



NEMESIS

MANUAL DE EXPANSIÓN

# NEMESIS

AFTERMATH

UN JUEGO DE:  
ADAM KWAPIŃSKI

EXPANSIÓN DE:  
PAWEŁ SAMBORSKI



rebel

# CONTENIDOS

- 2 **CONTENIDOS**
- COMPONENTES
- 3 ¿QUÉ MODO DE JUEGO DEBERÍA ESCOGER?
- 3 **NUEVOS RASGOS Y PERSONAJES**
- 5 **OTROS COMPONENTES DE AFTERMATH**
- CARTAS DE ALERTA
- NUEVOS COMPARTIMENTOS
- NUEVO TABLERO: TRANSBORDADOR
- FICHAS DE EXPLORACIÓN DE AFTERMATH
- 6 **MODO EPÍLOGO**
- 7 **MODO MISIÓN DE INVESTIGACIÓN**
- 8 UTILIZAR EL RELOJ DE ARENA



1 tablero de Transbordador



5 tableros de personaje



4 piezas de compartimento «2»

## MINIATURAS



5 personajes + 1 perro

(Director general, Androide, Psicóloga, Cazarrecompensas, Convicto)



3 Torretas



1 Reloj de arena



1 Gatonauta

## CARTAS:



6 nuevas cartas de Objeto (preparado) azul



6 cartas de Objeto inicial de personaje



10 cartas de Objeto de misión



53 cartas de acción



13 cartas de Requisito personal



1 carta de Oferta lucrativa



10 cartas de Alerta



11 cartas de Rasgo (5 para los personajes de Aftermath, 6 para los de Némesis)



2 cartas de Herida grave «fundido»



10 cartas de Evento Aftermath



5 cartas de Ayuda

## MARCADORES Y FICHAS:



9 marcadores de Estado de Torreta (3 TODOS, 3 INTRUSOS, 3 NINGUNO)



23 fichas de Exploración Aftermath



3 fichas de Exploración de Torreta

## CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO NÉMESIS: Adam Kwapiński

DISEÑO DE LA EXPANSIÓN AFTERMATH: Paweł Samborski

PRUEBAS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

REGLAS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

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

DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

MODELOS EN 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski,

Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Marcin Świerkot

AGRADECIMIENTOS:

Un agradecimiento especial a Ken Cunningham y Jordan Luminais. Agradecimiento especial a todos los mecenas 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 jugó al juego en Tabletop Simulator

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec

REVISIÓN: Hervé Daubet,

con la inestimable colaboración de nuestros mecenas.

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: Diego García

# NUEVOS RASGOS Y PERSONAJES

## ¿QUÉ MODO DE JUEGO DEBERÍA ESCOGER?

El modo principal de **Nemesis: Aftermath** es el **modo Epílogo**, una partida corta (45-60 min.) de 5 turnos que se juega **después** de una partida normal.

Cuando comienza este Epílogo, ha transcurrido un periodo de tiempo indeterminado desde los eventos de la partida básica de Némesis.

Los jugadores usan **Personajes** (que no participaron en la partida básica) que entran en la Némesis a investigar. La nave aún muestra muchas cicatrices de sus tribulaciones pasadas, así que cualquier resto de vuestra partida anterior tendrá efecto en la partida Epílogo.

Una partida Epílogo es mucho más corta que una partida normal de **Némesis**, pero es más difícil y ofrece un juego más dinámico.

En lugar de Objetivos, los jugadores tendrán que completar los, en apariencia simples, **Requisitos personales** mientras tratan de colaborar para hacer frente a varias **Alertas**. Además, aquellos jugadores que persigan intereses más egoístas pueden aceptar la **Oferta lucrativa**.

Los jugadores también usan el **tablero de Transbordador** adicional. Representa una pequeña nave nueva (acoplada a la Némesis) con 4 espacios de compartimento adicionales. La expansión **Némesis: Aftermath** añade **4 nuevos compartimentos «2»**.

Puedes jugar la partida Epílogo con menos jugadores de los que jugaron en la partida normal.

## RASGOS

La expansión **Némesis: Aftermath** añade una **carta de Rasgo** para cada Personaje (tanto del juego base como de la expansión). Las cartas de Rasgo otorgan ventajas y desventajas específicas durante la partida.

La carta de Rasgo se coloca boca arriba junto al tablero de personaje y sus reglas tienen efecto durante el resto de la partida.

## NUEVOS PERSONAJES

**Némesis: Aftermath** añade 5 nuevos personajes al juego.

Cuando los jugadores eligen su Personaje, la carta de Elección de personaje les permite coger el personaje del color adecuado del juego base o de la expansión Aftermath.

*Por ejemplo, el personaje rojo de Aftermath (el Convicto) puede reemplazar al personaje rojo básico (el Soldado).*

Después de elegir su personaje, cada jugador se queda con su carta de Elección para evitar que otro jugador escoja el otro personaje del mismo color.

Los dos personajes rojos (el Convicto y el Soldado) nunca pueden estar en la misma partida a la vez.

Los personajes de Aftermath son muy diferentes a los del juego base. En la siguiente sección encontrarás un resumen de estos nuevos personajes que te proporcionará pistas sobre cómo jugarlos, sus fortalezas y debilidades.

