

EXPANSIÓN XYRIANOS LIBRO DE REGLAS

N E M E S I S
R E P R E S A L I A



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

INTRODUCCIÓN

INFORME CLASIFICADO FT-63

Para: Almirante McKenzie

Barcaza de Asalto «Morrigan» de la FREP

Abraham, el informe que te envío está por encima de tu clasificación de seguridad, pero me he arriesgado de todas formas porque podría ser vital para tu misión.

Hace cuatro meses, nuestros exploradores tuvieron un primer contacto con una especie alienígena tremendamente evolucionada. No son depredadores o parásitos espaciales, sino formas de vida con cultura y tecnología. Sin embargo, las buenas noticias terminan ahí.

Si bien cuentan con una inteligencia mucho mayor que la nuestra, los xyrianos han seguido un camino evolutivo totalmente diferente. Lo más probable es que se originaran en un bioma submarino notablemente inhóspito, lo que les convirtió en cazadores perfectos que destacan por capturar a su presa al mismo tiempo que evitan a otros enemigos más peligrosos. Aunque poseen estructuras similares a las neuronas espejo humanas en una proporción diez veces superior a la nuestra, no las aplican a habilidades empáticas o sociales como nosotros, sino que el único propósito de esas células es sentir los pensamientos y las intenciones de sus oponentes. Debido a esto, pueden ver y usar a modo de manual de instrucciones del homo sapiens todas las propensiones cognitivas que somos incapaces de percibir. Por tanto, al contactar con los humanos, pueden comportarse manifiestamente agresivos hacia ellos o parecer que actúan en línea con sus objetivos, pero tal actitud nunca puede tomarse como bondadosa. Y, por si esto fuera poco, pueden detectar al instante los ángulos muertos de la visión humana y la tendencia de nuestro cerebro a ignorarlos o rellenarlos con patrones regulares, lo que les hace prácticamente invisibles.

Tienen un cerebro auxiliar al final de cada extremidad, pero solo los usan para realizar maniobras coordinadas y para cambiar instantáneamente la tonalidad de su piel. En cuanto a sus hábitos alimenticios, parecen salidos de una pesadilla: tienen estómagos extensibles, al estilo de los de las estrellas de mar, que usan para embaldurnar de jugos gástricos por completo a sus presas.

Su tecnología también es diferente: el resultado de trastear y copiar con sumo cuidado las creaciones de otras especies, a veces muy avanzadas. Es un método muy similar a la forma en que se sabe que los pulpos de la Tierra usan las herramientas que abandonan los buzos humanos.

Asegúrate de leer el informe con mucha atención. Hasta que recopilemos más datos, a los xyrianos seguiremos considerándolos un comodín; sin embargo, tengo la sensación de que se convertirán en un problema ni mucho menos menor que todos a los que nos enfrentamos en la actualidad.

Los Xyrianos son una especie alienígena altamente avanzada cuyos planes se desconocen. Parecen sumamente inteligentes, pero también primitivos en algunos aspectos. Y lo que es más importante, se muestran muy agresivos tanto frente a la humanidad como frente a los Intrusos.

La expansión Xyrianos puede combinarse con el juego básico *Nemesis: Represalia* y con las expansiones de *Nemesis: Represalia*, a menos que las reglas correspondientes digan lo contrario. Esta expansión aporta al conflicto un tercer bando altamente impredecible, ya que en algunas partidas puede que solo aparezca un Xyriano en un único turno y en otras puede que haya un pelotón completo cazando sin piedad a todo lo que se mueva. Debido a esto, los jugadores deberían prepararse para cualquier cosa.

PREPARACIÓN

Después de completar la preparación de la partida (y la de cualquier otra expansión si es necesario), pero antes de empezar con la preparación de los jugadores, se llevan a cabo los siguientes pasos:

1. Baraja las 3 **cartas de Exploración de los Xyrianos** con las del mazo de Exploración y 1 **carta de Evento de los Xyrianos** al azar con las del mazo de Evento. Asegúrate de que ninguna carta de los Xyrianos está en la parte superior de ambos mazos y vuelve a dejar en la caja de la expansión el resto de las cartas de Evento de los Xyrianos sin mirarlas.

