugadores más propensos a tener intereses egoístas pueden aceptar la **Propuesta lucrativa**.

Aparte de esto, los jugadores usan el **tablero de Lanzadera** adicional, que representa una nueva y pequeña nave que se ha acoplado a la *Nemesis* y se compone de cuatro espacios de compartimento. Además, la expansión *Nemesis: Trascendencia* incluye **4 compartimentos «2» nuevos**.

Por último, hay que tener presente que es posible jugar la partida de epílogo con menos jugadores que los que jugaron inicialmente la partida normal.

MODO MISIÓN DE INVESTIGACIÓN (120 MINUTOS)

Este modo de juego consiste en una partida completa que puede jugarse en lugar de una partida de *Nemesis* normal. De este modo, la partida dura quince rondas y los jugadores solo pueden usar los personajes de esta expansión *Nemesis: Trascendencia*, además de emplear el tablero de Lanzadera incluido en esta misma expansión y los **Objetivos** del juego *Nemesis* básico. Los personajes, los Eventos y las fichas de Exploración incluidas en esta expansión *Nemesis: Trascendencia* garantizan una experiencia de juego renovada y diferente.

RASGOS

La expansión *Nemesis: Trascendencia* incluye una **carta de Rasgo** para cada personaje del juego *Nemesis* básico y de la propia expansión, la cual aporta ventajas y desventajas concretas durante las partidas.

La carta de Rasgo se coloca bocarriba junto al tablero de personaje que le corresponde y sus reglas tienen efecto durante toda la partida.

PERSONAJES NUEVOS

La expansión *Nemesis: Trascendencia* incluye cinco personajes nuevos para los juegos *Nemesis* y *Nemesis: Lockdown* básicos. Cuando los jugadores eligen a sus personajes, la carta de Elección de personaje que se quedan les permite decantarse por cualquier personaje de los dos juegos básicos o de la expansión cuyo color coincida con el de la carta de Elección de personaje: por ejemplo, el personaje rojo de *Nemesis: Trascendencia* (la Convicta) puede elegirse en lugar del personaje rojo del juego *Nemesis* básico (el Soldado).

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

Los personajes de la expansión *Trascendencia* son muy diferentes de los que aparecen en los juegos básicos, por lo que a continuación se incluye un resumen de cada uno. Así, los jugadores podrán hacerse una idea de cómo se juega con ellos y cuáles son sus fortalezas y debilidades.





DIRECTORA GENERAL (AZUL)

Lo más seguro es que la directora general no solo sea la propietaria de la Nemesis, sino también de toda la tripulación. De hecho, es la dueña de la mitad de las empresas que existen en la Tierra.

Su presencia a bordo demuestra lo mucho que le importa esta misión. Podéis estar seguros de que sabe por qué estáis aquí, aparte de muchas cosas más...

La Directora general es una débil anciana que, si no fuera por su enfermera robótica, tendría problemas para llevar a cabo incluso las acciones más sencillas. En el juego, esto se refleja haciendo que la Directora general empiece las partidas con una carta de Herida grave «Cuerpo».

ACLARACIONES DE SUS OBJETOS

- A la Directora general la acompaña su Enfermera robótica. Ese **Robot** le permite tener en su mazo de acción una cantidad de cartas de acción superior a las 10 habituales; sin embargo, algunas de esas acciones (las marcadas con el icono ) son del propio Robot, lo que significa que la enfermera robótica las realizará en lugar de la Directora general.
- La mayoría de esas acciones agotan la **energía** del Robot, la cual se representa mediante marcadores de Munición. Cada vez que se juegue una carta que tenga el icono , se retirará 1 marcador de energía del Robot. Las cartas que tengan un  en lugar del coste de la acción son una excepción a este último punto, ya que no agotan la energía del Robot. Sin embargo, solo pueden usarse una vez, por lo que se retiran del mazo de acción de la Directora general después de jugarse.
- Si el Robot se queda sin marcadores de energía, el jugador que controle a la Directora general no podrá jugar más cartas de acción ; sin embargo, podrá seguir descartando esas cartas para pagar el coste de otras acciones. El jugador puede reponer los marcadores de energía del Robot usando una carta de Objeto «Recarga de energía» y descartando 1 carta de acción de su mano.
- Las dos cartas de Objeto de Misión «**Códigos de acceso**» tienen el mismo aspecto desde el punto de vista de los otros jugadores, así que no podrán saber cuál de ellas ha activado la Directora general. Después de activar una de sus cartas de Objeto de Misión, el jugador que controle a la Directora general coloca esa carta en su Inventario y descarta la otra.
- La carta de Objeto de Misión «**Control manual de las cápsulas**» permite a la Directora general lanzar por control remoto, con los personajes que haya dentro, la Cápsula de escape que prefiera o cambiar, también por control remoto, el Estado de un Motor a su elección.
- La carta de Objeto de Misión «**Códigos de la nave**» permite a la Directora general, o bien sustituir, desde cualquier lugar del tablero, la carta de Coordenadas por otra cualquiera de su elección, o bien quedarse con una carta de Objeto de su elección del mazo cuyo color coincida con el del compartimento donde esté. Esta carta es especialmente potente en los compartimentos blancos, ya que en ellos la Directora general puede escoger cualquier carta de Objeto de los mazos rojo, verde o amarillo.

ACLARACIONES DE SUS CARTAS DE ACCIÓN

- Realizar la acción de la carta «**Proteger**» no tiene más coste que retirar del mazo la propia carta.
- Para jugar la carta «**Puñetazo robótico**», en primer lugar se retira 1 marcador de energía del Robot y, a continuación, se tira el dado de Combate. Si se inflige alguna Herida al blanco, se pueden retirar marcadores de energía adicionales para infligir 1 Herida más a ese mismo blanco por cada marcador retirado. Hecho esto, se comprueba el efecto de la Herida.
- La carta «**Solo una cosa más**» permite que, después de haber pasado, el jugador que controle a la Directora general lleve a cabo un turno adicional durante la fase de los jugadores en curso. Si el jugador que controle a la Directora general es el último que ha pasado, no puede realizar esta acción.
- La carta «**Demolición**» cuesta 1 marcador de energía del Robot.
- La carta «**Reparaciones rápidas**» cuesta 1 marcador de energía del Robot.
- Realizar la acción de la carta «**¡Detenlo!**» no tiene más coste que retirar del mazo la propia carta. Esta carta sirve para cualquier Ataque de Intruso sin importar su origen (Ataque por sorpresa, el paso «Ataque de los Intrusos», etc.).
- Al jugar la carta «**Autoridad**», se tiene que declarar a qué compartimento se mueve el personaje escogido antes de que ningún otro jugador pueda jugar una carta «Interrupción».

