

NEMESIS

REPRÉSAILIA



LIBRO DE REGLAS



SUMARIO

INTRODUCCIÓN	6
Relato de una partida típica	6
RESUMEN DEL FINAL DE LA PARTIDA	7
Ganar y perder	7
Cuándo termina la partida	7
PREPARACIÓN	8
Preparación de la partida	11
Preparación de los jugadores	10
ESTRUCTURA DE LA RONDA DE JUEGO	12
Fase de los jugadores	12
Fase de los Intrusos	14
Fase de Evento	14
Fase de ordenamiento	15
REGLAS DETALLADAS	16
Personajes	16
La Salud y las Heridas de los personajes	18
EL MAPA	19
Secciones	19
Compartimentos	20
Pasillos	21
Puertas	22
Marcadores y fichas del mapa	23
MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES	24
Secuencia de Movimiento	24
Secuencia de Exploración	24
Tirada de Ruido	25
EJEMPLO DE MOVIMIENTO DE UN PERSONAJE	26
OBJETOS	28
Interacciones	29
INTRUSOS	30
Tipos de Intruso	30
La bolsa de los Intrusos	30
Movimiento de los Intrusos	30
Ataques de los Intrusos	32
LA SALUD DE LOS INTRUSOS Y CÓMO SE LES COMBATE	33
Disparar	33
Acribillar	33
Ataque cuerpo a cuerpo	34
La Salud de otros Intrusos	34
LA REINA	35
LAS CARTAS DE CONTAMINACIÓN	36
EL ROBOT	37
LA LANZADERA Y EL SISTEMA ANTIAÉREO	37
PROCEDIMIENTOS	38
FINAL DE LA PARTIDA	39
LOS OBJETIVOS Y LA TAREA DE LA MISIÓN	39
MODOS ADICIONALES	40
GLOSARIO DE LOS ICONOS	40

CRÉDITOS

En memoria de Łukasz Orwał, el mejor de todos nosotros. Ojalá volviéramos a vernos.

Diseño del juego: Adam Kwapiński

Pruebas y desarrollo: Michał Lach y Michał Oracz

Supervisión de las pruebas internas: Paulina Włodarczyk

Pruebas adicionales: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Paweł Samborski, Konrad Sulzycki, Filip Tomaszewski y Wojciech Zielinski

¡Queremos dar las gracias a todos los jugadores que nos han ayudado a probar el juego en nuestras oficinas, en convenciones y telemáticamente!
Libro de reglas: Michał Lach

Redacción: Marcin Mortka, Aleksandra Klesta y Krzysztof Piskorski

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

Traducción al español: J. Ignacio Candil

Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

Maquetación en español: Sergio Gómez Canalejo

Dirección artística: Patryk Jedraszek y Adrian Radziun

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

Ilustraciones: Piotr Foksowicz, Agnieszka Szade, Ewa Labak, Patryk Jedraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleanski, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz, Maciej Łaszkiewicz y Mateusz Michalski

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

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

Maquetación en español: Sergio Gómez Canalejo

Producción: Witold Chudy, Adrianna Kociecka, Mateusz Wolski, Zofia Jerzynska, Jacek Szczypinski, 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

Agradecimientos especiales: Michał Matłosz, Tomasz Sejmicki, Maciej Misinski, Tomasz Trzesimiech, Marzena Tusinska, Anna Lis-Wilkosz, Paul Grogan ¡y a todos los que nos apoyaron durante la creación y el desarrollo del juego!

CONTENIDO

CARTAS DE TAMAÑO ESTÁNDAR



5 cartas de Ayuda

6 cartas de Elección de personaje

60 cartas de Acción
(10 por personaje)

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



8 cartas de Tarea de la Misión



22 cartas de Objetivo
(7 Objetivos de la Misión y 15 Objetivos particulares)



12 cartas de Tarea de la Misión en solitario/cooperativa



12 cartas de Exploración



20 cartas de Evento



20 cartas de Ataque de Intruso

CARTAS PEQUEÑAS



90 cartas de Objeto
(30 carta de cada tipo)



7 cartas de Objeto de personaje



24 cartas de Pertrechos de apoyo



27 cartas de Herida grave



6 cartas del Robot



12 cartas de Salud de la Reina

COMPONENTES PRINCIPALES



3 piezas perimetrales
del contador de rondas



3 piezas perimetrales
de Sección



23 piezas de compartimento
(3 «A», 3 «B», 4 «C» y 13 «?»)



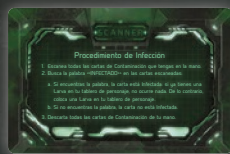
40 piezas de Pasillo
(10 de cada valor «1», «2», «3» y «4»)



5 tableros de personaje



6 tarjetas de personaje



1 Escáner



1 bolsa de los Intrusos



5 soportes para cartas
(Mochilas)



1 hoja de Ayuda de los
compartimentos y 1 hoja de
Ayuda de los Objetivos



6 peanas de plástico coloreadas



1 hoja de Ayuda
de los Intrusos



2 dados de Acrillamiento de seis caras,
2 dados de Disparo de ocho caras y
2 dados de Ruido de diez caras

FIGURAS/MINIATURAS



6 personajes

NOTA: dependiendo de tu versión del juego, en la caja encontrarás figuras de cartón o miniaturas de plástico. Sin embargo, sea cual sea tu versión del juego, en estas reglas se usa la palabra «miniatura» para referirse a ambos tipos de componente.

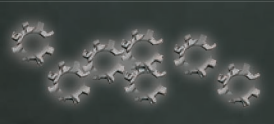


8 Drones en cuatro posturas

MARCADORES Y FICHAS



9 marcadores de Fuego



14 marcadores de Fallo



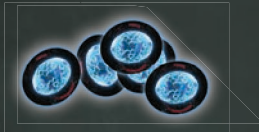
30 marcadores de Ruido



30 marcadores comunes



1 marcador de la ronda



5 fichas de Huevo



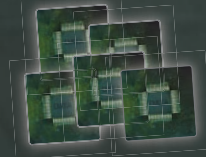
1 ficha de Autodestrucción y
1 ficha de la Lanzadera



20 fichas de Aseguramiento



14 fichas de
Puerta con sus peanas



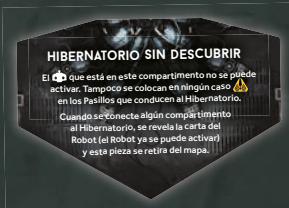
5 fichas de Datos



1 ficha del Hibernatorio



3 fichas de Soporte vital



1 pieza de Hibernatorio
sin descubrir



80 fichas de Equipo táctico
(20 de Munición, 20 de Granada,
20 de Oxígeno y 20 de Botiquín)



2 fichas de Antiaéreo



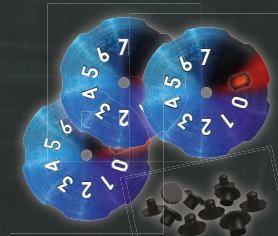
5 fichas de Asfixia



1 ficha de Jugador inicial



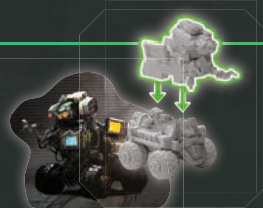
40 fichas de Intruso
(1 en blanco, 9 Reinas,
8 Drones, 16 Adultos y 6 Larvas)



5 medidores de Oxígeno y
5 conjuntos de clips para los medidores de Oxígeno
(tienen que montarse en los tableros de personaje)



36 Adultos en seis posturas



1 Robot



6 Larvas



1 Reina

INTRODUCCIÓN

Nemesis: Represalia es un juego semicooperativo diseñado para 1-5 jugadores que se fundamenta en una historia dinámica y la tensión del género de ciencia ficción terrorífica. Cada jugador asume el papel de un miembro de un pelotón de marines pertrechados con equipo profesional que han sido enviados a un complejo infestado de seres alienígenas letales y a los que se ha encomendado una misión, aunque es posible que sus objetivos personales se opongan unos a otros. En cualquier caso, hay una cosa que deben hacer por encima de todas: sobrevivir.

RELATO DE UNA PARTIDA TÍPICA

¡Firmes, marines!

Este relato introductorio se ha diseñado para que te familiarices con el desarrollo de una partida estándar y te proporciona un resumen tematizado de las reglas esenciales de Nemesis: Represalia, por lo que todos los términos, personajes y lugares que se usan durante una partida están resaltados para que se distingan bien. Esperamos que esta historia te sirva para aprender las reglas con más facilidad y de una manera más placentera. ¡Y después de algunas partidas, seguro que tendrás tus propias historias que contar!

*No hay duda de que esta Misión parte del informe más preciso que el Cuerpo de Marines haya facilitado alguna vez, ya que Inteligencia Militar no ha intervenido en absoluto: no hay ningún reconocimiento externo del **Complejo** ni mapas de la disposición de los **compartimentos**, solo alguna vaga idea de qué **Secciones** deben de componerlo... Y aquí estamos, desembarcando de la lanzadera para internarnos en la oscuridad de la **Zona de aterrizaje** con nuestro más reluciente **Equipo** a punto, con la cabeza alerta y con una **Tarea de la Misión** bien clara: eliminar a la Reina de cualquiera que sea la plaga de Intrusos que ha tomado este lugar. Por supuesto, a los pelotones de asalto como el nuestro siempre llega alguna que otra lucrativa oferta de un tercero, por lo que podría haber lo que se dice algunos **Objetivos particulares** en juego. Esto nos obliga a permanecer atentos a todos los frentes.*

*Me adentro en lo desconocido, que es justo lo mío porque soy el **Reconocedor**. Lo prudente sería encontrar y asegurar el **Hibernatorio** antes que nada, ya que podría ser nuestra única forma de sobrevivir en un caso extremo. A medida que abro camino al grupo sin trabas, entro en otro **compartimento** demasiado confiado y poco concentrado, así que las llamas del **Fuego** que ruge en su interior me saltan a la cara. Antes de poder retroceder al **Pasillo**, mi comunicador suena: «¡A tus seis, Zero!».*

*Y ahí están: cuatro **Intrusos Adultos**, con pintas de acabar de salir del mismísimo infierno, plantados en mitad del Pasillo entre mí y el resto del pelotón. Todo ocurre muy rápido: ajusto mi **Rifle de asalto** y lo uso para **Acribillarlos** descargando la mitad de mi **Munición** en sus feas jetas y matando al menos a uno. Después, me lanzo a la carrera entre las llamadas para llegar al Pasillo del otro extremo del compartimento. El equipo tendrá que vérselas con el resto mientras procedo con el reconocimiento solo en la oscuridad... o, al menos, eso espero. La verdad es que no puedo quejarme de ello precisamente, ya que trabajar solo tiene sus ventajas.*

*Entro en la **Sección B** y encuentro un Pasillo que conduce al **Hibernatorio**, pero los sistemas del Complejo no están muy finos hoy: una **Puerta cerrada** me impide seguir avanzando. Al mismo tiempo, aparece otro Intruso atraído por el **Ruido**. Vuelvo a ajustar mi rifle, ya que correría el serio riesgo de malgastar balas si intento Acribillar a ciegas a ese cabrón escurridizo. Tras un buen rato de **Disparar**, cae finalmente, pero no antes de que consiguiera hacerme un **Rasguño** en el brazo con sus repugnantes zarpas.*

*No solo voy corto de **Munición**, sino que también debo encontrar algo de **Oxígeno** pronto. Sin embargo, en lugar de eso encuentro un **Extintor** razonablemente intacto mientras **registro** el compartimento. No me servirá de mucho en caso de **Asfixia**, pero está bien tener a mano un juguete así. Finalmente y ya asfixiándome, entro en el Hibernatorio y voy directo al **Robot** de servicio. Estas unidades suelen llevar tanques de oxígeno... y el aire fresco es más útil que las drogas de combate.*

*El Oficial informa de su progreso: han avanzado metódicamente, **asegurando** compartimentos y **reforzando Pasillos** sin prisa y con cautela. Ese no es mi estilo, pero han conseguido llegar al compartimento del **Control del Soporte vital**. Al **reparar un Fallo** en ese lugar, un bendito soplo de aire fresco fluye por la **Sección B**, incluido mi compartimento. Sin embargo, y antes de que pueda darles las gracias, me llega por el comunicador un sonido de fuego intenso. Me percato al instante de que se trata de algo tremendamente horrible y no ando errado: la **Reina** está aquí, pero eso significa que no está protegiendo el **Nido**...*

*Tengo que seguir adelante sin más compañía que los gritos de mi equipo a través del comunicador. Nuestro **Zapador** ha conseguido herir a la Reina de alguna manera, pero esa pérdida de **Salud** solo la enfurece. Unos segundos más tarde, escucho un grito que me hiela la sangre: «¡Evacuación inmediata!», **ordena** el Oficial al equipo. Mierda... Pero todavía puedo lograrlo, ya que tengo un plan.*

*Entro en el Nido y me hago con lo que venía a buscar: un **Huevo**. De vuelta al Pasillo, neutralizo a una **Larva** solitaria y deshago el camino de vuelta al compartimento del **Sistema de refrigeración** para iniciar el **Procedimiento de Autodestrucción**. Es la única opción que nos queda, pues **destruir el Complejo** implica matar a la Reina y arrasar el Nido, ¿no? Pero también todo lo que hay dentro, incluidos nosotros. Contacto con mi pelotón, o lo que sea que quede de él, para indicarle el punto de encuentro en la **Sección C** y después corro como alma que lleva el diablo.*

*Como siempre, llego el primero. La **Cápsula de escape**, mi último recurso, aguarda pacientemente en el muelle. Intento no prestar mucha atención al tremendo dolor que siento por todo el cuerpo, ya que poco puedo hacer ahora para tratarme las **Heridas** leves o más graves estando el **Quirófano** en el otro extremo del Complejo. Ni siquiera me molesto en **usar un Botiquín**.*

*Poco después de llegar yo, aparece la **Médica** del pelotón, Bandaid, pero quiere regresar por donde vino. Esa maldita hermana de la caridad se lleva algunos suministros y me dice que defienda el perímetro, aunque yo no comparto su manía por el heroísmo. «¿De qué vas, Zero!?», grita por el comunicador mientras preparo el despegue de la Cápsula para **Huir del Complejo** por fin. «¡Vuelve aquí cagando leches, no sobrevivirás al viaje: estás infectado!», pero no me trago un farol tan cutre... He cumplido mi **Objetivo**.*

Jodida Médica, ¿cómo es que lo sabía? Ya lo noto, se mueve en mi interior y crece con rapidez. No me queda mucho tiempo, ¿no? Vale... nunca pretendí ser el orgullo de mi viejo, pero seguro que todavía puedo hacerlo rico. Sí, eso hará que el viejo cabrón se sienta aún peor por tener que vivir de mis créditos el resto de su vida... ¿Me habéis oído, corpis? Haced la transferencia y pagadme algo más, que os he conseguido el doble de muestras de las que acordamos. Y de verdad espero que tengáis protocolos efectivos para abrir latas de gusanos como en la que estoy metido... Y como la que soy. Porque bueno, si no es el caso, fijar las coordenadas de destino de la lanzadera directamente a la Tierra, por «seguridad corporativa», puede que acabe siendo una broma pesadísima.

RESUMEN DEL FINAL DE LA PARTIDA

GANAR Y PERDER

Es posible que una partida de *Nemesis: Represalia* acabe con varios ganadores, pero no se trata de un juego cooperativo porque, al fin y al cabo, cada personaje se centra en seguir su propio plan: cada personaje no solo se esfuerza por cumplir uno de los dos Objetivos con los que empieza, sino que también debe sobrevivir a la Misión y, por último, encontrar un lugar seguro.

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

1. **Huir del Complejo o Hibernar:** cada personaje debe asegurarse de que está a salvo antes de que termine la partida. Esto no se limita solamente a no morir, sino que también debe usar uno de los compartimentos que lo deje en un lugar seguro, como:
 - a. Huir usando la Lanzadera de la Zona de aterrizaje.
 - b. Encerrarse en una cápsula hibernando en el Hibernatorio.
 - c. Huir del Complejo mediante la Cápsula de escape.
2. **Completar uno de sus Objetivos:** al inicio de la partida, a cada jugador se le reparten dos Objetivos secretos: uno particular y otro de la Misión:
 - a. Los Objetivos particulares muestran un Objetivo que solo debe cumplir el personaje.
 - b. La mayoría de los Objetivos de la Misión corresponden a la Misión común del equipo, que se describe en otra carta (*la Tarea de la Misión*).Durante la partida, cada jugador escoge cuál de los dos Objetivos que tiene en la mano quiere cumplir.
3. **Sobrevivir a los Procedimientos de Infección y Eclosión:** estos dos Procedimientos del Final de la partida sirven para comprobar si los personajes mueren debido a haber quedado Infectados.

Más información sobre los Objetivos y los Procedimientos en las páginas 38 y 39.

Todos los jugadores que sobrevivan y que cumplan las tres condiciones anteriores ganan la partida.

CUÁNDO TERMINA LA PARTIDA

La partida termina cuando ocurre una de estas cosas:

- **La ronda 14 finaliza:** el tiempo se ha agotado y todos los personajes que no hayan huido o hibernado no tienen salvación posible, por lo que se considera que han muerto.
- **O BIEN**
- **Todos los personajes han muerto, han huido o han hibernado:** en tal caso, ya no quedan jugadores en la partida, así que se da por terminada.

En ambos casos, lo siguiente es pasar a resolver el Final de la partida para determinar qué jugadores ganan.

Más información sobre el Final de la partida en la página 39.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

PREPARACIÓN

La preparación se divide en dos partes: la preparación de la partida y la preparación de los jugadores:

- La **preparación de la partida** es mecánica y puede hacerse con antelación.
- La **preparación de los jugadores** implica elegir personajes (👤) y Pertrechos de apoyo. Dado que requiere que los jugadores tomen decisiones, debería hacerse con todos los jugadores presentes en la mesa.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

A continuación se describe toda la preparación de una partida. Para ello, lleva a cabo lo siguiente en el orden indicado:

A. PREPARACIÓN DE LAS SECCIONES

1. Toma las 3 **piezas perimetrales de Sección** y las 3 **piezas perimetrales del contador de rondas**, conéctalas unas a otras y colócalas en la mesa.
 2. Pon la pieza de **Hibernatorio sin descubrir** sobre el compartimento «Hibernatorio».
- NOTA: esta pieza se queda ahí hasta que los personajes lleguen al Hibernatorio. Hasta entonces, se considera que el Hibernatorio está sin descubrir, no se pueden colocar fichas de Ruido en los Pasillos conectados a él y el Robot no puede activarse.*
3. Coloca el **marcador de la ronda** en la primera casilla del contador de rondas.
 4. Coloca la **ficha de la Lanzadera** (🚀) en la casilla «10» del contador de rondas.
 5. Coloca la **ficha de Autodestrucción** (💣) en el espacio que le corresponde encima del contador de rondas.
 6. Coloca 1 **marcador común** en la casilla que está más arriba del medidor de **Elección de Objetivo**.
 7. Coloca las 3 **fichas de Soporte vital** y la **ficha del Hibernatorio** con la cara «Inactivo» bocarriba (🔴) y (🔴) en los espacios que les corresponden de las tres piezas perimetrales de Sección.
 8. Baraja las **cartas del Robot**, roba 1 sin mirarla y colócala boca-bajo en el espacio que le corresponde de la pieza perimetral de la Sección A. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas del Robot sin miraras.
 9. Coloca 1 **ficha de Munición** (con la cara «lleno» bocarriba) y 1 **ficha de Oxígeno** en los espacios que hay junto a la carta del Robot.