## DIRECTOR GENERAL (AZUL)

*El Director general es dueño no solo de la Némesis sino, probablemente, también de toda la tripulación. Y de la mitad de los negocios que dejasteis en vuestro hogar.*

*Su presencia a bordo es síntoma de cuán importante es esta misión para él. Puedes apostar a que sabe por qué está aquí cada uno. Eso... Y muchas cosas más....*

El Director general es un frágil anciano. Si no fuera por su robot enfermera, tendría problemas para realizar la más sencilla de las acciones. En la partida, esto significa que el Director general comienza con 1 Herida grave de cuerpo.

### EXPLICACIONES ADICIONALES DE OBJETOS:

- La roboenfermera acompaña siempre al Director general. La **robot** le permite tener más de las 10 cartas de acción estándar en su mazo de acción. Algunas de estas acciones, marcadas con un , son específicas de la Robot, lo que significa que será ella quien las realizará, en lugar del propio Director general.

- La mayoría de estas acciones gastan la **Energía** de la Robot. Usa marcadores de Munición/Herida para representar los marcadores de Energía de la Robot. Cuando juegues una carta con el icono  retira 1 ENERGÍA de la Robot.

- Las cartas que tienen  en lugar del coste de acción son una excepción. No cuestan Energía, pero son de un solo uso y deben retirarse del mazo de acción del Director general después de usarse.

- Si el Robot se queda sin marcadores de Energía, no puedes jugar ninguna carta de acción . No obstante, puedes seguir descartando estas cartas para pagar otras acciones. Para recargar los marcadores de Energía de la Robot, descarta 1 Objeto Recarga de Energía y gasta 1 carta de acción de tu mano (como cuando recargas un Arma de energía).

- Las dos cartas de Objeto de Misión **Código de acceso** son iguales desde el punto de vista del resto de jugadores, de tal forma que no sabrán cuál es la que ha activado el Director general. Cuando ha activado una carta de Objeto de Misión, el jugador Director general la coloca en su Inventario y retira la otra.

- El Objeto **Control de Cápsula** permite al Director general o bien lanzar la Cápsula escogida de forma remota (incluso con cualquier personaje dentro) o modificar el estado del Motor elegido a distancia.

- El Objeto **Códigos de navegación** permite al Director general o bien reemplazar la carta de Coordenadas por una que elija (desde cualquier lugar del tablero), o bien coger un Objeto a su elección de un mazo del mismo color que el compartimento en el que se encuentra. Es especialmente poderoso en los compartimentos blancos, donde el Director general podrá escoger cualquier Objeto de los mazos rojo, verde o amarillo.

### EXPLICACIONES ADICIONALES DE CARTAS DE ACCIÓN:

- El único coste de realizar la acción **Proteger** es retirar la carta del mazo.

- Para jugar **Puñetazo robótico**, primero retira 1 marcador de Energía y después tira el dado de combate. Si golpeas al Intruso, puedes retirar marcadores de Energía adicionales para infligir 1 Herida adicional al mismo Intruso. Después, comprueba el efecto de Herida.

- Y una cosa más** te permite jugar una ronda adicional durante el mismo turno de juego, después de haber pasado. No puedes utilizar esta acción si eres el último jugador en pasar.

- Demolición** cuesta 1 Energía de la Robot

- Reparaciones rápidas** cuesta 1 Energía del Robot.

- El único coste de realizar la acción **iDetenlo!** es retirar la carta del mazo. Funciona con cualquier Ataque de Intruso, sin importar su origen (Ataque por sorpresa, paso de Ataque de los Intrusos, etc.).

- Cuando juegas **Autoridad** debes declarar el compartimento de destino antes de que ningún jugador pueda jugar cartas de interrupción.

### EXPLICACIONES ADICIONALES DE RASGOS:

- Mientras queden marcadores de Energía en tu carta Robot, tu Herida grave de cuerpo se considera vendada. Puede curarse de la forma normal.

- Comprobar los **Objetivos corporativos** solo tiene sentido en una partida básica de Némesis o en el modo Misión de investigación. No hay Objetivos corporativos en el modo Epílogo.

*Consulta Misión de investigación - pág. siguiente.*

## ANDROIDE (VERDE)

*La Androide no es humana. Al ser un ente artificial, se comporta de forma distinta a sus compañeros «orgánicos». Es totalmente leal a su creador y único propietario, una de las grandes corporaciones de vuestro hogar.*

La Androide, al ser un organismo sintético, no puede utilizar los Objetos verdes para vendar o curar sus Heridas. Hasta que vuelva a su fabricante, la Androide solo puede repararse utilizando Objetos específicos y su carta de acción **Auto-reparación**.

### EXPLICACIONES ADICIONALES DE OBJETOS:

- El **Arma del brazo** es parte del brazo de la Androide. Por eso, la Androide comienza la partida con 2 Manos libres.

- La Androide es muy poderosa, pero tiene una autonomía limitada. Cuando el marcador de Tiempo llega a la 5ª casilla en la consola de Tiempo, los sistemas de la Androide se apagan y el jugador es eliminado.

- La **Batería de emergencia** permite a la Androide vivir más tiempo. Si no se activa este Objeto, el jugador terminará antes la partida. Aún así, la Androide sigue teniendo que ponerse en hibernación o usar una Cápsula de escape para conseguir su Objetivo.

- El **Módulo de desactivación** funciona durante el paso Ataque de Intruso de la fase de Evento

### EXPLICACIONES ADICIONALES DE CARTAS DE ACCIÓN

- Auto-reparación** es la única manera de la que puedes curar a la Androide. Debes descartar un Objeto apropiado para curar las Heridas.

- Eficiencia** te permite utilizar una acción del compartimento en el que estás siempre y cuando no haya un marcador de Fallo en ese compartimento.