ACLARACIONES DE SU RASGO

- Mientras tenga marcadores de energía en la carta de Objeto inicial «Robot», se considera que la Herida grave «Cuerpo» de la Directora general está vendada, por lo que se puede Curar de la forma normal.
- Comprobar el **Objetivo corporativo** de todos los jugadores solo funciona en las partidas de Misión de investigación y en las partidas normales de los juegos básicos, ya que los **Objetivos corporativos** no se usan en las partidas de epílogo.

ANDROIDE (VERDE)

El androide no es humano, sino un ser artificial que, como tal, se comporta de manera diferente a los demás tripulantes «orgánicos». Además, su lealtad hacia su creador y único dueño, una de las grandes corporaciones de la Tierra, es inquebrantable.

El Androide, dado que es un organismo sintético, no puede usar cartas de Objeto verdes para Vendar o Curar sus Heridas. De hecho, hasta que el Androide regrese con su constructor, solo puede repararse a sí mismo usando **Objetos concretos** y su carta de acción «**Autorreparación**».

ACLARACIONES DE SUS OBJETOS

- El Objeto «**Arma de brazo**» está integrado en el brazo del Androide, por lo que el Androide tiene disponibles los dos espacios de mano al inicio de la partida. Además, el Androide es muy poderoso, pero tiene poca autonomía: cuando el marcador de Tiempo llegue a la quinta casilla de la consola de Tiempo, los sistemas del Androide se apagarán y el jugador que lo controle quedará eliminado de la partida.
- La carta de Objeto de Misión «**Batería auxiliar**» permite al Androide tener una autonomía mayor; por tanto, si el jugador que controle al Androide no la activa, acabará la partida más pronto. En cualquier caso, el Androide también debe ponerse en hibernación o usar una Cápsula de escape para cumplir su **Objetivo**, como los demás personajes.
- La carta de Objeto de Misión «**Módulo de desactivación**» solo puede usarse en el paso «Ataque de los Intrusos» de la fase de Evento.

ACLARACIONES DE SUS CARTAS DE ACCIÓN

- La carta «**Autorreparación**» es la única forma de Vendar o Curar las Heridas del Androide, para lo que es indispensable descartar el Objeto respectivo.
- La carta «**Eficiencia**» permite realizar una acción de compartimento sin pagar su coste, pero siempre y cuando ese compartimento no tenga un marcador de Fallo.

ACLARACIONES DE SU RASGO

- Los **Objetivos corporativos** solo se usan en las partidas de *Nemesis* y *Nemesis: Lockdown* normales y en las partidas de Misión de investigación. Esto implica que, en ambos tipos de partida, la Directora general sabrá cuáles son todos los **Objetivos** del Androide.
- Conviene tener presente que, aunque no le sean de utilidad, ¡el Androide puede quedarse con **Objetos verdes** para intercambiarlos con sus compañeros de tripulación humanos!
- El jugador que controle al Androide puede usar la carta de Objeto «**Ropa**» para retirar de su tablero de personaje el marcador de Mucosidad.
- Las Heridas del Androide solo se pueden Vendar o Curar realizando la acción de la carta «**Autorreparación**»; por tanto, otros **Objetos**, acciones de compartimento o cartas de acción que permiten Vendar o Curar Heridas no sirven con él.
- El jugador que controle al Androide debe Escanear inmediatamente cada carta de Contaminación que reciba: si en la carta aparece la palabra «INFECTADO», el Androide sufre 1 Herida leve y el jugador retira esa carta de su mano, como haría con una carta en la que no apareciera la palabra «INFECTADO» al usar una carta de acción «Descansar». Sin embargo, si en la carta no aparece la palabra «INFECTADO», el jugador retira esa carta de su mano sin más consecuencias. Por último, tras escanear la carta, el jugador roba 1 carta de acción.

CONTENIDO

PSICÓLOGO (BLANCO)

Incluso con implantes antiagresión, los viajes espaciales largos tienden a generar muchas tensiones entre los miembros de una tripulación. Debido a esto, la directora general se cuidó de que se incluyera a un psicólogo al reunir a la tripulación para esta singladura.

Jugar con el Psicólogo es una experiencia única, puesto que depende en buena medida de otros personajes para cumplir sus órdenes. Es por ello que el Psicólogo sabe cómo manipular a los demás, ya sea usando sus propias cartas de acción o recurriendo a la sugestión. En realidad, puede ser de gran ayuda y muy comprensivo, pero más vale no cabrearlo...

ACLARACIONES DE SUS OBJETOS

- Cuando el jugador que controle al Psicólogo le dé la carta de Objeto de Misión «**Dron supervisor**» a otro personaje, el Psicólogo sabrá todas las comprobaciones que haga el jugador que controle a ese personaje (como comprobar las Coordenadas o el Objetivo de otro jugador) y también todas las decisiones secretas que tome (como cambiar el Estado de un Motor).
- Hay que tener presente que la carta de Objeto de Misión «**Escáner emocional**» no funcionará si el Pasillo que conecta los dos compartimentos tiene una ficha de Puerta cerrada.

ACLARACIONES DE SUS CARTAS DE ACCIÓN

- El jugador que controle al Psicólogo puede escoger al propio Psicólogo al jugar la carta «**Echar una mano**». En tal caso, el jugador que controle al Psicólogo roba 2 cartas de acción y descarta 1 carta, mientras que los jugadores que controlen a los otros personajes que estén en el mismo compartimento que el Psicólogo roban 1 carta de acción y descartan 1 carta.

ACLARACIONES DE SU RASGO

- El Psicólogo debe asegurarse de estar acompañado cuando vague por la nave, ya que su supervivencia depende de ello. Por tanto, debe procurar moverse con algún otro miembro de la tripulación siempre que lo necesite.
- La acción «**Mover**» del Rasgo del Psicólogo se resuelve de la siguiente forma:
 - El otro personaje escoge el compartimento donde quiere entrar y paga el coste de su acción «**Mover**».
 - El personaje que controle al Psicólogo declara que usa su Rasgo «**Loquero**» y descarta 1 carta de acción de su mano.
 - Ambas miniaturas se mueven al compartimento escogido y, en ese momento, se resuelven todos los pasos de la acción «**Mover**». El jugador cuyo turno esté en curso es quien hace la tirada de Ruido y a quien se aplican sus efectos.

