

¿NO QUIERES
LEERTE LAS REGLAS?
MIRA EL VIDEO:
LEARN-NEMESIS.COM

MANUAL DE JUEGO

NEMESIS

L O C K D O W N



UN JUEGO DE
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

ÍNDICE

- 2 RESUMEN DEL JUEGO
- 3 INTRODUCCIÓN AL JUEGO
- 6 **PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:** PASOS 1-14, PREPARACIÓN DEL TABLERO
- 8 **PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:** PASOS 15-20, PREPARACIÓN DE LA TRIPULACIÓN
- 9 DESCRIPCIÓN DEL TABLERO
PILAS DE DESCARTE
- 10 **METAS DE LOS JUGADORES Y FINAL DE LA PARTIDA**
OBJETIVOS
MOMENTOS CRÍTICOS DE LA PARTIDA
- 11 ESCAPAR DEL COMPLEJO
CONTINGENCIAS
- 12 FINAL DE LA PARTIDA
CHEQUEO DE VICTORIA
- 13 **DESARROLLO DE LA PARTIDA**
(ORDEN DE LA RONDA, FASE DE LOS JUGADORES, FASE DE EVENTO)
- 14 **ACCIONES**
ESTÉS O NO EN COMBATE / SOLO EN COMBATE / NUNCA EN COMBATE
- 16 **MOVIMIENTO Y FICHAS DE EXPLORACIÓN**
COMPARTIMENTOS Y PASILLOS
EL COMPLEJO Y SUS SECCIONES
LA ACCIÓN «MOVER»
- 17 FICHAS DE EXPLORACIÓN
TIRADA DE RUIDO
- 18 PASILLOS DE SERVICIO
ESCALERAS DE EMERGENCIA
- 19 MARCADORES Y FICHAS
- 20 **ENCUENTROS, COMBATE Y HERIDAS**
- 21 HUIDA DE LOS PERSONAJES
HERIDAS Y MUERTE DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS
REPLIEGUE DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS
- 22 ATAQUES DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS
CARTAS DE CONTAMINACIÓN
- 23 HERIDAS Y MUERTE DE LOS PERSONAJES
CONOCIMIENTO Y DEBILIDADES
- 24 **ENERGÍA**
- 25 **OBJETOS**
LAS MANOS Y EL INVENTARIO DEL PERSONAJE
- 26 REGISTRAR, PREPARAR Y OBJETOS DE MISIÓN
- 27 **HOJA DE COMPARTIMENTOS**
COMPARTIMENTOS CON UNA COMPUTADORA
COMPARTIMENTOS BÁSICOS «I»
- 28 COMPARTIMENTOS ADICIONALES «II»
- 29 COMPARTIMENTOS ESPECIALES
- 30 **MODOS DE JUEGO**

RESUMEN DEL JUEGO

Nemesis: Lockdown es un juego semicooperativo en el que tú y otros jugadores debéis sobrevivir en un complejo de investigación marciano infestado de organismos hostiles.

Para ganar la partida, tendrás que completar uno de los dos Objetivos que se te habrán repartido al inicio y mantenerte a salvo mientras esperas a que llegue el equipo de rescate. Encontrarás muchos obstáculos en el camino: enjambres de alienígenas hostiles conocidos como Acechadores nocturnos; el rápido agotamiento del suministro de energía; los otros jugadores, que tendrán sus propios planes secretos, y, a veces, simple y llanamente el cruel destino.

La experiencia de juego de *Nemesis: Lockdown* se ha diseñado para que esté repleta de momentos emocionantes. Esperamos que te resulten gratificantes incluso cuando tus mejores planes se vayan al garete y tu personaje sea víctima de un final horrible.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Adam Kwapiński

DESARROLLO: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz y Michał Lach

PRUEBAS: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Adrian Krawczyk, Krzysztof Belczyk, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki, Wojciech Sujka y Filip Tomaszewski

REGLAS: Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, William Dovan y Michał Oracz

ILUSTRACIONES: Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański y Michał Peitsch

DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun y Klaudia Wójcik

AUTOEDICIÓN: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec y Andrzej Póltoranos

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

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Marcin Świerkot

AGRADECIMIENTOS: Un agradecimiento especial a Ken Cunningham y Jordan Luminais, así como a todos los mecenas de Kickstarter que nos han ayudado a hacer realidad este juego. Gracias a toda la gente que probó este juego durante los muchos años que ha llevado crearlo; y a toda la gente que se unió a nosotros para hacer pruebas a ciegas y que jugó al juego en *Tabletop Simulator*.

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: J. Ignacio Candil

REVISIÓN DE LA TRADUCCIÓN: Aurora C. Mena

UNAS PALABRAS DEL AUTOR

Crear una nueva entrega de un juego tan exitoso como *Nemesis* nunca es fácil; sin embargo, hacerlo en la desafiante coyuntura de una pandemia es algo totalmente distinto. Por ello, estoy muy agradecido de no haber tenido que emprender tal camino en solitario, ya que, como es habitual, el equipo de Awaken Realms estuvo a la altura de semejante desafío y, a pesar de la difícil situación que el mundo estaba viviendo en ese momento, hizo cuanto estuvo en sus manos para que pudiéramos entregar un juego que esperemos que cumpla todas vuestras expectativas.

En especial, quisiera darle las gracias a Marcin Świerkot por habérselas arreglado para conseguir el equilibrio perfecto entre sus dos facetas: por un lado, como editor, tuvo la amabilidad de cederme la última palabra sobre si *Nemesis: Lockdown* debería convertirse en realidad o no. Por otro lado, como amigo, me ayudó a sobreponerme a las dudas y los temores que me suscitaba este proyecto y me convenció para que lo llevara a término. Sinceramente, creo que muy pocas personas podrían comportarse como él lo hizo y desempeñar ambos cometidos con su misma soltura.

Por último, me gustaría dar las gracias a todos los jugadores que han pasado incontables horas jugando a *Nemesis*. Vuestro disfrute, compartido en Internet, es el combustible que me impulsa como creador, y las innumerables veces que vuestros personajes del juego han muerto me conmueven profundamente. Espero que *Nemesis: Lockdown* también rebose de ambas cosas y os las deseo de corazón (y también las deseo para mí).

Adam Kwapiński

Si has jugado al juego *Nemesis* original, puedes saltarte las partes marcadas con esta línea al leer este manual. Esta línea indica las reglas QUE NO HAN CAMBIADO respecto al juego *Nemesis* original.