### EXPLICACIONES ADICIONALES DE RASGOS:

- Los **Objetivos corporativos** solo se usan en partidas normales de **Némesis** o de Misión de investigación. Esto implica que, en esas partidas, el Director general conocerá todos los Objetivos de la Androide.

- Ten en cuenta que la Androide puede recoger Objetos verdes para comerciar con los tripulantes humanos!

- La Androide puede usar la Ropa para deshacerse de un marcador de Mucosidad.

- Las Heridas de la Androide solo pueden vendarse o curarse utilizando la acción de Auto-reparación. Los Objetos, las acciones de compartimento o las cartas de acción de la Médica no funcionan.

- Después de robar una carta de Contaminación, escanéala inmediatamente.

Si está **INFECTADA**, sufres 1 Herida leve y retiras esa carta de Contaminación de tu mazo de acción (como harías con una carta no infectada durante la acción de Descansar).

Si **NO ESTÁ INFECTADA**, retiras esa carta de Contaminación de tu mazo de acción (como harías con una carta no infectada durante la acción de Descansar).

Después, roba otra carta.

## «« PREPARACIÓN DE LA PARTIDA »»

### PSICÓLOGA (BLANCO)

Los viajes prolongados en el espacio suelen provocar mucha tensión entre los miembros de la tripulación, incluso con los implantes inhibidores de violencia. Al reclutar a la tripulación para este viaje, el Director general se aseguró de incluir una Psicóloga a bordo.

Jugar con la Psicóloga es una experiencia única. Depende mucho de que otros personajes hagan su voluntad. La Psicóloga sabe cómo manipular a otros, tanto usando sus cartas de acción como jugando «honestamente». Puede ser muy servicial y comprensiva, pero no le hagas enfadar...

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE OBJETOS:

- Cuando entrega el **Dron Oculobular** a otro personaje, la Psicóloga conocerá todos los chequeos que haga este personaje (como comprobar la carta de Coordenadas o la carta de Objetivo de otro personaje) y todas las decisiones secretas que tome (como cambiar el estado del Motor).

- Ten en cuenta que el **Escáner emocional** no funcionará si el Pasillo que une los dos compartimentos está bloqueado por una Puerta cerrada.

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE CARTAS DE ACCIÓN:

- Puedes jugar **Echar una mano** sobretim mismo. Robarás 2 cartas y descartarás 1. El resto de personajes robarán 1 carta y descartarán 1 carta.

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE RASGOS:

- Asegúrate de ir acompañada cuando te muevas por la nave. ¡Tu supervivencia depende de ello! Encárgate de moverte con otro compañero cuando lo necesites

- La acción de Mover de tu Rasgo se resuelve de la siguiente forma:
  - El otro personaje escoge un compartimento de destino y paga por su acción de Mover.

- La Psicóloga declara que va a usar su Rasgo **Loquera** y descartar una carta de acción de su mano.

- Las dos miniaturas se mueven al compartimento de destino y tiene lugar toda la secuencia de acción de Movimiento (el jugador activo hace la tirada de Ruido y sufre sus efectos).

### CAZARRECOMPENSAS (MORADO)

La razón principal de que el Cazarrecompensas esté a bordo es su presa: el Convicto. O bien le está escoltando a prisión o bien, si el Convicto no está en la partida, está viajando para atraparlo. Si el Convicto está en la partida, el Cazarrecompensas posee el único juego de llaves para las Esposas del Convicto, y puede ser convencido de liberar al criminal... si le conviene hacerlo.

La mejor amiga del Cazarrecompensas es su perra Laika. Como corresponde al mejor amigo de un cazador de hombres, Laika está muy cibernetzada, lo que le permite colaborar eficazmente con el Cazarrecompensas.

Al principio de la partida, coloca la miniatura de Laika en el tablero de personaje del Cazarrecompensas.

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE OBJETOS:

- Después de realizar una acción de Registrar con el **Modo búsqueda**, Laika vuelve al tablero de personaje del Cazarrecompensas y el Objeto se coloca en su inventario.

- El **Modo agresivo** te permite infligir 1 Herida a un Intruso en el compartimento del Cazarrecompensas cada vez que Laika podría moverse y no lo hace (utilizando la acción de **¡Vamos Chica!** o el rasgo de **Laika** antes de realizar tu primera acción cada turno).

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE CARTAS DE ACCIÓN:

- **Movimiento táctico** te permite escoger 1 Intruso en tu compartimento y Moverte con él al compartimento adyacente que elijas. El resto de Intrusos en el compartimento del que sales no te atacan.

- La segunda habilidad de la acción de **Guardiana** retira a Laika de la partida. Significa que no podrás volver a utilizarla. ¡Úsala como último recurso! Funciona con cualquier Ataque de Intruso, sin importar su origen (Ataque por sorpresa, paso de Ataque de los Intrusos, etc.).

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE RASGOS:

- Puedes mover a Laika a un compartimento adyacente al que se encuentra.

- Laika ignora los efectos de un marcador de Fuego en el compartimento, pero su habilidad no se aplica a otros personajes en el mismo compartimento. Laika no sufrirá Heridas, pero cualquier otro personaje se verá afectado con normalidad.

- Laika ignora las Torretas.

- Cuando Llamas a Laika, se coloca en el tablero de personaje del Cazarrecompensas, sin importar la distancia.