CAZARRECOMPENSAS (MORADO)

La cazarrecompensas está a bordo de la nave debido principalmente a su presa, la convicta, a quien está escoltando de vuelta a la cárcel, o, si no está presente en la partida, a quien está en proceso de capturar. Si la convicta está presente en la partida, la cazarrecompensas tiene en su poder el único juego de llaves de las esposas de su presa, aunque se la puede persuadir para que libere a la criminal, cosa que hará solo si le conviene...

La mejor amiga de la Cazarrecompensas es su perra Laika. En realidad, Laika es un perro robótico, pero la Cazarrecompensas ha desarrollado un gran afecto hacia él debido a los muchos años que lleva a su lado, así que lo trata como si fuera una perra de carne y hueso.

En la preparación de la partida, después de coger los componentes que corresponden a su personaje, el jugador que controla a la Cazarrecompensas coloca la miniatura de Laika en su tablero de personaje.

ACLARACIONES DE SUS OBJETOS

- Después de haber resuelto una carta de acción «**Registrar**» mediante la carta de Objeto de Misión «**Modo de rastreo**», Laika vuelve al tablero de personaje de la Cazarrecompensas y el Objeto encontrado se coloca, según corresponda, en el Inventario de la Cazarrecompensas o en uno de sus espacios de mano.
- La carta de Objeto de Misión «**Modo agresivo**» permite al jugador que controle a la Cazarrecompensas infligir 1 Herida a un Intruso que esté en el mismo compartimento que la Cazarrecompensas cada vez que Laika pueda moverse (mediante la carta de acción «**¡Ve, chica!**» o el Rasgo «**Laika**») y no lo haga.

ACLARACIONES DE SUS CARTAS DE ACCIÓN

- La carta «**Movimiento táctico**» permite al jugador que controle a la Cazarrecompensas escoger a un Intruso que esté en su mismo compartimento y moverlos a los dos a un compartimento adyacente de su elección. Si hay más intrusos en el compartimento del que va a salir la Cazarrecompensas, ninguno de ellos la ataca.
- La segunda sección de la carta «**Protectora**» provoca que Laika sea retirada de la partida, lo que implica que el jugador que controla a la Cazarrecompensas ya no podrá usarla más... ¡así que conviene emplearla solo como último recurso! Esta carta sirve para cualquier Ataque de Intruso sin importar su origen (Ataque por sorpresa, el paso «**Ataque de los intrusos**», etc.).

ACLARACIONES DE SU RASGO

- El jugador que controla a la Cazarrecompensas puede mover a Laika al compartimento adyacente al donde esté Laika.
- Si Laika está en un compartimento que tiene un marcador de Fuego, ignora los efectos de ese marcador, pero esto no se aplica a ningún otro personaje que también esté en el compartimento; es decir, que Laika no sufrirá ninguna Herida debido al Fuego, pero cualquier otro personaje que esté en su mismo compartimento se verá afectado por el Fuego de la forma normal.
- Laika ignora las Torretas.
- Siempre que se llame a Laika, su miniatura se colocará en el tablero de personaje de la Cazarrecompensas sea cual sea la distancia que separe a ambas.

CONVICTA (ROJO)

La convicta empieza la partida esposada y uno de los demás jugadores (que será la cazarrecompensas si ese personaje está presente en la partida) tendrá la llave de las esposas que permite liberarla. Debido a esto, la convicta tendrá que amenazar a los otros personajes, negociar con ellos o persuadirlos de una forma u otra para que le dejen quitarse las esposas, lo que le dejará las manos libres.

Las habilidades de la Convicta reflejan los años que ha pasado en los bajos fondos: es una luchadora nata y no flaquea a la hora de improvisar cuando se enfrenta a una situación abrumadora. De hecho, es la única lo bastante valiente (o loca) como para plantar cara a un Intruso con solo una tubería recién arrancada de alguna pared o máquina.

ACLARACIONES DE SUS OBJETOS

- La carta de Objeto de Misión «**Brazo mejorado**» permite al jugador que controle a la Convicta realizar la acción «**Descansar**» como si fuera una acción básica. Los efectos de esa acción se describen en la carta de acción «**Descansar**».



La Herida grave que permite ignorar la carta de Objeto de Misión «**Brazo mejorado**» no se considera vendada. Además, hay que tener en cuenta que esta carta de Objeto de Misión permite realizar una acción «**Descansar**» al mismo tiempo que se usa para ignorar el efecto de una Herida grave.

- La carta de Objeto de Misión «**Tubería**» solo permite a la Convicta reducir una Herida grave a Herida leve cuando no consigue golpear a su blanco mientras realiza una acción «**Atacar cuerpo a cuerpo**», pero en ningún otro caso. El jugador que controla a la Convicta puede activar la carta de Objeto de Misión «**Tubería**» en cualquier compartimento. Cada vez que la partida indique que se debe descartar esta carta de Objeto de Misión, el jugador le da la vuelta para que sepa que tiene la posibilidad de volver a activarla. La Convicta no puede intercambiar su carta de Objeto de Misión «**Tubería**», ya que es inútil en manos de cualquiera que no sea ella.

ACLARACIONES DE SUS CARTAS DE ACCIÓN

- La carta «**Necesito esto**» no es una carta de acción «**Interrupción**», por lo que no se ve afectada por las cartas «**Interrupción**» de otros personajes.
- La tirada de Ruido de la carta «**Mal genio**» se hace después de que se resuelvan por completo los efectos de la acción de compartimento (por ejemplo, después de hacer las tiradas de Ruido correspondientes a las reglas del compartimento «**Nido**»).
- La carta «**Oportunista**» se puede usar aunque la Puerta del Pasillo por el que se mueva la Convicta esté destruida.
- Al realizar la acción «**Atacar cuerpo a cuerpo**» de la carta «**¡Toma castaña!**», el jugador que controla a la Convicta tira en primer lugar el dado de Combate, luego inflige 1 Herida adicional a su blanco y, por último, comprueba el efecto de la Herida.

ACLARACIONES DE SU RASGO

- El Rasgo de la Convicta le permite soportar más Heridas graves, pero conviene que el jugador que la controla sea precavido porque los Ataques de Intruso pueden matarla de todas formas.

