

Fuente:

http://awakenrealms.com/wp-content/uploads/2018/01/Nemesis_Instruction_Prototype.pdf

Setup:

Paso 1: configurando la "Nemesio".

1. Coloca el tablero principal con la Némesis en el centro de la mesa.
2. Baraja las 7 losetas de sala "2" y coloca cinco de ellas boca abajo en los espacios del interior de la nave (marcados con un 2) alrededor de la sala central. Devuelve las dos losetas restantes a la caja. No se utilizarán en esta partida.
3. Baraja las 11 losetas de sala "1" y lo mismo.
4. Coloca una ficha de exploración aleatoriamente boca abajo en cada loseta de sala. Devuelve las cuatro fichas sobrantes a la caja, no se utilizarán en esta partida.
5. Baraja las 8 cartas de coordenada de vuelo y coloca una boca abajo cerca de la cabina del piloto. Devuelve las siete sobrantes a la caja, no se utilizarán en esta partida.
6. Coloca el marcador de dirección de vuelo establecido en coordenadas "B".
7. Coloca el número apropiado (dependiendo del número de jugadores) de cápsulas de escape elegidas aleatoriamente en los huecos para cápsulas de escape:
 - 2 cápsulas de escape para 1 jugador.
 - 3 cápsulas de escape para 2-3 jugadores.
 - 4 cápsulas de escape para 4-5 jugadores.

Los iconos del tablero muestran cómo colocar las cápsulas de escape. Devuelve las cápsulas de escape sin usar a la caja.

8. Clasifica las cartas de equipo por color en 3 mazos, baraja cada mazo y colócalos cerca del tablero. De la misma manera prepara los siguientes mazos:
 - Contaminación.
 - Pánico.
 - Ataques de Intruso.
 - Heridas serias.
 - Objetivos alternativos.
 - Eventos.
9. Coloca el marcador de tiempo en el primer espacio de la barra de tiempo.
10. Aleatoriamente coloca las fichas de motor (en montones de 2) en sus respectivos lugares boca abajo. Ten en cuenta que se supone que están ocultos. La ficha activa (que indica la condición del motor) está en la parte superior.

Paso 2: configurando la tripulación.

1. Escoge uno de los 5 personajes al azar. Éste miembro de la tripulación es un mierdas y ha muerto durante la hibernación. Devuelve sus cartas de acción, su equipo inicial y su mini a la caja; no serán usados en la partida. Coloca una ficha de cadáver en una de las cámaras del Hibernatorium.
2. Coge tantas cartas de Orden de Turno como jugadores, numeradas de 1 a 5 (en una partida de 4 jugadores, usa las cartas numeradas del 1 al 4). Baraja estas cartas. Reparte una al azar a cada jugador.
3. Coge las cartas de Objetivo Primario apropiadas (dependiendo del número de jugadores), examina el icono en la esquina inferior derecha de la carta. Descarta todas las cartas que muestren un número mayor que el número de jugadores. Después baraja las cartas elegidas y reparte 2 al azar a cada jugador.
4. Los jugadores eligen sus personajes según el orden de las cartas de Orden de Turno, del 1 al 5. Cada jugador elige uno de los personajes disponibles restantes (¡Recuerda! Uno de los personajes ya ha sido descartado).
5. Después de elegir jugador, se coge:
 - La hoja del personaje.
 - La figura del personaje.
 - Las cartas de acción del personaje.
 - Las cartas de equipo inicial del personaje.
6. Cada jugador elige secretamente uno de los 2 objetivos que han recibido al azar y lo coloca boca abajo enfrente suya (sin que nadie pueda verlo) y descarta (sin enseñarla) la otra carta.
7. Cada jugador coloca su figura en el Hibernatorium, **luego baraja sus cartas de acción y roba 6**. Coloca las cartas de equipo inicial boca arriba cerca de la hoja de personaje.

Devuelve lo que sobre a la caja: hojas de personaje, figuras, carta de acción y cartas de equipo inicial.

Paso 3: Intrusos y resto de componentes.

1. Coloca el tablero de Intrusos cerca del tablero principal y coloca 8 fichas de Huevo en él (en el montón de Huevo).
2. Baraja todas las cartas de Debilidad de Intruso y coloca 3 de ellas boca abajo en la zona designada del tablero de Intrusos. Devuelve las cartas de Debilidad de Intruso sin usar a la caja.
3. Prepara la bolsa de Intrusos: mete 3 fichas de larva, 1 ficha de creeper, 3 fichas de adulto y una ficha de reina en la bolsa, además de un adulto adicional por jugador (en una partida a 2 jugadores habría un total de 5 adultos).
4. Coloca las fichas restantes y las figuras de Intruso cerca del tablero (serán usadas durante la partida).
5. Esta versión proto usa un único tipo de ficha genérica para todo tipo de propósitos. Cuando el juego te pida poner una ficha de ruido, coge uno de las fichas de madera y colócala en el pasillo correspondiente. La munición está representada por la misma ficha que la de armas, etc. Coloca dichas fichas de madera cerca del tablero, ya que serán usadas habitualmente.
6. Además, deberás tener a mano: fichas de malfuncionamiento/fichas de fuego, puertas, dados y cartas de equipamiento especial.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Una partida de Némesis puede tener múltiples vencedores. Pero no es un juego cooperativo. Mientras los jugadores pueden (y deben, hasta cierto punto) cooperar, cada jugador tiene un objetivo personal que completar. Los objetivos que sean conseguidos por los demás jugadores son irrelevantes para tu propia victoria. Es posible que todos pierdan. Ésto es, después de todo horror de ciencia ficción en una nave espacial infestada con formas de vida alienígena.

Sobreviviendo.