Al usar a los Acechadores nocturnos, considera que los términos «Intruso» y «Acechador nocturno» son sinónimos.

NEMESIS: LOCKDOWN – INTRODUCCIÓN AL JUEGO

Este relato introductorio se ha diseñado para que te familiarices con el desarrollo de una partida estándar y te proporciona un resumen de las reglas esenciales de *Nemesis: Lockdown*. Esperamos que esta historia te ayude a entender mejor cómo funciona *Nemesis: Lockdown*. . . ¡y que, cuando juegues unas cuantas veces, tengas tus propias historias que contar!

Nada más despertarse, medio ahogada por los fluidos de la cápsula de hibernación, se encontró con que tres siluetas vestidas con trajes NBQ la levantaban apresuradamente. Los movimientos vacilantes de sus salvadores y el miedo que reflejaban sus ojos, apenas visibles tras las viseras empañadas, confirmaron lo que ya sabía.

Antes de volver a quedarse dormida, fijó la vista en un contenedor que estaba junto a ella. En su interior estaba una de las criaturas que habían destruido su nave... Demasiado exhausta para gritar siquiera, se sumió en la oscuridad.

Los gritos de angustia y miedo volvieron más tarde, cuando se vio encerrada en una Sala de cuarentena, en las profundidades de un complejo BSL-4 ubicado en algún lugar de Marte. Fue entonces cuando comprendió que no volvería a casa; que no tendría la oportunidad de llorar a los amigos que murieron en su nave; que no tendría la ocasión de sobreponerse a sus pesadillas, plagadas de colmillos y vísceras.

Durante la primera semana, mantuvo la vana esperanza de que aquello no fuera más que una cuarentena rutinaria, de que cierto día la dejarían volver a salir a la luz y la vida de allá fuera. Sin embargo, a medida que transcurrió el tiempo, la verdad sobre su situación empezó a incubarse y enquistarse en sus pensamientos como una repugnante tenia. De cara al mundo exterior, ella ya estaba muerta: la habrían considerado una de las seis víctimas de alguna clase de accidente industrial ficticio y las corporaciones que solo la tenían por un valioso experimento estarían ocultando su supervivencia.

En ese momento, se había convertido en parte de la amenaza alienígena. La trataban de igual forma que a las criaturas que habían sacado de su nave: con las mismas precauciones y con la misma falta de miramientos. Los experimentos y las biopsias no le dolían ni la mitad de lo que le dolía saber que, a sus ojos, ya no era humana, sino solamente un vector de un peligroso patógeno que no entendían.



No tardó en empezar a fabricarse un tosco pincho a partir de una barra de metal que, todas las noches, afilaba frotándola contra el somier de su cama mientras fingía dormir. También empezó a memorizar el sonido de las pisadas que oía fuera de su celda y a escuchar disimuladamente pequeños fragmentos de conversaciones con el fin de trazar un mapa mental del laboratorio.

A saber en qué otras salas las criaturas habían hecho lo mismo, solo que ellas habían sido un poco más rápidas. Un día, el complejo retumbó con el sonido de multitud de sirenas, a las que siguieron disparos y después gritos. Un repetitivo aviso automatizado confirmó sus peores temores: la base pasaba a estar en cuarentena.

Sobrevivir resultaba ser más fácil la segunda vez. Con la ayuda del pincho, desmontó el panel de la puerta y escapó de la celda. Los otros humanos de esa planta estaban muertos, pero no estaba sola: los gruñidos procedentes de la Oscuridad y el horripilante sonido que hacían esas criaturas al alimentarse le resultaban demasiado familiares. La energía que mantenía en funcionamiento el complejo se agotaba, así que alguien (o algo) había dañado los generadores. Las tenues luces de emergencia daban a todas esas escenas de masacre un tono surrealista. En medio de todo aquello, sonrió.

A diferencia del personal del complejo, ella tenía un Conocimiento práctico de las criaturas, de manera que se movía de forma sigilosa y cuidadosa, además de que se detenía a menudo para captar Ruidos en los Pasillos y los compartimentos que tenía a su alrededor. Esa era la única forma de saber dónde acechaba una criatura, pues la amarga experiencia le había enseñado que, en el momento en que ves una de ellas, ya es demasiado tarde para reaccionar.

No tardó en llegar al Ascensor. El compartimento no tenía Energía, pero eso no era un problema para alguien que había servido ocho años en una nave minera destartada. Redirigió el circuito de emergencia hacia el Ascensor y, debido a ello, toda la Sección que había dejado atrás quedó completamente a oscuras. Un grito solitario resonó en la distancia, pero esas cosas ya no le importaban lo más mínimo.

La planta superior todavía tenía Energía. En ese momento, el mensaje en bucle automatizado advertía de que la Autodestrucción del complejo era inminente. Con suma cautela, dobló la esquina que daba al Centro de transmisiones y se quedó petrificada: había alguien agachado tras la consola que estaba frente a ella, así que dio un paso adelante mientras levantaba su arma improvisada. Durante su encierro en la celda, solía fantasear sobre las cosas dolorosas que le haría a sus captores; sin embargo, quien se escondía era un simple viejo tremendamente asustado que, a juzgar por el mono de trabajo que vestía, no era más que un Conserje.

Prisionera y barrendero decidieron permanecer unidos porque ella sabía cómo sobrevivir y él sabía cómo salir de allí. Él le habló del Sistema de Envío de Carga, una instalación de lanzamiento que se utilizaba para mandar y recibir contenedores y que podrían usar para huir del complejo. A ella le pareció buena idea y el Conserje se dispuso a llevarla a ese lugar.

A pesar de lo iluminada que estaba la planta y de lo mucho que las criaturas parecían odiar la luz, había muchas más criaturas merodeando. Con un hombre tan torpe a su lado, le resultó mucho más difícil no llamar la atención. Era como si atrajera a esas bestias, como si su olor las pusiera sobre aviso. Pero ella no veía en él nada fuera de lo normal.

En dos ocasiones tuvieron que huir a la carrera para salvar la vida frente a una presencia que los detectó. Una vez tuvieron que luchar y acribillaron a una de esas criaturas con una pistola de clavos hasta ralentizarla lo suficiente para que ella pudiera clavarle el pincho hasta el fondo del cráneo. Sin embargo, no se detuvo a recuperar el arma: ya le había puesto nombre y todo, pero eso no importaba porque ahora tenía un nuevo compañero. Estaba bien tener a alguien cubriéndole las espaldas, tanto daba que fuera un Conserje así de torpe. Casi empezaba a caerle bien: al fin y al cabo, ambos eran supervivientes.