### CONVICTO (ROJO)

El Convicto empieza la partida esposado. Uno de los otros jugadores (el Cazarrecompensas si está en la partida) recibirá la Llave de las esposas que puede liberarlo. El Convicto tendrá que amenazar, negociar o persuadir de algún modo al resto de jugadores para que le permitan descartar sus Esposas y liberar sus manos.

Las habilidades del Convicto reflejan sus años pasados en el inframundo criminal. Es un avezado luchador, acostumbrado a improvisar cuando se enfrenta a situaciones desesperadas. Es el único tan valiente, o loco, como para enfrentarse a un Intruso armado tan solo con una tubería recién arrancada de algún sistema de la Némesis.

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE OBJETOS:

- Tu **Brazo aumentado** te permite realizar Descansar como una acción básica. Los efectos se describen en la carta de acción Descansar.

Las Heridas graves ignoradas con tu Brazo aumentado no se consideran vendadas. Ten en cuenta que puedes utilizar tu Brazo aumentado para realizar una acción de Descansar y, además, seguir ignorando el efecto de una Herida grave.

- Cuando no consigues golpear a tu blanco en un ataque cuerpo a cuerpo, la **Tubería** solo permite reducir 1 Herida grave en 1 Herida leve.

Puedes conseguir la Tubería en cualquier compartimento. Cada vez que tengas que descartar tu Tubería, gira la carta para señalar que podrías conseguir otra Tubería. No puedes Intercambiar tu Tubería. Solo tú puedes usarla.

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE CARTAS DE ACCIÓN:

- **Necesito eso** no es una Interrupción, por lo que las Interrupciones de otros personajes no le afectan.

- La tirada de Ruido de **Mal genio** se hace después del efecto completo de la acción de compartimento (p. ej. realizar una tirada de Ruido por las reglas del Nido).

- **Oportunista** seguirá funcionando si las Puertas del Pasillo que atraviesas están destruidas

- Cuando usas **Carga**, primero tiras el dado de combate, añades 1 Herida adicional al Intruso objetivo y después compruebas el efecto de la Herida

#### EXPLICACIONES ADICIONALES DE RASGOS:

- Tu rasgo te permite sobrevivir a más Heridas graves pero ¡ten cuidado! Incluso así, los ataques de los Intrusos te seguirán matando.



## MODOS ADICIONALES

### MODO MISIÓN DE INVESTIGACIÓN (120 MIN.)

Es una partida completa que puede jugarse en lugar de una partida normal de *Némesis*. La partida dura 15 turnos y los jugadores solo pueden usar personajes Aftermath. Los jugadores usan el Transbordador Aftermath y los Objetivos del juego base. Los nuevos personajes, los Eventos y las fichas de exploración de Aftermath garantizan una experiencia nueva y diferente.

### AÑADIR LOS COMPONENTES AFTERMATH AL JUEGO BASE DE NÉMESIS

En una una partida normal de *Némesis*, los jugadores pueden sustituir cualquier personaje básico (y sus cartas) por el personaje Aftermath correspondiente (y sus cartas) del mismo color.

No obstante, ten en cuenta que los personajes Aftermath están más preparados para jugar a la expansión Aftermath que a una partida normal.

Las 4 piezas de compartimento «2» nuevas Aftermath, las 3 Torretas, y las cartas de Rasgo se pueden añadir al juego base.

El modo epflogo puede jugarse después de una partida Misión de investigación (o de una partida normal con personajes Aftermath) aunque no puedes conservar los personajes entre las partidas.

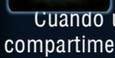
# OTROS COMPONENTES DE AFTERMATH



## CARTAS DE ALERTA

La expansión *Némesis Aftermath* añade un nuevo mazo de Alertas

Las Alertas son pequeñas misiones, similares a los Eventos y los Objetivos, que la tripulación debe completar. Si no se completa una Alerta en el tiempo establecido, la partida termina con la derrota de todos los personajes a bordo. El tiempo establecido para completar una carta de Alerta varía entre modos de juego, tal y como se describe más adelante.



Cuando una Alerta requiere que coloques una **Muestra** en un compartimento en concreto, usa los marcadores de Objetivo especial de *Historias no contadas 1*. Las muestras se consideran Objetos voluminosos.



- Icono de Alerta

## ETAPAS DE ALERTA

Algunas Alertas están divididas en dos Etapas. Debes cumplir la primera Etapa antes de cumplir la segunda (y última), completando así la Alerta. Las Alertas de una única Etapa se completan con éxito cuando se cumplen sus requisitos

Cuando cumplas la primera Etapa de una Alerta, indícalo poniendo cualquier marcador (como un marcador de Munición/Herida) en el icono de Etapa de la carta de Alerta.

## 1 ACCIÓN DE ACTIVACIÓN

Algunas Alertas requieren realizar la nueva acción de **Activación**.

Esta nueva acción básica solo puede realizarse en el compartimento que especifica la Alerta. Puede realizarse estés o no en Combate. Siempre cuesta 1 carta de acción.

La acción de Activación no tiene otro efecto que completar la tarea descrita en esa carta de Alerta en concreto.

## NUEVOS COMPARTIMENTOS

La expansión *Némesis: Aftermath* incluye cuatro **PIEZAS DE COMPARTIMENTO «2» NUEVAS**.

Pueden añadirse a la reserva de compartimentos «2» del juego base como deseos.

Además de los cuatro compartimentos, la expansión también incluye tres nuevas **cartas de Objeto preparado** (asociadas a uno de los cuatro compartimentos nuevos): La Mira láser, el Dron de combate y el Traje atmosférico. Esto tres Objetos no pueden prepararse fuera del Taller.