El objetivo principal de la mayoría de los personajes es regresar a la Tierra con vida, normalmente usando las cápsulas de escape o el Hibernatorium (a no ser que una carta de Objetivo diga lo contrario; por ejemplo: un objetivo requiere que el jugador lleve la nave a la órbita de Marte). No merece la pena conseguir tu objetivo personal si mueres y no regresas a casa. La Némesis todavía es capaz de volver a la Tierra. Es la forma más obvia de sobrevivir. No será fácil, sin embargo. Después de que salten las alarmas y la nave salga del hiperespacio, las coordenadas de vuelo pueden haber variado. Para hacer las cosas aún peores, no estás sólo, y los Intrusos pueden haber dañado los motores. Sólo se necesitan dos motores funcionales para realizar el salto a la Tierra, pero eso sigue siendo tarea chunga.

¿Cómo sobrevivir?

Para que la Némesis llegue a la Tierra, los jugadores deben cumplir 2 requisitos:

1. El marcador de dirección de vuelo debe tener colocadas las coordenadas indicadas como Tierra en la carta de Coordenadas de Vuelo.
2. 2 de los 3 motores deben ser funcionales. De otra manera, el salto al hiperespacio fallará, y la misión terminará en fracaso, muerte y destrucción.

Hibernatorium.

Sin embargo, el peligro no termina aquí. El salto al hiperespacio es un milagro de la tecnología, pero el cuerpo humano no puede soportar sus efectos sin protección. Si los héroes se olvidan de las medidas de seguridad de la cámara de hibernación, llegarán a casa, pero esparcidos por las paredes de la cámara de hibernación de tal manera que te tendrán que recoger con una pajita.

Además, los responsables valoran la nave por encima de todo, mucho más que a su tripulación. Así que hay un límite de tiempo: después de un número de turnos, el piloto automático realizará un salto automatizado, sin importarle dónde se encuentren los personajes (matando a aquellos que no se encuentren dentro de las cámaras de hibernación).

Escape Pod.

La Némesis tiene un número limitado de cápsulas de escape (dependiendo del número de jugadores, ver Setup). Ofrecen una de las dos maneras de sobrevivir. Al comienzo de la partida, todas las cápsulas de escape están bloqueadas. Durante la partida, los jugadores pueden desbloquearlas manualmente, o las cápsulas se desbloquearán automáticamente cuando otro jugador muera o alguien active la secuencia de autodestrucción.

Para acceder a una cápsula de escape, un personaje debe primero encontrar la sala correcta. Luego, si no hay Intrusos presente, y las cápsulas están desbloqueadas, y aún hay hueco libre en la cápsula (las cápsulas soportan hasta un máximo de dos miembros de la tripulación), entonces un jugador debe descartar 2 cartas de acción y hacer una tirada de Ruido. Si el resultado de la tirada atrae a algún Intruso, el personaje no puede acceder a la cápsula de escape hasta que de alguna manera se deshaga del enemigo. Si no hay Intrusos presentes, entonces el personaje puede tomar asiento en la cápsula (colocando su figura en un espacio libre) y decidir si lanzar la cápsula o esperar.

Al comienzo del turno de un jugador, si su personaje está en una cápsula de escape, pueden decidir lanzarla. Si lo hacen, retira su cápsula y figura de la partida (mirar terminar antes que los demás). Pueden además elegir abandonar la cápsula y regresar a la sala, siguiendo jugando en la nave principal. Si un Intruso aparece en la Escotilla de Evacuación de una cápsula, entonces todos los jugadores en cápsulas de escape de esa sección deberán abandonar sus cápsulas y volver a esa Escotilla de Evacuación.

RONDA DE PARTIDA:

Némesis se juega en varias rondas de partida. Cada ronda consiste en los siguientes pasos en este orden:

1. Fase del jugador.
2. Fase de eventos.
3. Fin de fase.

Comenzando con el jugador con la carta de Orden de Turno más baja y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador jugará su turno: podrán explorar la nave, encontrar equipamiento valioso, reparar la nave y luchar contra criaturas que acechan en la oscuridad. Después todos los Intrusos realizarán sus acciones, atacando a los personajes o moviéndose. Luego los jugadores tendrán que lidiar con algún evento especial e incendios. En el fin de fase, los jugadores robarán cartas.

Fase del jugador.

Durante el turno de un jugador, hará un número de acciones. El turno de un jugador termina cuando pasa (bien voluntariamente o bien porque no puede realizar más acciones). Después, el siguiente jugador siguiendo el orden de las agujas del reloj jugará su turno. Para hacer acciones, los jugadores usarán cartas de Acción de sus mazos personales. Cada mazo de jugador tiene 10 cartas de Acción. Algunas acciones básicas son comunes para todos los personajes. Otras son acciones más especializadas, únicas para un miembro de la tripulación en concreto. Los jugadores pueden usar esas cartas para realizar 3 tipos de acciones:

- Acciones básicas.
- Acciones especiales.
- Acciones de sala.

Algunas de las acciones y elementos especifican cuándo se pueden usar (por ejemplo “sólo en combate” o “sólo si no estás en combate”). Se considera que estás en combate si hay un Intruso (no huevo) en su habitación, o si fue atacado por una larva, o si está en un nido. De lo contrario, se considera que no está en combate. Los huevos no cuentan como Intrusos a la hora de considerarse en combate.

Acciones básicas.

Cada jugador puede hacer las mismas acciones básicas. Para realizar una acción básica, el jugador deberá descartar una carta de Acción de su mano (nunca una carta de Contaminación).