Apoyándose mutuamente, llegaron con Tiempo de sobra a la puerta del módulo SEC, un enorme trozo de acero endurecido marcado con arañazos de garras afiladas como cuchillas.

—La puerta se ha quedado sin corriente—dijo su amigo tras pulsar el botón—. ¿Puedes arreglarlo?

Sin decir ni una palabra, ella empezó a desmontar el panel. Le bastó echar un vistazo a las luces verdes del panel de circuitos para que su corazón se pusiera a cien. Dio un salto hacia atrás, pero no con la rapidez suficiente porque un pesado perchero la golpeó levemente en la cabeza y la tiró de espaldas al suelo. Su compañero aprovechó ese momento para abrir la puerta con el botón correcto, pasar al otro lado y bloquearla después.

—Lo siento—le gritó a través del cristal blindado—: verás, conozco el plan de Contingencia y vi a uno de los jefes enviar un código Gris al cuartel general. Eso significa que un equipo de exterminio está de camino. Tienen órdenes de acabar con todo lo que haya en el complejo y salvar a una sola persona: la que lleve la muestra que necesitan.

El Conserje sacó algo que tenía metido en el mono de trabajo. Puesto que aún tenía la vista borrosa debido al golpe, a ella le llevó un momento reconocer el objeto: ¡un Huevo aún cubierto de Mucosidad! ¡Por eso atraía a las criaturas!

Se alejó de la puerta con una sonrisa en los labios. Sabía que la Corporación usaba los mismos códigos de Contingencia en todas sus naves y todos sus complejos. Tales códigos eran secretos, de manera que muy pocas personas conocían más de uno o dos y solo porque los habían vivido personalmente. En cualquier caso, sabía que, cuando el cuartel general quería acabar con todo el mundo a excepción de su agente encubierto, usaba el código Morado. Ese fue el que su antiguo capitán envió desde su nave antes de intentar huir con una larva alienígena.

No había forma de saber cuál era el significado de un código Gris, así que lo mejor era prepararse para lo peor. Por un momento se sintió tentada de volver sobre sus pasos, hacia la Sala de cuarentena, ya que el grosor de las paredes y la puerta podían hacer de ella un refugio a prueba de Acechadores nocturnos. No obstante, había otro camino: oír las conversaciones de los guardias le permitió saber que había otros edificios en el complejo y que la única forma de llegar a ellos era mediante un Rover que estaba aparcado en el compartimento de Salida.

Para llegar más rápidamente, se coló en uno de los Pasillos de servicio e intentó no pensar en qué ocurriría si se encontraba con una de las criaturas en un espacio tan reducido.

Por suerte, el Rover la estaba esperando allí. Ella había empezado a cargar todos los suministros que pudo en su frágil chasis cuando una repentina ráfaga de disparos la obligó a ponerse a cubierto. Una Centinela solitaria cojeaba hacia ella mientras disparaba hacia el pasillo que tenía a sus espaldas con un rifle de asalto tan recalentado que estaba prácticamente incandescente. También se percató de que al menos dos o tres siluetas se acercaban a la velocidad del rayo. La Centinela logró llegar al vehículo manchando de sangre el carenado blanco al subirse al asiento del conductor. Por un instante, ella tuvo el impulso de salir de las sombras y unirse a la Centinela, pero le bastó echar un vistazo a los profundos tajos que tenía en la espalda y los costados para cambiar de idea: era inevitable que, con tantas heridas, hubiera quedado Contaminada, así que estar cerca de ella resultaba demasiado arriesgado. Las ruedas del Rover empezaron a girar y el vehículo se alejó en dirección a un Búnker cuya silueta se recortaba entre la tormenta de arena roja marciana.

Por si las cosas no estaban lo bastante mal, las criaturas empezaron a husmear en lugar de escabullirse de allí, pues sabían que ella estaba cerca. Agarró una pesada Llave inglesa y se dispuso a morir luchando.

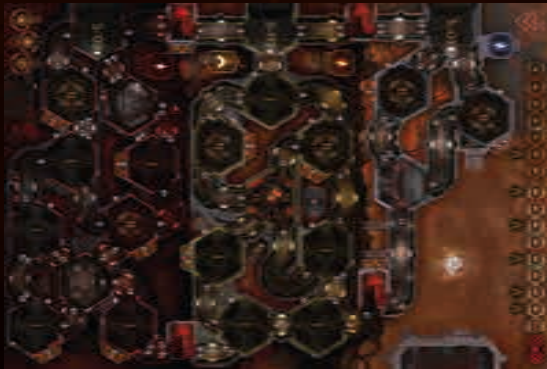
¡Ni hablar! Se sacudió de la cabeza la idea de caer en la desesperación: había sobrevivido una vez y sabía que podría volver a hacerlo. De inmediato, le vino a la mente el mapa mental que se había hecho de toda la Sección superior. Con parte del equipo NBQ que había desperdigado por donde se encontraba, un rollo de Cinta americana y bombonas de oxígeno de repuesto, podría Preparar un Traje de supervivencia que le permitiría abandonar el complejo a pie.

Estaba a punto de salir al exterior cuando una súbita ráfaga de aire a sus espaldas la alarmó. Se dio la vuelta y vio que una enorme figura con una cabeza de murciélago casi tres veces más grande que la suya se posaba lentamente en el suelo de una de las penumbrosas esquinas del compartimento.

Mientras un escalofrío le recorría el cuerpo, comprendió que esas criaturas no llegaron a desarrollarse hasta alcanzar su forma final mientras estuvieron en la *Nemesis*; una forma que ahora podía ver frente a sí.

¿Ese bicho sería tan rápido como aparentaba? Estaba a punto de comprobarlo.