OTROS COMPONENTES DE NEMESIS: TRASCENDENCIA



CARTAS DE ALERTA


La expansión *Nemesis: Trascendencia* incluye un nuevo mazo de Alerta. Las Alertas son parecidas a los Eventos y los Objetivos: pequeñas Misiones que la tripulación debe completar. Si una Alerta no se completa en el plazo de Tiempo establecido, la partida termina y todos los tripulantes que estén en el tablero pierden. El plazo de Tiempo establecido para completar una carta de Alerta varía de un modo de juego a otro, como se explica en las reglas de cada modo de juego. Cuando una Alerta indica que los jugadores deben colocar una **Muestra** en un compartimento concreto, esta se puede representar con un marcador de Munición o, si los jugadores disponen de ella, con una ficha de Objetivo especial del cómic *Historias no contadas 1*. Las Muestras se consideran Objetos voluminosos.



Icono de Alerta

ETAPAS DE LAS ALERTAS

Algunas Alertas se dividen en dos **Etapas** y los jugadores deben completar con éxito la primera Etapa antes de completar la segunda y final, con lo que la Alerta quedaría completada. Las Alertas que solo tienen una Etapa se completan con éxito cuando se cumplen sus requisitos.

Cuando los jugadores completan la primera Etapa de una Alerta, lo indican poniendo cualquier marcador que tengan disponible (por ejemplo, un marcador de Munición) sobre el icono de Etapa () de la carta de Alerta.



ACCIÓN «ACTIVACIÓN»:

Algunas Alertas indican que los jugadores deben realizar la nueva acción básica «Activación», que solo puede realizarse en el compartimento que especifique la Alerta. Esta nueva acción básica puede realizarse se esté o no en Combate y su coste es siempre 1 carta de acción.

La acción «Activación» no tiene más efecto que completar el requisito que se describe en la carta de Alerta correspondiente.

COMPARTIMENTOS NUEVOS

La expansión *Nemesis: Trascendencia* incluye cuatro **compartimentos «2»** nuevos. Los jugadores pueden añadir, según les convenga, estos nuevos compartimentos a los compartimentos «2» del juego *Nemesis* básico.

Junto con los cuatro compartimentos nuevos, la expansión también incluye tres nuevas **cartas de Objeto preparado** que están asociadas a uno de esos cuatro compartimentos nuevos: la Mira láser, el Dron de combate y el Traje de supervivencia. Estos tres Objetos preparados nuevos no pueden crearse fuera del compartimento «Taller». Hay que tener en cuenta que estos Objetos preparados requieren Componentes diferentes a los que se necesitan para crear los Objetos preparados del juego *Nemesis* básico.



TALLER



PREPARA UN OBJETO ESPECIAL:

Si un personaje realiza una acción básica «Preparar Objeto» en este compartimento, puede cambiar uno de los siguientes Objetos por uno de los Objetos preparados incluidos en la expansión *Nemesis: Trascendencia*.

- Recarga de energía = Mira láser
- Herramientas = Dron de combate
- Ropa = Traje de supervivencia

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



SALA DE SERVIDORES



USA OTRA COMPUTADORA:

Puedes realizar la acción de compartimento de un compartimento explorado cualquiera que tenga una Computadora y donde no haya un marcador de Fallo.



CONTROL DE ALARMAS



HAZ RUIDO:

Escoge otro compartimento cualquiera donde no haya ningún personaje y haz una tirada de Ruido en él.

La tirada de Ruido puede activar un Encuentro, pero en ese Encuentro no tendrás lugar ningún Ataque por sorpresa.



CONTROL DE TORRETAS



CONTROLA LAS TORRETAS:

Puedes escoger 1 Torreta cualquiera que esté en el tablero y cambiar su Estado. La ficha de Estado que corresponda al nuevo Estado de la Torreta se coloca bocabajo en la parte superior de su pila de fichas de Estado de la Torreta.

TORRETAS

Cuando se revele una ficha de Exploración «Torreta», coloca una miniatura de Torreta en el compartimento donde estaba la ficha de Exploración. Las Torretas pueden usarse en cualquier partida sin importar si en ella se usa o no se usa el compartimento «Control de Torretas».

No se puede colocar ninguna Torreta en el Nido ni el Compartimento cubierto de Mucosidad.

El Estado inicial de una Torreta se escoge al azar mezclando bocabajo 3 fichas de Estado de la Torreta diferentes y, a continuación, apilándolas junto a la Torreta. La primera ficha de la pila indica el Estado actual de la Torreta. El Estado de una Torreta se revela al entrar por primera vez en el compartimento donde esté.

Las Torretas pueden destruirse usando una carta de acción «Demolición».

En el paso «Daño por Fuego» de la fase de Evento, los Intrusos siempre destruyen las Torretas activas que haya en los compartimentos donde estén. Dado que esto y el disparo de las Torretas (ver más adelante) ocurren simultáneamente, es posible que un Intruso destruya una Torreta al mismo tiempo que la Torreta lo mata. Toda indicación de ignorar el paso «Daño por Fuego» presente en cualquier efecto no se aplica a las Torretas.

Las Torretas destruidas se retiran de la partida.

Los Estados posibles de cada Torreta son los siguientes:



INACTIVA: La Torreta está inactiva y no puede ser destruida.



BLANCO: TODOS: Durante la ronda en curso, la Torreta dispara a todo lo que **entre** en el compartimento donde esté. En este sentido, se considera que las miniaturas de Intruso que se coloquen en el compartimento debido a un Encuentro u otro efecto han entrado en él. La Torreta dispara en el paso «Daño por Fuego» de la fase de Evento y provoca que los personajes y los Intrusos sufran, respectivamente, 1 **Herida leve** y 1 **Herida**.



BLANCO: INTRUSOS: Funciona como el Estado «BLANCO: TODOS», pero solo se aplica a los Intrusos.

Para usar las Torretas en el juego básico Nemesis, mezcla las 3 fichas de Exploración «Torreta» junto con el resto de las fichas de Exploración del juego básico y coloca las miniaturas de Torreta, junto con sus fichas de Estado de la Torreta, cerca del tablero.

TABLERO NUEVO: LA LANZADERA

La Lanzadera se compone de cuatro compartimentos:

- El **Compartimento principal** está impreso en el tablero.
- En cuanto a los otros tres, se usan piezas de compartimento «2» escogidas al azar.