Movimiento:

El jugador descarta 1 carta de Acción y mueve su personaje a una sala adyacente (una sala adyacente es una área conectada a su sala actual por un pasillo que no está bloqueado por una puerta cerrada). Otros jugadores en la misma sala pueden decidir (siempre en el orden de las agujas del reloj) ir con el personaje del jugador activo. Si lo hacen, deberán, además, descartar una carta de Acción por el hecho de que están realizando una acción fuera de turno.

SUMARIO:

1. Decidir el movimiento.
2. Otros jugadores en la misma sala decidirán si quieren moverse contigo.
3. Mover figuras.
4. Exploración (ver exploración).

5. Tiradas de ruido.

Si un jugador quiere salir de una sala ocupada por un Intruso, entonces se hará una acción de Escape en lugar de la acción de Movimiento convencional.

ESCAPE.

Para escapar, el jugador deberá descartar 1 carta de Acción. Después, su personaje es atacado por cada Intruso que haya en la sala de la que está saliendo (ver ataque de Intrusos). Si el personaje sobrevive, entonces se moverá a una sala adyacente. Después de hacer una acción de Escape, el jugador deberá hacer una tirada de Ruido.

USANDO OBJETOS

Los jugadores pueden usar objetos con los que han empezado la partida o que irán encontrando por la nave. Hay dos tipos de objetos:

- Objetos de un sólo uso (como medicinas).
- Objetos de varios usos (como pistolas).

Se identifican por el texto en la carta. Para usar un objeto de un sólo uso, el jugador deberá descartar 1 carta de Acción. El propio objeto a usar también es descartado después del uso propiamente dicho. Los objetos de varios usos pueden ser usados según las reglas de timing impresas en la propia carta (armas en un combate, una linterna durante una acción de Búsqueda, etc.).

RECOGER OBJETOS PESADOS.

Cuerpos de miembros de la tripulación, Intruso adultos y huevos de Intruso son considerados objetos pesados. Para levantar un objeto pesado, el jugador deberá estar en la misma sala del objeto en cuestión y descartar 1 carta de Acción. Un personaje puede portar un único objeto pesado a la vez, y el límite de cartas de Acción en mano se reduce en 1 (de 6 a 5) mientras lo lleva. El personaje podrá soltar sin coste alguno el objeto pesado en cualquier momento durante su turno sin usar ninguna acción, dejándolo en la sala en la que es soltado.

PASAR UN OBJETO.

Para pasar una carta de Equipamiento o un Objeto Pesado a otro personaje en la misma sala, el jugador deberá descartar una carta de Acción. El jugador receptor debe aceptar recibirlo, y no le supone ningún tipo de coste de acción.

DISPARAR.

Luchar contra Intrusos no es tarea fácil, ni tampoco imposible, especialmente si un personaje tiene un arma cargada. Para disparar a un Intruso en la misma sala, el jugador deberá descartar 1 carta de Acción y una ficha de munición de la arma a utilizar. Después se hace una tirada con el Dado de Ataque. Reglas de combate detalladas y la explicación de los resultados del Dado de Ataque se pueden encontrar en Intrusos atacantes. Sólo puedes dispararle a un Intruso que se encuentre en la misma sala que tú.

COMBATE CUERPO A CUERPO.

Tiempos desesperados requieren medidas desesperadas. Una tubería de metal, una herramienta pesada, la culata de un rifle... cualquier cosa puede convertirse en un arma improvisada en una situación mu chungu. El combate cuerpo a cuerpo funciona como disparar, pero los riesgos son bastante mayores. Si el ataque falla al impactar, entonces el personaje recibe inmediatamente una herida seria.

FABRICAR EQUIPAMIENTO ESPECIAL.

Una acción de búsqueda no es la única forma de conseguir equipamiento. Los personajes pueden elaborar nuevos objetos a través de los componentes que podrán encontrar abordo. Se pueden fabricar 4 tipos de objetos especiales:

- Lanzallamas.
- Tasers.
- Cócteles Molotov.
- Antídotos.

Crear cada uno de ellos requiere de 2 cartas de Equipamiento específicas. Un jugador con las dos cartas necesarias podrá descartarlas, así como 1 carta de Acción (como se hace en una acción estándar), para colocar la carta del Equipamiento Especial correspondiente en su hoja de personaje. Por ejemplo, puedes usar un Kit Médico y Químicos para crear un Antídoto.

ACCIONES ESPECIALES.

Acciones Especiales (como Buscar) son el segundo tipo de acción de jugador. Requieren que el jugador use la carta de Acción correspondiente. Las reglas y las descripciones detalladas de todas las acciones especiales se encuentran en esas cartas de Acción

ACCIONES LARGAS.

Algunas acciones requieren más tiempo que otras. Por ejemplo, a pesar de que cada miembro de la tripulación ha sido entrenado para realizar reparaciones básicas, un Mecánico completará una reparación más rápido que un Stormtrooper. Por lo tanto algunas cartas de Acción tienen un icono que indican cuántas cartas adicionales deberá descartar un jugador para realizar esa acción. Descarta el número indicado de cartas boca arriba antes de resolver las reglas escritas en la propia carta de Acción.

ACCIONES DE SALA.

El último tipo de acción que puede hacer un jugador es éste. Cada loseta de sala contiene una acción de sala. Para usar una sala su equipamiento deberá estar correctamente operativo (no hay fichas de malfuncionamiento presentes).

Nidos y salas cubiertas con Limo son casos especiales y tienen sus propias reglas. Una descripción detallada de cada acción de salas se puede encontrar en la carta de referencia de Sala de Nave.

Algunas salas tienen un símbolo de un terminal de ordenador. Ésto significa que un terminal de ordenador operativo es necesario para hacer la acción de sala. Cada personaje puede usar el ordenador, pero algunos personajes son más eficaces. Adicionalmente, algunas cartas de Acción requieren que un personaje esté en una sala con un terminal de ordenador.