CONTENIDO



1 tablero de doble cara



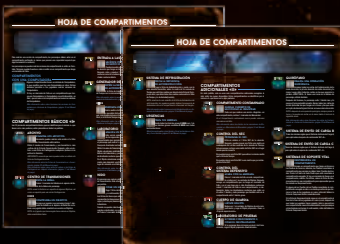
6 tableros de personaje



1 tablero del Laboratorio de los Acechadores nocturnos



1 bolsa de los Acechadores nocturnos



2 Hojas de compartimentos



2 dados de Ruido D10



1 Escáner



4 dados D6
(2 dados de Combate
y 2 dados de Ventaja)



5 soportes de plástico para cartas (Inventarios)



6 peanas de plástico coloreadas



3 piezas de compartimento especial



10 piezas de compartimento «I»



9 piezas de compartimento «II»

MARCADORES Y FICHAS:



1 ficha de Jugador inicial



1 ficha de Ascensor



1 ficha de Rover



18 marcadores de Estado



30 marcadores de Munición/Usos



30 marcadores de Ruido



12 marcadores de Fuego



20 fichas de Exploración Subterránea



4 fichas de Energía



7 fichas SEC



6 fichas de Conocimiento



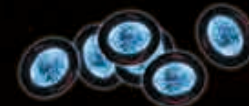
8 fichas de Cuerpo



10 marcadores de Heridas rojas (1-8)



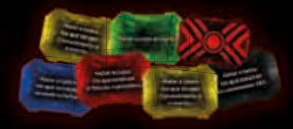
3 marcadores de Heridas negras (1-12)



8 fichas de Huevo de Acechador nocturno



11 Puertas



7 fichas de Contingencia



5 fichas de Cadáver de personaje



27 fichas de Acechador nocturno
(8 Larvas, 3 Reptadores,
12 Adultos, 2 Reproductores,
1 Reina, 1 en blanco)



1 ficha de Tiempo



1 ficha de Procedimiento de emergencia



1 ficha de Despresurización



1 ficha de Autodestrucción



10 marcadores de Fallo



1 Puerta principal

MINIATURAS:



6 personajes
(Superviviente, Pirata informático, Xenobiólogo, Centinela, Conserje y Rata de laboratorio)



6 Larvas



3 Reptadores



8 Adultos



2 Reproductores



1 Reina

CARTAS:



60 cartas de acción (10 por personaje)



18 cartas de Objetivo
(9 personales y 9 corporativos)



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



25 cartas de Herida grave



20 cartas de Ataque de Acechador nocturno



22 cartas de Evento de Acechador nocturno



6 cartas de Debilidad de Acechador nocturno



6 cartas de Objeto de Misión



6 cartas de Elección de personaje



6 cartas de acciones de Computadora



5 cartas de Ayuda



5 cartas de referencia de Contingencias



5 cartas de referencia de Acechadores nocturnos



30 cartas de Objeto (militar) rojas



30 cartas de Objeto (técnico) amarillas



30 cartas de Objeto (médico) verdes



15 cartas de Objeto (preparado) azules



4 cartas de Objeto inicial de personaje

COMPONENTES DE LOS MODOS AVANZADOS:



10 cartas de Objetivo en solitario/cooperativo
¡Este componente no se usa en el juego básico!



8 cartas de Superficie de Marte
¡Este componente no se usa en el juego básico!



1 dado de Superficie D12
¡Este componente no se usa en el juego básico!



10 cartas de acción de compatibilidad con la Piloto
¡Este componente no se usa en el juego básico!



6 cartas de Objeto de compatibilidad con Nemesis
¡Este componente no se usa en el juego básico!



20 cartas de Evento de Intruso

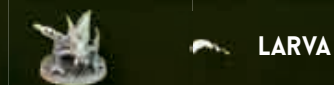


10 fichas de Exploración de la Superficie

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

PASOS 1-14, PREPARACIÓN DEL TABLERO

SÍMBOLOS DE ACECHADOR NOCTURNO:



LARVA



REPTADOR



ADULTO



REPRODUCTOR



REINA

- 1] Coloca el **tablero** sobre la mesa. Usa la cara básica, que es la que se ve en la imagen.



NOTA: la cara básica del tablero está marcada en la esquina superior izquierda con un símbolo de flechas rojas.

- 2] Coloca las **siguientes piezas de compartimento** en sus espacios de compartimento correspondientes, tal y como se ve en la imagen:

A) **Sala de cuarentena** (colócala con la cara que no tiene ninguna acción de compartimento bocarriba)

B) **Repositorio**

C) **Suministro de Energía de reserva**

- 3] Baraja todas las **piezas de compartimento «II»** sin mirar la cara frontal y coloca bocabajo y al azar 1 pieza de compartimento «II» en cada uno de los espacios de compartimento marcados con un «II» en el tablero.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las piezas de compartimento «II».

NOTA: no usarás en cada partida todas las piezas de compartimento «II» disponibles, ya que hay más piezas que espacios en el tablero. Los jugadores nunca saben exactamente qué compartimentos hay en el complejo.

NOTA: cuando vuelvas a dejar en la caja del juego algún componente, procura no mirar qué contiene.

- 4] A continuación, usa el mismo método para colocar todas las **piezas de compartimento «I»** en los espacios de compartimento marcados con un «I».

- 5] Coge las **fichas de Exploración Subterránea**, mézclalas sin mirar la cara frontal y pon bocabajo y al azar 1 ficha sobre cada pieza de compartimento que esté sin revelar.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las fichas de Exploración.

NOTA: en Nemesi: Lockdown hay dos tipos de fichas de Exploración: Subterráneas y de la Superficie. Las fichas de Exploración de la Superficie se usan únicamente con la cara opcional del tablero.

Más información sobre la cara opcional del tablero en «Modos de juego» (página 30).

- 6] Coloca el **Ascensor**, la **Puerta principal** y el **Rover** en los lugares del tablero que se indican en la imagen.

- 7] Coge las **fichas de Energía**, mézclalas sin mirarlas y colócalas al azar en el tablero de la siguiente forma: 1 ficha en cada uno de los tres espacios de Sección y 1 ficha en el Ascensor. Las fichas con los números 1 y 2 deben colocarse con la cara azul bocarriba, mientras que las fichas con los números 3 y 4 deben colocarse con la cara roja bocarriba. La cara azul de una ficha de Energía indica que la correspondiente Sección del complejo tiene Energía.

Más información sobre la Energía en «Energía» (página 24).

- 8] Coge las **fichas SEC**, mézclalas sin mirar la cara que tiene texto y pon, con la cara sin texto bocarriba y al azar, 1 ficha sobre cada una de las casillas de la consola de Tiempo indicadas en la imagen.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las fichas SEC.

- 9] Coge el **tablero del Laboratorio de los Acechadores nocturnos**, ponlo cerca del tablero y coloca los siguientes componentes en los espacios que les corresponden:

– 5 **fichas de Huevo**;

– 3 **cartas de Debilidad de Acechador nocturno** al azar. Coloca bocarriba la carta que va en el espacio que está más a la izquierda y bocabajo las otras dos cartas.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Debilidad de Acechador nocturno.