Los compartimentos de la Lanzadera no tienen un contador de Objetos y, por tanto, los personajes no pueden realizar acciones «Registrar» mientras estén en uno de ellos. El Compartimento principal no tiene ninguna acción de compartimento propia; sin embargo, se hace referencia a él en algunas Alertas.

La Lanzadera añade algunas reglas de movimiento nuevas al juego *Nemesis* básico:

- Los personajes que estén en el **Compartimento principal** de la Lanzadera pueden moverse a cualquier compartimento de la Nemesis que tenga un Acceso a los Pasillos de servicio.

- Los personajes que estén en un compartimento de la Nemesis que tenga un Acceso a los Pasillos de servicio pueden moverse a cualquier compartimento «2» de la Lanzadera.

- A efectos de cualquier acción o regla que se aplique a distancia (las que afectan a otros compartimentos, a los Motores, etc.), se considera que la Nemesis y la Lanzadera son una única nave.

El tablero de Lanzadera incluye una nueva consola de Tiempo con cinco casillas que se usa en las partidas de epílogo.

FICHAS DE EXPLORACIÓN DE TRASCENDENCIA

Las fichas de Exploración de *Trascendencia* funcionan de una forma parecida a las fichas de Exploración del juego *Nemesis* básico, ya que la única diferencia que hay entre ambas es que las fichas de Exploración de *Trascendencia* no fijan la cantidad de Objetos presentes en los compartimentos.

Al preparar una partida de epílogo o de Misión de investigación, pon bocabajo y al azar 1 ficha de Exploración de *Trascendencia* sobre cada compartimento del tablero principal, incluidos la Cabina, los Motores y el Hibernatorio.

Si un personaje entra en un compartimento que tiene una ficha de Exploración de *Trascendencia*, la revela y resuelve según corresponda:



CONFINAMIENTO:

Cierra todas las Puertas de los Pasillos que estén conectados a este compartimento EXCEPTO la del Pasillo por el que te hayas movido para entrar en este compartimento.

Si has usado los Pasillos de servicio para entrar en este compartimento, cierra TODAS las Puertas de los Pasillos que estén conectados a este compartimento.



PELIGRO:

Se resuelve de la misma forma que el resultado «Peligro» de las tiradas de Ruido.



HUEVO:

Coloca un Objeto voluminoso «Huevo» en este compartimento.



COMPARTIMENTO CON MUCOSIDAD:

Deja la ficha de Exploración en este compartimento. Cada vez que un personaje entre en este compartimento, recibe automáticamente 1 marcador de Mucosidad.



LARVA:

Coloca una miniatura de Larva en este compartimento. Esto no activa ningún Encuentro y tú no debes hacer una tirada de Ruido.



FUEGO:

Se resuelve de la misma forma que la ficha de Exploración «Fuego» del juego *Nemesis* básico.



CUERPO DE INTRUSO:

Coloca un Objeto voluminoso «Cuerpo de Intruso» en este compartimento.



CADÁVER DE PERSONAJE:

Coloca un Objeto voluminoso «Cadáver» en este compartimento. Después de resolver una ficha de Exploración de *Trascendencia*, retírala de la partida (con la excepción de la ficha «Compartimento con Mucosidad»).

USAR EL RELOJ DE ARENA EN LAS PARTIDAS DE NEMESIS Y NEMESIS: LOCKDOWN

Si a los jugadores les apetece añadir más tensión a sus partidas de *Nemesis* o *Nemesis: Lockdown*, pueden usar el Reloj de arena incluido en la expansión *Nemesis: Trascendencia*.

El Reloj de arena se usa dándole la vuelta al inicio del paso «Turnos de los jugadores» de cada fase de los jugadores.

Cuando algún jugador vea que al Reloj se le ha agotado la arena, puede retirarlo de la mesa. El jugador que retire el Reloj con la arena agotada puede escoger un compartimento y hacer una tirada de Ruido en él siguiendo las reglas normales.

Si la tirada de Ruido activa un Encuentro y hay varios personajes en el compartimento escogido, el Ataque por sorpresa tendrá como blanco al jugador que tenga

menos cartas en su mano. Si no hay ningún personaje en el compartimento escogido, no tendrá lugar ningún Ataque por sorpresa.

Después de resolver el resultado de la tirada de Ruido, el jugador que haya retirado el Reloj de arena de la mesa lo deja a un lado hasta el momento en que se le dé la vuelta de nuevo, en la siguiente fase de los jugadores.

No es obligatorio retirar de la mesa el Reloj de arena si ningún jugador quiere hacerlo. Si algún jugador se opone al uso del Reloj de arena, puede dejar de usarse después de hacer una tirada de Ruido.

AÑADIR COMPONENTES DE NEMESIS: TRASCENDENCIA A LOS JUEGOS BÁSICOS

Al preparar una partida de *Nemesis* o *Nemesis: Lockdown* normal, los jugadores pueden sustituir cualquier personaje (y sus cartas correspondientes) de los juegos

básicos por el personaje (y sus cartas correspondientes) del mismo color incluido en la expansión *Nemesis: Trascendencia*. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los personajes incluidos en la expansión *Nemesis: Trascendencia* son más adecuados para jugar con ella que con los juegos básicos.

Las 4 piezas de compartimento «2», las 3 fichas de Exploración «Torreta» y las cartas de Rasgo incluidas en la expansión *Nemesis: Trascendencia* pueden añadirse al juego *Nemesis* básico, pero no a *Nemesis: Lockdown*.

El modo epílogo puede jugarse después de una partida de Misión de investigación o después de una partida de *Nemesis* normal en la que se hayan usado personajes de la expansión *Nemesis: Trascendencia*; sin embargo, no es posible conservar los mismos personajes de una partida a la otra.

MODO EPÍLOGO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

01 Antes de preparar una partida de epílogo, se debe jugar una partida normal completa del juego *Nemesis* básico. Además, hay que tener presente que, si usáis algún personaje de la expansión *Nemesis: Trascendencia* en la partida normal, esos personajes no estarán disponibles para la partida de epílogo!

Por razones obvias, si la nave *Nemesis* resulta destruida porque ha explotado o ha perdido su integridad estructural (cosas que ocurren debido a la Autodestrucción o a que debe colocarse un noveno marcador de Fuego o de Fallo), no puede jugarse una partida de epílogo.