ARMAS BÁSICAS Y ADQUIRIDAS.

Cada jugador comienza la partida con un arma básica cargada. Cada arma adquirida durante la partida también está completamente cargada. Hay una buena cantidad de objetos a bordo de la Némesis que podrán ayudar a los personajes a sobrevivir. Éstos se encuentran en cartas de tres tipos:

- Cartas de equipamiento médico (con dorso verde).
- Cartas de herramientas y equipamiento técnico (con dorso amarillo).
- Cartas de armas, munición y equipamiento militar (con dorso rojo).

PASAR.

Cuando un jugador no puede o no quiere seguir realizando acciones durante su turno, pasará. Un jugador que pasa puede descartar cualquier número de cartas de acción y contaminación de su mano. Después de pasar, su turno acaba. El jugador de su izquierda comenzará su turno. Cuando el último jugador pase, tomará lugar la fase de eventos. Durante la fase de eventos, los Intruso harán diversas acciones. Además podrán suceder otro tipo de eventos en la Némesis.

EXPLORACIÓN.

Una Exploración ocurre en el momento en que un personaje entra en una loseta de sala que se encontraba boca abajo. El jugador descubre la loseta de sala y la ficha de exploración que estaba sobre ella. Después lee el efecto especial de la ficha de exploración. La ficha de exploración muestra cuántos objetos pueden ser encontrados en la sala. Recoloca la loseta de sala de forma que la flecha en el tablero apunte al lado de la loseta que tiene escrito en él el número que coincide con el que hay en la ficha de exploración.

Cada vez que alguien busca en la sala, rota la loseta de sala de forma que la flecha apunte al siguiente número inferior (ésto representa la disminución en el suministro de objetos. Cuando el contador llegue a cero, la sala ha sido vaciada y no se puede volver a buscar en ella.

LAS FICHAS DE EXPLORACIÓN PODRÁN ADEMÁS CAUSAR UN EFECTO ESPECIAL.

Silencio: No hagas tirada de Ruido.

Daño: coloca una ficha de malfuncionamiento en la loseta de sala revelada. El equipamiento de esta sala está inoperativo, por lo tanto no se podrán realizar acciones de sala. Diversas cartas de Acción y herramientas pueden ser usadas para quitar la ficha de malfuncionamiento. No afecta a Nidos ni a salas cubiertas con Limo.

Puerta cerrada: después de que un jugador (o jugadores) entren en la sala, la puerta automáticamente se cierra y la sella con un siseo, bloqueando el movimiento. Coloca una ficha de puerta cerrada en el pasillo apropiado (a no ser que ya haya una ficha de puerta destruida en el pasillo, en tal caso no hay ningún efecto). Una puerta cerrada puede ser destruida más tarde, posibilitando de nuevo el movimiento. Una puerta destruida no podrá volver a ser cerrada nunca más.

Señales de intrusión: Marcas de garras en las paredes, un olor extraño... ¡señales de Intrusos! Si en este momento no hay Intrusos aquí, entonces haz 2 tiradas de Ruido (en lugar de la única tirada habitual). Si un Intruso aparece con la primera tirada, no es necesario hacer la segunda.

Fuego: ¡La sala está envuelta en llamas! Coloca una ficha de fuego en la loseta de sala. Algunas cartas de evento pueden causar que el incendio se esparza a salas adyacentes (ver incendios).

TIRADAS DE RUIDO.

Un jugador deberá hacer una tirada de Ruido cada vez que entre en una sala vacía (como por ejemplo una sala sin miembros de la tripulación ni Intrusos). Ésto ocurre en cada sala

vacía, incluso en una sala explorada anteriormente, la cabina del piloto, el Hibernatorium y la Sala de Motores. Las tiradas de Ruido se hacen con un dado especial de 10 caras. 8 de las caras tienen números del 1 al 4 (cada uno aparece dos veces). Las otras dos caras tienen Silencio y Ataque Repentino. Silencio significa buena suerte: ¡sin efectos! Ataque Repentino significa mala suerte: todos los Intrusos en salas adyacentes que no se encuentran en combate con la tripulación se mueven a esta sala (si no hay dichos Intrusos, en ese caso no sucede nada).

Los números indican qué pasillo es ruidoso. Si el pasillo específico no tiene ficha de ruido, entonces coloca una ficha de ruido en él.

Pero si ya hay una ficha de ruido en el pasillo, ¡entonces el ruido es un Intruso que se acerca a la sala! Quitá todas las fichas de ruido de todos los pasillos adyacentes a la sala actual (incluyendo conductos de mantenimiento). Después roba una ficha de la Bolsa de Intrusos y coloca la figura del Intruso correspondiente en la sala. Coloca la ficha robada en el tablero de Intruso.

Si el Intruso es una larva, se adhiere al jugador activo, que hará una tirada de Ruido. Coloca la ficha de Larva en la hoja de ese personaje. La figura de la Larva se mueve con la figura de ese personaje hasta que uno de ellos muere. Efectos adicionales de Intrusos que aparecen en una sala son explicados en la siguiente sección de reglas (Intrusos). Las fichas de ruido no tienen otros efectos en la partida. Los personajes pueden moverse libremente a través de pasillos con fichas de ruido (después de todo, son solamente ruidos). Excepción: la acción especial del Mecánico Conductos de Mantenimiento sólo puede ser utilizada si no hay fichas de ruido en el pasillo.

INTRUSOS.

ENCUENTROS CON INTRUSOS.

Los jugadores pueden encontrarse con un Intruso de 3 formas:

- Entrando en una sala con un Intruso.
- Tiradas de Ruido.
- Cartas de Evento.