REVERSO DE LAS CARTAS

Hay que tener en cuenta que el reverso de las cartas de los Xyrianos es diferente del de las cartas estándar, por lo que son reconocibles en el mazo. De hecho, es intencionado que esas cartas puedan reconocerse a simple vista en la parte superior de los mazos; sin embargo, debe evitarse cualquier intento de predecir en qué momento se va a robar una carta de los Xyrianos cuando no está en la parte superior del mazo correspondiente.

2. Coloca la **carta de la Fase de los Xyrianos** bocarriba junto al mazo de Evento. Esta fase se resolverá antes de cada fase de Evento.
3. Coloca la **carta de Ayuda de los Xyrianos** en algún lugar que esté al alcance de todos los jugadores.
4. Baraja:
 - a. El **mazo de Activación de los Xyrianos** y colócalo bocabajo junto al mazo de Ataque de Intruso.
 - b. El **mazo de Objeto de los Xyrianos** y colócalo bocabajo junto a los mazos de Objeto.
 - c. El **mazo de Estado de los Xyrianos** y colócalo bocabajo junto al mazo de Heridas graves.
5. Coloca la **carta de Lealtad** con la cara «disponible» bocarriba cerca del mapa. Los jugadores pueden leer ambas caras de la carta en cualquier momento.
6. Coloca las 3 **fichas de Rastro**, las 3 **fichas de Herido** y las 3 **miniaturas de Xyriano** cerca del mapa.
7. Coloca la **ficha de Xyrianos** cerca de la bolsa de los Intrusos.

AVISO DE IMPREVISIBILIDAD

Dado que los Xyrianos son muy impredecibles, los jugadores que los introduzcan en su partida deben estar prevenidos sobre la posibilidad de que se involucren en sus planes. Esto se debe a que es posible que los Xyrianos sean de mucha ayuda a un jugador al mismo tiempo que entorpecen los planes de otros.

REGLAS PRINCIPALES

RESUMEN DE LAS REGLAS

Los Xyrianos empiezan la partida ocultos, al acecho fuera del alcance de detección de los marines. Sin embargo, se irán revelando lentamente en los compartimentos como fichas de Rastro, aunque esas fichas solo representan indicios y pistas de su existencia: nada con lo que se pueda interactuar, solo la sensación de un peligro latente.

Cuando aparecen las fichas de Rastro, también se mete en la bolsa de los Intrusos la ficha de Xyrianos. Sacar la ficha de Xyrianos de la bolsa será el pistoletazo de salida para que los Xyrianos dejen de esconderse y empiecen a involucrarse en la historia: a partir de ese momento, los Xyrianos se unirán a la partida robando cartas de Activación, que provocarán que los Xyrianos se muevan y afecten a los personajes, a los Intrusos o incluso al propio Complejo.

En cuanto a los personajes, pueden enfrentarse a los Xyrianos para conseguir cartas de Objeto de los Xyrianos o intentar fraguar una alianza temporal con ellos usando la carta de Lealtad. En cualquier caso, no hay forma de saber cómo acabará una cosa u otra.

ESTRUCTURA DE LA RONDA DE JUEGO

Cuando se juega con los Xyrianos, se añade un paso adicional a la fase de Evento; sin embargo, ese paso solo se resuelve si hay alguna miniatura de Xyriano en el mapa. Por tanto, si no hay Xyrianos en el mapa, el paso adicional se salta.

FASE DE EVENTO

1. **Fase de los Xyrianos:** se resuelve la carta de la Fase de los Xyrianos.

NOTA: puedes colocar la carta de la Fase de los Xyrianos en la parte superior del mazo de Evento como recordatorio de que debe resolverse antes que la carta de Evento.

2. **Resolución de una carta de Evento:** se resuelve 1 carta de Evento.
3. **Evolución de la bolsa:** la colonia de los Intrusos evoluciona.

*La fase de los Xyrianos se resuelve
antes de robar la carta de Evento.*

FASE DE LOS XYRIANOS

Si hay algún Xyriano en el mapa:

Resuelve 1 carta de Activación de los Xyrianos.