CAMBIO: al contrario que en Nemesi, la primera carta de Debilidad ya está descubierta al inicio de la partida. Sin embargo, no puede usarse hasta que

los jugadores investiguen un Objeto o a menos que uno de ellos esté jugando con algún superviviente de la Nemesi.

Más información sobre las Debilidades en «Conocimiento y Debilidades» (página 23).

- 10] Coge la **bolsa de los Acechadores nocturnos** y mete dentro las siguientes **fichas de Acechador nocturno**: 1 en blanco, 4 Larvas, 1 Reptador, 1 Reina y 3 Adultos.

Después, añade 1 ficha de Adulto adicional por cada jugador que haya en la partida.

El resto de las fichas de Acechador nocturno se ponen cerca del tablero, ya que se usarán durante la partida.

Pon cerca del tablero también las **fichas de Cuerpo**: más avanzada la partida, representarán a los Acechadores nocturnos muertos.

- 11] Baraja y pon bocabajo, cerca del tablero, los siguientes mazos: los tres mazos de **Objeto** (cada uno de un color diferente), el de **Evento de Acechador nocturno**, el de **Ataque de Acechador nocturno**, el de **Contaminación** y el de **Herida grave**.

Baraja el mazo de **acciones de Computadora** y colócalo bocabajo en el espacio que le corresponde del tablero. Después, revela la primera carta del mazo de acciones de Computadora: si indica «Confinamiento», revela la siguiente carta y vuelve a barajar la carta «Confinamiento» con el resto de las cartas del mazo.

Pon el mazo de **Objeto preparado** cerca de los tres mazos de Objeto.

Pon el **Escáner** cerca del mazo de Contaminación.

- 12] Pon cerca del tablero los dados y el resto de los marcadores y fichas:

- los **marcadores de Fuego**;
- los **marcadores de Fallo**;
- los **marcadores de Ruido**;
- los **marcadores de Munición/Usos**;
- los **marcadores de Estado** (que se usan como marcadores de Heridas leves, Mucosidad y Señal);
- los **marcadores de Heridas rojos y negros**;
- las **Puertas**;
- las **fichas de Cadáver de personaje**;
- 2 **dados de Combate**;
- 2 **dados de Ruido**;
- 2 **dados de Ventaja**; y
- la **ficha de Jugador inicial**.

- 13] Pon cerca del tablero la **ficha de Procedimiento de emergencia**, la **ficha de Autodestrucción** y la **ficha de Despresurización**, ya que es posible que se usen durante la partida.

- 14] Pon la **ficha de Tiempo** con la cara «inactiva» (la roja) bocarriba sobre la casilla verde marcada con un «15» de la consola de Tiempo.

¡Ya has terminado la preparación del tablero! A continuación, pasa a la preparación de la tripulación.

CAMBIO: si has jugado al Nemesi original, quizá recuerdes que se usaba un marcador de Estado para indicar el paso de las rondas. Sin embargo, en Nemesi: Lockdown se utiliza un componente específico para ello: la **ficha de Tiempo**.