En el primer caso, el personaje es consciente de que se va a encontrar con un Intruso. En los otros casos, el personaje es sorprendido y puede entrar en pánico. Cada vez que un jugador roba una Larva en la bolsa, el jugador recibe una carta de Contaminación. Cada vez que un jugador roba un Intruso no Larva de la bolsa, roba una carta de Pánico y realizará una prueba de pánico:

PRUEBA DE PÁNICO.

Si la mano del jugador tiene al menos tantas cartas como el número de dificultad de la carta de pánico, entonces el jugador consigue mantener la calma.

Si el jugador tiene menos cartas en su mano que el número de dificultad indicado en la carta de pánico, entonces deberá aplicar el efecto de la carta de Pánico. Deberá además colocar

una ficha de pánico en su hoja de personaje (a no ser que ya tenga una puesta). Una ficha de pánico provoca que un jugador falle automáticamente cualquier prueba de pánico, ¡independientemente del número de cartas en su mano! Un personaje sólo podrá tener una ficha de pánico. La acción especial Descansar (que se encuentra en el mazo de cada jugador) retira la ficha de pánico del personaje.

LUCHANDO CONTRA INTRUSOS.

Cuando un personaje decide luchar contra un Intruso, hará una tirada con el Dado de Ataque. Hay cinco resultados distintos en el dado:

- Símbolo de **x**: el ataque falla (sin efectos).
- Un símbolo de “bullseye”: el ataque hace una herida al Intruso.
- Doble símbolo de “bullseye”: el ataque hace dos heridas al Intruso (o 1 herida si es un ataque cuerpo a cuerpo)
- Si el símbolo coincide con el Intruso al que se está atacando, el ataque hace una herida al Intruso. En otro caso no hay efecto.

El dado de ataque no tiene símbolos de reina o breeder (criador). Ésto significa que atacar a una reina o a un breeder sólo acierta con los símbolos de “bullseye”. Si un ataque falla, al Intruso no le pasa nada. El jugador gasta 1 ficha de munición y 1 carta de Acción sin provocar efecto, pero puede seguir peleando. Si el ataque cuerpo a cuerpo de un personaje falla, ¡entonces el personaje se lleva una herida serial! Si el ataque acierta, aplica el modificador apropiado del arma y coloca el número apropiado de marcadores de heridas resultante en la base de la figura del Intruso y comprueba si ha sobrevivido al ataque.

MUERTE DE INTRUSOS.

La tripulación no cuenta con experiencia en el pasado con Intrusos, ¡y además los jugadores no están seguros de cuántos puntos de daño son necesarios para matar a uno! Las Larvas mueren de un solo golpe. La Reina y los Breeders (criadores) son un poco más duros (ver siguiente sección). Después de un ataque exitoso a un Intruso y marcando sus heridas (y cualquier otra forma en la que un Intruso reciba una herida, como por un incendio), roba una carta de Ataque de Intruso. Ignora la sección principal de la carta y mira el número en la esquina superior izquierda (que tienen un rango de 2 a 6). Si el número total de heridas del Intruso es mayor o igual que este número, el Intruso muere. De otra manera, sigue vivo, y los jugadores no pueden estar seguros de cuándo morirá. Después de un ataque exitoso, robas y examinas una nueva carta. Cuanto más daño haya recibido un Intruso, más cerca estará de morir la próxima vez que lo hieras.

LA REINA Y LOS CRIADORES.

Creepers y adultos son considerablemente más débiles que la reina y sus criadores. Después de herir a una reina o a un criador, roba dos cartas (en lugar de 1) y suma sus números. Sólo morirán si sus heridas son mayor o igual a dicha suma.

RETIRADA DE LOS INTRUSOS.

Los Intrusos pueden parecer salvajes, pero no son descerebrados. Pueden huir si reciben suficientes heridas, o si alguien es lo suficientemente afortunado como para dañar sus partes más vulnerables. Cuando hieres a un Intruso y robas una carta de Ataque, si la carta tiene el símbolo de escape, entonces el Intruso huye. Roba una carta de evento y mueve al Intruso a través del pasillo cuyo número aparezca en la sección de movimiento del Intruso de la carta. Luego pon la carta de evento debajo del mazo de evento.

Si hay una puerta cerrada en la dirección indicada, entonces el Intruso permanece en la sala, pero la puerta queda destruida. Si el Intruso entra en un conducto de mantenimiento, entonces retira su figura del mapa y devuelve su ficha a la bolsa. La reina y los criadores se retiran al menos una de las cartas de Ataque robadas tienen el símbolo de escape (no es necesario que lo tengan las dos).

CARTAS DE CONTAMINACIÓN

Cuando los personajes se encuentran con Intrusos, habitualmente recibirán cartas de Contaminación por diversas razones (como robar una ficha de Larva, algunas veces por un ataque de un Intruso o de una carta de Pánico, etc.). Éstas se añaden a la pila de descartes de cartas de Acción del personaje, debilitándose. Obstruyen tu mazo y dificultan la partida (las podrás robar, pero no podrás usarlas o descartarlas para pagar el coste de una acción, con lo que se reduce el número de cosas que puedas hacer en ese turno).

Podrás retirar las cartas de Contaminación de tu mazo de Acción usando la acción de Descansar, la Cantina, la acción de una sala de Cirujía o un Antídoto. Así, volverán al mazo de Contaminación. Baraja el mazo de contaminación al devolver una carta a éste. Hasta entonces, las cartas de Contaminación permanecen en tu mazo, jodiéndote la vida. Usar una acción de Descansar o la Cantina puede parecer engañoso- si escaneas tu carta de Contaminación y observas que está marcada como Infectado, la conservarás, y adicionalmente tendrás que poner una ficha de Creeper en tu hoja de personaje.