A continuación, mete en la
bolsa la ficha de Xyrianos.

Por último y si hay más de 1 Xyriano en
un mismo compartimento, sustituye al
que esté menos Herido por una .

REGLAS GENERALES DE LOS XYRIANOS

- **Los Xyrianos solo se colocan en compartimentos:** cuando se colocan por primera vez, los Xyrianos empiezan en compartimentos y, desde ese momento, se mueven de un compartimento a otro. Por tanto, los Xyrianos nunca se colocan en Pasillos, ya sea durante sus Movimientos o debido a otros efectos (*como que se les ahuyente*).
- **Los Intrusos ignoran por completo a los Xyrianos:** esto es así salvo cuando un efecto concreto indica otra cosa.
- **Los Xyrianos nunca atacan a otros Xyrianos.**
- **Los personajes tratan a los Xyrianos como Intrusos:** por ejemplo, al Disparar contra ellos o ahuyentarlos. Sin embargo, se considera que los personajes NO ESTÁN en combate si hay uno o más Xyrianos en el mismo compartimento que ellos.
- En cualquier caso, los personajes deben tratar a los Xyrianos como si fueran Intrusos. En este sentido, los efectos que tienen como blanco a «todos los Intrusos que estén en un compartimento» también se aplican a los Xyrianos que estén en él.
- **No pueden colocarse fichas de Aseguramiento () en los compartimentos donde haya algún Xyriano.**
- **Los efectos del juego NO tratan a los Xyrianos como Intrusos:** por ejemplo, a los Xyrianos no les afecta el Fuego en el paso «Intrusos que arden» de la fase de los Intrusos ni se mueven debido a las cartas de Evento.

LÍMITE DE XYRIANOS

Hay un límite estricto de 3 Xyrianos por partida. Además, cada vez que un Xyriano muere, su miniatura se retira de la partida y nunca puede volver a ella.

Debido a este límite, los jugadores deben ignorar cualquier efecto que vaya a provocar que se coloque un cuarto Xyriano en el mapa.

CARTAS DE EXPLORACIÓN Y FICHAS DE RASTRO

CARTAS DE EXPLORACIÓN

Durante la preparación, se barajan 3 cartas de Exploración de los Xyrianos junto al resto de cartas del mazo de Exploración. Cuando se roban, estas cartas colocan fichas de Rastro en algunos compartimentos y provocan que la ficha de Xyrianos se meta en la bolsa de los Intrusos.

NOTA: antes de que se robe la primera carta de Exploración o de Evento de los Xyrianos, los Xyrianos no tendrán ninguna presencia en la partida.

Después de resolverlas, las cartas de Exploración de los Xyrianos se retiran de la partida y no pueden volver a ella de ninguna manera.

FICHAS DE RASTRO ()

Las fichas de Rastro muestran dónde se esconden los Xyrianos que están al acecho.

Las fichas de Rastro se colocan en compartimentos debido a las cartas de Exploración y a algunos Eventos de los Xyrianos, pero los personajes no pueden interactuar con ellas de ninguna manera.

La única función de las fichas de Rastro es indicar dónde se colocarán los Xyrianos cuando la ficha de Xyrianos se saque de la bolsa de los Intrusos.

FICHA DE XYRIANOS

La ficha de Xyrianos es la forma principal de que los Xyrianos aparezcan en el mapa. Esta ficha se mete en la bolsa de los Intrusos como efecto de las cartas de Exploración y en la fase de los Xyrianos si hay algún Xyriano en el mapa.

Al sacar la ficha de Xyrianos de la bolsa de los Intrusos, se llevan a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:

1. Si hay algún Xyriano en el mapa, se roba y se resuelve 1 carta de Activación de los Xyrianos.
2. Se sustituye cada ficha de Rastro (📍) por una miniatura de Xyriano.
3. La ficha de Xyrianos se descarta.