Ten en cuenta que necesitan Componentes distintos a los usados para Preparar objeto en el juego básico.



## TALLER

### 1 PREPARA UN OBJETO ESPECIAL:

Cuando un personaje en este compartimento realiza la acción básica Preparar objeto, puede cambiar uno de los siguientes Objetos por uno de los nuevos Objetos preparados:

- Recarga de Energía = Mira láser
- Herramientas = Dron de combate
- Ropa = Traje atmosférico

La acción de este compartimento no funciona si hay un marcador de Fallo en él.



## SERVIDORES

### 2 UTILIZA OTRA COMPUTADORA:

Realiza la acción de compartimento de cualquier compartimento explorado en funcionamiento que tenga una Computadora.



## CENTRAL DE ALARMAS

### 1 HAZ RUIDO:

Escoge cualquier otro compartimento sin ningún personaje en él y haz una tirada de ruido ahí.

Puede desencadenar un Encuentro, aunque no producirá un Ataque por sorpresa.



## CONTROL DE TORRETAS

### 2 CONTROLA LAS TORRETAS:

Puedes escoger 1 ficha de Torreta cualquiera del tablero y cambiar su Estado. El nuevo Estado se coloca boca abajo sobre la pila de Estados.

## TORRETAS

Se coloca una miniatura de Torreta en el compartimento en el que se ha revelado su ficha de Exploración. Esto permite que haya Torretas en partidas sin el Control de torretas y viceversa.

Las Torretas no pueden colocarse en el Nido o en un compartimento cubierto de mucosidad.

Su estado inicial se selecciona al azar mezclando las 3 fichas de Estado diferentes y apilándolas boca abajo al lado de la Torreta. La ficha superior indica el Estado actual de la Torreta. El Estado de la Torreta se descubre cuando se entra en el compartimento por primera vez.

Las Torretas pueden destruirse con una acción de Demolición.

Durante el paso de Daño por fuego, los Intrusos siempre destruyen cualquier Torreta activa en su compartimento. El disparo de la Torreta ocurre a la vez que el ataque (ver más abajo) por lo que es posible que un Intruso destruya una Torreta y muera en el proceso.

«Ignora el paso de Daño por fuego» no se aplica a las Torretas.

Las Torretas destruidas se retiran del tablero.

### ESTADO DE LA TORRETA:



**INACTIVA** – la Torreta está inactiva y no puede ser destruida.



**BLANCO: TODOS** – la Torreta dispara a todo lo que entra en el compartimento este turno (cualquier Intruso que se genere en él se considera que entra). Los disparos de la Torreta se resuelven en el paso Daño por fuego.

Los personajes reciben **1 Herida leve**; los Intrusos sufren **1 Herida**.



**BLANCO: INTRUSOS** – como BLANCO TODOS pero solo funciona con los Intrusos

Si quieres usar las Torretas en una partida básica de *Némesis*, debes añadir las 3 fichas de Exploración nuevas (con una Torreta) y colocar las miniaturas de Torreta junto con sus fichas de Estado cerca del tablero.

## NUEVO TABLERO: TRANSBORDADOR

El Transbordador está formado por 4 compartimentos.

El **Compartimento Principal** está impreso en el tablero.

Para los otros tres, utiliza piezas de compartimento «2» adicionales escogidas al azar. Los compartimentos del Transbordador no tienen contadores de Objeto. Por lo tanto, aquí no puede encontrarse ningún Objeto con la acción de Registrar.

El Compartimento Principal no tiene su propia acción de compartimento. Sin embargo, algunas Alertas se refieren a él.

El Transbordador incluye algunas reglas de movimiento nuevas:

● Un personaje que esté en el Compartimento Principal del Transbordador puede moverse a cualquier compartimento Principal de la *Némesis* con un Acceso a los Pasillos de servicio.

● Un personaje que esté en un compartimento de la *Némesis* con un Acceso a los Pasillos de servicio puede moverse a cualquier compartimento «2» adicional del Transbordador.

● La *Némesis* y el Transbordador se consideran como una única nave a efectos de cualquier acción remota o regla (afectar otro compartimento, los Motores, etc.).

El Transbordador también tiene una consola de Tiempo nueva que se usa en las partidas *Aftermath*. Está formada por 5 casillas.

## FICHAS DE EXPLORACIÓN DE AFTERMATH

Las fichas de Exploración de *Aftermath* funcionan de forma similar a las fichas de Exploración del juego base. La única diferencia es que no fijan el contador de Objetos.

Cuando prepares una partida Epílogo o Misión de investigación, coloca 1 ficha de Exploración *Aftermath* en cada compartimento del tablero principal (incluyendo Cabina, Motores e Hibernatorio).

Cuando un personaje entra en un compartimento con una ficha de Exploración *Aftermath*, la descubre y la resuelve de la siguiente forma:



### BLOQUEO DE PUERTAS:

Cierra todas las Puertas en los Pasillos conectados con este compartimento A EXCEPCIÓN del Pasillo que has utilizado para entrar en el compartimento.

Si has utilizado los pasillos de servicio para entrar en el compartimento, cierra TODAS las Puertas de Pasillos conectados a este compartimento.



### PELIGRO:

Como el resultado de una tirada de Ruido.



### HUEVO:

Coloca un Objeto voluminoso Huevo de Intruso en este compartimento.



### COMPARTIMENTO CON MUCOSIDAD:

Deja la ficha en ese compartimento. Cada vez que entres en el compartimento, coge automáticamente un marcador de Mucosidad.