FASE DE EVENTOS.

ATAQUES DE INTRUSOS.

Al comienzo de la Fase de Eventos, los Intrusos en la misma sala que los personajes atacarán. Los jugadores resuelven sus ataques por orden de preferencia, de más grande a más pequeño (reina, criador, adulto, creeper, larva). Si hay más de un personaje en la sala, los Intrusos atacan al jugador con menos cartas en su mano. Si varios jugadores tienen el

mismo número de cartas, el ataque se lo lleva el jugador con la carta de orden de turno más baja.

Los ataques de las Larvas son simples: la Larva infecta al jugador. Descarta la larva y pon una ficha de creeper en la hoja de personaje del jugador. Por cada otro ataque de Intruso, roba una carta de Ataque de Intruso. Si la carta muestra el símbolo del tipo de Intruso atacante (reina, criador, adulto o creeper), entonces el ataque acierta, causando el efecto descrito en la carta. En cualquier otro caso, el ataque falla y no hay efecto.

HERIDAS.

Los combates pueden causar heridas leves o serias a los personajes. Cada vez que un personaje recibe una herida leve, pon un marcador de daño en su barra de heridas de su hoja de personaje, en el espacio superior vacío de heridas. Si un personaje recibe una tercera herida leve, entonces retira todos los marcadores de herida leve y roba una carta de herida seria. Las heridas leves no son tan chungas. Heridas más severas significan una condena para el personaje. No sólo incrementan el riesgo de muerte de una toña, si no son tratadas, además obstaculizan las acciones de los personajes. Cada tipo de herida seria tiene un efecto distinto. Una pierna herida impide el movimiento, una hemorragia puede matar lentamente a un personaje, etc.

Un jugador tratar sus heridas serias con vendas o en la sala apropiada de la nave. En este caso, pon boca abajo la carta de herida seria. El jugador sigue estando herido (cualquier marcador de daño y la carta de herida seria permanece en su sitio), pero la herida no obstaculiza más sus acciones.

Los efectos del mismo tipo de herida seria no son acumulativos. Un personaje con 2 heridas de pierna sólo tiene que descartar 1 carta adicional para hacer una acción de movimiento, pero no elimina su efecto negativo, ambas heridas deben ser tratadas. Si un personaje tiene una herida seria, podrá morir de un único golpe poderoso (powerful blow) descrito en el Ataque de Intruso o en la carta de Evento. Cada personaje puede tener al menos hasta 3 heridas serias. La 4ª herida seria lo mata directamente.

INCENDIOS.

Después de resolver el ataque de un Intruso, los jugadores examinan personajes e Intrusos en salas con fuego. Cada personaje en una de estas salas recibe una herida seria (roba una carta de herida seria). Cada Intruso en una de estas salas recibe una herida (mira si esto hace que muera el Intruso, ver muerte de Intruso). El fuego no afecta a personajes en cámaras de hibernación (ver Hibernatorium). El fuego puede extenderse por causa de una carta de Evento. Primero resuelve los efectos del fuego (hiriendo a la tripulación y a Intrusos, destrucción de Nidos), y sólo entonces roba una carta de evento.

ROBANDO CARTAS DE EVENTO.

Después de resolver fuegos, el primer jugador roba la carta superior del mazo de Eventos.

MOVIMIENTO DE INTRUSOS.

Cada carta de Evento tiene una sección que determina el movimiento de Intrusos. Tiene un número (del 1 al 4) y una serie de símbolos de Intruso. Sólo aquellos Intrusos cuyo símbolo está impreso en la carta se mueven, y sólo si no están en una sala con personajes.

Mueve cada Intruso afectado por la carta a una sala adyacente a través del pasillo con el número indicado. Después de mover a todos los Intrusos que puedan mover, los jugadores proceden al siguiente paso de la Fase de Eventos. (ver también puertas y movimiento de Intruso).

Si un Intruso se mueve a través de un conducto de mantenimiento, retira su figura y sus fichas de herida del tablero y coloca su ficha dentro de la bolsa de Intrusos. Si el Intruso termina su movimiento en una sala todavía sin revelar, no lo retires y no reveles la sala. Después del movimiento de Intrusos, los jugadores resuelven el evento especial de la carta. Algunos eventos sólo ocurren una vez. Después de que tengan efecto, son retiradas del juego. Otros eventos pueden ocurrir varias veces (reapareciendo después de barajar el mazo de Eventos).

FIN DE FASE.

Durante el Fin de Fase, los jugadores mueven el marcador de tiempo un espacio adelante y, si es necesario, mueven la ficha de autodestrucción un espacio adelante. Si alguno de estos marcadores llega al último espacio, la partida termina inmediatamente.

Entonces, los jugadores roban cartas de su mazo de Acción. Un jugador normalmente roba hasta completar su mano hasta 6 cartas, pero este número puede haber sido reducido en 1 por cargar con objetos pesados o por tener una Herida seria en el torso. Estos efectos son acumulativos. Un personaje con una herida seria en el torso que carga con un objeto pesado podrá robar sólo hasta 4 cartas (su máximo de cartas en mano se reduce en 2). Cada jugador en una sala con un Intruso, en el Nido o con una Larva en su hoja de personaje, roba solamente 2 nuevas cartas en lugar de completar su mano, ignorando el límite de mano. Si un jugador necesita robar una carta de Acción y su mazo está vacío, entonces baraja sus cartas de Acción descartadas formando un nuevo mazo de Acción y entonces continúa con el robo de cartas.