11 Retira del tablero todas las miniaturas de Intruso y mete en la bolsa del Intruso sus fichas de Intruso correspondientes. A continuación, mete en ella también las fichas de Intruso que correspondan a la cantidad de jugadores que haya en la partida de epílogo:

- **Partida de 2 o 3 jugadores:** 1 ficha de Larva y 1 ficha de Intruso adulto.
- **Partida de 4 jugadores:** 2 fichas de Larva y 4 fichas de Intruso adulto.
- **Partida de 5 jugadores:** 3 fichas de Larva y 1 ficha de Intruso adulto.

21 Retira todos los marcadores de Fuego y de Ruido del tablero. A continuación, des-carta todos los Objetos que los personajes hayan encontrado o preparado.

31 Deja en el tablero:

- Los marcadores de Fallo, las Puertas y las Cápsulas de escape que sigan en él al final de la partida normal.
- Las cartas de Debilidad de Intruso, estén descubiertas o no. Sin embargo, pon un marcador de Estado sobre cada carta de Debilidad que haya sido descubierta, ya que esas cartas permanecerán inactivas hasta que alguien las **redescubra**.

Para **redescubrir** una carta de Debilidad, se siguen las mismas reglas que para descubrirla; por tanto, se trata simplemente de volver a descubrir esa carta de Debilidad.

41 Baraja y pon bocabajo, cerca del tablero, los siguientes mazos: el de Ataque de Intruso, el de Evento de *Trascendencia*, el de Contaminación y el de Herida grave. A continuación, prepara la carta de Coordenadas y las fichas de Motor como se indica en la preparación de una partida de *Nemesis* normal.

51 Dale la vuelta a todas las piezas de compartimento no exploradas y revela sus fichas de Exploración para fijar la cantidad de Objetos presentes en esos compartimentos, pero no resuelvas los efectos especiales de las fichas.

61 Coge las fichas de Exploración de *Trascendencia*, mézclalas sin mirar la cara frontal y pon bocabajo y al azar 1 ficha sobre el Hibernatorio, la Cabina, los Motores y cada pieza de compartimento.

71 Coloca el tablero de Lanzadera sobre la mesa, cerca del tablero de la *Nemesis*.

81 Baraja, sin mirar la cara frontal, todas las piezas de compartimento «2» que no se hayan usado en la partida de *Nemesis* normal y coloca bocabajo y al azar 1 pieza de compartimento «2» en cada uno de los espacios de compartimento marcados con un «2» en el tablero de Lanzadera. Si la pieza de compartimento «Compartimento cubierto de Mucosidad» es una de las que has colocado al azar, retírala del tablero y coloca al azar otra pieza de compartimento «2» en ese espacio.

91 Coge tantas cartas de Ayuda del juego *Nemesis* básico como jugadores haya en la partida y reparte 1 a cada jugador al azar. Estas cartas determinan el orden de las Elecciones de personaje.

101 Cada jugador coge el soporte de plástico para cartas que tenga el mismo número que su carta de Ayuda y, a continuación, cambia su carta de Ayuda del juego *Nemesis* básico por una carta de Ayuda de *Trascendencia*.

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

121 Cada jugador coge los siguientes componentes: el tablero de personaje y la miniatura del personaje que ha elegido, su mazo de cartas de acción, su carta o cartas de Objeto inicial, sus cartas de Objeto de Misión y su carta de Rasgo. Además, el jugador 1 recibe la miniatura del Gatonauta, que sustituye la ficha de Jugador inicial del juego *Nemesis* básico.

131 Cada jugador coloca la miniatura de su personaje en el Compartimento principal de la Lanzadera.

141 Baraja las cartas de Necesidad personal y reparte 1 carta a cada jugador.

151 Baraja y pon bocabajo, cerca del tablero de la *Nemesis*, el mazo de **cartas de Alerta**. A continuación, revela la primera carta de Alerta de la parte superior del mazo.

161 Pon bocarriba y cerca del tablero la carta de **Propuesta lucrativa**.

LAS ALERTAS EN LAS PARTIDAS DE EPÍLOGO

En las partidas de epílogo, los jugadores tienen que hacer frente a dos **Alertas**, cada una de las cuales deben completar en dos **rondas**. Cada vez que el marcador de Tiempo llegue a una **casilla amarilla** de la consola de Tiempo, comprueba si se han cumplido los requisitos de la Alerta vigente:

- si es que sí, retira de la partida la carta de Alerta;
- si es que no, la partida termina y todos los jugadores pierden, ya que la situación en la *Nemesis* se ha vuelto demasiado crítica para que vuestra tripulación pueda controlarla.

La segunda carta de Alerta se revela en la **tercera ronda**, concretamente al final del paso «Comprobar la Alerta» de la fase de Evento.

No hay ninguna Alerta en la **quinta ronda**, ¡pero es el momento de que los personajes escapen!

LOS EVENTOS EN LAS PARTIDAS DE EPÍLOGO

Los Eventos de *Trascendencia* funcionan de la misma forma que los del juego *Nemesis* básico, pero incluyen una regla adicional: la presencia del **icono de Alerta** (▲). Si una carta de Evento muestra ese icono, hay que hacer una tirada de Ruido.

LA FASE DE EVENTO EN LAS PARTIDAS DE EPÍLOGO

1: CONSOLA DE TIEMPO

En la consola de Tiempo del tablero de Lanzadera, 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.

2: COMPROBAR LA ALERTA (SOLO EN LAS RONDAS TERCERA Y QUINTA)

Comprueba si se han cumplido los requisitos para completar la Alerta vigente. A continuación, si has comprobado la Alerta en la tercera ronda y la Alerta se ha completado, revela la segunda carta de Alerta.

3: ATAQUE DE LOS INTRUSOS

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

4: DAÑO POR FUEGO

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

5: RESOLVER CARTA DE EVENTO

Roba y resuelve 1 carta de Evento de *Trascendencia*:

- Movimiento de los Intrusos
- Efecto del Evento
- Tirada de Ruido (si la carta muestra el icono de Alerta)

6: FIN DE LA RONDA

Es importante tener presente que, en las partidas de epílogo, la fase de Evento no tiene ningún paso «Evolución de la bolsa del Intruso».

CHEQUEO DE VICTORIA

Al final de la quinta ronda, la Lanzadera abandona la *Nemesis* y vuelve a su nave nodriza tanto si hay personajes a bordo de la Lanzadera como si no.