MOVIMIENTO Y ACTIVACIONES DE LOS XYRIANOS

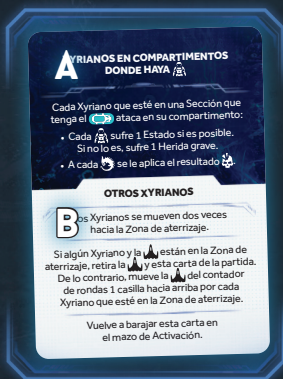
Los Xyrianos se mueven y actúan robando y resolviendo cartas de Activación de los Xyrianos. Esto ocurre en dos momentos:

- En la fase de los Xyrianos si ya hay, al menos, un Xyriano en el mapa.
- Siempre que se saque la ficha de los Xyrianos de la bolsa de los Intrusos y si ya hay, al menos, un Xyriano en el mapa.

Estos son los dos únicos casos en que los Xyrianos actúan durante el transcurso de la partida. Por ejemplo, no atacan cuando algún Intruso o personaje entra o sale del compartimento donde están.

RESOLVER UNA CARTA DE ACTIVACIÓN

Las cartas de Activación son la forma principal en que los Xyrianos interactúan con los Intrusos, los personajes y el Complejo. Estas cartas aportan muchos efectos inesperados y, además, tienen una probabilidad muy alta de incluir efectos que infligirán daño a los personajes o los Intrusos de alguna manera.



Cada vez que se resuelve una carta de Activación, cada Xyriano que no tenga 1 ficha de Herido aplica los efectos de la carta de Activación que le correspondan:

- A. Los Xyrianos que estén en un compartimento donde haya al menos un personaje resuelven la parte superior de la carta.
- B. Todos los demás Xyrianos resuelven la parte inferior de la carta.

Los Xyrianos que tengan 1 ficha de Herido la descartan en lugar de participar en la resolución de la carta.

Después de resolver la carta, se coloca en la parte inferior del mazo de Activación.

MOVIMIENTO Y AHUYENTAR

Los Xyrianos siempre se mueven de un compartimento a otro compartimento colindante. Esto también se aplica cuando se les ahuyenta.

Los Xyrianos ignoran por completo las Puertas y a los Intrusos cuando se mueven, lo que implica que pueden moverse a través de ellos sin ningún impedimento y sin que se les aplique ningún efecto adicional. Además, los Xyrianos también ignoran por completo las fichas de Aseguramiento.

LOS XYRIANOS ATACAN A LOS INTRUSOS

Los Xyrianos no solo interactúan con los Intrusos mediante las cartas de Activación, sino que también lo hacen en cada Movimiento: cada vez que un Xyriano se mueve por un Pasillo donde hay algún Intruso, aplica un resultado  al Intruso más grande que esté en ese Pasillo.

LOS XYRIANOS ATACAN A LA REINA

Hay muchos momentos en que los Xyrianos pueden infligir impactos o aplicar un resultado  a la Reina, lo que incluso puede llevar a robar 1 carta de Salud de la Reina. En tal caso, solo se resuelve la parte superior de la carta (*es decir, la que indica que se descarten otras cartas de Salud*), pero NO se resuelve el efecto especial de la parte inferior.

LOS PERSONAJES ATACAN A LOS XYRIANOS

Los personajes pueden enfrentarse a los Xyrianos de varias maneras, pero matarlos no es cosa fácil.

Dado que los personajes tratan a los Xyrianos como Intrusos, pueden dispararles y usar cualesquiera otros efectos que permitan infligir impactos a los Intrusos o escogerlos como blanco.

Disparar contra los Xyrianos se resuelve exactamente igual que Disparar contra un Intruso Adulto, pero con los cambios que se describen más abajo.

NOTA: esto implica que sacar un  en el dado de Disparo (o aplicarlo de cualquier otra manera) provocará la muerte del Xyriano. Sin embargo, esto se resuelve de forma diferente a como se hace con un Intruso normal, como puede verse más abajo.

COMBATE RUIDOSO

Los Xyrianos no pelean limpio, ya que prefieren llamar la atención de toda la horda de Intrusos antes que permitir que los mates y te vayas de rositas.

Cada vez que un personaje termine de realizar una acción mediante la que ha infligido algún impacto o  a un Xyriano, ese personaje debe hacer una tirada de Ruido tanto si el Xyriano sobrevive a esa acción como si no.