12

11

10

6

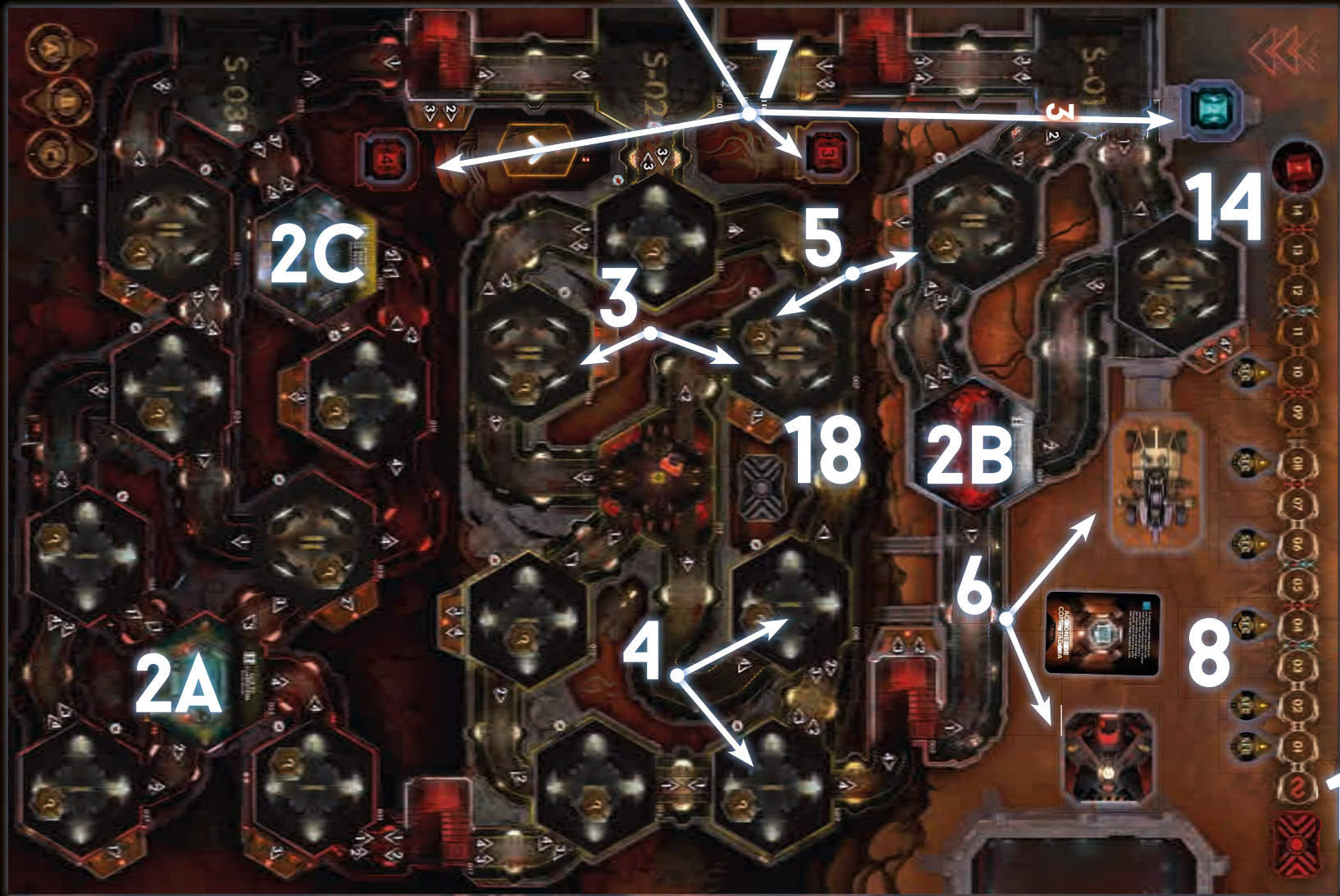
9 LABORATORIO

OBJETO DE INVESTIGACIÓN: ACECHADORES NOCTURNOS

NIDO

20G

13



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

PASOS 15-21, PREPARACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

15] Coge tantas **cartas de Ayuda**, de **referencia de Contingencias** y de **referencia de Acechadores nocturnos** como jugadores haya en la partida y reparte 1 carta de cada tipo a cada jugador al azar. Las cartas de Ayuda determinan el orden de las Elecciones de personaje (paso 19). Si hay tres jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 3; si hay cuatro jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 4, etc.

El número que se muestra en la carta de Ayuda y en el Inventario es el **Número de jugador**. Este no solo es importante en las Elecciones de personaje, sino que también lo es en algunos **Objetivos**.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Ayuda y de referencia.

Más información sobre los Objetivos en «Objetivos» (página 10).

16] Cada jugador coge el **soporte de plástico para cartas** que tenga el mismo número que su carta de Ayuda. Se usa para mantener ocultas las cartas de Objeto durante la partida.

Este es tu Inventario, el lugar donde almacenas todos tus Objetos normales. De esta forma, tú sabes lo que tienes, mientras que los otros jugadores solo pueden suponer qué tienes.

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



Símbolo de cantidad de jugadores

Baraja estos dos mazos por separado y reparte a cada jugador 1 carta del mazo de Objetivos corporativos y 1 carta del mazo de Objetivos personales. Todos los jugadores deben mantener en secreto el contenido de sus cartas de Objeto y no deben enseñárselas a los otros jugadores en ningún momento.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Objeto.

La primera vez que cualquiera de los personajes tenga un Encuentro con un Acechador nocturno, todos los jugadores escogerán uno de sus Objetivos y descartarán el otro.

Más información sobre el primer Encuentro en «Momentos críticos de la partida» (página 10).

PISTA: ¡hay un buen motivo por el que los jugadores reciben los Objetivos antes de las Elecciones de personaje! Al saber tu Objeto, puedes quedarte con el personaje que tenga más posibilidades de cumplirlo.

18] Coge las **fichas de Contingencia**, mézclalas sin mirar la cara que tiene texto y reparte, con la cara sin texto bocarriba, 1 ficha a cada jugador. Todos los jugadores deben mantener en secreto el contenido de su ficha de Contingencia y no deben enseñársela a los otros jugadores en ningún momento.

Si la partida es de dos jugadores, reparte a cada jugador 2 fichas de Contingencia. Después, pon, con la cara sin texto bocarriba y al azar, 1 ficha de Contingencia sobre el espacio de Contingencia activa del tablero: esta será la Contingencia activa y su contenido se mantendrá en secreto hasta el final de la partida.

El resto de las fichas de Contingencia deben colocarse en el espacio que tienen asignado junto al compartimento «Control de emergencias»: esta será la Reserva neutral.

Más información sobre las fichas de Contingencia en «Contingencias» (página 11).

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

Cada jugador solo puede controlar al personaje cuya carta eligió durante el proceso de Elección de personaje.

Después de las Elecciones de personaje, vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Elección de personaje, ya que no van a usarse más.

20] Cada jugador coge los siguientes componentes:

A) El **tablero de personaje** del personaje que ha elegido.

B) La **miniatura** de su personaje, la cual debe colocar en el compartimento que le corresponda: los supervivientes de la Nemesis empiezan en la Sala de cuarentena, mientras que los trabajadores del complejo empiezan en el Repositorio.

La Superviviente, la Rata de laboratorio y todos los personajes del juego Nemesis original y su expansión Aftermath se consideran supervivientes de la Nemesis. Todos los demás personajes se consideran trabajadores del complejo.

Antes de colocar la miniatura de su personaje en el tablero de juego, cada jugador inserta en ella la peana de plástico coloreada que coincida con el color de su tablero de personaje.

C) El **mazo de cartas de acción** de su personaje, el cual debe barajar y colocar bocabajo en el lado izquierdo de su tablero de personaje.

D) La **carta de Objeto inicial** de su personaje (si tiene alguna), la cual debe colocar bocarriba en uno de los dos espacios de mano que hay en su tablero de personaje (a excepción de la Xenobióloga, que la coloca en su Inventario). Después, debe poner sobre la carta una cantidad de **marcadores de Munición/Usos** igual a la capacidad de Munición o Usos de esa carta, que está indicada en la propia carta. ¡Ten en cuenta que algunos personajes (como la Rata de laboratorio y la Superviviente) empiezan sin ningún Objeto!

E) La **carta de Objeto de Misión** de su personaje, la cual debe colocar con la cara horizontal bocarriba cerca de su tablero de personaje. Esta clase de Objetos **NO ESTÁN** activados al inicio de la partida, pero los personajes pueden llevar a cabo pequeñas Misiones durante la partida para activarlos.