Para ganar una partida en el modo epílogo, uno de los jugadores tiene que cumplir todos los requisitos indicados a continuación:

- 1)** Los jugadores deben **haber revelado todas las fichas de Exploración de Trascendencia** presentes en la *Nemesis*. Sin embargo, en una partida de epílogo de 2 jugadores, pueden quedarse sin revelar hasta 3 fichas de Exploración de *Trascendencia*. Si este requisito no se cumple, la tarea encomendada a los personajes ha fracasado y los jugadores pierden la partida.
- 2)** El jugador debe haber completado la **Necesidad personal** de su personaje.
- 3)** El personaje del jugador debe estar **en el tablero de Lanzadera cuando esta vuelva a su nave nodriza**. Este requisito también se cumple si el personaje ha abandonado la *Nemesis* en una Cápsula de escape.
- 4)** El jugador debe superar el Chequeo de Contaminación de su personaje, como en el juego *Nemesis* básico.

O BIEN, como alternativa a tener que cumplir los requisitos anteriores, un jugador puede quedarse en cualquier momento con la carta «**Propuesta lucrativa**» si no quiere ayudar a sus compañeros de tripulación. Si lo hace, el jugador sustituye su carta de Necesidad personal por la carta «Propuesta lucrativa». Completar los requisitos de la Propuesta lucrativa hará que el jugador gane la partida automáticamente si su personaje supera su Chequeo de Contaminación.

MODO MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

Este modo de juego se ha diseñado para aquellos jugadores que quieran jugar una partida de *Nemesis* normal usando los componentes de la expansión *Nemesis: Trascendencia*. Por tanto, las partidas que se juegan en este modo son independientes, no continuaciones de ninguna partida de *Nemesis* normal.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

PASOS 1-15, PREPARACIÓN DEL TABLERO

- 1] Coloca el **tablero de la Nemesis** sobre la mesa con la cara básica bocarriba, que es la que está marcada en la esquina superior izquierda con un símbolo de flechas rojas. A continuación, coloca el **tablero de Lanzadera** junto al tablero de la Nemesis.
- 2] Baraja todas las **piezas de compartimento «2»** sin mirar la cara frontal y coloca bocabajo y al azar 1 pieza de compartimento «2» en cada uno de los espacios de compartimento marcados con un «2» en ambos tableros.
- 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] Revela las piezas de compartimento de la Lanzadera. Si una de ellas es la pieza de compartimento **«Compartimento cubierto de Mucosidad»**, cámbiala por otra pieza de compartimento «2» al azar.
- 5] Coge todas las **fichas de Exploración**, a excepción de las **fichas «Puerta» y «Peligro»**, y mézclalas junto con las **fichas de Exploración «Torreta»** sin mirar la cara frontal. A continuación, pon bocabajo y al azar 1 ficha sobre cada pieza de compartimento que esté **sin revelar**.
- 6] Coge las **fichas de Exploración de Trascendencia**, mézclalas sin mirar la cara frontal y pon bocabajo y al azar 1 ficha sobre **cada uno** de los compartimentos de la Nemesis, incluidos el Hibernatorio, la Cabina y los Motores. De esta forma, todas las piezas de compartimento tendrán 2 fichas de Exploración distintas, una del juego básico y otra de la expansión *Nemesis: Trascendencia*.
- 7] Coge las **cartas de Coordenadas** y coloca bocabajo y al azar 1 carta en el espacio que hay para ella junto a la Cabina. A continuación, coloca 1 **marcador de Estado** en la casilla «B» de la consola de Destino: este será el **marcador de Destino**.
- 8] Coge la cantidad que corresponda de **fichas de Cápsula de escape** escogiéndolas al azar:
 - **1-2 jugadores:** 1 Cápsula de escape;
 - **3-4 jugadores:** 2 Cápsulas de escape;
 - **5 jugadores:** 3 Cápsulas de escape.
- 9] Coge las dos **fichas de Motor** marcadas con el número 1 (una ficha «dañado» y una ficha «en funcionamiento») y mézclalas bocabajo. A continuación, colocalas bocabajo y una encima de la otra en el espacio del Motor 1 que les corresponde en el tablero. La ficha de Motor que está encima (o sea, la primera) indica el verdadero Estado del Motor. Por último, repite este paso para las fichas de Motor 2 y 3.
- 10] Coge el **tablero del Intruso**, ponlo cerca de los tableros y coloca los siguientes componentes en los espacios que les corresponden:
 - **5 fichas de Huevo;**
 - **3 cartas de Debilidad de Intruso** al azar y bocabajo.
- 11] Coge la **bolsa del Intruso** y mete dentro las siguientes **fichas de Intruso**: 1 en blanco, 4 Larvas, 2 Reptadores, 3 Adultos, 1 Reproductor y 1 Reina. A continuación, añade 1 ficha de Adulto adicional por cada jugador que haya en la partida. El resto de las fichas de Intruso se ponen cerca de los tableros, ya que se usarán durante la partida. Por último, pon cerca de los tableros también las fichas de **Cuerpo de Intruso**: más avanzada la partida, representarán a los Intrusos muertos.
- 12] Coge las siguientes cartas de Evento del **mazo de Evento básico**: «Acechar», «Cortocircuito», «Cacería» (solo la carta cuyo número de dirección es 3), «El rastro de la presa», «Daño», «Fallo del soporte vital», «Nacimiento» y «Fuego perjudicial». A continuación, barájalas junto con las cartas de Evento de *Trascendencia* para crear el **mazo de Evento de la Misión de investigación**.
- 13] Baraja y pon bocabajo cerca del tablero de la Nemesis los siguientes mazos: los tres mazos de **Objeto** (cada uno de un color diferente), el de **Evento de Trascendencia**, el de **Ataque de Intruso**, el de **Contaminación**, el de **Alergia** y el de **Herida grave**.

Pon el mazo de **Objeto preparado** (incluidas las nuevas cartas de Objeto preparado de la expansión *Nemesis: Trascendencia*) cerca de los tres mazos de Objeto. Pon el **Escáner** cerca del mazo de Contaminación.

- 14] Pon cerca de los tableros los dados y el resto de los marcadores y fichas:
 - 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, Destino y Etapa);
 - las **fichas de Puerta;**
 - las **fichas de Cadáver de personaje rojas;**
 - **2 dados de combate;**
 - **2 dados de Ruido;**
 - la **miniatura del Gatonauta** (que sustituye la ficha de Jugador inicial del juego *Nemesis* básico).
- 15] 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.