NOTA: las fichas de Munición tienen dos caras, una para indicar que el cargador está lleno y la otra para indicar que está medio lleno. Todas la fichas de Munición entran en juego, ya sea durante la preparación o en el transcurso de la partida, con la cara «lleno» bocarriba.

10. Monta la **miniatura del Robot** y colócala en el **Hibernatorio**.

NOTA: si tienes la expansión «Terreno», no montes el Robot ahora. En su lugar, coloca en el Hibernatorio solo la parte que corresponde a la base del Robot y espera a que el Robot se revele para montar la otra parte.

11. Mezcla las 2 **fichas de Antiaéreo** y colócalas boca-bajo y una sobre la otra en el espacio que les corresponde de la pieza perimetral de la Sección B.
12. Coloca las 5 **fichas de Huevo** en el espacio que les corresponde de la pieza perimetral de la Sección C.
13. Coloca 4 **fichas de Munición** (con la cara «lleno» bocarriba), 4 **fichas de Granada** (💣), 4 **fichas de Oxígeno** (🟢) y 4 **fichas de Botiquín** (🩹) en los espacios que les corresponden junto a la Zona de aterrizaje.
14. Mezcla todas las **piezas de Pasillo**, mételas dentro del inserto de los Pasillos y colócalo cerca del contador de rondas. En el transcurso de la partida, robarás Pasillos de ese inserto de forma que evites ver el frontal de los Pasillos (la cara con el valor que no es 0) antes de robarlos.

MODO LETAL

Algunos Pasillos muestran un segundo valor de Ruido más pequeño. Ese valor solo se usa en el modo letal (consulta la página 40).

15. Una por una, roba 3 piezas de Pasillo al azar y conéctalas a la Zona de aterrizaje bocarriba, es decir, mostrando las caras que tienen los valores que no son 0.

Si uno o más de esos Pasillos tienen un espacio de Puerta, debes colocarlos con el espacio conectado a la entrada de la Zona de aterrizaje.

16. Ordena todas las **piezas de compartimento** en cuatro pilas según lo que muestre su reverso: «A», «B», «C» y «?». A continuación, mezcla cada pila y colócala boca-bajo cerca de las piezas de Pasillo.

LOS PRIMIGENIOS SON INTRUSOS

«Intrusos» es un nombre genérico para todas las razas alienígenas del universo de *Nemesis*; sin embargo, esta caja incluye en concreto una raza llamada «Primigenios». Debido a esto, se considera que los términos «Intrusos» (👤) y «Primigenios» son equivalentes durante las partidas.



B. PREPARACIÓN DE LOS INTRUSOS

1. Baraja el **mazo de Exploración** y colócalo bocabajo en la mesa dejando espacio para una pila de descarte.
2. Ordena todas las **fichas de Intruso** en pilas según el tipo de Intruso. A continuación, mezcla cada pila y colócala en la mesa con la imagen del Intruso bocarriba.
3. Mete en la **bolsa de los Intrusos** lo siguiente:
 - 1 ficha en blanco
 - 2 fichas de Larva
 - 3 fichas de Adulto al azar
 - 1 ficha de Adulto al azar adicional por cada personaje que participe en la partida

A continuación, deja la bolsa en la mesa junto a las pilas de fichas de Intruso restantes.

4. Coloca el inserto de las miniaturas de Intruso cerca de las pilas de fichas de Intruso.
 5. Baraja los **mazos de Ataque de Intruso y Evento**, y colócalos bocabajo en la mesa dejando espacio para sus pilas de descarte.
 6. Baraja las **cartas de Salud de la Reina** y colócalas con la cara que tiene números bocabajo en el espacio que les corresponde de la pieza perimetral de la Sección C.
- A continuación, coloca 1 marcador común en la casilla «0» del contador de impactos de la Reina.
7. Coloca la **hoja de Ayuda de los Intrusos** con la cara «La Reina está viva» bocarriba cerca de la bolsa de los Intrusos. Este componente proporciona una referencia rápida de los efectos de robar fichas de la bolsa de los Intrusos.

C. RESTO DE LOS COMPONENTES

1. Separa los siguientes mazos:
 - Los tres mazos de Objeto (rojo, verde y amarillo)
 - El mazo de Contaminación
 - El mazo de Heridas graves

A continuación, baraja cada mazo y colócalo bocabajo a la derecha del Complejo dejando espacio para sus pilas de descarte.
2. Coloca el inserto de los siguientes componentes en un lugar que esté a mano:
 - Marcadores de Ruido (🔊)
 - Marcadores de Fuego (🔥)
 - Marcadores de Fallo (🔧)
 - Las Puertas y sus peanas
 - Fichas de Aseguramiento
 - Fichas de Equipo táctico (Munición, Oxígeno, Granada y Botiquín)
 - Marcadores comunes
3. Coloca los 6 dados, el Escáner y el resto de las fichas en un lugar que esté a mano.



INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Para preparar a los jugadores, lleva a cabo lo siguiente:

A. PREPARACIÓN DE LOS OBJETIVOS Y ELECCIÓN DE LOS PERSONAJES

1. Toma tantas **cartas de Ayuda** como jugadores haya en la partida: si hay tres jugadores, toma las cartas numeradas del 1 al 3; si hay cuatro jugadores, las cartas numeradas del 1 al 4, etc. A continuación, barájalas y reparte 1 carta a cada jugador. Por último, cada jugador revela su carta.

NOTA: el número que se muestra en la carta de Ayuda se usa para las Elecciones de personaje que vienen a continuación y también para determinar algunos Objetivos durante la partida.

2. Toma las **cartas de Objetivo** y sepáralas en dos mazos: **particulares** y **de la Misión**; toma también el **mazo de Tarea de la Misión**. A continuación, retira de cada mazo todas las cartas cuyo símbolo de cantidad de jugadores sea más alto que la cantidad de jugadores que haya en la partida. Por último, baraja cada mazo y:
 - a. Reparte a cada jugador bocabajo 1 carta de **Objetivo particular** y 1 carta de **Objetivo de la Misión**. Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de estos dos mazos sin mirárlas.
 - b. Todos los jugadores deben mantener en secreto sus cartas de Objetivo y no deben enseñárselas a los otros jugadores en ningún momento, ya que solo pueden revelarse en el Final de la partida. Sin embargo, es posible hablar de las cartas de Objetivo y mentir sobre ellas.
 - c. Roba 1 carta de **Tarea de la Misión** y colócala bocarriba en el espacio que le corresponde debajo del contador de rondas. Hecho esto, vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de este mazo.
3. Baraja todas las **cartas de Elección de personaje** y reparte 2 cartas al jugador 1, quien no debe enseñárselas a los otros jugadores. A continuación, ese jugador elige 1 de esas cartas (*el personaje con el que va a jugar*) y la revela. Por último, la otra carta se vuelve a barajar con el resto de las cartas del mazo sin que nadie la vea. Esta secuencia se repite para cada jugador en orden ascendente de número de jugador hasta que todos hayan elegido un personaje con el que jugar.

B. PREPARACIÓN DE LOS PERSONAJES

Cada jugador lleva a cabo lo siguiente:

1. Toma 1 **tablero de personaje** y lo coloca frente a sí. A continuación, coloca en su tablero de personaje la **tarjeta de personaje** que corresponda al personaje que haya elegido.
2. Coloca 1 **marcador común** en el espacio que está más a la izquierda del **contador de Salud** ubicado en la parte inferior de su tablero de personaje.
3. Ajusta su **medidor de Oxígeno** al valor máximo, que es 7.
4. Toma la **miniatura** del personaje que haya elegido, le inserta la **peana coloreada** que corresponda al color de su personaje y coloca la miniatura en la Zona de aterrizaje.
5. Toma el **soporte para cartas (la «Mochila»)** que muestre su número de jugador y lo coloca encima de su tablero de personaje.
6. Toma todas las **cartas de Acción** de su personaje, las baraja y las coloca bocabajo formando un mazo a la izquierda de su tablero de personaje. Además, los jugadores tienen que dejar algo de espacio a la derecha de sus tableros de personaje para una pila de descarte de cartas de Acción.

NOTA: la Contratista tiene 5 cartas marcadas como «Contratista» y otras 5 marcadas como «Contratista: Asesora». Esta distinción solo se aplica en las expansiones, por lo que de momento se ignora.

7. Toma su **carta de Objeto de personaje**: si es un Objeto Pesado, la coloca en uno de los espacios de mano de su tablero de personaje. Si es Blindaje, la coloca en el Estado «Herido de gravedad» del contador de Salud. A continuación y si el Objeto tiene espacios de Munición, coloca 1 ficha de Munición (■) del inserto con la cara «lleno» bocarriba en cada uno de esos espacios.

NOTA: la Contratista empieza con 2 Objetos de personaje.

8. Por último, vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las **cartas de Elección de personaje**, ya que no van a usarse más.

C. ELECCIÓN DE LOS PERTRECHOS DE APOYO

Estos pasos solo se aplican a los personajes que no son la Contratista, puesto que ella no participa en la Elección de los Pertrechos de apoyo porque ya empieza con 2 Objetos.

Lleva a cabo lo siguiente:

1. Baraja el mazo de **Pertrechos de apoyo**, roba 7 cartas y enséñaselas a todos los jugadores.
2. El jugador que tenga el número de jugador más alto elige 1 de esas cartas y la coloca en el lugar adecuado de su zona de juego: si es un Objeto Pesado, en uno de los espacios de mano de su tablero de personaje; si es Blindaje, en el Estado «Herido de gravedad» del contador de Salud.
3. En orden descendente de número de jugador, cada uno de los demás jugadores elige 1 carta de Pertrechos de apoyo hasta que todos los jugadores tengan una.
4. Si alguna de las cartas de Pertrechos de apoyo escogidas tiene espacios de Equipo táctico vacíos, estos se rellenan con las fichas de Equipo táctico correspondientes del inserto. Las fichas de Equipo táctico solo se pueden colocar en los espacios de Equipo táctico de los colores correspondientes. Sin embargo, en los espacios grises puede colocarse cualquier ficha de Equipo táctico.
Más información sobre las fichas de Equipo táctico en la página 16.
5. Vuelve a dejar en la caja del juego las cartas de Pertrechos de apoyo que no se hayan elegido y deja el mazo de Pertrechos de apoyo cerca de los mazos de Objeto, ya que se usará durante la partida.
6. Como último paso, cada jugador toma del inserto 4 fichas de Equipo táctico a su elección combinándolas como prefiera y las coloca en el Corraje táctico del lado izquierdo de su tablero de personaje. Las fichas de Munición se colocan con la cara «lleno» bocarriba. Los jugadores pueden llevar a cabo este paso simultáneamente, pero también pueden hacerlo en orden descendente de número de jugador si es necesario.

NOTA: recomendamos que, al jugar la primera partida, los jugadores empiecen con 1 ficha de cada tipo.

D. INICIO DE LA PARTIDA

1. Cada jugador roba 5 cartas de Acción de su mazo para formar su mano.
2. El jugador 1 recibe la **ficha de Jugador inicial**.
3. ¡La partida empieza con el Jugador inicial!



INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

ESTRUCTURA DE LA RONDA DE JUEGO

La partida se juega a lo largo de una serie de rondas, cada una dividida en cuatro fases diferentes: **fase de los jugadores**, **fase de los intrusos**, **fase de Evento** y **fase de ordenamiento**.

En las páginas siguientes se describen con detalle las cuatro fases, pero a continuación puedes ver la estructura de la ronda completa con un resumen de cada paso:

FASE DE LOS JUGADORES

Empezando por el Jugador inicial (*el jugador que tenga la ficha de Jugador inicial*) y siguiendo en sentido horario, los jugadores llevan a cabo un turno en el que resuelven los siguientes tres pasos:

1. **Realizar dos acciones:** realiza dos acciones a tu elección de entre las indicadas en tu tablero de personaje.
2. **Consumo de Oxígeno:** si estás en una Sección que tiene el sistema de Soporte vital Inactivo () , consumes 1 punto de Oxígeno () .
3. **Daño por Fuego:** si estás en un compartimento donde hay Fuego () , pierdes 1 punto de Salud () .

Este proceso se repite hasta que todos los jugadores han pasado.

FASE DE LOS INTRUSOS

1. **Intrusos que arden:** los Intrusos () que están en un compartimento donde hay Fuego reciben 1 impacto.
2. **Ataques de los intrusos:** los Intrusos atacan a los personajes () que estén en los mismos compartimentos que ellos.

FASE DE EVENTO

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

FASE DE ORDENAMIENTO

5. **Cambio de Jugador inicial:** el siguiente jugador en sentido horario pasa a ser el Jugador inicial.
6. **Robar cartas de Acción:** cada jugador repone su mano robando cartas.
7. **El tiempo avanza:** el marcador de la ronda avanza y empieza una nueva ronda.

FASE DE LOS JUGADORES

En esta fase, los jugadores se turnan en sentido horario empezando por el Jugador inicial. Los turnos de los jugadores que hayan pasado se saltan, pero el orden de los turnos se mantiene.

NOTA: los números de jugador de las cartas de Ayuda no se tienen en cuenta de cara al orden de los turnos. Después de la preparación, solo se usan a efectos de algunas cartas de Objetivo.

DESEMPATE POR ORDEN DE LOS TURNOS

La forma más habitual de resolver un empate en *Nemesis: Represalia* es mediante el orden de los turnos.

Es posible que las reglas mencionen al primer personaje en el orden de los turnos, en cuyo caso se refieren al Jugador inicial (*el jugador que tenga la ficha de Jugador inicial en ese momento*) o al más cercano a él en sentido horario siguiendo el orden de los turnos.

Cuando todos los jugadores hayan pasado, la fase de los jugadores termina y da comienzo la fase de los intrusos.

TURNOS DE LOS JUGADORES

En su turno, los jugadores deben resolver los siguientes tres pasos en orden:

1. Realizar dos acciones
2. Consumo de Oxígeno
3. Daño por Fuego

Los jugadores también pueden, una vez por partida, elegir un Objetivo durante su turno, lo que no cuenta como una acción.

Más información sobre cómo se escogen los Objetivos en la página siguiente.

1. RESOLVER ACCIONES

En tu turno, debes realizar dos acciones escogidas de la lista que se muestra en tu tablero de personaje (*ver más abajo*). Si no puedes realizar ninguna otra acción, debes realizar la acción «Pasar». Puedes realizar la misma acción varias veces en un mismo turno.

– Lista de acciones básicas –

Coste de 0 cartas de Acción:

- Jugar 1 carta de Acción
- Pasar

Coste de 1 carta de Acción:

- Hacer un Movimiento (*consulta «Movimiento de los personajes» en la página 24*)
- Colocar 1  (*consulta «Fichas de Aseguramiento» en la página 23*) 
- Disparar en un compartimento (*consulta «Disparar» en la página 33*)
- Acribillar en un Pasillo (*consulta «Acribillar» en la página 32*)
- Realizar un Ataque cuerpo a cuerpo (*consulta «Ataque cuerpo a cuerpo» en la página 34*)
- Usar un Objeto (*consulta «Objetos» en la página 28*)
- Activar el Robot (*consulta «Activación del Robot» en la página 37*) 
- Intercambiar (*consulta «Intercambiar» en la página 29*) 
- Usar Equipo táctico (*consulta «Correaje táctico» en la página 16*)

Coste de 2 cartas de acción:

- Usar el compartimento (*consulta «Compartimentos» en la página 20*) 
- Hacer un Movimiento cauteloso (*consulta «Movimiento de los personajes» en la página 24*) 



NUNCA EN COMBATE

Algunas acciones (*marcadas con un *) solo pueden realizarse cuando los personajes no están en combate. Se considera que un personaje está en combate si hay uno o más Intrusos en el compartimento donde está el personaje.

Para realizar una acción, pagas el coste indicado antes descartando de tu mano la cantidad de cartas de Acción requeridas y dejándolas bocarriba en la pila de descarte. A continuación, resuelves la acción escogida.

COSTE EN CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de Acción descartadas para pagar el coste de acciones básicas o como resultado de algún efecto se dejan en una pila de descarte sin resolver sus efectos.

Hay que tener en cuenta que «Pasar» es una acción en *Nemesis: Represalia*. Por tanto, los jugadores no pasan automáticamente cuando no tienen cartas en la mano, sino que han de realizar la acción «Pasar» de todos modos. A veces, esto puede obligar a un jugador a esperar hasta su siguiente turno si es que ya ha realizado dos acciones.

2. CONSUMO DE OXÍGENO

Si estás en una Sección que tiene el sistema de Soporte vital Inactivo, consumes 1 punto de Oxígeno.

Más información sobre el Oxígeno en la página 17.

3. DAÑO POR FUEGO

Si estás en un compartimento donde hay Fuego, pierdes 1 punto de Salud.

Más información sobre el Fuego en la página 23.

JUGAR CARTAS DE ACCIÓN



Las cartas de Acción se componen de las siguientes partes:

- Nunca en combate:** algunas cartas de acción muestran este símbolo para indicar que no se pueden jugar en los compartimentos donde haya Intrusos.
- Nombre**
- Efectos de la carta de Acción:** el efecto de la carta cuando se juega.
- Efecto de Reacción:** algunas cartas pueden tener un efecto de Reacción.
- Personaje:** especifica el personaje al que pertenece la carta.

Cuando realizas una acción «Jugar 1 carta de Acción», revelas la carta de Acción escogida de tu mano, resuelves su efecto y, a continuación, la dejas en la parte superior de la pila de descarte.

PASAR

Cuando pasas, puedes descartar tantas cartas de tu mano como quieras, ya sean cartas de Acción o cartas de Contaminación. Hecho esto, tu turno termina.

A partir del momento en que un jugador pasa, sus turnos se saltan durante el resto de la ronda en curso; sin embargo, los jugadores que han pasado pueden seguir usando Reacciones.

REACCIONES

Algunas cartas de Acción pueden usarse fuera del orden normal de los turnos para reaccionar a algo que ocurre en la partida: son las Reacciones.

Cualquier jugador puede jugar un efecto de Reacción en cualquier momento si se cumplen las condiciones para ello descritas en la carta. En tal caso, la carta de Acción correspondiente se coloca frente a ese jugador, se resuelve el efecto de Reacción de la carta y, por último, se deja la carta en la parte superior de la pila de descarte.

Las Reacciones no son acciones y, por tanto, no cuentan de cara al límite de acciones por turno.

ELEGIR UN OBJETIVO

En su turno, los jugadores también pueden elegir su Objetivo: cada jugador solo puede elegir un Objetivo una vez por partida y mientras aún tenga 2 cartas de Objetivo.

El Objetivo se puede elegir antes o después de cualquiera de las dos acciones de un turno, pero no en mitad de alguna de ellas. A todos los efectos, elegir un Objetivo NO se considera una acción.