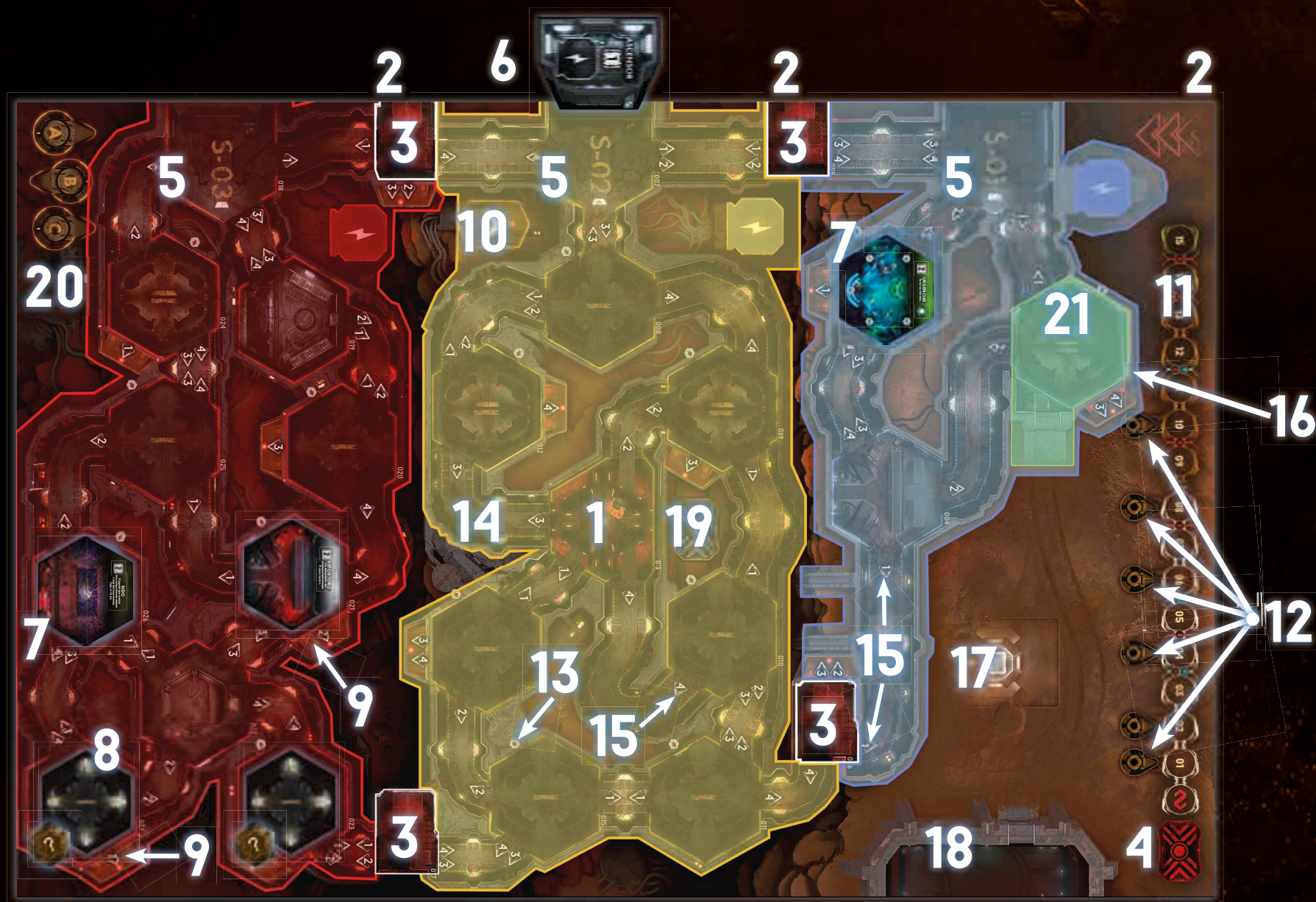
Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de los tableros de personaje y sus componentes asociados, ya que no van a usarse más.

F) Deja este espacio libre para el descarte de cartas de acción: aquí es donde irán a parar tus cartas de acción usadas (y también las cartas de Contaminación).

G) Cada jugador coloca, con la cara «inactiva» (la que muestra un matraz vacío) bocarriba, su **ficha de Conocimiento** en el tablero del Laboratorio: si su personaje es un trabajador del complejo, la coloca en la casilla 1 del marcador de Conocimiento; si no es el caso, la coloca en la casilla 3.

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





PILAS DE DESCARTE

Deja un espacio libre para una pila de descarte junto a cada uno de los siguientes mazos: Objeto (los tres mazos), Evento, Ataque de Acechador nocturno y Herida grave.

NOTA: todos los tableros de personaje tienen marcado un espacio para la pila de descarte de cartas de acción. Las cartas de Contaminación van a parar a la pila de descarte de cartas de acción del jugador hasta que sean retiradas de su mazo.

Todas las cartas de los mazos antes mencionados se descartan bocarriba.

Todos los **marcadores** retirados del tablero se devuelven a la reserva que les corresponde.

DESCRIPCIÓN DEL TABLERO

- 1] Control de emergencias (compartimento especial)
 - 2] Secciones
 - 3] Escaleras de emergencia
 - 4] Espacio de la Contingencia activa
 - 5] Compartimentos «Ascensor» (compartimentos especiales)
- IMPORTANTE: durante el movimiento, los compartimentos especiales se tratan como compartimentos ya explorados.*
- 6] Ascensor
 - 7] Ejemplo de compartimento explorado
 - 8] Ejemplo de compartimento no explorado
 - 9] Ejemplos de Accesos a los Pasillos de servicio
 - 10] Espacio de los Pasillos de servicio

- 11] Consola de Tiempo
- 12] Casillas de las fichas SEC
- 13] Ejemplo de contador de Objeto
- 14] Ejemplo de Pasillo
- 15] Ejemplos de número de Pasillo
- 16] Ejemplo de número de compartimento
- 17] Espacio de las cartas de acciones de Computadora
- 18] Búnker
- 19] Reserva neutral
- 20] Espacio de los contenedores SEC
- 21] Salida. El compartimento «001» es una Salida en este tablero.

METAS DE LOS JUGADORES Y FINAL DE LA PARTIDA

METAS DE LOS JUGADORES

Es posible que una partida de *Nemesis: Lockdown* acabe con varios ganadores, pero no se trata de un juego cooperativo porque, aunque los jugadores pueden (y, en cierto grado, deberían) cooperar, cada jugador tiene su propio Objetivo que cumplir. Que otros jugadores alcancen su meta es irrelevante de cara a tu propia victoria.

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

- 1] Completar su Objetivo**, el cual se detalla en la carta de Objetivo que haya escogido.
- 2] Sobrevivir**, que puede ocurrir de una de estas tres maneras: [1] encerrando a su personaje en la Sala de cuarentena sin que el complejo acabe destruido; O BIEN [2] usando uno de los contenedores del Sistema de Envío de Carga para escapar del complejo; O BIEN [3] llegando al Búnker.
- 3] No quedar Infectado**, que es algo que no sabrá hasta que lleve a cabo el Chequeo de Contaminación al final de la partida.

Más información sobre la Sala de cuarentena en «Hoja de compartimentos» (página 29).

Más información sobre el Búnker y el Sistema de Envío de Carga en «Escapar del complejo» (página 11).

Más información sobre el Chequeo de Contaminación en «Chequeo de Victoria» (página 12).