XYRIANOS EN LA ZONA DE ATERRIAJE

Si algún Xyriano aparece en la Zona de aterrizaje, no provoca que los personajes que estén en la Lanzadera tengan que salir de ella.

XYRIANOS MUERTOS

Si un Xyriano va a morir por primera vez, en realidad escapa de la muerte por poco. Para representar esto, se le retiran a ese Xyriano todos los marcadores de impactos que tenga y se coloca bajo su miniatura 1 ficha de Herido con la cara «Xyriano Herido» bocarriba.

Si un Xyriano que tenga 1 ficha de Herido muere, se retira de la partida: su miniatura se retira del mapa (y *no podrá volver a aparecer en él de ninguna manera*) y, a continuación, se le da la vuelta a su ficha de Herido para indicar que deja un Objeto de los Xyrianos que los jugadores pueden recoger a partir de ese momento.

NOTA: *dado que los Xyrianos no pueden terminar su Movimiento en un Pasillo, es imposible Acribillarlos.*

OTRAS REGLAS DE LOS XYRIANOS

OBJETOS DE LOS XYRIANOS

Los Objetos de los Xyrianos son artefactos de alta tecnología que los personajes pueden recoger y usar. Sin embargo, todos estos Objetos son considerablemente voluminosos y se portan como si fueran Blindaje.

Para recoger uno de estos Objetos, los personajes deben estar en el mismo compartimento que una ficha de Objeto de los Xyrianos, no deben estar en combate y deben realizar una acción **descartando 2 cartas de Acción**.

Cuando un personaje recoge 1 ficha de Objeto de los Xyrianos, la retira de la partida y lleva a cabo los siguientes pasos:

1. Roba 1 carta de Objeto de los Xyrianos.
2. Si el personaje ya porta un Objeto de Blindaje, debe escoger cuál de los dos se queda.
3. Si el personaje decide quedarse el Objeto de los Xyrianos, descarta 1 Herida grave y recupera 3  (tal y como se recuerda en la carta de Objeto).

Una vez colocados en un contador de Salud, los Objetos de los Xyrianos se tratan como Objetos de Blindaje normales.



CARTAS DE ESTADO

Los Xyrianos tienen varias formas de pelear sucio, entre las que se incluye infligir Estados a los personajes. Sin embargo, conviene tener presente que las cartas de Estado NO son Heridas graves.

Los personajes que sufren un Estado roban 1 carta de Estado y la colocan bocarriba junto a su tablero de personaje, ya que se les aplica su efecto a partir de ese momento.

Las cartas de Estado pueden descartarse siguiendo las indicaciones que se muestran en las propias cartas. Las cartas de Estado descartadas se vuelven a barajar con el resto de las cartas del mazo de Estado.

Cada personaje solo puede tener 1 Estado en todo momento. Si un personaje va a recibir 1 carta de Estado, pero ya tiene una o no queda ninguna disponible, sufre 1 Herida grave en su lugar a menos que un efecto concreto indique otra cosa.

LEALTAD DE LOS XYRIANOS

Los Xyrianos son un oponente peligroso, pero enfrentarse a ellos no es la única opción.

La **carta de Lealtad** es una carta especial que uno de los personajes puede conseguir y que permitirá al personaje que la consiga evitar algunos de los Ataques realizados por los Xyrianos o incluso convencerles de que actúen.

Durante la partida, un personaje puede decidir **Jurar Lealtad** a los Xyrianos. Para hacerlo, debe estar en un compartimento que tenga la ficha de Lealtad disponible y realizar una acción **descartando 1 carta de Acción** y retirando del compartimento la ficha de Lealtad. A continuación, recibe la carta de Lealtad y la coloca con la cara «**conseguida**» bocarriba junto a su tablero de personaje. A partir de ese momento, los efectos de la carta de Lealtad se aplican al personaje que la ha conseguido.

Solo hay 1 carta de Lealtad por partida. Además, la carta de Lealtad no vuelve a usarse una vez la consigue algún jugador, por lo que se retira de la partida cuando el jugador que la haya conseguido muera.