Para elegir un Objetivo, los jugadores se quedan con 1 de sus cartas de Objetivo y retiran la otra de la partida sin enseñársela a los demás jugadores. El Objetivo que se quedan deben cumplirlo antes de que se termine la partida. Hecho esto, el marcador del medidor de Elección de Objetivo se mueve 1 casilla hacia abajo si es posible y el jugador que ha elegido su Objetivo roba tantas cartas de Acción como indique el medidor.



Efectivamente, cada Elección de Objetivo reduce la cantidad de cartas que roba el siguiente jugador que decida elegir un Objetivo: el primer jugador roba 3 cartas de Acción; el segundo y el tercero, 2 cartas; y el cuarto y el quinto, 1 carta.

Los jugadores deben cumplir el Objetivo que se han quedado para poder ser considerados ganadores.

MANDATOS

Algunos efectos permiten a los personajes realizar una acción usando a otro personaje. En este sentido, es el propietario de ese efecto quien escoge al blanco de la acción que se manda, la cual puede mandarse incluso a un personaje que ya haya pasado.

Por ejemplo, si mandas a un personaje que acribille, tú decides en qué Pasillo acribilla ese personaje.

RESTRICCIONES A LOS MANDATOS

A los jugadores no se les permite realizar una acción usando a otro personaje que pueda resultar en un Ataque oportuno de un Intruso, como mandar a otro personaje que salga de un compartimento donde haya Intrusos o que atraviere un Pasillo donde los haya.

EFFECTOS

Al escoger un efecto (de una carta de Acción, una carta de Objeto, un compartimento, etc.), debes poder resolver el efecto por completo. Si eso no es posible, no puedes escoger ese efecto.

Por ejemplo, la carta de Acción «Agacharse y cubrirse» requiere que descartes 1 carta de Acción adicional. Por tanto, si no tienes en la mano la cantidad requerida de cartas adicionales, no puedes jugar «Agacharse y cubrirse».

Además, algunas cartas tienen más de un efecto entre los que escoger.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

FASE DE LOS INTRUSOS

En esta fase, los Intrusos (👤) pueden arder y Atacar.

La fase de los Intrusos se divide en dos pasos que se resuelven en orden. Una vez se resuelva el último paso, empieza la fase de Evento.

1. INTRUSOS QUE ARDEN

Cada Intruso que esté en un compartimento donde haya (🔥) recibe 1 impacto. Además, si hay Fuego en el Nido, se destruye 1 Huevo.

Más información sobre el Fuego en la página 23.

Más información sobre la Salud de los Intrusos en la página 33.

NOTA: puesto que no se tira ningún dado, el impacto debido al Fuego nunca puede matar a un Intruso, a menos que sea una Larva.

2. ATAQUES DE LOS INTRUSOS

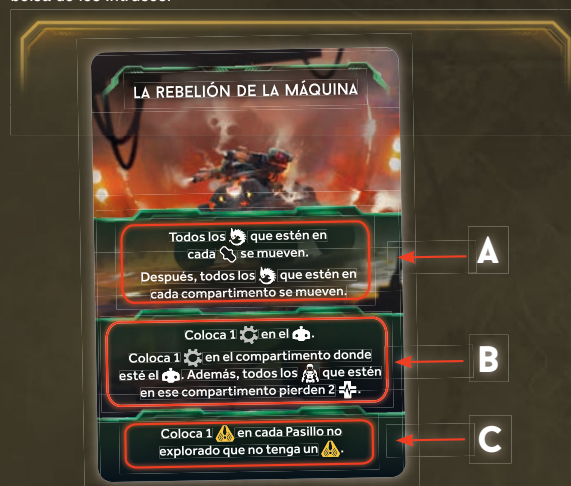
Cada Intruso que esté en un compartimento ataca a un personaje, si es que hay alguno en él. Si en el compartimento hay más de un personaje, el Intruso ataca al personaje que vaya primero según el orden de los turnos. Cada Ataque se resuelve por separado empezando por el compartimento que esté más cerca de la esquina superior izquierda del Complejo y siguiendo fila por fila.

Si hay más de un Intruso en un compartimento, el Intruso más grande ataca en primer lugar, pero todos atacan al personaje que vaya primero según el orden de los turnos hasta que ese personaje muera o salga del compartimento. En tal caso, los Intrusos que aún no hayan atacado lo hacen contra el siguiente personaje según el orden de los turnos.

Más información sobre los Ataques de los Intrusos en la página 32.

FASE DE EVENTO

En esta fase, se roba 1 carta de Evento que puede alterar drásticamente el curso de la partida y, a continuación, se modifica el contenido de la bolsa de los Intrusos.



Las cartas de Evento se componen de las siguientes partes:

- Movimiento de los Intrusos:** estos iconos indican qué Intrusos se mueven durante la fase de Evento.
- Efecto principal del Evento:** un efecto de gran magnitud cuya repercusión en la partida es grave.
- Efecto secundario del Evento:** un efecto de menor magnitud que, generalmente, consiste en colocar marcadores de Ruido en Pasillos.

3. RESOLUCIÓN DE UNA CARTA DE EVENTO

En este paso, algunos Intrusos se mueven y también se resuelven los efectos de una carta de Evento.

Roba 1 carta del mazo de Evento y resuélvela de la forma que se explica a continuación. Si la carta describe un efecto que es imposible de resolver, ignóralo y continúa resolviendo el resto de la carta.

Por ejemplo, si un efecto te indica que debes colocar 1 marcador de Fallo (⚙️) en un compartimento y ese compartimento ya tiene 1 marcador de Fallo, ignora el efecto.

- Movimiento de los Intrusos:** los Intrusos indicados en la carta se mueven hacia los personajes (👤) más cercanos:
 - 🌀: los Intrusos que estén en Pasillos cuya orientación sea la mostrada se mueven.

NOTA: los Intrusos se mueven de diferentes formas dependiendo de si entran en un Pasillo, en un compartimento donde haya un personaje o en un compartimento vacío.

Más información sobre el Movimiento de los Intrusos en la página 30.

- Resuelve el efecto principal del Evento.
- Resuelve el efecto secundario del Evento.

ORDEN DE LOS EFECTOS

Todos los efectos donde se mencione a personajes deben resolverse según el orden de los turnos.

Todos los efectos donde se mencionen marcadores de Ruido (🔊) en Pasillos se resuelven empezando por el Pasillo que esté más cerca de la esquina superior izquierda del Complejo y siguiendo fila por fila.

- Descarta la carta.

4. EVOLUCIÓN DE LA BOLSA

La bolsa de los Intrusos representa a los Intrusos que viven en el Complejo fuera del alcance de los personajes. En este paso, la cantidad que hay de ellos variará.

Saca 1 ficha de Intruso al azar de la bolsa y resuélvela según indica la hoja de Ayuda de los Intrusos. En este punto solo debes tener en cuenta la cara frontal de la ficha, así que ignora por completo su cara posterior. A continuación, descarta la ficha colocándola en la parte inferior de la pila de fichas de Intruso correspondiente. Las fichas de Intruso siempre se meten en la bolsa tomándolas de las pilas de fichas de Intruso y se descartan de la bolsa devolviéndolas a esas pilas.

NOTA: los efectos de las fichas cambian al morir la Reina. Consulta la cara «La Reina está viva» de la hoja de Ayuda de los Intrusos.

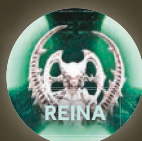
EVOLUCIÓN DE LA BOLSA EN LA HOJA DE AYUDA DE LOS INTRUSOS

Ficha de Reina

Si la reina está en el mapa: activa a la Reina.

Si no es posible activar a la Reina: mete en la bolsa 2 fichas de Larva.

Más información sobre la activación de la Reina en la página 35.



Fichas de Dron y Adulto

Mete en la bolsa 2 fichas de Reina.



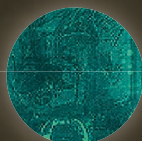
Ficha de Larva

Mete en la bolsa 2 fichas de Dron.



Ficha en blanco

Mete en la bolsa 2 fichas de Adulto. A continuación, devuelve a la bolsa la ficha en blanco.



LA FICHA EN BLANCO SIEMPRE EN LA BOLSA

La ficha en blanco es la única ficha que se vuelve a meter en la bolsa después de cada vez que se saca de ella y se resuelve.

En cambio, las otras fichas se descartan después de usarlas y resolverlas.

FASE DE ORDENAMIENTO

5. CAMBIO DE JUGADOR INICIAL

La ficha de Jugador inicial pasa al siguiente jugador en sentido horario.

6. ROBAR CARTAS DE ACCIÓN

Cada jugador roba cartas de Acción de su mazo hasta que tenga 5 en la mano.

VOLVER A BARAJAR LOS MAZOS DE ACCIÓN

Siempre que a un jugador se le agote el mazo de Acción y tenga que robar más cartas (*incluso en otra fase*), primero baraja todas las cartas de su pila de descarte para formar un nuevo mazo de Acción y después sigue robando cartas.

7. EL TIEMPO AVANZA

El marcador de la ronda avanza 1 casilla. Si el marcador de la ronda ya está en la última casilla, el marcador no avanza más, sino que los jugadores pasan al Final de la partida.

Más información sobre el Final de la partida en la página 39.

Si el marcador de la ronda entra en una casilla donde hay alguna ficha, esa ficha se resuelve inmediatamente.



FICHA DE AUTODESTRUCCIÓN

Si el marcador de la ronda llega a la casilla donde está la ficha de Autodestrucción, el Complejo queda destruido y la partida termina. Todos los personajes que aún estén en el Complejo (*incluidos los que estén hibernando*) mueren, todos los compartimentos se consideran destruidos y todos los Intrusos se consideran muertos.

Más información sobre el Procedimiento de Autodestrucción en la página 38.



FICHA DE LA LANZADERA

Si el marcador de la ronda llega a la casilla donde está la ficha de la Lanzadera, la Lanzadera intenta aterrizar en el compartimento «Zona de aterrizaje». En tal caso, comprueba el sistema Antiaéreo revelando la primera ficha de Antiaéreo:



Si está Inactivo (*o si las fichas de Antiaéreo se han retirado de la partida*), la Lanzadera aterriza con éxito: colócala en el compartimento «Zona de aterrizaje» y retira de la partida las fichas de Antiaéreo, puesto que ya no es posible cambiarlas. A partir de entonces, los personajes pueden usar el compartimento «Zona de aterrizaje» para intentar Huir.



Si está Activo, la Lanzadera queda destruida: retira de la partida la ficha de la Lanzadera.

Si la Lanzadera ha aterrizado, a partir de ese momento está disponible para los personajes y pueden Huir del Complejo usándola.

Más información sobre el sistema Antiaéreo y Huir en las páginas 37 y 38.

EMPEZAR UNA NUEVA RONDA

Ahora da comienzo una nueva ronda con la fase de los jugadores.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

REGLAS DE ORO

Regla de lo peor: si en algún momento no estás seguro de cómo funciona una regla, cuál es el orden de los efectos o simplemente no encuentras respuesta a tus dudas, siempre debes resolver esa situación en particular de la forma que sea más perjudicial para los personajes.

Si aun así la cosa sigue sin estar clara, resuélvela de la forma que sea más perjudicial para el personaje que vaya primero según el orden de los turnos.

Efectos acotados: todos los efectos del juego cuyo blanco no esté especificado o definido de forma clara están acotados, lo que significa que se resuelven en los mismos compartimentos donde estén los personajes que provocan esos efectos.

Por ejemplo, «retira el marcador de Fallo» significa que retiras el marcador de Fallo del compartimento donde esté tu personaje en ese momento o de algún Objeto que esté en tu compartimento, como un Arma que tenga tu personaje.

Limitación de componentes: algunos componentes están limitados y tienen reglas especiales que describen qué ocurre si se agotan. En el caso de cualesquiera otros componentes, se considera que están limitados, pero no tienen reglas especiales: si hay que usar alguno y no hay más disponibles, no ocurre nada.

Por ejemplo, los personajes no pueden recibir fichas de Munición si todas ellas ya están en posesión de los jugadores.

REGLAS DETALLADAS

PERSONAJES



Durante la preparación de la partida, las tarjetas de personaje se colocan en tableros de personaje comunes y, a partir de ese momento, pasan a ser tableros de personaje particulares.

Un tablero de personaje es un componente que muestra todas las acciones posibles que puede realizar un personaje. Además, en él también se colocan todos los efectos, las Heridas y los Estados que se le aplican al personaje.

A. NOMBRE Y RANGO

Cada personaje (A) tiene un Rango. Son varios los efectos que interactúan con el Rango, por ejemplo, permitiendo a los personajes con un Rango mayor mandar a los personajes de Rango menor usando cartas de Acción concretas.

Por ejemplo, la Médica que se muestra arriba tiene un Rango 2.

B. CONTADOR DE SALUD

El contador de Salud muestra la vitalidad actual del personaje: cuántas Heridas ha sufrido hasta el momento, su agotamiento, etc.

Más información sobre la Salud de los personajes en la página 18.

C. CORRAJE TÁCTICO

Cada personaje tiene su propio Corraje táctico, que consiste en cuatro espacios de Equipo táctico que pueden contener fichas de Equipo táctico.

ESPACIOS DE EQUIPO TÁCTICO

Se pueden encontrar espacios de Equipo táctico no solo en los Corrajes tácticos, sino también en las Armas y otros Objetos.

LA ACCIÓN «USAR EQUIPO TÁCTICO»

Al realizar esta acción, escoge cualquier cantidad de tus fichas de Equipo táctico y úsalas para aplicar sus efectos. A continuación, descarta las fichas escogidas, pero con la excepción de las fichas de Munición, ya que se colocan en Armas como parte de su efecto.

También puedes mover cualquier cantidad de tus fichas entre tus espacios de Equipo táctico.

RECIBIR FICHAS DE EQUIPO TÁCTICO

Las fichas de Equipo táctico que se acaban de recibir pueden colocarse en espacios de Equipo táctico vacíos del color correspondiente. Esto implica que las fichas de Munición pueden colocarse directamente en los espacios de Equipo táctico de las Armas.

Los espacios grises son comunes, por lo que puede colocarse cualquier ficha de Equipo táctico en ellos.

FICHAS DE MUNICIÓN

Icono de ficha de Munición:

Las fichas de Munición tienen dos caras, una muestra que el cargador está lleno y la otra muestra que está medio lleno.

Usar 1 ficha de Munición te permite **Recargar** un Arma: escoge un Arma y mueve 1 ficha de Munición de uno de tus espacios de Equipo táctico al espacio de Equipo táctico del Arma elegida.

Las fichas de Munición que ya están cargadas en Armas no pueden moverse de ellas en ningún caso. Por tanto, no se puede mover Munición de un Arma a otra.

FICHAS DE OXÍGENO

Icono de ficha de Oxígeno:

Los personajes que usan 1 ficha de Oxígeno obtienen 3 puntos de Oxígeno (), lo que se indica girando el dial del medidor de Oxígeno para que muestre el nuevo total. El suministro de Oxígeno de los personajes nunca puede ser mayor de 7.

FICHAS DE GRANADA

Icono de ficha de Granada:

Las Granadas son una manera efectiva de luchar contra grandes grupos de Intrusos () en los Pasillos.

Los Personajes que usan 1 ficha de Granada escogen un Pasillo adyacente, tiran 1 dado de Acribillamiento y suman 2 al resultado. A continuación, reparten esa cantidad de impactos en el Pasillo escogido. Sacar un no tiene ningún efecto adicional.

Esta tirada no cuenta como que el personaje que la hace está acribillando, por lo que los efectos de las Armas no se aplican al resultado.

Más información sobre el combate en la página 33.

FICHAS DE BOTIQUÍN

Icono de ficha de Botiquín:

Los personajes usan los Botiquines para remendarse las Heridas leves.

Los personajes que usan 1 ficha de Botiquín recuperan 2 puntos de Salud ().

Más información sobre la Salud de los personajes en la página 18.

D. ESPACIOS DE MANO

Todos los personajes tienen dos espacios de mano en la parte superior de su tablero de personaje.

Todos los Objetos Pesados deben llevarse en las manos: en todo momento, en cada espacio de mano se puede llevar un Objeto Pesado.

Más información sobre los Objetos Pesados en la página 29.

DESCARTAR OBJETOS Y FICHAS DE EQUIPO TÁCTICO

Todos los personajes pueden descartar en cualquier momento tantos de sus Objetos y de sus fichas de Equipo táctico como quieran. Las fichas se devuelven al inserto y los Objetos se dejan en las pilas de descarte de los mazos de Objeto que les correspondan.

E. OXÍGENO



Al final de cada uno de los turnos de un personaje, incluido el turno en que el personaje pase, si el personaje está en una Sección que tiene el sistema de Soporte vital Inactivo (), consume 1 punto de Oxígeno. Más información sobre las Secciones en la página 19.

CONSUMIR OXÍGENO

Algunos Objetos o efectos indican a los personajes que consuman Oxígeno girando el dial de su medidor una determinada cantidad de veces.

Los personajes no pueden realizar acciones que requieran consumir Oxígeno si, como resultado de ello, su suministro fuese a quedar por debajo de 0.

Sin embargo, estar en una Sección que tenga el sistema de Soporte vital Activo () NO renueva el suministro de Oxígeno de los Personajes: para renovar su suministro de Oxígeno, los personajes deben encontrar Objetos o fichas de Equipo táctico adecuados.



Si el medidor de Oxígeno de un Personaje llega a , ese Personaje recibe 1 ficha de Asfixia, vuelve a poner inmediatamente su medidor de Oxígeno en el valor «0», y sigue las indicaciones de la ficha. Efectivamente, el personaje tiene un turno más para encontrar Oxígeno antes de morir.

F. LISTA DE ACCIONES

Esta parte del tablero de personaje muestra todas las acciones disponibles en la partida.

Más información sobre las acciones en la página 12.

G. MAZO DE CARTAS DE ACCIÓN Y PILA DE DESCARTE

El mazo de cartas de Acción se coloca boca abajo en el lado izquierdo del tablero de personaje y la pila de descarte de cartas de Acción se coloca bocarriba en el lado derecho.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

LA SALUD Y LAS HERIDAS DE LOS PERSONAJES



El contador de Salud de un personaje se divide en tres Estados:

- Sano
- Herido
- Herido de gravedad

Se considera que un personaje (👤) está en un cierto Estado cuando su marcador de Salud (el marcador común del contador de Salud) está en una de las casillas de ese Estado. Los Estados en sí mismos no tienen ningún efecto en la partida, pero los Ataques de los Intrusos suelen interactuar con el Estado actual del personaje atacado, incluso matándolo directamente a veces.

EJEMPLO DE ATAQUE DE INTRUSO



ADULTO



DRON



REINA

Si estás Herido de gravedad, mueres.

Si no es así, sufres
1 Herida grave y recibes
1 Contaminación.

Los personajes pueden perder y recuperar puntos de Salud (+) durante la partida. En tales casos, los jugadores simplemente mueven su marcador de Salud a la derecha o la izquierda según corresponda.