REGLAS GENERALES:

FICHAS DE INTRUSOS

Durante la partida, los jugadores roban fichas al azar de la bolsa de Intrusos, poblando lentamente la nave de Intrusos. Algunos eventos provocarán que las Larvas muten en adultos, que la reina ponga nuevos huevos o que los huevos eclosionen liverando Larvas.

Si un jugador tiene que robar una ficha de la bolsa de Intrusos pero está vacía, entonces retira del tablero todas las figuras de Intruso que no estén en una sala con un personaje y devuelve sus fichas a la bolsa. Entonces el jugador roba una ficha de la recién llenada

bolsa. Si no se retira ningún Intruso del tablero, dejando la bolsa todavía vacía, entonces estás de suerte: no sucede nada más.

DEBILIDADES DE INTRUSOS

Los jugadores pueden estudiar a los Intrusos y aprender de sus debilidades. El tablero de Intruso tiene 3 cartas de Debilidad de Intruso aleatorias, con su cara frontal boca abajo. Corresponden a 3 cosas que pueden ser analizadas:

1. El cuerpo sin vida de un miembro de la tripulación (ya sea la primera víctima descartada al azar, o un personaje que ha muerto).
2. Un cuerpo sin vida de un Intruso.
3. Un huevo de Intruso.

Cuando un personaje analiza una de estas cosas (en el Laboratorio), revela la carta correspondiente de Debilidad de Intruso. A partir de ahora, las reglas en la carta tienen efecto para todos los jugadores, dando a los jugadores una pequeña ventaja contra los Intrusos.

LIMO.

Los Intrusos pueden cubrir a los personajes con Limo. Los personajes pueden acabar cubiertos de Limo como resultado de entrar en ciertas salas. Si un personaje se llena de Limo, el jugador recibe una ficha de Limo y la coloca en su hoja de personaje. El limo es fácilmente detectable por Intrusos. Siempre que el personaje esté cubierto de este Limo, cada tirada de Ruido que tenga como resultado 'Silencio' será considerada como un "Ataque Repentino" (ver tirada de Ruido).

Un personaje sólo puede tener una ficha de Limo. Un personaje que ya tenga Limo encima ignora cualquier efecto que lo vuelva a cubrir con Limo. Un jugador puede descartar una ficha de Limo usando la carta de equipamiento "Ropas Nuevas" o en la sala de las duchas.

SEÑALES.

Algunos jugadores tienen un objetivo que requiere que envíen una señal desde la Némesis, por ejemplo una llamada de socorro general, o un mensaje secreto a sus compañeros reales. Los personajes pueden enviar señales desde la sala de Comunicaciones. Después de enviar la señal, coloca un marcador en el espacio de Señal en su hoja de personaje. Un personaje sólo puede tener una ficha de señal.

Todos pueden enviar una señal, incluso si alguien no lo necesita como parte de su objetivo.

NIDOS.

Los Intrusos han convertido una de las salas de la nave en su Nido. El Nido está lleno de huevos de Intruso (inicialmente 8).

Los jugadores pueden cargar con huevos, o intentar destruirlos con un ataque estándar. Ambas acciones requieren que el jugador realice una tirada de Ruido. Adicionalmente, durante la Fin de Fase, un jugador en el nido roba exactamente 2 cartas en lugar de completar su mano hasta 6 cartas como es habitual. Cuando no hay más huevos en el Nido (todos han sido transportados o destruidos), el Nido se considera destruido. Levantar un huevo es una acción. Soltar un huevo no es una acción, y el huevo permanece en la sala en la que es soltado.

Adicionalmente:

- Cada ataque con éxito (cualquier resultado que no sea un fallo) contra un huevo lo destruye automáticamente.
- Si el Nido está en llamas, destruye 1 huevo cuando resuelvas los efectos de incendios.
- Lanzar una granada de mano al Nido destruye 2 huevos.

CONDUCTOS DE MANTENIMIENTO

La Némesis tiene una red de conductos de mantenimiento que permite a la tripulación hacer reparaciones a varios de sus sistemas. Desafortunadamente, son una gran vía de movimiento para los Intrusos alrededor de la nave. Los personajes normales no pueden usar conductos de mantenimiento. El peligro de perderse o encontrarse con un Intruso es suficiente para disuadirlos.

A diferencia de los pasillos normales (que cada uno conecta 2 salas), la red de conductos de mantenimiento es un laberinto de conductos conectados entre sí que conecta 8 salas de la nave, cada una directamente a la otra. No tienen puerta y no pueden ser bloqueados. Cuando un personaje termina su movimiento en una sala con una entrada a un conducto de mantenimiento, y la tirada de Ruido indica que el conducto de mantenimiento es la fuente del disturbio, coloca una ficha de ruido en el espacio marcado del tablero como "Conducto de Mantenimiento". Si ya había presente una ficha de Ruido, roba un Intruso de la bolsa de Intruso y colócalo en la sala en la que están los personajes. Entonces, retira la ficha de ruido de la red de conductos de mantenimiento.

En cualquier tiempo durante la partida, sólo puede haber 1 ficha de ruido en el espacio del conducto de mantenimiento. Las figuras de Intruso (de cualquier tipo) nunca podrán ser movidas al conducto de mantenimiento. Si el Intruso fuera a entrar al conducto de mantenimiento, entonces desaparece en los conductos: descarta todas sus fichas de herida, devuelve su ficha a la bolsa de Intrusos y mueve su figura fuera del tablero. Si había una ficha de ruido en el espacio del conducto de mantenimiento, no la retires.