### LARVA:

Coloca una miniatura de Larva en este compartimento. No provoca un Encuentro y no tienes que hacer una tirada de Ruido.



### FUEGO:

Como la ficha de Exploración Fuego.



### CUERPO:

Coloca un Objeto voluminoso Cuerpo de Intruso en este compartimento.



### CADÁVER:

Coloca un Objeto voluminoso Cadáver de personaje en este compartimento.

Después de resolver una ficha de Exploración *Aftermath*, retírala (a excepción de la ficha Compartimento con mucosidad).

# MODO EPÍLOGO

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

**01** Antes de preparar el modo Epílogo, debes jugar una partida de *Némesis* normal completa. ¡Recuerda que si has usado algún personaje Aftermath durante la partida normal, estos personajes no estarán disponibles en la partida Aftermath!

Por razones obvias, si la nave *Némesis* fue destruida tras perder la integridad de su casco (cuando deberías poner el 9º marcador de Fuego o por Autodestrucción), no se puede utilizar el modo Epílogo.

**11** Retira todos los Intrusos del tablero y mete las fichas de Intruso correspondientes en la bolsa del Intruso.

Después, añade:

- **Partida 2 - 3 jugadores:** 1 ficha de Larva y 2 fichas de Intruso Adulto.
- **Partida 4 jugadores:** 2 fichas de Larva y 4 fichas de Intruso Adulto.
- **Partida 5 jugadores:** 3 fichas de Larva y 6 fichas de Intruso Adulto. Si te quedas sin fichas de Intruso, no añadas más fichas.

**21** Retira:

- Todos los marcadores de Fuego y de Ruido del tablero.
- Cualquier Objeto que los jugadores hayan encontrado o preparado (se descartan).

**31** Deja:

- Los marcadores de Fallo, las fichas de Puerta y las Cápsulas de escape donde estaban al final de la partida normal.
- Las cartas de Debilidad de Intruso, estén descubiertas o no. Coloca marcadores de Estado sobre las Debilidades descubiertas. Están inactivas hasta que alguien las **redescubra**.

Para **redescubrir** una Debilidad se usan las mismas reglas que para descubrirla. Simplemente tienes que volver a hacerlo otra vez.

**41** Baraja y pon boca abajo cerca del tablero los siguientes mazos: Ataque de Intruso, Evento Aftermath, Contaminación y Heridas graves. Mezcla las fichas de Motor y las cartas de Coordenadas y colócalas en el tablero como en la preparación del manual básico.

**51** Da la vuelta a todos los compartimentos no explorados y revela sus fichas de Exploración para fijar el número de Objetos de esos compartimentos. Ignora cualquier efecto especial de las fichas de Exploración.

**61** Coge las fichas de Exploración de Aftermath, mézclalas y coloca 1 ficha (boca abajo) al azar en cada pieza de compartimento. Coloca 1 también en el Hibernatorio, la Cabina y los Motores.

**71** Coloca el tablero Transbordador en la mesa, al lado del tablero *Némesis*.

**81** Baraja todas las piezas de compartimento «2» adicionales restantes sin mirar su cara frontal y coloca boca arriba y al azar una pieza de compartimento «2» en cada uno de los espacios de compartimento con un «2» en el tablero Transbordador. Si hay un compartimento cubierto de mucosidad, retíralo y coge otra pieza de compartimento «2» adicional.

**91** Coge tantas cartas de Ayuda como jugadores haya en la partida y reparte una carta a cada jugador al azar. Estas cartas determinan el orden en el que elegirán los personajes.

**101** Cada jugador coge el soporte de cartas de Inventario con el mismo número que su carta de Ayuda.

Después, cambia las cartas de Ayuda básicas por las cartas de Ayuda de Aftermath.

**111** Baraja todas las cartas de Elección de personaje y reparte 2 a cada jugador. Cada jugador escoge un personaje, devuelve la otra la mazo de Elección de personajes y lo baraja.

**121** Cada jugador coge los siguientes componentes: tablero de personaje, miniatura, mazo de cartas de acción, carta(s) de Objeto inicial, Objetos de misión y carta de Rasgo. El jugador inicial recibe la ficha de Jugador inicial.

**131** Todos los jugadores colocan sus miniaturas de personaje en el Compartimento Principal, en el orden determinado por su número.

**141** Baraja todas las cartas de Requisito personal y reparte 1 carta a cada jugador.

**151** Baraja las cartas de Alerta y colócalas boca abajo cerca del tablero. Revela la primera carta de Alerta.

**161** Pon la carta de Oferta lucrativa boca arriba, cerca del tablero.

**171** Coloca el marcador de Tiempo en la casilla verde de la consola de Tiempo del Transbordador.

## ALERTAS EN LAS PARTIDAS EPÍLOGO

Durante esta partida tendrás que solucionar 2 **Alertas**.

Tienes **2 turnos** para completar cada una de ellas.

Cada vez que el marcador de Tiempo llega a una **casilla amarilla** en la **Consola de Tiempo del Transbordador**, chequea si has completado los requisitos de la Alerta actual.

En caso afirmativo, retira la carta de Alerta.

En caso contrario, la partida termina con derrota de todos los personajes. La situación de la *Némesis* se vuelve demasiado inestable para ser manejada por tu tripulación.

Al principio del **Turno 3**, roba una segunda carta de Alerta.

No hay ninguna Alerta en el **Turno 5** ipero es la hora de que la tripulación huya!

## EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DEL INTRUSO

Este paso no sucede en el modo Epílogo.