Si el marcador de Salud de un personaje se va a mover a un Estado que tiene un Objeto de Blindaje, se retira el Blindaje y se sigue moviendo el marcador de Salud. El Blindaje no evita ninguna pérdida de Salud a menos que el propio Objeto así lo indique.

Más información sobre los Blindajes en la página 29.

Si el marcador de Salud de un personaje se mueve de la última casilla al icono de calavera, el personaje muere.

MUERTE

Cuando un personaje muere, su miniatura se retira del tablero y todos los Objetos que llevaba consigo se retiran de la partida. El personaje pierde la partida y no puede seguir participando en ella.

HERIDAS GRAVES



A veces, los personajes pueden sufrir Heridas graves, sobre todo como resultado de Ataques de los Intrusos. Las Heridas graves son cartas que aportan efectos muy negativos a los personajes, además de que reducen sus puntos de Salud actuales y máximos, ya que su marcador de Salud no puede moverse en ningún caso a una casilla cubierta por una Herida grave. Las Heridas graves solo pueden curarse usando ciertos Objetos y compartimentos. Cuando un personaje sufre 1 Herida grave, se roba 1 carta del mazo de Heridas graves y se coloca en el Estado de Salud que esté más a la izquierda y que no tenga ya una Herida grave. Es del todo posible tener 2 Heridas graves exactamente iguales, pero sus efectos no se acumulan en ese caso.

Si el marcador de Salud está en un Estado donde se va a colocar 1 Herida grave, el marcador de Salud debe moverse a la primera casilla vacía del siguiente Estado, lo que quizá provoque que se descarte un Objeto de Blindaje.

DESCARTAR HERIDAS GRAVES

Hay varias formas de descartar Heridas graves, pero las más habituales se encuentran en Objetos y compartimentos.

Cuando un personaje resuelve un efecto que descarta 1 Herida grave y tiene más de una, puede decidir cuál de ellas descartar. En tal caso, mueve las Heridas graves restantes a los Estados de Salud que estén más a la izquierda.

Descartar una Herida grave no mueve el marcador de Salud en ningún caso.

RECUPERAR SALUD

Al recuperar puntos de Salud, los jugadores siempre tienen la opción de recuperar menos puntos de Salud que los indicados.

EL MAPA

El mapa de *Nemesis: Represalia* muestra un Complejo que está dividido en **tres Secciones: A, B y C**. El Complejo está formado por **compartimentos** que siempre se colocan en una de las tres Secciones y que están conectados por **Pasillos** adyacentes.

Los personajes solo pueden colocarse en los compartimentos, mientras que los Intrusos (👤) pueden colocarse tanto en los compartimentos como en los Pasillos.

EL TAMAÑO DEL COMPLEJO

Las piezas perimetrales de Sección y las piezas perimetrales del contador de rondas crean el perímetro del Complejo. No se pueden colocar en ningún caso compartimentos ni Pasillos en esas piezas ni fuera del perímetro, lo que también se aplica a los lados derecho e inferior del Complejo.

SECCIONES

Hay que tener en cuenta dos aspectos importantes de cada Sección:

- Cada Sección tiene su propio sistema de Soporte vital, que puede estar Activo (🔌) o Inactivo (🔌). Es posible cambiar el estado de estos sistemas en el compartimento «Control del Soporte vital» que está situado en cada Sección.
Más información sobre los compartimentos en la hoja de Ayuda de los compartimentos.
- Cada Sección tiene algunos compartimentos de Sección que le son propios (marcados con los símbolos «A», «B» y «C») y que se describen a continuación. Esos compartimentos suelen ser necesarios para cumplir Objetivos. El resto de compartimentos (los marcados con «?») son aleatorios y pueden aparecer en cualquier Sección.

SECCIÓN A

La Sección A es una Sección de entrada: donde los personajes empiezan su Misión y donde es más probable que la terminen. Entre sus compartimentos más importantes se incluyen los siguientes:

Zona de aterrizaje: una de las formas de Huir del Complejo y un lugar donde los personajes pueden reponer sus suministros. Los personajes empiezan aquí.

Tuneladora: un compartimento que permite excavar nuevos Pasillos.

Control del Soporte vital «A»: activa y desactiva el sistema de Soporte vital de la Sección A, pero también permite apagar incendios.

Quirófano: proporciona la forma más fácil de descartar Heridas graves e incluso una Infección por Larva si llegara a ocurrir.

SECCIÓN B

La Sección B es la Sección intermedia y donde está el compartimento «Hibernatorio», que es una forma segura de terminar la incursión en el Complejo. Entre sus compartimentos más importantes se incluyen los siguientes:

Hibernatorio: proporciona una forma de garantizar la seguridad de varios personajes. Está sin descubrir e Inactivo (🔌) al inicio de la partida, lo que implica que no puede usarse. Sin embargo, puede activarse en el Control del Soporte vital «C».

Más información sobre el Hibernatorio en la hoja de Ayuda de los compartimentos y en la página 38.

Sistema de refrigeración: permite iniciar el Procedimiento de Autodestrucción en caso de emergencia.

Más información sobre el Procedimiento de Autodestrucción en la página 38.

Control del Soporte vital «B»: activa y desactiva el sistema de Soporte vital de la Sección B, pero aquí también se puede comprobar y cambiar el estado del sistema Antiaéreo.

Más información sobre el sistema Antiaéreo en la página 37.

Servidor: su función más importante es que permite conseguir una ficha de Datos necesaria para algunos Objetivos.

SECCIÓN C

La Sección C es la Sección más peligrosa del Complejo. Entre sus compartimentos más importantes se incluyen los siguientes:

Control del Soporte vital «C»: activa y desactiva el sistema de Soporte vital de la Sección C, pero aquí también se puede activar el Hibernatorio.

El Nido: un compartimento peligroso donde hay Huevos de Intruso.

Más información sobre el Nido en la página siguiente.

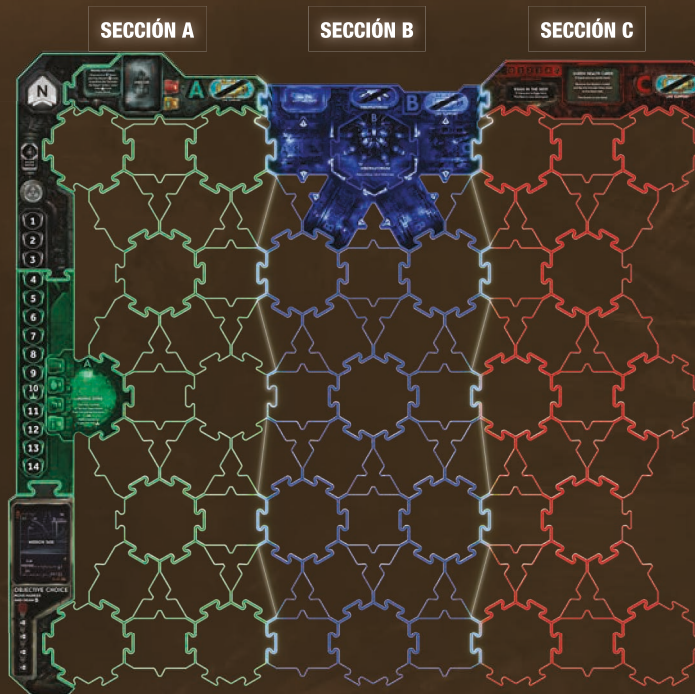
El Reactor: un compartimento de importancia crítica, ya que desconecta por completo la energía del Complejo, lo que provoca que se desactiven (y evita que puedan volver a activarse) todos los sistemas de Soporte vital, la Autodestrucción y el sistema Antiaéreo.

La Cápsula de escape: una forma de Huir del Complejo en caso de emergencia, pero solo para una persona.

Más información sobre Huir en la página 38.

SECCIONES DEL COMPLEJO

Esta imagen muestra todos los espacios donde pueden aparecer los compartimentos y Pasillos.



INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40



COMPARTIMENTOS

Los compartimentos son la estructura principal del juego, ya que los personajes () se mueven entre compartimentos colindantes. Además, los compartimentos tienen muchos iconos relacionados con ellos.

Los compartimentos se dividen en dos tipos: los **compartimentos de Sección** («A», «B» y «C»), que forman parte de la Sección que tienen vinculada y siempre aparecen en todas las partidas; y los **compartimentos aleatorios** («?»), cuya aparición en cada partida no está asegurada. Las piezas de compartimento incluyen la siguiente información:

- A. **Nombre**
- B. **Efecto:** una breve descripción del efecto del compartimento cuando se usa el compartimento.
- C. **Iconos de Objeto:** muestra qué tipos de Objetos pueden encontrarse en el compartimento. Se hace referencia a ellos en las cartas de Acción «Registrar».
- D. **Icono de Computadora:** indica si el compartimento tiene acceso al sistema informático. El icono en sí mismo no tiene ningún efecto, pero se hace referencia a él con frecuencia en algunas acciones y efectos.
- E. **Tipo de compartimento e identificador del compartimento:** el tipo indica si el compartimento es de Sección («A», «B» y «C») o aleatorio («?»), mientras que el número identificador se usa para resolver algunos desempates.
- F. **Otros iconos:** los compartimentos también pueden mostrar algunos otros iconos que indican reglas especiales:

: estos compartimentos nunca pueden ser seguros, por lo que no se pueden colocar fichas de Aseguramiento en ellos.

Más información sobre las fichas de Aseguramiento en la página 23.

: en estos compartimentos nunca puede ocurrir un Fallo, por lo que nunca se colocan marcadores de Fallo en ellos.

USAR LOS COMPARTIMENTOS

Cada vez que los personajes usan un compartimento (*por lo general, realizando la acción básica «Usar el compartimento»*), resuelven el efecto de ese compartimento.

NOTA: todos los compartimentos están explicados detalladamente en la hoja de Ayuda de los compartimentos.

EL NIDO

El Nido tiene un espacio propio en la pieza perimetral de la Sección C donde hay 5 fichas de Huevo al inicio de la partida. Se considera que este espacio es una extensión de la pieza de compartimento del Nido, por lo que los personajes que estén en el compartimento «Nido» pueden interactuar con las fichas de Huevo y se considera que están en un compartimento donde hay Huevos.

Los Huevos se tratan como Objetos Pesados y pueden recogerse usando la acción de compartimento del Nido.

Más información sobre los Objetos Pesados en la página 29.

Los jugadores pueden **destruir** el Nido retirando todos los Huevos del espacio de los Huevos mediante la acción de compartimento del Nido. Cuando no haya más Huevos en el espacio de los Huevos, se coloca 1 marcador común en él para indicar que el Nido está destruido. Además, el Nido sigue destruido aunque otros efectos vayan a hacer que se coloquen nuevos Huevos en él.

EL FUEGO DESTRUYE LOS HUEVOS

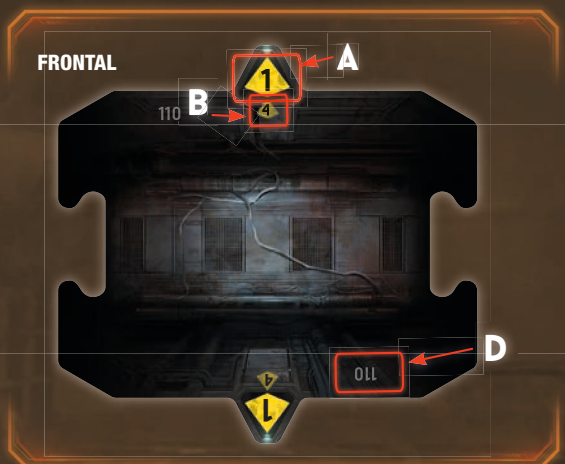
Si hay Fuego () en el Nido, se retira 1 Huevo de él en el paso «Intrusos que arden» de la fase de los Intrusos.

PASILLOS

Para moverse de un compartimento a otro, los personajes usan los Pasillos adyacentes a ellos. Como resultado del Movimiento y de otras acciones, se colocan marcadores de Ruido (🔊) en los Pasillos que alertan a los personajes de un peligro inminente.

El Ruido puede convertirse finalmente en Intrusos (👤), que se colocan en los Pasillos. A partir de entonces, esos Intrusos se moverán por los Pasillos y los compartimentos.

Más información sobre los marcadores de Ruido en la página 25.



- Valor de Ruido del Pasillo:** se usa al hacer tiradas de Ruido para comprobar en qué Pasillos van a colocarse marcadores de Ruido.
- Valor de Ruido del modo letal:** algunos Pasillos incluyen un segundo valor de Ruido que solo se usa en el modo letal.
- Espacio de Puerta:** indica dónde están disponibles las Puertas, que pueden estar abiertas, cerradas o destruidas.
- Número identificador:** se usa para resolver empates durante los Movimientos de los Intrusos. Nótese que este número siempre empieza con el valor de Ruido del frontal del Pasillo.

Cada Pasillo conectado a un compartimento se considera adyacente a ese compartimento al margen de cualesquiera otros componentes del tablero, como Intrusos o Puertas.

Al contrario que los compartimentos, los Pasillos pueden colocarse a veces cruzando el límite de dos Secciones. En tal caso, se considera que el Pasillo está en ambas Secciones.

En un Pasillo puede haber:

- 1 Reina y hasta otros 2 Intrusos
O BIEN
- Hasta 6 Adultos, Drones y Larvas en total
O BIEN
- 1 marcador de Ruido

LOS INTRUSOS Y LOS MARCADORES DE RUIDO

Si se va a colocar un Intruso en un Pasillo donde haya un marcador de Ruido o se va a mover uno a él, el marcador de Ruido debe retirarse antes. No se pueden colocar marcadores de Ruido en los Pasillos donde haya Intrusos.

PASILLOS REFORZADOS

Durante la partida, los personajes pueden Reforzar Pasillos vacíos. Cuando se refuerza un Pasillo, se retira el marcador de Ruido que haya en él (si tiene alguno) y se pone bocarriba el reverso de la pieza, que es la cara que muestra un valor de Ruido de 0.

En los Pasillos reforzados no se pueden colocar marcadores de Ruido como resultado de una tirada de Ruido, ya que el dado no tiene ningún resultado de 0. Sin embargo, los Intrusos pueden seguir moviéndose a los Pasillos reforzados.

NOTA: los Pasillos que conducen al Hibernatorio no pueden reforzarse.

EXPRESIONES CLAVE COMUNES A TODOS LOS PASILLOS

PASILLO VACÍO

Se considera que un Pasillo está vacío cuando no hay Intrusos en él. Los Pasillos donde haya un marcador de Ruido también están vacíos.

PASILLO NO EXPLORADO

Los Pasillos no explorados son aquellos que solo están conectados a un compartimento.



LÍMITE DE INTRUSOS

En cada Pasillo puede haber 6 Intrusos como máximo y, en ese caso, la Reina cuenta como 4 Intrusos.

Si en algún momento hay que colocar Intrusos en un Pasillo (o moverlos a él) y no hay espacio suficiente en él para todos ellos, se hace lo siguiente:

- Se colocan en el Pasillo (o se mueven a él) tantos como sea posible, pero dando prioridad a los Intrusos más grandes.
- Los Intrusos más grandes cambian su lugar con los más pequeños si es necesario:
 - Si se mueven, simplemente se cambian de lugar unos con otros, pero esto NO PROVOCA Ataques de Intruso.
 - Si se colocan, se retiran del Pasillo tantos Intrusos más pequeños como sea necesario para colocar en su lugar Intrusos más grandes.
- Hecho esto, si quedan Intrusos sin mover o colocar debido al límite de Intrusos, los restantes se dejan sin mover o colocar.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

PUERTAS



Algunos Pasillos tienen espacios de Puerta, lo que implica que en ellos hay Puertas abiertas. Esas Puertas pueden cerrarse mediante algunos efectos, lo que se representa colocando fichas de Puerta en los espacios de Puerta.

Se considera que un compartimento y un Pasillo unidos mediante una Puerta cerrada siguen estando adyacentes y que dos compartimentos con una Puerta entre ellos siguen estando colindantes, pero la Puerta impone algunas limitaciones, como impedir los Movimientos y los Acribillamientos.

NOTA: en el momento de colocarlos, todos los Pasillos deben orientarse de forma que su espacio de Puerta quede junto al compartimento que acaba de colocarse.



El personaje puede abrir las **Puertas resaltadas** mediante una acción adecuada; sin embargo, no puede abrir la Puerta que está al final del Pasillo A porque hay otra Puerta entremedio.

El personaje puede Acribillar a los **Intrusos resaltados** que están en el Pasillo C; sin embargo, no puede Acribillar a los Intrusos que están en el Pasillo A porque hay una Puerta entremedio.

BLOQUEAR EL PASO

Las Puertas cerradas bloquean el acceso a todo lo que tienen al otro lado, con la excepción de los marcadores de Ruido. Por tanto, los personajes no pueden realizar ninguna acción que tenga efectos sobre lo que esté detrás de una Puerta cerrada.

NOTA: los efectos que hacen referencia expresa a «cualquier cosa del Complejo», como moverse a cualquier compartimento del Complejo, siguen siendo aplicables y permiten moverse incluso a un compartimento que tenga Puertas cerradas en todos sus accesos. Esto se debe a que esos efectos permiten llegar al compartimento de otra forma, como moviéndose por los conductos de ventilación.

Los **personajes** (👤) no pueden realizar acciones en un pasillo (como moverse, Acribillar, etc.) si una Puerta cerrada les bloquea el paso a ese Pasillo, sino que deben abrir o destruir esa Puerta antes, normalmente mediante una acción o alguna carta de Objeto.

Los **Intrusos** (👤) que intenten moverse a través de una Puerta cerrada la destruyen en lugar de moverse.

Más información sobre el Movimiento de los Intrusos en la página 30.

INTERACTUAR CON LAS PUERTAS

Las Puertas pueden estar:

- **Cerradas:** las Puertas solo pueden cerrarse en sitios donde haya espacios de Puerta. Al cerrar una Puerta, se coloca una ficha de Puerta en el espacio de Puerta correspondiente para indicarlo.
- **Abiertas:** al abrir una Puerta, se retira del tablero la ficha de Puerta correspondiente.
- **Destruídas:** las Puertas cerradas pueden destruirse, lo que se indica tumbando la ficha de Puerta. Las Puertas destruidas se tratan como las abiertas, pero no pueden volver a cerrarse.

LAS PUERTAS Y LA PROPAGACIÓN DEL FUEGO 🔥

Las cartas de Evento y otros efectos pueden **Propagar el Fuego** entre compartimentos. Si el Fuego se va a Propagar entre dos compartimentos bloqueados por una Puerta cerrada, esa propagación se ignora porque las Puertas cerradas bloquean la propagación del Fuego.



MARCADORES Y FICHAS DEL MAPA



En *Nemesis: Represalia*, hay varios marcadores y fichas que se pueden colocar en el Complejo para representar en qué condición están los compartimentos y Pasillos:

Los **marcadores de Ruido** (🔊) pueden colocarse en los Pasillos y se explican con más detalle en las páginas de este libro de reglas dedicadas al Movimiento de los Personajes.

Los **marcadores de Fuego** y las **fichas de Aseguramiento** se colocan en los compartimentos y solo afectan a los compartimentos donde están, mientras que los **marcadores de Fallo** pueden colocarse en varios sitios.