PUERTAS

Cada pasillo que conecta un par de salas tiene una puerta. Al comienzo de la partida, todas las puertas están abiertas, permitiendo moverse entre salas conectadas. Los jugadores pueden cerrar y abrir puertas, e incluso destruirlas (usando una carta de Demolición). Cuando cierras una puerta, coloca un marcador de "cerrado" en el pasillo. Cuando abres una puerta, retira el marcador. Cuando destruyes una puerta, pon un marcador de "destruida" (un marcador de "cerrado" dado la vuelta). Una puerta destruida no puede volver a ser cerrada.

PUERTAS Y MOVIMIENTO DE INTRUSOS.

Los Intrusos pueden irrumpir a través de puertas cerradas, con esfuerzo. Cuando un Intruso tiene que moverse a una sala bloqueada por una puerta cerrada, la puerta se destruye, pero el Intruso permanece en la sala inicial.

Si varios Intrusos fueron movidos desde la misma sala, su movimiento se considera simultáneo: destruyen la puerta y todos permanecen en la sala inicial.

PUERTAS Y RUIDOS.

La actividad con las puertas no afecta a las fichas de Ruido. Si una tirada de Ruido provoca que un Intruso venga desde un pasillo con una puerta cerrada, el Intruso aparece como de costumbre: la criatura estaba escondida en este lado de la puerta todo el tiempo...

PUERTAS Y LANZAMIENTO DE OBJETOS

No puedes lanzar un Cóctel Molotov o una granada de mano a una sala vecina si la puerta que los conecta está cerrada.

REPARACIONES.

Algunas salas pueden haber sido dañadas. Los jugadores no pueden usar una sala dañada hasta que es reparada. Para reparar una sala (y quitar su marcador de mal funcionamiento), un jugador necesita usar Herramientas o una carta específica de su mazo de Acción. Cada personaje puede reparar la nave; algunos simplemente son mejores que otros en esta tarea. Después de que el marcador de mal funcionamiento de una sala es retirado, los jugadores pueden usar de nuevo las reglas especiales de esa sala. Una sala determinada sólo puede tener 1 marcador de mal funcionamiento. Ignora cualquier instrucción para colocar una marca de mal funcionamiento en una sala que ya tenga uno.

REPARACIONES Y MOTORES.

La Némesis tiene 3 motores, dos de los cuales deberán ser funcionales para un viaje seguro de vuelta a la Tierra. Al comienzo de la partida, los jugadores desconocen cuántos y cuáles de estos motores son funcionales. Los jugadores pueden verificar el estado de un motor en su correspondiente sala de motores.

Para verificar el estado del motor, el jugador descarta 2 cartas de Acción y mira el marcador de estado del motor. Cada jugador puede además reparar (o romperlo intencionadamente) un motor. Para hacerlo, tienen que usar la acción de Tratar de reparar en el Motor (o usar Herramientas). Después de tratar de reparar un motor, puedes sustituir su marcador de estado con otro marcador mostrando el número del motor. Puedes tratar de reparar un motor incluso si su estado todavía no ha sido revelado.

No puedes enseñarle a otro jugador la ficha de motor que has sustituido. Puedes, por supuesto, contarles lo que has hecho, pero nadie se espera que vayas a ser honesto.

ATACANDO A JUGADORES.

Los personajes no pueden atacar directamente a otros personajes. Pero pueden (por accidente o intencionadamente) herir a otros personajes como consecuencia de sus acciones. Encerrar a alguien en una sala en llamas, activando el sistema de auto destrucción con gente todavía a bordo, lanzando una granada a un Intruso en una sala con otros miembros de la tripulación son algunas de las posibilidades... Años de conocimiento acumulado de viajes espaciales sugieren que colocar un pequeño grupo de gente en una estrecha lata de metal volando a través de lo desconocido durante un extenso período de tiempo genera tensiones indeseadas.

Si un personaje usa una cápsula de escape, hiberna o muere, entonces no pueden participar activamente en la partida y se convierte en un espectador. Al final de la partida, los personajes que sigan con vida determinan si han cumplido todos sus objetivos y si, por lo tanto, han ganado.

FIN DE PARTIDA.

Al final de la partida, cada personaje superviviente revela su carta de Objetivo (que puede ser su objetivo inicial, u otro alternativo recibido durante la partida) y verifica si han cumplido con todos los requisitos de su objetivo.

Todos los jugadores que han cumplido con sus objetivos examinan todas las cartas de Contaminación en su mazo de Acción con un escáner. Mira cada carta a través del escáner rojo, que revela símbolos invisibles.

Si alguna carta indica que el personaje está infectado, entonces coloca una ficha de creeper en su hoja de Personaje. Si el jugador ya tenía un creeper en su hoja de personaje, entonces ve inmediatamente al siguiente paso. Para determinar si un Intruso se incubó durante la hibernación del personaje, el jugador baraja su mazo de Acción por completo (todas las cartas de acción y cartas de Contaminación) y roba 4 cartas. Si alguna de estas 4 es una carta de Contaminación, entonces durante la hibernación el personaje murió dando a luz a un Intruso. Si ninguna de las 4 son cartas de Contaminación, entonces el personaje

regresa a salvo a la Tierra, donde en instalaciones médicas avanzadas puede que lo curen...

Algunos objetivos tienen requerimientos específicos sobre tu destino y método de viaje, como que tengas que abandonar la nave con una cápsula de escape. Si has completado todos los requerimientos de tu objetivo y llegas a salvo a casa, ¡Felicidades, eres un ganador!

Si el marcador de tiempo llega al último espacio en la barra de tiempo, todos los personajes que no estuvieran en una cápsula de escape o hibernando en el Hibernatorium, mueren como resultado de las extremas fuerzas G causadas por el salto al hiperespacio.

Si el marcador de auto destrucción alcanza el último espacio en la barra de tiempo, todos los jugadores (excepto aquellos que se encuentren en cápsulas de escape) mueren cuando la Némesis se autodestruye.