## EVENTOS EN LAS PARTIDAS EPÍLOGO

Los eventos Aftermath funcionan de la misma manera que en el juego base, con una regla adicional: tienen el icono de **Alerta** (▲). Cuando veas ese icono en una carta de Evento, haz una tirada de Ruido.

## FASE DE EVENTO

### 1: CONSOLA DE TIEMPO

Avanza el marcador de Tiempo en la consola de Tiempo del Transbordador 1 casilla.

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

### 2: CHEQUEO DE ALERTA (SOLO TURNOS 3 Y 5)

Comprueba los requisitos para completar la Alerta.

Después, si estás en el turno 3, revela la segunda carta de Alerta.

### 3: ATAQUE DE LOS INTRUSOS

Cada Intruso en Combate con un personaje le ataca.

### 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.

- 1) Movimiento de Intruso.
- 2) Efecto del Evento.
- 3) Hacer tirada de Ruido (si la carta muestra el icono de Alerta).

### 6: FIN DEL TURNO

## CHEQUEO DE VICTORIA

Tras el Turno 5, el Transbordador abandona la *Némesis* y vuelve a la nave nodriza, sin importar los personajes que estén a bordo.

Para ganar la partida en este modo de juego, se deben cumplir los siguientes requisitos:

**1)** Los jugadores deben haber **revelado todas las fichas de Exploración Aftermath** de la *Némesis*.

● En una partida de 2 jugadores, pueden quedar sin revelar hasta 3 fichas de Exploración Aftermath.

Si esta condición no se cumple, la misión fracasa. Los personajes pierden.

**2)** El jugador debe **cumplir su Requisito personal**.

**3)** El personaje del jugador **debe estar en el Transbordador cuando este vuelve a la nave nodriza** (o el personaje debe abandonar la nave en una Cápsula de escape).

**4)** Los jugadores deben resolver su **Chequeo de contaminación** (como se describe en el juego base).

**O BIEN:**

Un jugador puede aceptar la **Oferta lucrativa** en cualquier momento si no quiere ayudar a sus camaradas. Si decide hacerlo, debe coger la carta de Oferta lucrativa y descartar su Requisito personal. Obtendrá la victoria automática si completa los requisitos de la Oferta lucrativa y sobrevive a su chequeo de Contaminación.

# MODO MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

Este modo de juego está diseñado para aquellos jugadores que quieren jugar una partida normal de **Nemesis** usando los componentes de la expansión **Aftermath**.

Este modo es una partida completa usando elementos de **Aftermath**. No se juega como la continuación de una partida normal.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA: PASOS 1-15

**1]** Coloca el **tablero principal** sobre la mesa, por su cara básica. Coloca el **tablero del Transbordador** al lado.

**2]** Baraja todas las **piezas de compartimento «2»** sin mirar su cara frontal y coloca boca abajo y al azar una pieza de compartimento «2» en cada uno de los espacios de compartimento con un «2» en los dos 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 del Transbordador. Si revelas el **Compartimento cubierto de mucosidad**, cambialo por otra pieza de compartimento «2» al azar.

**5]** Coge las **fichas de Exploración**, retirando las **fichas de Puertas** y de **Peligro** y añadiendo las **fichas de Torre**. Mézclalas sin mirar su cara frontal y pon boca abajo y al azar una ficha sobre cada pieza de compartimento **sin explorar**.

**6]** Coge las **fichas de Exploración Aftermath**, mézclalas sin mirar su cara frontal y pon boca abajo y al azar una ficha sobre **CADA** compartimento de la **Nemesis** (incluyendo Cabina, Hibernatorio y Motores). De esta forma, todas las piezas de compartimento tendrán dos fichas de Exploración diferentes (una del juego base y otra de **Aftermath**).

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

**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 (1 de «dañado» y 1 de «en funcionamiento») y mézclalas boca abajo. Colócalas boca abajo y una encima de la otra en el espacio de Motor «1» que les corresponde en el tablero. La ficha de Motor que está encima indica el verdadero estado del Motor. Repite este paso para las fichas de Motor «2» y «3».

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

- **5 fichas de Huevo**
- **3 cartas de Debilidad** al azar.

**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, 1 Reina.

Después añade 1 ficha de Adulto adicional por cada jugador de la partida.

El resto de las fichas de Intruso se colocan cerca de los tableros. Se utilizarán durante la partida. Coloca las fichas de Cuerpo de intrusos también cerca de los tableros. Representarán los Intrusos que hayáis matado.

**12]** Coge los siguientes Eventos del **mazo de Evento básico**: *Acechar*, *Cortocircuito*, *Cacería* (dirección de movimiento de Intruso 3), *El rastro de la presa*, *Daño*, *Fallo del soporte vital*, *Nacimiento*, *Fuego perjudicial* y barájalos con el **mazo de Evento Aftermath** para crear el **mazo de Evento Misión de investigación**.

**13]** Baraja y pon boca abajo cerca del tablero los siguientes mazos: **3 mazos de Objeto** (cada uno de un color diferente), el **Evento Misión de investigación**, el de **Ataque de Intruso**, el de **Contaminación**, el de **Alertas** y el de **Herida grave**.

Pon el **mazo de Objeto preparado** cerca de los 3 mazos de Objeto. Coloca el **Escáner** cerca del mazo de Contaminación.