MARCADORES DE FUEGO

Los incendios son un suceso habitual en los Complejos destruidos y son tan peligrosos para los humanos como para los Intrusos. Sin embargo, el mayor peligro del Fuego es que se propague y consuma todo el Complejo. Los marcadores de Fuego se colocan en los compartimentos y en cada compartimento solo puede haber 1 marcador de Fuego. Por tanto, si debe colocarse 1 marcador de Fuego en un compartimento donde ya hay uno, simplemente se ignora.

FUEGO INCONTENIBLE

Si en algún momento se tiene que colocar 1 marcador de Fuego y no hay más marcadores de Fuego disponibles, el Complejo queda destruido y la partida termina.

Más información sobre el Complejo destruido en la página 38.

Los marcadores de Fuego afectan a la partida de tres formas:

1. Los personajes que terminan su turno en un compartimento que tiene un marcador de Fuego pierden 1 punto de Salud (🏥).
2. En la fase de los Intrusos, cada Intruso que esté en un compartimento que tiene un marcador de Fuego recibe 1 impacto. Además, si hay Fuego en el Nido, se retira 1 ficha de Huevo de él.
3. Los marcadores de Fuego pueden propagarse debido a algunos Eventos. Propagar el Fuego consiste en colocar marcadores de Fuego en compartimentos colindantes según indican algunas cartas. Sin embargo, las Puertas cerradas impiden que el Fuego se propague de esta forma.

MARCADORES DE FALLO

Los marcadores de Fallo representan que algo se ha roto y no se puede usar. Pueden colocarse en muchos sitios, como los compartimentos, los Objetos Pesados y las cartas del Robot. Cuando se retiran, se devuelven al inserto.

En cualquier caso y se coloquen donde se coloquen los marcadores de Fallo, los componentes que tengan uno no pueden usarse. A continuación se describe cómo interactúan los marcadores de Fallo con cada componente en concreto:

1. EN LOS COMPARTIMENTOS

Solo puede haber 1 marcador de Fallo en cada compartimento. Por tanto, si debe colocarse 1 marcador de Fallo en un compartimento donde ya hay uno, simplemente se ignora (*esto también se aplica a la regla de límite de marcadores de Fallo que se explica más abajo*).

Si un compartimento tiene un marcador de Fallo, su acción de compartimento no está disponible y no puede realizarse de ninguna manera. Sin embargo, el marcador no afecta a los iconos de Objeto ni de Computadora (si lo hubiera) del compartimento.

2. EN LOS OBJETOS PESADOS

Si se coloca 1 marcador de Fallo en un Objeto Pesado, no puede usarse de ninguna forma; es decir, que su acción de Objeto no puede realizarse y tampoco puede usarse el Objeto para Disparar ni Acribillar. Además, el Objeto se trata como si no tuviera ningún texto de efecto ni iconos. Sin embargo, las fichas de Equipo táctico que haya en el Objeto se pueden seguir usando.

Si debe colocarse 1 marcador de Fallo en un Objeto donde ya hay uno, el Objeto queda destruido y debe descartarse en lugar de colocar el marcador.

3. EN EL ROBOT

Si se coloca 1 marcador de Fallo en una carta del Robot, el Robot (🤖) no puede usarse de ninguna forma; es decir, que ni los compartimentos pueden interactuar con el Robot ni pueden realizarse acciones del Robot. Esa carta del Robot se trata como si no tuviera ningún texto ni iconos; sin embargo, las fichas de Equipo táctico que haya en el Robot se pueden seguir usando. Además, los efectos que solo requieran la presencia del Robot (*por ejemplo, una carta de Acción «Asegurar»*) se pueden seguir resolviendo.

Si debe colocarse 1 marcador de Fallo en el Robot y ya hay uno en él, simplemente se ignora.

RETIRAR MARCADORES DE FALLO

Muchos efectos permiten a los jugadores **retirar marcadores de Fallo** y eso lo pueden hacer en el compartimento donde estén sus personajes o en algún Objeto o el Robot si están en ese compartimento, a menos que el efecto indique otra cosa.

LÍMITE DE MARCADORES DE FALLO

Si en algún momento se tiene que colocar 1 marcador de Fallo y no hay más marcadores de Fallo disponibles, se coloca 1 marcador de Fuego en el compartimento si es posible.

Por ejemplo, si tienes que colocar 1 marcador de Fallo en tu Arma y no hay más marcadores disponibles, colocas 1 marcador de Fuego en el compartimento donde esté tu personaje en su lugar.

FICHAS DE ASEGURAMIENTO

Asegurar compartimentos es una de las acciones que permiten a los personajes prepararse para los Ataques de los Intrusos. Las fichas de Aseguramiento protegen a los personajes de los Ataques de los Intrusos que entran en el compartimento donde estén.

Hay muchas acciones que permiten colocar fichas de Aseguramiento en los compartimentos, pero un mismo compartimento solo puede tener un máximo de 3 fichas de Aseguramiento. Además, los personajes no pueden Asegurar los compartimentos donde haya algún Intruso.

NOTA: algunos compartimentos no se pueden Asegurar (como el Nido), mientras que otros siempre están asegurados (como el Refugio).

CÓMO SE RESUELVEN LAS FICHAS DE ASEGURAMIENTO

Siempre que un Intruso entra en un compartimento donde hay al menos un personaje y 1 ficha de Aseguramiento, se retira 1 ficha de Aseguramiento del compartimento en lugar de resolver el Ataque de Intruso. Retirar fichas de Aseguramiento es el resultado directo del movimiento de los Intrusos, por lo que no puede impedirse de ninguna forma.

Las fichas de Aseguramiento NO protegen de los Ataques de Intruso que llevan a cabo los Intrusos que ya están en un compartimento, como los que se resuelven en el paso «Ataques de los Intrusos» de la fase de los Intrusos.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

SECUENCIA DE MOVIMIENTO

Los personajes (👤) pueden moverse como resultado de muchos efectos diferentes, pero sobre todo al realizar la acción «Hacer un Movimiento». El Movimiento de los personajes es siempre de compartimento a compartimento, ya que nunca se colocan en los Pasillos.

La secuencia de Movimiento tiene los siguientes pasos:

1. **Elegir la dirección:** escoge el Pasillo adyacente por el que quieres mover a tu personaje.
2. **Resolver los Ataques oportunos:** si hay Intrusos (👁) en el mismo compartimento que tu personaje y/o en el Pasillo por el que va a moverse, resuelve un Ataque de Intruso (pero hasta un máximo de tres Ataques) por cada uno de esos Intrusos empezando por los Intrusos más grandes.

Más información sobre los Ataques de los Intrusos en la página 32.

3. **Comprobar el efecto del Movimiento:**
 - a. Si te estás moviendo a un compartimento ya descubierto:
 - Tu personaje se mueve al compartimento.
 - Si estás haciendo un Movimiento cauteloso, coloca 1 ficha de Aseguramiento (🛡) en el compartimento.
 - Haz una tirada de Ruido.

Más información sobre las tiradas de Ruido en la página siguiente.

- b. Si te estás moviendo por un Pasillo no explorado a un compartimento sin descubrir, lleva a cabo la secuencia de Exploración.

PASAJES SECRETOS

A veces, un efecto (como el del compartimento «Entrada a los Pasillos de servicio») puede permitir que un personaje se mueva a un compartimento concreto al margen de la distancia a la que esté. En tal caso, se resuelve la secuencia descrita arriba, pero sin el paso «Elegir la dirección».

SECUENCIA DE EXPLORACIÓN

Al inicio de la partida, el Complejo está básicamente inexplorado, así que aparecen en él nuevos compartimentos y Pasillos a medida que los personajes se mueven por territorio desconocido y exploran por su cuenta. Cada vez que un personaje se mueve por un Pasillo no explorado, debe llevar a cabo la secuencia de Exploración, como ya se ha explicado antes. La secuencia de exploración se lleva a cabo robando 1 carta de Exploración y resolviéndola en el espacio de compartimento vacío que está al final del Pasillo no explorado por el que se está moviendo el personaje. Para resolverla correctamente, la carta de Exploración debe tener la misma orientación que el mapa, es decir, el icono del Norte que muestra la carta debe estar en su esquina superior izquierda, como lo está en el mapa.

NOTA: las cartas de Exploración no siempre muestran el Pasillo por el que se ha movido el personaje, ya que su función es mostrar nuevos Pasillos que colocar.

CARTA DE EXPLORACIÓN



1. **Preparar el compartimento:** comprueba el tipo de compartimento que se indica en la parte superior de la carta («A», «B», «C» o «?»), roba 1 compartimento de ese tipo y conéctalo bocarriba al extremo vacío del Pasillo por donde te estás moviendo. Si no hay más compartimentos del tipo indicado, coloca 1 compartimento «?» en su lugar.
2. **Preparar los Pasillos:** coloca bocarriba y alrededor del nuevo compartimento 1 Pasillo en cada espacio que se muestra en la carta, si es que aún no hay ninguno en el espacio. Si algún Pasillo tiene un espacio de Puerta, colócalo de forma que el espacio de Puerta esté conectado al compartimento recién descubierto. Hay dos excepciones en este paso:
 - a. Ningún Pasillo conduce fuera del Complejo: si un Pasillo conduce a un espacio que está fuera del perímetro del Complejo, no se coloca.
 - b. Ningún Pasillo conduce a compartimentos ya colocados: si un Pasillo conduce a un compartimento que ya se ha colocado en el mapa, no se coloca.

NOTA: los Pasillos no conducen a compartimentos ya colocados porque en los compartimentos donde ya se ha fijado que solo hay determinadas entradas no pueden aparecer Pasillos de la nada.

3. **Colocar marcadores y fichas:** coloca en los Pasillos y en el compartimento todos los marcadores y las fichas que se muestran en la carta de Exploración. No coloques ningún marcador de Ruido (🔊) en los Pasillos donde ya haya uno: en ese caso, no ocurre nada.
4. **Movimiento y recordatorio del Aseguramiento:** mueve a tu personaje al compartimento y, si estás haciendo un Movimiento cauteloso, coloca 1 🛡 en ese compartimento.
5. **Efecto al entrar:** algunas cartas pueden tener un efecto adicional que debe resolverse en este momento; el más habitual es hacer una tirada de Ruido.
6. **Icono de Iniciado:** este icono no se usa en el juego básico, así que ignóralo.
7. **Descartar la carta de Exploración:** esto se hace siempre que la carta no se haya retirado de la partida como parte del efecto al entrar.

MAZO DE EXPLORACIÓN AGOTADO

Si en algún momento hay que robar 1 carta del mazo de Exploración y este se ha agotado, se vuelven a barajar todas las cartas de Exploración (salvo las que se han retirado de la partida) para formar un nuevo mazo y, a continuación, se roba la carta.

TIRADA DE RUIDO

Las tiradas de Ruido se hacen como resultado de una gran variedad de acciones y efectos, aunque la causa más habitual son los Movimientos. Además, son el motivo principal de que aparezcan en el mapa marcadores de Ruido ()

UNA TIRADA DE RUIDO TRAS CADA MOVIMIENTO

Debe hacerse una tirada de Ruido después de cada Movimiento, incluso cuando el Movimiento es a un compartimento donde ya hay otro personaje y/o un Intruso. Solo algunos efectos especiales permiten los Movimientos sin hacer una tirada de Ruido.

Para hacer una tirada de Ruido, se tira el dado de Ruido y se resuelven sus efectos dependiendo del resultado de la tirada:

- **Resultado numérico de 1, 2, 3, o 4:** localiza todos los Pasillos adyacentes al compartimento donde está tu personaje cuyo valor de Ruido coincida con el resultado que has sacado. Por cada uno de esos Pasillos, lleva a cabo lo siguiente en orden:
 - Si hay al menos 1 Intruso en el Pasillo: *un Intruso consigue superar tus defensas*. El Intruso más grande que haya en ese Pasillo se mueve al compartimento donde esté tu personaje.
 - Si ya hay 1 marcador de Ruido en el Pasillo: *aparecen Intrusos en el Pasillo*. Resuelve el marcador de Ruido del Pasillo según indica la hoja de Ayuda de los Intrusos (*ver más abajo*).
 - Si no hay ningún marcador de Ruido en el Pasillo: *has oído algo*. Coloca 1 marcador de Ruido en el Pasillo.
- Si no hay ningún Pasillo adyacente cuyo valor de Ruido coincida con el resultado que has sacado, no ocurre nada.
- **Resultado de Peligro **: *algo se te abalanza desde el techo*. Saca 1 ficha de Intruso de la bolsa de los Intrusos y resuélvela según indica la hoja de Ayuda de los Intrusos (*ver más abajo*). La mayoría de las veces, sacar este resultado supondrá colocar 1 Intruso en el compartimento donde esté el personaje. Lo único que importa de la ficha sacada de la bolsa es el icono que muestra, ya que indica qué tipo de Intruso se va a colocar en el compartimento. Ignora por completo el valor que se muestra en la cara posterior de la ficha. Después de resolverla, descarta la ficha colocándola en la parte inferior de la pila de fichas de Intruso correspondiente.

ATAQUES POR SORPRESA

Cada vez que un Intruso se coloca en un compartimento o se mueve a un compartimento por la razón que sea, intenta Atacar al personaje que esté en él inmediatamente.

Más información sobre los Ataques de los Intrusos en la página 32.

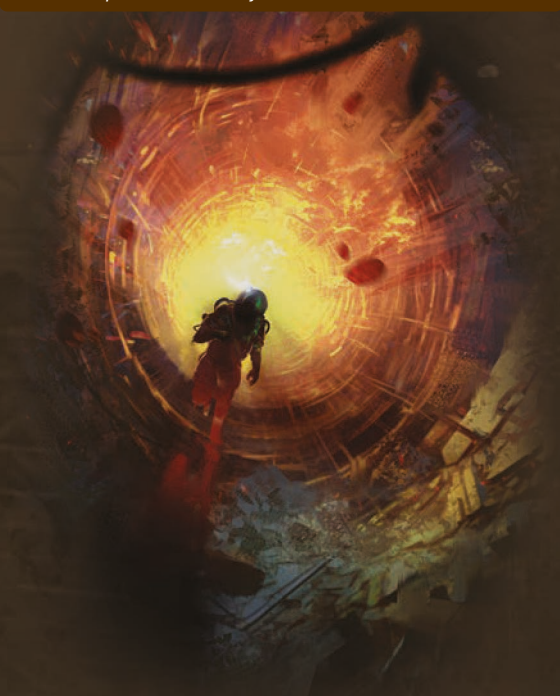
CÓMO SE RESUELVEN LOS MARCADORES DE RUIDO ()

Lo más habitual es que los marcadores de Ruido tengan que resolverse debido a una tirada de Ruido; sin embargo, también puede deberse a otros efectos, como por indicación de una carta de Evento. La resolución de los marcadores de Ruido representa la posibilidad de que aparezcan Intrusos en los Pasillos.

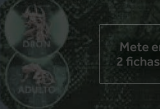
Para resolver un marcador de Ruido, retíralo del Pasillo donde está, saca 1 ficha de Intruso al azar de la bolsa de los Intrusos y resuélvela en ese mismo Pasillo según indica la hoja de Ayuda de los Intrusos. El valor que se muestra en la cara posterior de la ficha indica cuántos Adultos se colocan en el Pasillo y, en este sentido, el **número rojo** indica cuántos Drones se colocan en el Pasillo.

Después de resolverla, descarta la ficha colocándola en la parte inferior de la pila de fichas de Intruso correspondiente, a menos que se indique otra cosa.

NOTA: la ficha en blanco siempre se vuelve a meter en la bolsa después de cada vez que se saca de ella y se resuelve.



HOJA DE AYUDA DE LOS INTRUSOS

SE RESUELVE EN UN PASILLO	LA REINA ESTÁ VIVA	EVOLUCIÓN DE LA BOLSA
 Activa a la Reina. Si no es posible, colócala en el Pasillo.	 Activa a la Reina. Si no es posible, colócala en el compartimento.	 Activa a la Reina. Si no es posible, mete en la bolsa 2 fichas de Larva.
 Coloca en el Pasillo la cantidad de Intrusos (Adultos y Drones) que se muestra en la ficha.	 Coloca en el compartimento 1 Intruso del tipo que se muestra en la ficha.	 Mete en la bolsa 2 fichas de Reina.
 Coloca en el Pasillo 1 Larva.	 Mete en la bolsa 2 fichas de Adulto y devuelve a la bolsa esta ficha.	 Mete en la bolsa 2 fichas de Dron.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL FINAL DE LA PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA DE LA RONDA DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y LA TAREA DE LA MISIÓN
Página 39

MODOS ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO DE ICONOS
Página 40

EJEMPLO DE MOVIMIENTO DE UN PERSONAJE



El jugador realiza una acción «Hacer un Movimiento», así que descarta 1 carta de su mano para pagar el coste de la acción y, a continuación:

1. **Escoge la dirección:** escoge el Pasillo superior para moverse por él, aunque también podría haber escogido el central o el inferior.
2. **Resuelve los Ataques oportunos:** como no hay Intrusos (👁️) en el Pasillo escogido ni en el compartimento del que va a salir el personaje (👤), este paso se salta.
3. **Comprueba el efecto de su Movimiento:** el personaje se mueve a un compartimento sin descubrir, así que tiene que llevar a cabo la secuencia de Exploración.



El jugador roba la primera carta del mazo de Exploración, la sitúa frente a sí de forma que su orientación coincida con la del mapa y resuelve sus efectos de arriba abajo:

1. **Prepara el compartimento:** tal y como se indica en la carta, el jugador roba 1 compartimento de la pila que corresponde a la Sección por donde se está moviendo (en este caso, un compartimento «A») y lo coloca en el mapa conectándolo al Pasillo por donde se está moviendo.
2. **Prepara los Pasillos:** el jugador coloca los Pasillos indicados en la carta (que, en este caso, es solo el Pasillo superior derecho) y lo hace de forma que el espacio de Puerta esté conectado al compartimento recién colocado. El Pasillo inferior derecho no se coloca porque conduciría a un compartimento que ya se ha colocado en el mapa.
3. **Coloca los marcadores y las fichas:** el jugador coloca un marcador de Fuego en el nuevo compartimento, pero no coloca el marcador de Ruido (🔊) que se muestra en la carta porque no ha colocado el Pasillo inferior derecho.



4. **Movimiento y recordatorio del Aseguramiento:** el jugador mueve su miniatura al compartimento recién colocado y, como no ha hecho un Movimiento cauteloso, no coloca ninguna ficha de Aseguramiento en el compartimento.



5. **Efecto al entrar:** tal y como indica el efecto al entrar de la carta, el jugador hace una tirada de Ruido. Como ha sacado un «3», coloca 1 marcador de Ruido en los Pasillos adyacentes que tienen ese valor de Ruido (*en este caso, solo el superior derecho*).
6. **Descarta la carta:** el jugador ha terminado de resolver la carta de Exploración, así que la deja en la pila de descarte de Exploración y, a continuación, puede seguir con la segunda acción de su turno.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

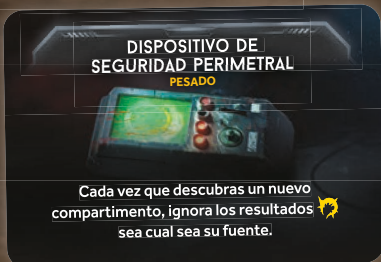
GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

OBJETOS

Los Objetos pueden ser de muchos tipos diferentes. Cada personaje empieza la partida con su propio Objeto de personaje; además, en la preparación recibe Pertrechos de apoyo (*excepto la Contratista*) y, durante la partida, puede encontrar otros Objetos normales.