PASOS 16-22, PREPARACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

- 16] Coge tantas **cartas de Ayuda** del juego *Nemesis* básico como jugadores haya en la partida y reparte 1 carta a cada jugador al azar. Estas cartas determinan el orden de las Elecciones de personaje (paso 19). Si hay tres jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 3; si hay cuatro jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 4, etc. 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.
- 17] 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.
- 18] Retira de los dos **mazos de Objetivos (corporativos y personales)** todas las cartas que muestren una cantidad de jugadores mayor que la cantidad de jugadores que haya en la partida. Baraja estos dos mazos por separado y reparte a cada jugador 1 carta del mazo de Objetivos corporativos y 1 carta del mazo de Objetivos personales. ¡Todos los jugadores deben mantener en secreto el contenido de sus cartas de Objeto y no deben enseñárselas a los otros jugadores!
- 19] Baraja todas las cartas de **Elección de personaje**. Los jugadores eligen a sus personajes en el siguiente orden: el jugador 1 coge al azar 2 cartas de Elección de personaje, 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. El jugador que controle al Androide vuelve a dejar en la caja del juego su carta de Objetivo personal y lo hace con la carta bocabajo para que el resto de los jugadores no sepan cuál es. A continuación, coge al azar una segunda carta de Objetivo corporativo.
- 20] Cada jugador coge los siguientes componentes:
 - A] El **tablero de personaje** del personaje que ha elegido.
 - B] La **miniatura** de su personaje, la cual debe colocar en el Compartimento principal de la Lanzadera.
 - C] El **mazo de cartas de acción** de su personaje, el cual debe barajar y colocar bocabajo en el lado izquierdo de su tablero de personaje.
 - D] Las **cartas de Objeto de Misión** de su personaje, las cuales debe colocar con la cara horizontal bocarriba cerca de su tablero de personaje. Esta clase de Objetos NO ESTÁN activados al inicio de la partida, pero los personajes pueden llevar a cabo pequeñas Misiones durante la partida para activarlos.
 - E] La **carta de Rasgo** de su personaje, la cual debe colocar bocarriba cerca de su tablero de personaje.

MODO MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

F) La **carta de Objeto inicial** de su personaje, la cual debe colocar bocarriba en uno de los dos espacios de mano que hay en su tablero de personaje (a excepción de las cartas «Arma de brazo» del Androide y «Robot» de la Directora general, las cuales se colocan junto a las cartas de Objeto de Misión del personaje correspondiente). Después, y si es necesario, debe poner sobre la carta una cantidad de marcadores de Munición igual a la capacidad de Munición o Usos de esa carta, que está indicada en la propia carta.

21] El jugador 1 recibe la miniatura del Gatonauta, que sustituye la ficha de Jugador inicial del juego *Nemesis* básico.

22] Coloca la ficha de Cadáver de personaje azul en el Hibernatorio.

LOS EVENTOS EN LAS PARTIDAS DE MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

En las partidas de Misión de investigación, los Eventos de *Trascendencia* funcionan de la misma forma que en las partidas de epílogo, pero con la diferencia de que el **icono de Alerta** (▲) indica que debe robarse 1 carta de Alerta en lugar de hacer una tirada de Ruido.

LAS ALERTAS EN LAS PARTIDAS DE MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

En las partidas de Misión de investigación, algunos Eventos pueden activar varias Alertas: cada vez que se robe 1 carta de Evento que muestre el icono de **Alerta** (▲), en lugar de hacer una tirada de Ruido como en las partidas de epílogo, se roba 1 carta de Alerta y se coloca un marcador en la casilla 5 de la **consola de Tiempo de la Lanzadera**. El icono de Alerta se ignora si ya hay una Alerta vigente. A partir del momento en que se coloca el marcador en la consola de Tiempo de la Lanzadera, los jugadores tienen cinco rondas para completar la Alerta. Cuando el marcador de Tiempo llegue a la casilla roja final de la **consola de Tiempo de la Lanzadera**, comprueba si se han cumplido los requisitos de la Alerta vigente: si no es así, la partida termina y todos los personajes que estén a bordo de la *Nemesis* o la Lanzadera mueren.

Si al final de la partida todavía hay una Alerta vigente, comprueba si se han cumplido los requisitos de la Alerta: si no es así, la partida termina y todos los personajes que estén a bordo de la *Nemesis* o la Lanzadera mueren.

LA FASE DE EVENTO EN LAS PARTIDAS DE MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

1: CONSOLA DE TIEMPO

En la **consola de Tiempo** de la *Nemesis*, mueve el **marcador de Tiempo** 1 casilla hacia la derecha. Además, si hay una Alerta vigente, mueve el marcador de Tiempo 1 casilla hacia la derecha en la consola de **Tiempo de la Lanzadera**.

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

2: COMPROBAR LA ALERTA

Comprueba si se han cumplido los requisitos para completar la Alerta vigente.

3: ATAQUE DE LOS INTRUSOS

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

4: DAÑO POR FUEGO

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

5: RESOLVER CARTA DE EVENTO

Roba y resuelve 1 carta de Evento de *Trascendencia*:

- Movimiento de los Intrusos
- Efecto del Evento

6: EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DEL INTRUSO

Este paso se resuelve como en el juego *Nemesis* básico.

7: FIN DE LA RONDA

METAS DE LOS JUGADORES Y FINAL DE LA PARTIDA

En las partidas de Misión de investigación, las metas de los jugadores y las condiciones que provocan el final de la partida son las mismas que en el juego *Nemesis* básico.

CRÉDITOS

DISEÑO DE NEMESIS: Adam Kwapiński

DISEÑO DE LA EXPANSIÓN TRASCENDENCIA: Paweł Samborski

DESARROLLO Y PRUEBAS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz y Michał Lach.

REGLAS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec y Bartłomiej Kalisz.

ILUSTRACIONES: Piotr Fokszowicz, Ewa Labak, Patryk Jedraszek y Andrzej Półtoranos.

DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz y Jędrzej Cieslak.

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

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Marcin Świerkot

AGRADECIMIENTOS:

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

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Paweł Samborski y Łukasz Kraw.

REVISIÓN: Hervé Daubet con la inestimable ayuda de nuestros mecenas.

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: J. Ignacio Candil.

REVISIÓN DEL ESPAÑOL: Aurora Mena.