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

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

**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! Ahora pasa a la preparación de la tripulación, que se detalla a continuación.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA: PASOS 16-22 PREPARACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

**16]** Coge tantas **cartas de Ayuda** como jugadores haya en la partida y reparte una carta a cada jugador al azar. Estas cartas determinan el orden de la Elección de personaje (paso 19). Si hay 3 jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 3; si hay 4 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 cartas** de Inventario con el mismo número que su carta de Ayuda. Se usa para mantener ocultas tus cartas de Objeto durante la partida.

## « MODO MISIÓN DE INVESTIGACIÓN »

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

Baraja estos dos mazos por separado y reparte a cada jugador 1 carta del mazo de **Objetivos corporativos** y 1 carta del mazo de **Objetivos personales**. ¡Todos los jugadores deben mantener sus cartas de **Objetivo** ocultas el resto de 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**; las enseña; elige 1 de las cartas; devuelve la otra carta al mazo de **Elección de personaje** y lo vuelve a barajar. A continuación, el jugador 2 elige a su personaje de la misma forma; después el jugador 3, y así sucesivamente.

Un jugador solo puede controlar el personaje cuya carta eligió durante la **Elección de personajes**.

El jugador que controle la **Androide**, descarta su **Objetivo personal** (boca abajo) y roba un segundo **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, que coloca en el **Compartimento Principal** del **Transbordador**.

**C)** El **mazo de cartas de Acción** de su personaje, lo baraja y lo coloca boca abajo en el lado izquierdo de su tablero de personaje.

**D)** Las **cartas de Objeto de misión** de su personaje y las pone con la cara horizontal hacia arriba cerca de su tablero de personaje. Estos objetos **NO ESTÁN** activos al inicio de la partida, pero los personajes pueden llevar a cabo pequeñas Misiones durante la partida para activarlos.

**E)** La **carta de Rasgo** y la pone con la cara horizontal hacia arriba cerca de su tablero de personaje.

**F)** La **carta de Objeto inicial** de su personaje, la cual debe colocar en uno de los dos espacios de mano que hay en su tablero de personaje. *El Arma del brazo de la Androide y el Robót del Director general se colocan al lado de los Objetos de misión.* Cada **Objeto inicial** recibe una cantidad de marcadores de **Munición** igual a la capacidad, indicada en su carta.

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

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

**23]** Todos los jugadores colocan sus miniaturas de personaje en el **Compartimento Principal**.

## EVENTOS EN UNA PARTIDA MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

Los eventos funcionan de la misma manera que en la partida **Epílogo**, con la excepción de que el icono de **Alerta** (▲) se usa para robar cartas de **Alerta** en lugar de hacer tiradas de **Ruido**.

## ALERTAS EN UNA PARTIDA MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

Durante una partida **Misión de investigación**, algunos **Eventos** pueden provocar diversas **Alertas**. Cada vez que robas una carta de **Evento** que tenga el icono de **Alerta** (▲), en lugar de hacer una tirada de **Ruido** como en el modo **Epílogo**, roba 1 carta de **Alerta** y coloca la **Consola de Tiempo del Transbordador** en la casilla 5 (ignora el icono si ya hay una **Alerta** activa).

Tienes 5 turnos para completar cada **Alerta**.

Cuando la **Consola de Tiempo del Transbordador** llega a su casilla roja final, chequea si has cumplido todos los requisitos de la **Alerta**. Si no lo has hecho, la partida termina y todos los personajes a bordo mueren.

Si hay una **Alerta** en marcha cuando la partida termina, chequea si has cumplido todos los requisitos de la **Alerta**. Si no lo has hecho, la partida termina y todos los personajes a bordo mueren.

## EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DEL INTRUSO

Este paso se resuelve como en el juego base.

### FASE DE EVENTO

#### 1: CONSOLA DE TIEMPO

Avanza el **marcador de Tiempo** en la **Consola de Tiempo** y, si está presente, la **consola de Tiempo del Transbordador** 1 casilla.

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

#### 2: CHEQUEO DE ALERTA

Comprueba los requisitos para completar la **Alerta**.

#### 3: ATAQUE DE LOS INTRUSOS

Cada **Intruso** en **Combate** con un personaje le ataca.

#### 4: DAÑO POR FUEGO

#### 5: RESOLVER CARTA DE EVENTO

Roba y resuelve 1 carta de **Evento**.

- Movimiento de **Intruso**
- Efecto del **Evento**

#### 6: EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DEL INTRUSO

#### 7: FIN DEL TURNO

## METAS DE LOS JUGADORES Y FIN DE LA PARTIDA

Este paso se resuelve como en el juego base.

## UTILIZAR EL RELOJ DE ARENA EN PARTIDAS DE NÉMESIS

Si quieres añadir otro nivel de tensión a tus partidas de **Némesis**, utiliza el **reloj de arena** que hemos incluido.

Dale la vuelta al principio de cada turno de juego.

Cuando un jugador se da cuenta de que se ha quedado sin **arena**, puede cogerlo. El jugador que coge el **reloj de arena** cuando está vacío puede elegir un **compartimento** del **tablero** y lanzar el **dado de Ruido**, usando las reglas normales.

Si se produce un **Encuentro**, el **Ataque por sorpresa** sera contra el jugador con menos cartas en su mano. Si no hay ningún personaje en el **compartimento** elegido, no se producirá un **Ataque por sorpresa**.

Después de resolver esta tirada de **Ruido**, deja el **reloj** a un lado. Se le da la vuelta al principio del siguiente turno de juego.

No es obligatorio coger el **reloj** si el jugador no quiere hacerlo.

Si cualquier jugador protesta por el uso del **reloj de arena**, puede retirarse después de realizar una tirada de **Ruido**.