Por lo general, los Objetos deben usarse (*por ejemplo, realizando la acción básica «Usar un Objeto»*) para que sus efectos se apliquen; sin embargo, hay Objetos con efectos pasivos, que se aplican cuando el momento adecuado que se describe en la carta así lo indique. Estos Objetos no se pueden usar en ningún caso realizando la acción básica «Usar un Objeto».

Ejemplo de Objeto con un efecto pasivo



Muchos Objetos muestran **Rasgos** bajo su nombre:

- **Pesado:** Objetos cuya carta se lee en horizontal y que solo pueden colocarse en espacios de mano.
- **Blindaje:** Objetos que tienen marcas adicionales en la parte superior de su carta. La mayoría de los Blindajes proporciona un efecto pasivo.
- **Arma a distancia, Arma de combate cuerpo a cuerpo:** estos Rasgos son comunes y se limitan a describir el Objeto. No tienen ningún efecto en sí mismos, pero muchas acciones hacen referencia a ellos.
- **Un solo uso:** estos Objetos se descartan cuando se usan.
- **No necesita Munición:** las Armas con este Rasgo son especiales y no necesitan fichas de Munición para Disparar ni Acribillar.

NOTA: a efectos de las acciones que requieren Armas con fichas de Munición, se considera que estos Objetos siempre tienen 1 ficha de Munición.

CONSEGUIR OBJETOS

REGISTRAR

Por cada icono de Objeto de tu compartimento, roba 1 Objeto del tipo correspondiente. Puedes quedarte con 1 de ellos y descartar el resto.



Los Objetos se consiguen generalmente usando la carta de Acción «Registrar»; sin embargo, otras cartas y efectos funcionan de una manera muy parecida a la carta de Acción «Registrar», lo que permite a los personajes conseguir incluso más Objetos.

La carta de Acción «Registrar» te permite robar 1 carta de Objeto por cada icono de Objeto (+, y) que muestre el compartimento donde estás registrando. A continuación, escoges 1 de esas cartas para quedártela y descartas el resto dejándolas en la parte inferior de sus mazos correspondientes. No debes enseñar a los otros jugadores los Objetos que no hayas escogido durante el registro.

Por ejemplo, si registras el Control del Soporte vital «B», robas 1 Objeto + y 1 Objeto . A continuación, escoges 1 de esas cartas para quedártela y descartas la otra dejándola en la parte inferior de su mazo correspondiente.

TOTALMENTE CARGADOS

Durante la partida, los Objetos siempre se consiguen con todos los espacios de Equipo táctico llenos, si es que tienen alguno.

OBJETOS NORMALES



El tipo de Objeto más habitual son los Objetos normales, que son todos los Objetos cuyas cartas se leen en vertical y no tienen el Rasgo «Blindaje». Cuando estos Objetos se usan, simplemente se resuelve su efecto.

MOCHILA

Todos los Objetos normales se colocan siempre en el soporte de plástico para cartas (*la «Mochila»*) y pueden usarse realizando la acción básica «Usar un Objeto». No hay un límite a la cantidad de Objetos normales que puede haber en la Mochila y, además, los Objetos de la Mochila son información secreta que no debe revelarse a los otros jugadores hasta que se usan.

OBJETOS PESADOS



Todos los Objetos cuya carta se lee en horizontal son Objetos Pesados. Los Objetos Pesados son demasiado grandes para caber en la Mochila, así que deben llevarse en uno de los espacios de mano; sin embargo, en cada espacio de mano solo puede llevarse 1 Objeto.

Si un personaje consigue uno de estos Objetos y ya tiene todos los espacios de mano ocupados, antes de quedárselo tiene que descartar uno de los Objetos que ya lleva en las manos para hacerle sitio al nuevo Objeto. Las Armas (tanto a distancia como de combate cuerpo a cuerpo) son un subtipo importante de Objeto Pesado. Las Armas a distancia son necesarias para Disparar y Acribillar; sin embargo, los Ataques cuerpo a cuerpo pueden realizarse con ambos tipos de Arma (o incluso sin ninguna), pero las Armas cuerpo a cuerpo son mucho más efectivas para ello. Los Huevos de Intruso también se consideran Objetos Pesados.

OBJETOS DE BLINDAJE



Los Objetos de Blindaje son todos aquellos que tienen el Rasgo «Blindaje». Cuando se consiguen, los Objetos de Blindaje siempre se colocan en el Estado «Herido de gravedad» del contador de Salud.

Solo se puede portar un Objeto de Blindaje en todo momento. Si un personaje consigue un Objeto de Blindaje y ya porta uno, antes de quedárselo tiene que retirar de su contador de Salud el Objeto de Blindaje que tenga allí. El Blindaje no cabe en la Mochila.

Si el marcador de Salud de un personaje se va a mover a un Estado del contador de Salud que tiene un Objeto de Blindaje, ese Objeto de Blindaje se rompe y tiene que descartarse. Hecho esto, se sigue moviendo el marcador de Salud para aplicar el resto del daño.

Si un personaje consigue un Objeto de Blindaje y su marcador de Salud ya está en el Estado «Herido de gravedad», no puede quedarse con él y tiene que descartarlo.

ESPACIOS DE EQUIPO TÁCTICO

Algunos Objetos tienen espacios para fichas de Equipo táctico: es más, la mayoría de las Armas tienen espacios para fichas de Munición porque necesitan Munición que disparar.

Sin embargo, pueden encontrarse espacios de Equipo táctico en otros Objetos. El color del espacio determina qué fichas de Equipo táctico pueden colocarse en él:

- Ficha de Munición
- Ficha de Granada
- Ficha de Oxígeno
- Ficha de Botiquín
- Cualquier ficha

Cuando un personaje recibe 1 ficha de Equipo táctico, puede colocarla en cualquiera de sus espacios de Equipo táctico vacíos que coincida con la ficha. En este sentido, se considera que los espacios del Corraje táctico son de cualquier tipo de ficha.

Si un personaje pierde un Objeto, también pierde todas las fichas de Equipo táctico de ese Objeto.



INTERACCIONES

En *Nemesis: Represalia*, la mayoría de los efectos (de las acciones y los Objetos) no se aplican a otros personajes. De la misma forma, la interacción con Objetos que pertenecen a otros personajes no ocurre durante la mayor parte del tiempo.

Sin embargo, un personaje puede usar un Objeto o una carta de Acción en otro personaje que esté en su compartimento si el otro personaje se lo permite y el Objeto tiene uno de los siguientes efectos:

- Recuperar
- Descartar Heridas graves.
- Retirar el de Objetos que pertenecen a otro personaje.
- Conseguir

En el caso de cualquier otro efecto, el personaje debe Intercambiar el Objeto con otro personaje para que pueda usarlo él mismo.

INTERCAMBIAR

Cuando un personaje realiza la acción básica «Intercambiar», todos los personajes que estén en su mismo compartimento y que quieran participar en el intercambio revelan y cambian sus Objetos y/o fichas de Equipo táctico con el personaje que realiza la acción básica «Intercambiar», lo que a su vez puede llevar a intercambios entre tres si el personaje activo está conforme con ello. Además, los personajes tienen la opción de dar un Objeto o una ficha de Equipo táctico sin pedir nada a cambio.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

INTRUSOS



REINA



DRON



ADULTO



LARVA

Los Intrusos  son una especie alienígena de la que la humanidad sabe muy poco, pero sí que son criaturas agresivas e inteligentes, y que los hay de varios tipos, como se describe a continuación. Todas las reglas relativas a los Intrusos se explican desde la perspectiva de los Adultos porque son el tipo más habitual que se encuentra en *Nemesis: Represalia*, pero se aplican a los Intrusos de todos los tipos a menos que se indique expresamente otra cosa.

TIPOS DE INTRUSO

Los Intrusos de *Nemesis: Represalia* pueden ser de los cuatro tipos que se muestran en la imagen de arriba. Empezando por el más grande:

La **Reina** es solo una, un enemigo agresivo y extremadamente resistente. Los **Drones** no suelen verse, pero son más peligrosos que los Adultos típicos.

Los **Adultos** son el tipo más habitual, ya que se ven con mucha frecuencia. Por lo general, cazan en grupo junto a otros Intrusos.

Las **Larvas** no son tan letales como los otros Intrusos, pero llevan consigo una sorpresa desagradable.

LÍMITE DE INTRUSOS

Los Intrusos pueden colocarse tanto en los compartimentos como en los Pasillos. Sin embargo, mientras que en un compartimento puede haber cualquier cantidad de Intrusos, en cada Pasillo solo puede haber 6 Intrusos como máximo y, en ese caso, la Reina cuenta como 4 Intrusos.

Más información sobre los Pasillos en la página 21.

Las miniaturas de Intruso son un componente limitado; es por ello que, si en algún momento se indica que deben colocarse más miniaturas de un determinado tipo que las que quedan disponibles, se colocan tantas como sea posible y las que falten se ignoran. A fin de cuentas, la cosa ya no puede ir a peor...

LA BOLSA DE LOS INTRUSOS

En varias fases de las rondas se sacan fichas de la bolsa de los Intrusos: cada vez que ocurre esto, las fichas se resuelven según se indique en la columna pertinente de la hoja de Ayuda de los Intrusos y después se dejan fuera de la bolsa. Las fichas siempre se descartan tras resolverse colocándolas de nuevo en las pilas de fichas de Intruso correspondientes. Sin embargo, la ficha en blanco es la única excepción a esto, ya que siempre se vuelve a meter en la bolsa.

MOVIMIENTO DE LOS INTRUSOS

Los Intrusos se mueven entre los Pasillos y compartimentos en varios momentos diferentes. A continuación se describen las reglas generales que se aplican a la mayoría de sus Movimientos y se hace un breve resumen de todas las posibilidades que pueden darse, las cuales se explican por separado y con mayor detalle en las páginas siguientes.

REGLAS GENERALES

- **Los Intrusos se mueven hacia el personaje  más cercano siguiendo la ruta más corta:** los Intrusos se mueven formando un grupo en dirección al personaje más cercano (*a menos que se indique otra cosa*) siguiendo la ruta más corta posible.
 - Los Intrusos ignoran por completo las Puertas cuando siguen la ruta más corta.
- **Los Intrusos se mueven entre los compartimentos y los Pasillos:** si los Intrusos que se mueven están en un Pasillo, se mueven a un compartimento adyacente. Si están en un compartimento, se mueven a un Pasillo adyacente.
- **Solo entra 1 Intruso en un compartimento donde haya algún personaje:** siempre que varios Intrusos se muevan de un Pasillo a un compartimento donde haya algún personaje, solo el Intruso más grande se mueve a ese compartimento en lugar de moverse todos.
- **Los Intrusos atacan cuando se mueven a un compartimento donde haya algún personaje:** si un Intruso entra en un compartimento donde haya algún personaje, siempre ataca. Sin embargo, algunos efectos permiten impedir ese Ataque, como las fichas de Aseguramiento.
- **Los Intrusos permanecen en combate:** los Intrusos que estén en el mismo compartimento que algún personaje no se mueven. Además, no se retiran de un combate a menos que se les ahuyente.

BLANCOS DE LOS INTRUSOS

Si los Intrusos tienen varias opciones para Atacar a un personaje o moverse hacia uno, escogen a su blanco siguiendo esta pauta:

- > **El personaje más cercano.**
- > **Si hay varios personajes a la misma distancia, el personaje que haya activado el Ataque o Movimiento de entre todos los posibles, si es que ha sido alguno.**
- > **Si se mantiene el empate, el personaje que vaya primero según el orden de los turnos de entre todos los posibles.**

RESUMEN DE LOS MOVIMIENTOS POSIBLES

Cartas de Evento: los Intrusos se mueven según indican los iconos de la carta de Evento.

Tirada de Ruido: a veces puede tener como resultado que algún Intruso entre en un compartimento desde un Pasillo adyacente.

Ahuyentar: algunos efectos pueden provocar que los Intrusos se alejen de los personajes.

Activación de la Reina: uno de los efectos posibles de la activación de la Reina es que se mueva.

Todas estas opciones se explican detalladamente a continuación.

CARTAS DE EVENTO



La primera parte de una carta de Evento siempre mueve a los Intrusos por el Complejo. En ella pueden encontrarse dos tipos de efecto:

Todos los [icono de intruso] de cada [icono de pasillo] se mueven: todos los Intrusos [icono de intruso] del Complejo que estén en ese momento en algún Pasillo cuya orientación sea la que se muestra se mueven a los compartimentos pertinentes.

Todos los [icono de intruso] de todos los compartimentos se mueven: todos los Intrusos [icono de intruso] que estén en ese momento en algún compartimento, sea de la Sección que sea, se mueven a los Pasillos pertinentes.

Al resolver el Movimiento de los Intrusos por el Complejo, se aplican las reglas generales explicadas anteriormente (*moverlos siempre hacia el personaje más cercano siguiendo la ruta más corta*) y se mueve a cada grupo de Intrusos por separado empezando por el que esté más cerca de la esquina superior izquierda del Complejo y siguiendo fila por fila.

MOVIMIENTO DE LOS INTRUSOS A TRAVÉS DE PUERTAS

1. Al decidir la ruta por la que se van a mover los Intrusos, se sigue la más corta sin tener en cuenta si en ella hay Puertas o no las hay.
2. Siempre que un Intruso vaya a moverse a través de una Puerta cerrada, destruye esa Puerta en lugar de moverse.

OPCIONES DE MOVIMIENTO INUSUALES Y DESEMPATES

1. Si ocurre que un Intruso intenta moverse hacia el personaje más cercano y puede hacerlo siguiendo dos rutas que son las más cortas, el Intruso se mueve siguiendo la ruta más corta que empiece por el Pasillo o compartimento cuyo número identificador sea más bajo.
2. Es posible que los Intrusos no puedan moverse debido a que el Pasillo al que van a moverse ya está lleno (*en los Pasillos puede haber 6 Intrusos como máximo*). En tal caso, si hay otra ruta igual de corta, se mueven usando esa otra ruta. Sin embargo, si no hay otra ruta igual de corta, todos los Intrusos que puedan moverse a ese Pasillo lo hacen y los demás se quedan esperando simplemente. En este sentido, es posible que ningún Intruso pueda moverse (*consulta «Límite de Intrusos» en la página 21*).

TIRADA DE RUIDO

Más información sobre las tiradas de Ruido en la página 25.

Cada vez que un personaje hace una tirada de Ruido, si hay algún Intruso en los Pasillos adyacentes que indique el resultado de la tirada, uno de esos Intrusos (*dando prioridad a los más grandes*) de cada uno de esos pasillos entra en el compartimento del personaje e intenta atacarle.

AHUYENTAR

Muchos efectos diferentes pueden provocar que se ahuyente a los Intrusos. Si un personaje ahuyenta a un Intruso que esté en su mismo compartimento o en un Pasillo adyacente, ese Intruso se mueve **alejándose** de ese personaje o de cualquiera que sea la fuente del efecto que lo ahuyenta. Si el Intruso al que ahuyenta el personaje está en su mismo compartimento, el personaje escoge a qué Pasillo se mueve el Intruso.

Si se ahuyenta a un Intruso que está más lejos de la fuente del efecto que de un Pasillo adyacente, el Intruso se mueve al compartimento o Pasillo cuyo número identificador sea más bajo.

Ahuyentar puede dar como resultado:

- Que un Intruso tenga que salir de un Pasillo no explorado al exterior del mapa visible. En tal caso, el Intruso se queda donde esté porque es imposible ahuyentarlo más lejos.
- Que un Intruso intente moverse a través de una Puerta cerrada. En tal caso, destruye la Puerta en lugar de moverse.
- Que un Intruso tenga que entrar en un compartimento donde hay algún personaje. En tal caso, el Intruso intenta Atacar al personaje que vaya primero según el orden de los turnos de entre los personajes que estén en ese compartimento.

ACTIVACIÓN DE LA REINA

Más información sobre la activación de la Reina en la página 35.

Sacar una ficha de Reina de la bolsa de los Intrusos puede provocar la activación de la Reina, que a su vez puede provocar que la Reina ataque o se mueva. En este último caso, la Reina se mueve exactamente igual que los otros Intrusos.

INTRODUCCIÓN

Página 6

RESUMEN DEL FINAL DE LA PARTIDA

Página 7

PREPARACIÓN

Páginas 8-11

ESTRUCTURA DE LA RONDA DE JUEGO

Páginas 12-15

PERSONAJES

Páginas 16-18

EL MAPA

Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Páginas 24-27

OBJETOS

Páginas 28-29

INTRUSOS

Páginas 30-32

COMBATE

Páginas 33-34

LA REINA

Página 35

LAS CARTAS DE CONTAMINACIÓN

Página 36

EL ROBOT

Página 37

LA LANZADERA Y EL ANTIAÉREO

Página 37

PROCEDIMIENTOS

Página 38

FINAL DE LA PARTIDA

Página 39

LOS OBJETIVOS Y LA TAREA DE LA MISIÓN

Página 39

MODOS ADICIONALES

Página 40

GLOSARIO DE ICONOS

Página 40



ATAQUES DE LOS INTRUSOS



Hay varios momentos diferentes en que los Intrusos () atacan a los personajes () aunque los más frecuentes son cuando un Intruso entra en un compartimento donde haya algún personaje y en la fase de los Intrusos.

ATAQUES NORMALES

Cada vez que un Intruso ataca a un personaje, se roba 1 carta de Ataque de Intruso. La excepción a esto son los Ataques de las Larvas, que se describen más adelante.

La carta de Ataque de Intruso se resuelve localizando en la parte izquierda de la carta el icono que coincida con el tipo de Intruso que ataca (A) y resolviendo el efecto vinculado a ese icono que se muestra en la parte derecha de la carta (B). Hecho esto, la carta se descarta.

El mazo de Ataque de Intruso solo se baraja cuando así lo indique algún efecto del juego.

ELECCIÓN DE BLANCOS DE LOS INTRUSOS

Cada vez que un Intruso entra en un compartimento donde haya al menos un personaje, el Intruso resuelve un Ataque de Intruso a menos que una ficha de Aseguramiento u otro efecto del juego lo impida.

Si el Intruso ha entrado en el compartimento debido al efecto de un personaje, el Intruso ataca a ese personaje si es posible y, si no lo es, ataca al personaje que vaya primero según el orden de los turnos.

ATAQUES DE LAS LARVAS

Cuando una Larva ataca a un personaje, se lleva a cabo lo siguiente:

1. El personaje atacado recibe 1 Contaminación y la deja en su pila de descarte de cartas de Acción.
2. El personaje atacado coloca la miniatura de la Larva atacante en su tablero de personaje. Esto indica que la Larva ha Infectado al personaje.

Si el personaje atacado ya tiene una Larva en su tablero de personaje, la miniatura de la Larva atacante se retira del mapa.