XYRIANOS QUE SE RETIRAN DEL MAPA

Los Xyrianos pueden retirarse del mapa de otras formas diferentes a cuando mueren. Por ejemplo, pueden sustituirse por 1 ficha de Rastro durante alguna fase de los Xyrianos.

En cualquiera de esos casos, la miniatura del Xyriano se devuelve a la reserva de miniaturas y los marcadores de impacto y la ficha de Herido que pueda tener también se devuelven a sus respectivas reservas.

CARTAS DE EVENTO DE LOS XYRIANOS

En cada partida, 1 de las 3 cartas de Evento de los Xyrianos se baraja con el resto de las cartas del mazo de Evento básico.

Cuando se roba, la carta de Evento de los Xyrianos siempre modifica otra carta de la partida (por ejemplo, la carta de la Fase de los Xyrianos) de forma que el curso de la partida cambia drásticamente y, a continuación, se resuelve otra carta de Evento.

Al robar esta carta:

Coloca 1  en el Hibernatorio.

Coloca la parte «La caza del siervo» de esta carta por debajo de la carta de la Fase de los Xyrianos. A partir de este momento, se resuelve también el paso «La caza del siervo» cada vez que se resuelva la fase de los Xyrianos.

Resuelve otra carta de Evento.

FASE DE LOS XYRIANOS

LA CAZA DEL SIERVO

Todos los Xyrianos se mueven dos veces hacia el  que tenga la carta de Lealtad.

ACLARACIONES DE LA EXPANSIÓN SECTA DE LA NEOCARNE

1. Los Xyrianos pueden destruir a los Sectarios, pero no hacen ninguna tirada de Ruido después de infligir algún impacto/💀 a un Sectario o destruirlo. Si un Xyriano destruye a un Sectario, se desactiva la última Habilidad que esté activa según el orden en que se han colocado en la mesa las cartas de Habilidad.
2. Si un Xyriano mata a un Acorazado que está en un compartimento y la Habilidad de los Acorazados sigue activa, el Xyriano ahuyenta al Acorazado hacia el Pasillo cuyo número identificador sea más bajo.

CONTENIDO

- 3 miniaturas de Xyriano
- 3 fichas de Rastro
- 1 ficha de Xyrianos
- 1 ficha de Lealtad disponible
- 3 fichas de Herido
- 10 cartas de Activación de los Xyrianos
- 3 cartas de Evento de los Xyrianos
- 3 cartas de Exploración de los Xyrianos
- 1 carta de Ayuda de los Xyrianos
- 1 carta de la Fase de los Xyrianos
- 3 cartas de Estado
- 3 cartas de Objeto de los Xyrianos
- 1 carta de Lealtad



Ficha de Rastro



Ficha de Xyrianos

CRÉDITOS

Diseño del juego *Nemesis: Represalia*: Adam Kwapiński

Autores de la expansión *Xyrianos*: Michał Oracz y Michał Lach

Pruebas y desarrollo: Michał Lach y Michał Oracz

Supervisión de las pruebas internas: Paulina Włodarczyk

Pruebas adicionales: Krzysztof Belczyk, Paweł Samborski, Konrad Sulzycy, Filip Tomaszewski y Wojciech Zielinski

Libro de reglas: Michał Lach

Redacción: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta y Krzysztof Piskorski

Revisión y edición: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Marcin Mortka y Matt Click

Diseño gráfico: Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Klaudia Wójcik y Andrzej Półtoranos

Ilustraciones: Piotr Foksovicz, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Ewa Labak, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz, Maciej Łaskiewicz y Mateusz Michalski

Modelos en 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda y Jędrzej Chomicki

Maquetación: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Kinga Janik, Aneta Koperkiewicz y Jędrzej Cieslak

Producción: Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Zofia Jerzyńska, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak y Anna Czajka

Logística: Katarzyna Grden, Magdalena Kazun, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła y Szymon Sobczak

Relaciones públicas y comunicación: Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala y Maciej Guzik-Pałys

Traducción al español: J. Ignacio Candil

Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

Maquetación en español: Daniel Bueno