Más información sobre las cartas de Contaminación en la página 36.

IMPEDIR ATAQUES

Hay varios efectos en las cartas de acción y los Objetos que permiten a los personajes impedir los Ataques de Intruso. En tal caso, el Ataque de Intruso impedido se ignora por completo, lo que implica que no debe aplicarse ningún efecto adicional de ese Ataque de Intruso y, sobre todo NO DEBE robarse 1 carta de Ataque de Intruso.

LA SALUD DE LOS INTRUSOS Y CÓMO SE LES COMBATE

Los personajes pueden luchar contra los Intrusos de varias formas diferentes: pueden Disparar de manera precisa y aislada a los Intrusos que estén en su compartimento o Acribillar a las hordas que cargan contra ellos desde los Pasillos. Además, los Ataques cuerpo a cuerpo también son una opción en situaciones extremas.

Sea cual sea la forma en que se les combate, su efecto siempre lleva a la asignación de impactos a los Intrusos. Si los Intrusos Adultos están en **Pasillos**, cada impacto mata a un único Intruso Adulto, lo que se representa retirando su miniatura del mapa. Sin embargo, si están en **compartimentos**, se entiende que cada impacto es cierto daño que se inflige a un Intruso, lo que se representa colocando 1 marcador común junto a la miniatura del Intruso.

ARMAS

Casi todo el combate en *Nemesis: Represalia* se lleva a cabo usando Armas. Cuando se escoge un Arma para usarla en una acción, deben aplicarse todos los efectos y modificadores del Arma escogida, a menos que se indique otra cosa. Los efectos de sacar un resultado concreto se describen en las cartas de Arma y se aplican además del resultado normal que se explica más abajo.

DISPARAR



Los Intrusos son muy ágiles, por lo que Disparar contra ellos en un compartimento estrecho es una tarea difícil. En *Nemesis: Represalia*, los Disparos provocan impactos individuales y cada impacto incrementa la probabilidad de que un Intruso muera, pero eso nunca es seguro.

Los personajes solo pueden Disparar a los Intrusos que estén en su mismo compartimento y solo si tienen un Arma a distancia operativa y cargada.

Más información sobre las Armas en la página 28.

Sin embargo, Disparar no gasta Munición a menos que se saque en la tirada un resultado concreto, como puede verse más adelante. Esto es porque los personajes tienen un equipo tan avanzado que el gasto de una sola bala es irrelevante.

La acción básica «Disparar» se lleva a cabo de la siguiente forma:

1. **Escoge un Arma y un blanco:** escoge un Arma que lleves en una mano, que no tenga un marcador de Fallo y que tenga al menos 1 ficha de Munición (*aunque no es necesario que esté con la cara «lleno» bocarriba*). A continuación, escoge a un Intruso que esté en el mismo compartimento que el personaje que dispara.
2. **Inflige 1 impacto:** coloca 1 marcador común junto a la peana del Intruso.
3. **Haz una tirada de Disparo:** tira 1 dado de Disparo y resuelve su efecto para comprobar si el Intruso muere:
 - : **impacto crítico**
El Intruso muere, lo que se representa devolviéndolo al inserto de las miniaturas de Intruso.
 - : **un impacto normal que mata a veces**
Si el número que has sacado es menor o igual a la cantidad de impactos del Intruso, el Intruso muere, lo que se representa devolviéndolo al inserto de las miniaturas de Intruso.
 - : **has usado demasiadas balas**
Gasta .

NOTA: las Larvas y la Reina reciben impactos de la misma forma, pero su Salud se resuelve de manera diferente. Más información en la página siguiente.

GASTAR



Las fichas de Munición pueden gastarse dos veces antes de agotarse: si tienes una ficha de Munición con la cara «lleno» bocarriba y algún efecto del juego te indica que la gastes, dale la vuelta. En cambio, si tienes una ficha de Munición con la cara «medio lleno» bocarriba y algún efecto del juego te indica que la gastes, descártala devolviéndola al inserto.

ATACAR A OTROS PERSONAJES

Para evitar conflictos graves entre las tripulaciones, la humanidad ha equipado a sus miembros con implantes que crean una potente barrera psíquica que reprime la violencia directa contra cualquier homo sapiens. Es por esto que atacar intencionadamente a otra persona es imposible.

Los personajes no pueden Atacar directamente a otro personaje; sin embargo, sí que es posible (*de manera accidental o intencionada*) infligir daño a otros personajes como efecto colateral de alguna acción.

A fin de cuentas, encerrar a alguien en un compartimento que es pasto de las llamas no es un Ataque.



ACRIBILLAR



Cuando los Intrusos se apelan en un Pasillo estrecho, es el momento de Acribillarlos. Esto requiere gastar una buena cantidad de Munición, pero vale la pena.

Los personajes solo pueden Acribillar a los Intrusos que estén en un Pasillo adyacente y solo si tienen un Arma a distancia operativa y cargada.

Más información sobre las Armas en la página 28.

Acribillar siempre gasta Munición, pero te permite infligir varios impactos con los que quizá matar a varios Intrusos de una sola vez.

La acción básica «Acribillar» se lleva a cabo de la siguiente forma:

1. **Escoge un Arma y un Pasillo:** escoge un Arma que lleves en una mano, que no tenga un marcador de Fallo y que tenga al menos 1 ficha de Munición (*aunque no es necesario que esté con la cara «lleno» bocarriba*). A continuación, escoge un Pasillo adyacente donde Acribillar.
2. **Gasta y haz una tirada de Acribillamiento:** el número que saques en la tirada indica cuántos impactos repartirás entre los Intrusos que estén en el Pasillo escogido.
3. **Reparte los impactos:** reparte como prefieras los impactos entre los Intrusos que estén en el Pasillo. El número que hayas sacado en el dado de Acribillamiento muestra cuántos impactos repartes (, , o):
 - Solo puedes repartir 1 impacto por Adulto y 1 impacto por Larva.
 - Solo puedes repartir exactamente 2 impactos por Dron.
 - Puedes repartir tantos impactos como quieras a la Reina, pero solo hasta el máximo indicado en su contador de impactos.
 - Los impactos sobrantes se pierden.
4. **Resuelve los impactos:** los impactos se resuelven de forma diferente según el tipo de Intruso:
 - Los Adultos y las Larvas mueren al recibir 1 impacto, mientras que los Drones mueren al recibir 2 impactos. Los Intrusos muertos se devuelven al inserto de las miniaturas de Intruso.
 - Por cada impacto que reciba la Reina, el marcador común de su contador de impactos se mueve 1 casilla, pero hasta la casilla «» como máximo. Esto puede hacer que se apliquen efectos adicionales.

Más información sobre la Salud de la Reina en la página 35.
5. : si sacas este resultado, comprueba si se aplica algún efecto adicional del Arma que estés usando o la acción que estés realizando. Si no tienes efectos adicionales que aplicar, este resultado no hace nada.

NOTA: el resultado está en la misma cara del dado de Acribillamiento que el resultado , lo que significa que, al sacar este resultado, repartes 4 impactos y aplicas los efectos adicionales.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN
Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

ATAQUE CUERPO A CUERPO

En situaciones extremas, los personajes () tienen la opción de Atacar cuerpo a cuerpo a un Intruso () que esté en su mismo compartimento. Esto debería hacerse solo como último recurso, ya que el Intruso intentará contraatacar si sobrevive al Ataque.

La acción básica «Realizar un Ataque cuerpo a cuerpo» se lleva a cabo de la siguiente forma:

1. **Recibe 1 carta de Contaminación:** acercarse tanto a los Intrusos siempre es mala idea.
2. **Escoge un blanco:** tiene que ser un Intruso que esté en el mismo compartimento que el personaje que ataca cuerpo a cuerpo.
3. **Inflige 1 impacto:** coloca 1 marcador común junto a la peana del Intruso.
4. **Haz una tirada:** tira 1 dado de Disparo y resuelve su efecto para comprobar si el Intruso muere:
 -  : **impacto crítico**
El Intruso muere, lo que se representa devolviéndolo al inserto de las miniaturas de Intruso.
 -     : **un impacto normal que mata a veces**
Si el número que has sacado es menor o igual a la cantidad de impactos del Intruso, el Intruso muere, lo que se representa devolviéndolo al inserto de las miniaturas de Intruso.
 -  : **Ataque inefectivo**
No ocurre nada.
5. **Respuesta del Intruso O BIEN impedirlo:** si el Intruso no ha muerto, intenta contraatacar. En tal caso, tienes la opción de colocar 1 marcador de Fallo en cualquiera de tus Armas para impedir el Ataque; pero, si no lo haces, resuelve ese Ataque de Intruso.

NOTA: colocar 1 marcador de Fallo en un Arma que ya tiene uno destruye esa Arma.

NOTA: las Larvas y la Reina reciben impactos de la misma forma, pero su Salud se resuelve de manera diferente. Esto se explica con más detalle a continuación.

LA SALUD DE OTROS INTRUSOS

SALUD DE LAS LARVAS

En los Pasillos, basta con 1 impacto para matar a una Larva.

En los compartimentos, también basta con 1 impacto para matar a una Larva, sea cual sea el número que se saque en el dado de Disparo.

SALUD DE LOS DRONES

Matar a los Drones solo es más difícil cuando están en los Pasillos, ya que se necesitan 2 impactos para matarlos. Sin embargo, dispararles en los compartimentos siempre se resuelve igual que al Disparar a Intrusos Adultos.

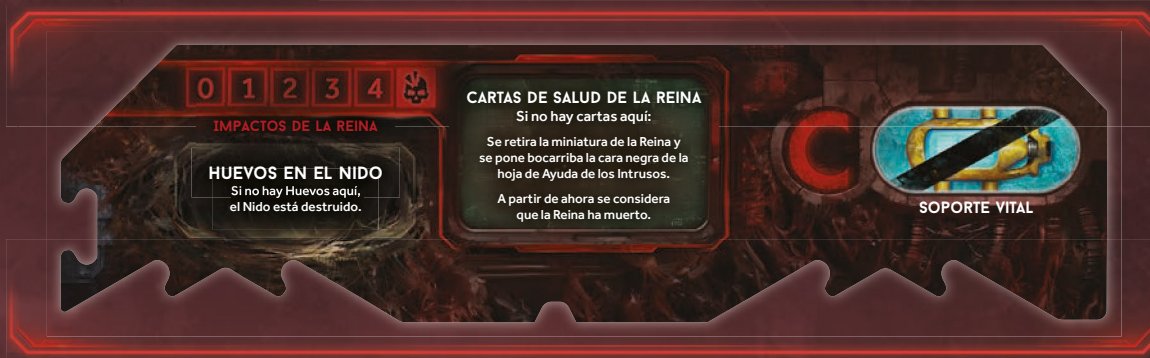
MARCADORES DE IMPACTOS DE LOS INTRUSOS

Los Intrusos que están en los Pasillos nunca tienen marcadores de impactos junto a sus peanas. Por tanto, a los Intrusos heridos que se mueven a un Pasillo se les retiran todos los marcadores de impactos que tengan.

SALUD DE LA REINA

Los detalles sobre la Reina se explican en la página siguiente.

LA REINA



SALUD DE LA REINA

La Salud de la Reina funciona de manera diferente a la de otros Intrusos, ya que la determinan las cartas de Salud de la Reina. Además, la Reina es más difícil de matar que cualquier otro Intrufo.

A lo largo de la partida, los personajes pueden infligir impactos a la Reina, lo que hace que el contador de impactos de la Reina avance hasta un punto en que se roban cartas del mazo de Salud de la Reina. Al resolver una carta de Salud de la Reina, se descartan cartas de Salud de la Reina adicionales y se resuelve un efecto especial. La Reina no morirá hasta que todas sus cartas de Salud se hayan descartado.

INFLIGIR IMPACTOS Y DESCARTAR CARTAS

Al Atacar a la Reina, se le infligen impactos de la forma habitual según se indica en el apartado «La Salud de los Intrusos y cómo se les combate» de estas reglas. Por cada impacto que se le inflige a la Reina, el marcador común del contador de impactos de la Reina se mueve 1 casilla en lugar de colocar marcadores comunes junto a la peana de la miniatura.

CARTAS DE SALUD DE LA REINA



Cada vez que el contador de Salud de la Reina llegue a la casilla « 4 » final o se aplique un resultado de cualquier otra manera:

- Ignora el resto de impactos infligidos a la Reina en esa acción.
- Roba 1 carta del mazo de Salud de la Reina y resuélvela:
 - Comprueba el número que se muestra en la carta de Salud de la Reina que has robado y descarta la cantidad de cartas de Salud de la Reina indicada sin revelarlas.
 - Resuelve el efecto que se muestra en la parte inferior de la carta. Ese efecto se resuelve incluso si la Reina muere debido a que se ha descartado la última carta de Salud de la Reina.
- Descarta la carta que has robado y vuelve a colocar el marcador común en la casilla «0».

MUERTE DE LA REINA

Cuando se descarta la última carta de Salud de la Reina, se considera que la Reina ha muerto. En tal caso, se devuelve al inserto de las miniaturas de Intrufo y a partir de ese momento:

- Se ignoran los efectos que vayan a hacer que se coloque a la Reina en el Complejo.
- Se le da la vuelta a la hoja de Ayuda de los Intrusos, lo que implica que las fichas de Intrufo van a funcionar de manera diferente.

ACTIVACIÓN DE LA REINA

La Reina puede activarse en muchos momentos de la partida, pero la mayoría de las veces como resultado de sacar una ficha de Reina de la bolsa de los Intrusos.

Cuando la Reina se activa, ataca a un personaje que esté en el mismo compartimento que ella si es posible o, si no puede hacerlo, se mueve una vez en dirección al personaje más cercano.

La Reina sigue las mismas reglas para escoger a sus blancos que el resto de los Intrusos. Por tanto, escoge a qué personaje atacará o hacia qué personaje se moverá siguiendo esta pauta:

- > El personaje más cercano.
- > Si hay varios personajes a la misma distancia, el personaje que haya activado el Ataque o Movimiento de entre todos los posibles, si es que ha sido alguno.
- > Si se mantiene el empate, el personaje que vaya primero según el orden de los turnos de entre todos los posibles.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

LAS CARTAS DE CONTAMINACIÓN

Las cartas de Contaminación son una de las indeseables consecuencias de interactuar con los Intrusos (👁️), ya que algunos efectos, como los Ataques de Intruso, pueden provocar que los personajes (👤) reciban cartas de Contaminación.



Siempre que un personaje recibe una carta de Contaminación, la deja en su pila de descarte de cartas de Acción.

Las cartas de Contaminación son perjudiciales para los jugadores porque les afectan de dos formas:

1. **Engrosan innecesariamente el mazo de Acción:** aunque las cartas de Contaminación tienen el mismo reverso que las cartas de Acción, NO SE PUEDEN descartar para pagar acciones.
2. **Aumentan el riesgo de morir:** los personajes que tengan muchas cartas de Contaminación en su mazo de Acción llegado el Final de la partida tienen más probabilidades de morir.

Más información sobre los Procedimientos de Infección y de Eclósión en la página 38.

TEXTO OCULTO

Cada carta de Contaminación incluye un texto oculto que permanece en secreto hasta que un efecto del juego hace que el jugador que tenga la carta de Contaminación deba Escanearla.

CÓMO SE USA EL ESCÁNER



En tal caso, el jugador puede descifrar la carta usando el Escáner.

Al Escanear una carta de Contaminación, lo que se busca es la palabra «INFECTADO»:

- Si la carta muestra esa palabra exacta, la carta de Contaminación está Infectada.
- Si la carta no muestra esa palabra, la carta de Contaminación no está Infectada. Sin embargo, las cartas de Contaminación deben leerse con mucho cuidado, ya que la mayoría de las palabras se parecen mucho.

El efecto de Escanear cartas de Contaminación depende de la situación en que ocurra y, aunque es en el propio efecto donde se explica en concreto, lo más habitual es que esté vinculado al Procedimiento de Infección.

Más información sobre el Procedimiento de Infección en la página 38.

INFECCIÓN POR LARVA

Un exceso de Contaminación puede llevar a que los Personajes queden Infectados, lo que a su vez puede suponerles la muerte durante el Final de la partida.

El efecto más habitual de que un personaje quede Infectado es colocar una miniatura de Larva en su tablero de personaje, aunque los detalles concretos siempre se explican en el propio efecto o Procedimiento. Tener una Larva en el tablero de personaje no supone ninguna penalización, pero sí que aumenta drásticamente la probabilidad de que el personaje muera, sobre todo durante los chequeos del Final de la partida.

Más información sobre el Procedimiento de Eclósión en la página 38.

Hay unos pocos efectos del juego que permiten extraer la Larva de un personaje, como el del compartimento «Quirófano».

EL ROBOT



Mientras exploran el Complejo, los personajes pueden encontrarse con un Robot amistoso (🤖) que pueden usar para ayudarles en su Misión. El Robot empieza en el Hibernatorio y no se sabe qué Robot se está usando actualmente en el Complejo, ya que su carta se escoge al azar al inicio y se coloca bocabajo. El Robot no hace nada en

sí mismo, sino que realiza las acciones que le asignan los personajes. La carta del Robot se revela cuando se conecte por primera vez algún compartimento al Hibernatorio. A partir de ese momento, el Robot podrá activarse.

Los Intrusos ignoran al Robot en todo momento, ya que no tienen ningún interés por los aparatos mecánicos.

ACTIVACIÓN DEL ROBOT

Hay 6 cartas del Robot diferentes, pero solo puede aparecer 1 en cada partida. Cada una de esas cartas tiene un efecto particular vinculado al Robot. Para resolver el efecto de una carta del Robot, los personajes pueden realizar la acción básica «Activar el Robot» de dos formas distintas descartando 1 carta de Acción:

- **Presencialmente:** si están en el mismo compartimento que el Robot.
O BIEN
- **Por control remoto:** si están en un compartimento donde haya una Computadora (💻) y descartan 1 carta de Acción adicional.



LA FICHA DE DATOS Y EL ROBOT

Se puede conseguir una ficha de Datos usando la acción del compartimento «Servidor». Los personajes que tengan una ficha de Datos pueden activar el Robot por control remoto sin tener que descartar la carta de Acción adicional.

LOS MARCADORES DE FALLO Y EL ROBOT

El Robot puede averiarse a veces, ya que algunos efectos del juego pueden colocar 1 marcador de Fallo en el Robot.

Si el Robot tiene 1 marcador de Fallo, se considera que no tiene acción. Sin embargo, las fichas de Equipo táctico que haya en el Robot se pueden seguir usando.

Si algún personaje está en el mismo compartimento que el Robot, las acciones que retiran marcadores de Fallo pueden usarse en el Robot.

MOVIMIENTO DEL ROBOT

El Robot nunca se mueve por sí mismo, sino que todos sus Movimientos se deben a acciones de los jugadores.

El Robot siempre se mueve de un compartimento a otro compartimento colindante e ignora a los Intrusos (incluso los que estén en Pasillos), pero no puede moverse a través de Puertas cerradas.

El Robot nunca puede moverse por un Pasillo no explorado para Explorar un nuevo compartimento y nunca hace tiradas de Ruido.

NOTA: la única excepción a esto es el efecto del Robot Explorador, que le permite Explorar un nuevo compartimento.

ESPACIOS DE EQUIPO TÁCTICO DEL ROBOT

El Robot tiene sus propios espacios de Equipo táctico y empieza con 2 fichas: 1 de Munición (💣) y 1 de Oxígeno (🔥). Los personajes que realicen la acción básica «Usar Equipo táctico» en el mismo compartimento que el Robot pueden usar las fichas de Equipo táctico del Robot. En tal caso, las fichas pueden moverse entre los espacios de Equipo táctico de los personajes y los del Robot.

LA LANZADERA Y EL SISTEMA ANTIAÉREO



El Complejo está equipado con un sistema Antiaéreo que, si está Activo, puede destruir la Lanzadera (🚀) y hacer que Huir del Complejo usándola sea imposible.

Al inicio de la partida, los personajes no saben si el sistema Antiaéreo está operativo o no y comprobar su condición es algo que deben hacer ellos mismos.

El sistema Antiaéreo está representado por 2 fichas de Antiaéreo que, durante la preparación de la partida, se colocan bocabajo ordenadas al azar en el espacio que les corresponde de la pieza perimetral de la Sección B. La primera ficha indica en qué condición está el sistema Antiaéreo. En el transcurso de la partida, los jugadores pueden comprobar (en secreto) y cambiar el orden de las fichas usando la acción del compartimento «Control del Soporte vital "B"». La información sobre la condición del sistema Antiaéreo puede compartirse y también se puede mentir sobre ella, pero las fichas nunca pueden enseñarse a los otros jugadores.

RESOLVER LAS FICHAS DE ANTIAÉREO

Las fichas de Antiaéreo se resuelven cuando el marcador de la ronda llega a la casilla donde está la ficha de la Lanzadera o viceversa, lo que representa que la Lanzadera intenta aterrizar en el Complejo, pero puede resultar destruida en el proceso. En tal caso, se comprueba el sistema Antiaéreo revelando la primera ficha de Antiaéreo:

- Si está ACTIVO, la Lanzadera queda destruida: la ficha de la Lanzadera se retira de la partida.
- Si está INACTIVO, la Lanzadera aterriza con éxito: la ficha de la Lanzadera se coloca en el compartimento «Zona de aterrizaje» y se retiran de la partida las fichas de Antiaéreo, puesto que ya no es posible cambiarlas. A partir de entonces, los personajes pueden usar el compartimento «Zona de aterrizaje» para intentar Huir.

LA LANZADERA

Los personajes pueden meterse en la Lanzadera usando la acción del compartimento «Zona de aterrizaje» mientras la ficha de la Lanzadera siga allí. Las miniaturas de los personajes que estén en la Lanzadera se colocan en el espacio de las fichas de Antiaéreo.

Mientras un personaje esté en la Lanzadera:

- Sus turnos se saltan, pero el personaje no pasa. Sin embargo, si todos los demás personajes pasan, él también pasa automáticamente y la ronda termina.
- No puede salir voluntariamente de la Lanzadera.
- No consume Oxígeno ni pierde Salud debido a ningún efecto (como que haya Fuego en el compartimento). La destrucción del Complejo es lo único que aún puede afectarle.
- Sigue participando en las fases de ordenamiento normales, así que roba cartas de Acción y puede recibir la ficha de Jugador inicial.
- Después de que algún Intruso aparezca en la Zona de aterrizaje, el personaje sale automáticamente de la Lanzadera y puede volver a actuar normalmente en su siguiente turno.

DECISIÓN DE DESPEGAR CON LA LANZADERA

Nada más empezar la fase de Evento, cualquier personaje que esté dentro de la Lanzadera puede decidir despegar con ella. Si esto ocurre:

- La ficha de la Lanzadera se retira de la partida.
- Las miniaturas de los personajes que estaban en la Lanzadera se ponen sobre su correspondiente tablero de personaje para indicar que han huido del Complejo de forma segura y que ya no vuelven a participar en la partida hasta el chequeo del Final de la partida.

NOTA: esta decisión no se toma entre todos los jugadores, sino que basta con un personaje para decidir despegar con la Lanzadera!

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

PROCEDIMIENTOS

Existen varios Procedimientos a los que puede hacerse referencia durante las partidas. Cada vez que el juego indique que hay que resolver un determinado Procedimiento, sigue los pasos pertinentes que se explican a continuación.

PROCEDIMIENTO DE INFECCIÓN

El Procedimiento de Infección se usa para comprobar si un personaje (👤) queda Infectado por una Larva. El Procedimiento de Infección siempre se lleva a cabo en el Final de la partida, pero a veces también se puede llevar a cabo durante la partida; por ejemplo, usando la carta de acción «Descansar».

Para resolver el Procedimiento de Infección, haz lo siguiente:

1. Escanea todas las cartas de Contaminación que tengas en la mano.
2. Busca la palabra «INFECTADO» en las cartas escaneadas:
 - Si encuentras la palabra «INFECTADO» en una carta, está Infectada. En tal caso, coloca una miniatura de Larva en tu tablero de personaje, si es que no tienes una en él ya.
 - Si no encuentras esa palabra, la carta no está Infectada.
3. Deja todas las cartas de Contaminación de tu mano en la parte superior de tu pila de descarte de cartas de Acción.

Más información sobre las cartas de Contaminación en la página 36.

PROCEDIMIENTO DE ECLOSIÓN

El Procedimiento de Eclosión se usa para comprobar si una Larva eclosiona y mata a algún personaje en el proceso. El Procedimiento de Eclosión siempre se lleva a cabo en el Final de la partida, pero a veces también se puede llevar a cabo durante la partida.

Para resolver el Procedimiento de Eclosión, haz lo siguiente:

1. Roba 4 cartas de tu mazo de Acción.
2. Comprueba si alguna de las cartas de tu mano es una carta de Contaminación, pero sin Escanearlas:
 - Si no tienes ninguna carta de Contaminación, sigues con vida. Descarta todas las cartas de tu mano.
 - Si alguna de las cartas de tu mano es una carta de Contaminación, tu personaje muere.

Si un personaje muere de esta forma durante la partida, se coloca 1 Adulto en el compartimento donde estaba. Esto puede provocar un Ataque de Intruso contra otro personaje que esté en ese mismo compartimento.

PROCEDIMIENTO DE AUTODESTRUCCIÓN

El Complejo tiene instalado un Procedimiento de Autodestrucción en caso de emergencia. Este Procedimiento se activa con facilidad, pero desactivarlo no es una tarea sencilla porque requiere una desconexión completa de la energía en el compartimento «Reactor».

Cuando se activa el Procedimiento, se coloca la ficha de Autodestrucción (💣) en el contador de rondas 5 casillas por delante de la casilla donde esté en ese momento el marcador de la ronda (por tanto, deberían quedar 4 casillas vacías entre el marcador de la ronda y la ficha de Autodestrucción). Si no hay casillas suficientes en el contador de rondas para cumplir esta regla, la ficha de Autodestrucción se coloca detrás de la última casilla, lo que implica que la Autodestrucción se activará en cuanto se llegue al Final de la partida.

Si el marcador de la ronda llega a la casilla donde está la ficha de Autodestrucción, el Complejo queda destruido y la partida termina.

El Procedimiento de Autodestrucción solo puede desactivarse en el compartimento «Reactor» desconectando por completo la energía del Complejo.

DESTRUCCIÓN DEL COMPLEJO

Si el Complejo queda destruido, la partida termina: todos los personajes que aún estén en el Complejo (incluidos los que estén hibernando) y todos los intrusos (incluida la Reina) se consideran muertos. Además, todos los compartimentos (incluido el Nido) se consideran destruidos.

HUIR E HIBERNAR

Para ganar la partida, cada personaje debe (entre otras cosas) Huir del Complejo o Hibernar. Hay tres formas de hacer esto:

1. Huir usando la Lanzadera en la **Zona de aterrizaje**.
2. Encerrarse para Hibernar en el **Hibernatorio**. Esta acción solo puede realizarse si el Hibernatorio está Activo (🌸).
3. Huir del Complejo mediante la **Cápsula de escape**.

Cada vez que un personaje intente usar uno de los tres compartimentos anteriores, debe hacer una tirada de Ruido como parte del efecto de ese compartimento. Sin embargo, esa tirada de Ruido tiene una regla especial:

- Si, después de hacer la tirada de Ruido, hay un Intruso (👤) en el mismo compartimento que el personaje, la acción no tiene éxito y el personaje se queda en ese compartimento.
- De lo contrario, la acción tiene éxito.

Como resultado de ello:

- **Zona de aterrizaje:** el personaje sube a la Lanzadera y espera hasta la fase de Evento. En tal situación, se sigue viendo obligado a salir de la Lanzadera si aparece algún Intruso.
Más información sobre la Lanzadera en la hoja de Ayuda de los compartimentos y en la página 37.
- **Hibernatorio:** el personaje entra en hibernación de forma segura dentro de una cápsula sellada y ya no vuelve a participar en la partida hasta el chequeo del Final de la partida. Sin embargo, aún puede morir si el Complejo queda destruido.
- **Cápsula de escape:** el personaje despegue del Complejo y ya no vuelve a participar en la partida hasta el chequeo del Final de la partida.

NOTA: el sistema Antiaéreo no reacciona ante la Cápsula de escape de ninguna manera.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se dé una de estas dos situaciones:

- La ronda 14 acaba: el tiempo se ha agotado y todos los personajes que no hayan huido del Complejo ni estén hibernando ya no tienen forma de salvarse, por lo que se les considera muertos. O BIEN
- Todos los jugadores han muerto, han huido o están hibernando.
 - En tal caso, la partida ya no tiene más jugadores, así que se da por terminada.

Cuando la partida termina, aún deben hacerse algunos chequeos antes de poder determinar qué jugadores ganan.

En el Final de la partida, los personajes que sigan vivos y hayan huido o estén hibernando llevan a cabo la siguiente secuencia en orden:

1. **Todos los personajes que no tengan una Larva en su tablero de personaje** resuelven el Procedimiento de Infección con todas las cartas de Contaminación que tengan en la mano, en su mazo de Acción y en su pila de descarte de cartas de Acción. *Más información sobre el Procedimiento de Infección en la página anterior.*
2. **Todos los personajes que tengan una Larva en su tablero de personaje** reciben 1 carta de Contaminación, barajan todo su mazo de Acción (es decir, incluidas las cartas de su mano y de su pila de descarte) y resuelven el Procedimiento de Eclosión. *Más información sobre el Procedimiento de Eclosión en la página anterior.*

NOTA: los personajes pueden quedar Infectados por una Larva durante la partida o al llevar a cabo esta secuencia.

3. **Todos los personajes que sigan vivos** revelan y comprueban su Objetivo.

NOTA: si algún personaje no ha escogido un Objetivo llegado este momento, simplemente lo hace ahora, pero antes de que los otros jugadores revelen sus Objetivos.

4. ¡Los personajes supervivientes que hayan logrado completar su Objetivo ganan la partida!

LOS OBJETIVOS Y LA TAREA DE LA MISIÓN



Cada personaje tiene sus ambiciones y anhelos particulares, pero las decisiones que toma no son inamovibles. En este sentido, las cartas de Objetivo son metas que los jugadores deciden durante la partida.

La **Tarea de la Misión** es una Misión común para el pelotón. Esta carta se revela al inicio de la partida y no puede cambiar.

La Tarea de la Misión no siempre está disponible para todos los personajes; sin embargo, la mayoría de las cartas de Objetivo de la Misión, si los jugadores las escogen, indican a esos jugadores que deben completar la Tarea de la Misión.

Las **cartas de Objetivo** pueden ser de los dos tipos que se explican a continuación. Al inicio de la partida, a cada jugador se le reparte al azar 1 carta de Objetivo de cada tipo y, durante la partida, los jugadores deben elegir una de la dos cartas y cumplir todos los requisitos de esa carta para ganar la partida:

- **Objetivo de la Misión:** suele estar vinculado a la Tarea de la Misión de alguna manera. De hecho, la mayoría de las veces requiere que se cumpla la Tarea de la Misión.
- **Objetivo particular:** en estos Objetivos, los jugadores deben cumplir requisitos variados.

Más información sobre cómo se elige un Objetivo en la página 13.

PERSONAJES QUE HAN HUIDO

Algunos Objetivos requieren que el personaje huya del Complejo. Se considera que los personajes que han huido del Complejo han logrado Huir incluso si la resolución del Procedimiento de Eclosión que se lleva a cabo durante el Final de la partida acaba provocando su muerte. En cuanto a los personajes que han entrado en hibernación, no se considera que hayan huido del Complejo.

INTRODUCCIÓN
Página 6

RESUMEN DEL
FINAL DE LA
PARTIDA
Página 7

PREPARACIÓN
Páginas 8-11

ESTRUCTURA
DE LA RONDA
DE JUEGO
Páginas 12-15

PERSONAJES
Páginas 16-18

EL MAPA
Páginas 19-23

MOVIMIENTO DE
LOS PERSONAJES
Páginas 24-27

OBJETOS
Páginas 28-29

INTRUSOS
Páginas 30-32

COMBATE
Páginas 33-34

LA REINA
Página 35

LAS CARTAS DE
CONTAMINACIÓN
Página 36

EL ROBOT
Página 37

LA LANZADERA Y
EL ANTIAÉREO
Página 37

PROCEDIMIENTOS
Página 38

FINAL DE
LA PARTIDA
Página 39

LOS OBJETIVOS Y
LA TAREA DE LA
MISIÓN Página 39

MODOS
ADICIONALES
Página 40

GLOSARIO
DE ICONOS
Página 40

MODOS ADICIONALES

MODO LETAL

Este modo aumenta la dificultad del juego y está disponible tanto para la versión estándar como para la versión en solitario/cooperativa.

Si queréis jugar una partida en este modo, usad tanto los valores de Ruido normales como los valores de Ruido más pequeños que se muestran en algunos Pasillos.



A todos los efectos, los Pasillos se tratan como si tuvieran esos dos valores de Ruido. Esto implica que las tiradas de Ruido son mucho más peligrosas, ya que la probabilidad de que aparezcan Intrusos y de que entren en los compartimentos aumenta drásticamente.

NOTA: los Pasillos reforzados siguen teniendo un solo valor de Ruido de 0.

Si es necesario resolver un empate, solo se usa el valor de Ruido normal.

REGLAS DE LOS MODOS EN SOLITARIO Y COOPERATIVO

Si bien *Nemesis: Represalia* destaca como experiencia semicooperativa, también es posible jugarlo en modo totalmente cooperativo o incluso en solitario. Para facilitar eso, se usan Tareas de la Misión en solitario/cooperativas especiales.

PREPARACIÓN

Para jugar a los modos en solitario o cooperativo, aplica los siguientes cambios a la preparación de la partida:

1. En lugar de colocar 1 carta de Tarea de la Misión en el espacio que le corresponde, coloca tantas cartas de Tarea de la Misión en solitario/cooperativa como personajes participen en la partida. Sin embargo, las cartas «Clausura» y «Desconexión» no pueden usarse en la misma partida; por lo que, si ya has colocado una de ellas y robas la otra, tendrás que sustituirla por una carta nueva.
2. NO se roba ninguna carta de Objetivo normal, ya que esos Objetivos no se usan en estos modos.

CÓMO SE GANA

Para ganar la partida, deben completarse todas las Tareas de la Misión y al menos un personaje debe sobrevivir.

NOTA: si varias Tareas de la Misión indican que debe cumplirse el mismo requisito (como conseguir 1 ficha de Datos), esa misma cantidad de personajes debe cumplirlo y sobrevivir.

REVIVIR

En el modo totalmente cooperativo, el **compartimento «Quirófano»** está equipado con un dispositivo AutoDoctor que permite a los marines revivir a cualquier persona que esté a punto de morir.

Cada vez que un personaje muera, se deja su miniatura tumbada en el compartimento donde haya muerto y se descartan todos sus Objetos. Al moverse desde el compartimento donde esté la miniatura, otro personaje puede llevársela con él descartando 1 carta de Acción adicional.

Las miniaturas tumbadas que empiecen una ronda en el compartimento «Quirófano» (siempre y cuando no tenga un marcador de Fallo ni haya Intrusos en él) se vuelven a poner en pie, descartan todas sus Heridas graves y colocan su marcador de Salud en la casilla que está más a la izquierda del Estado «Herido» de su contador de Salud.

DIFICULTAD

Es recomendable empezar con la preparación normal, pero es posible cambiar la dificultad de la partida para grupos que sean principiantes o que tengan más experiencia con los juegos *Nemesis*.

Para hacerlo, basta con reducir o aumentar la cantidad de Tareas de la Misión durante la preparación.

NOTA: puede ocurrir que las Tareas de la Misión requieran que se consigan más fichas de Datos que jugadores hayan empezado la partida. En tal caso, basta con que se consigan tantas fichas como jugadores participan en la partida.

GLOSARIO DE ICONOS

ICONOS RELACIONADOS CON LOS DADOS

Iconos del dado de Disparo: los resultados concretos del dado de Disparo.

Iconos del dado de Acribillamiento: los resultados concretos del dado de Acribillamiento.

Iconos del dado de Ruido: los resultados concretos del dado de Ruido.

ICONOS RELACIONADOS CON EL MAPA

Objeto rojo, amarillo o verde: un Objeto del tipo indicado.

Computadora: indica que el compartimento donde se muestra el icono tiene acceso al sistema informático.

Marcador de Fuego

Marcador de Fallo: su presencia indica que algo está roto. Puede colocarse en un compartimento, el Robot o un Objeto Pesado.

Marcador de Ruido

Ficha de Aseguramiento

Iconos de Pasillo (la orientación del icono es importante): indican Pasillos del Complejo que tienen esa orientación concreta. Su uso más habitual es para indicar desde qué Pasillos se mueven los Intrusos.

Sistemas de Soporte vital Activos/Inactivos: cada pieza perimetral de Sección tiene 1 ficha correspondiente a estos iconos que determina si hay Oxígeno en esa Sección.

Hibernatorio Activo/Inactivo: la ficha correspondiente se encuentra en la pieza perimetral de la Sección B y determina si los personajes pueden usar el Hibernatorio.

Ficha de la Lanzadera

Ficha de Autodestrucción

ICONOS DE EQUIPO TÁCTICO

Ficha de Equipo Táctico «Oxígeno»

Ficha de Equipo Táctico «Munición»

Ficha de Equipo Táctico «Granada»

Ficha de Equipo Táctico «Botiquín»

ESPACIOS DE EQUIPO TÁCTICO

Espacio de Equipo táctico para ficha de Munición

Espacio de Equipo táctico para ficha de Granada

Espacio de Equipo táctico para ficha de Oxígeno

Espacio de Equipo táctico para ficha de Botiquín

Espacio de Equipo táctico para cualquier ficha

ICONOS GENERALES

Personaje

Oxígeno: el que contiene el suministro del personaje, que se representa mediante números en el medidor de Oxígeno del personaje.

Puntos de Salud del personaje

Carta de Acción

Robot

Nunca en combate: las acciones que tienen este icono no pueden realizarse en compartimentos donde haya Intrusos.

Intruso

Gastar Munición.