OBJETIVOS

Dado que completar la mayoría de los Objetivos requiere algún conocimiento de las mecánicas de juego (por ejemplo, las acciones de los compartimentos, las reglas de cómo destruir el complejo, el funcionamiento de los contenedores SEC...), a continuación tienes algunas pistas que pueden resultar de ayuda a los jugadores principiantes para encontrar las secciones apropiadas en el Manual de juego.

¡Es importante que recuerdes que tu personaje debe sobrevivir a la partida sea cual sea el Objetivo que escojas! Es decir, debe meterse en un contenedor SEC y escapar, Huir al Búnker o encerrarse en la Sala de cuarentena.

EL PERSONAJE DEL JUGADOR X NO PUEDE SOBREVIVIR

El personaje del jugador indicado no puede seguir vivo al final de la partida. No es necesario que lo mates con alguna de tus acciones, sino que basta con que esté muerto. Quizá quieras encerrar a ese personaje en un compartimento en el que haya Fuego o un Acechador nocturno. O tal vez podrías pedirle ayuda a otro jugador para conseguirlo.

También puedes escapar del complejo usando un contenedor SEC o Huir al Búnker y dejar a su suerte a los demás personajes con Fuego, Fallos o la secuencia de Autodestrucción en curso con la esperanza de que todo el mundo muera o el complejo se derrumbe sobre ellos.

Más información sobre la Sala de cuarentena en «Hoja de compartimentos» (página 29).

Más información sobre el Búnker y el Sistema de Envío de Carga en «Escapar del complejo» (página 11).

Más información sobre los marcadores de Fuego y Fallo en «Marcadores y fichas» (página 19).

Más información sobre la Autodestrucción en «Secuencia de Autodestrucción» (página 10).

TU PERSONAJE ES EL ÚNICO QUE SOBREVIVE

Ningún personaje salvo el tuyo puede seguir vivo al final de la partida.

NINGÚN SUPERVIVIENTE DE LA NEMESIS PUEDE SOBREVIVIR

Los personajes supervivientes de la Nemesis son la Rata de laboratorio, la Superviviente y todos los personajes originales del juego *Nemesis* y su expansión *Aftermath*.

Más información sobre cómo usar personajes de *Nemesis* y su expansión *Aftermath* en «Jugar con personajes del *Nemesis* original» (página 30).

ENVIAR LA SEÑAL

Tienes que localizar el compartimento «Centro de transmisiones» y realizar la acción de dicho compartimento.

El Centro de transmisiones siempre está en el tablero; búscalo entre los compartimentos que tengan un «!» en la cara posterior.

Más información sobre el Centro de transmisiones en «Hoja de compartimentos» (página 28).

DESCUBRIR UNA DEBILIDAD

Las Debilidades pueden descubrirse llevando un Objeto voluminoso al compartimento «Laboratorio» y realizando la acción de dicho compartimento. Siempre que la Debilidad se haya descubierto para cuando haya terminado la partida, no importa que no seas tú quien haya hecho el análisis.

Los Objetos voluminosos son los Huevos de Acechador nocturno, los Cadáveres de personaje y los Cuerpos de Acechador nocturno.

Los Huevos de Acechador nocturno pueden encontrarse en el Nido. Este siempre está en el tablero; búscalo entre los compartimentos que tengan un «!» en la cara posterior.

Los Cadáveres de personaje son los restos de los otros personajes y pueden encontrarse en el compartimento donde hayan muerto.

Los Cuerpos de Acechador nocturno son lo que queda de los Acechadores nocturnos después de que los hayan masacrado y pueden encontrarse en el compartimento donde hayan muerto.

El Laboratorio siempre está en el tablero; búscalo entre los compartimentos que tengan un «!» en la cara posterior.

Más información sobre las Debilidades de los Acechadores nocturnos en «Conocimiento y Debilidades» (página 23).

Más información sobre los Objetos voluminosos en «Objetos» (página 25).

Más información sobre el Laboratorio y el Nido en «Hoja de compartimentos» (página 27).

DESTRUIR EL NIDO

El Nido se destruye cuando no quedan Huevos de Acechador nocturno en él. Para destruir un Huevo, hay que infligirle al menos 1 Herida y retirar su ficha del tablero donde esté.

El Nido siempre está en el tablero; búscalo entre los compartimentos que tengan un «!» en la cara posterior.

Más información sobre el Nido en «Hoja de compartimentos» (página 27).

TERMINAR LA PARTIDA CON AL MENOS UN NIVEL X DE CONOCIMIENTO

Al final de la partida, tu personaje debe tener un nivel X o superior de Conocimiento.

Más información sobre el Conocimiento en «Conocimiento y Debilidades» (página 23).

ACTIVAR TU FICHA DE CONOCIMIENTO

Para activar tu ficha de Conocimiento, tienes que localizar el compartimento «Archivo» y realizar la acción de dicho compartimento.

El Archivo siempre está en el tablero; búscalo entre los compartimentos que tengan un «!» en la cara posterior.

Más información sobre las fichas de Conocimiento en «Conocimiento y Debilidades» (página 23).

TODOS LOS COMPARTIMENTOS DE LAS SECCIONES X E Y DEBEN EXPLORARSE

El complejo está dividido en tres Secciones, las cuales están marcadas de arriba abajo en el tablero como S-01, S-02 y S-03. A fin de completar este Objetivo, todos los compartimentos de las dos Secciones indicadas en la carta de Objetivo deben haber sido explorados para cuando haya terminado la partida.

Más información sobre las Secciones en «El complejo y sus Secciones» (página 16).

MOMENTOS CRÍTICOS DE LA PARTIDA

Durante la partida, hay cuatro momentos críticos que no están asociados a ninguna ronda concreta, pero que se activan si se dan ciertas condiciones:

- El Primer Encuentro con un Acechador nocturno.
- El primer personaje que muere.
- La Sala de cuarentena se abre.
- La ficha de Autodestrucción tiene la cara roja bocarriba y, por tanto, la secuencia de Autodestrucción no puede detenerse.

PRIMER ENCUENTRO

Cuando la primera **miniatura** de Acechador nocturno (sea del tipo que sea) aparece en el tablero, **cada jugador escoge inmediatamente 1 de sus cartas de Objetivo y la que no ha escogido se retira de la partida bocarabajo** (sin enseñársela a los otros jugadores). A continuación, se resuelve el Encuentro que activó este procedimiento y la partida continúa de la forma normal.

A partir de entonces, a cada jugador solo le quedará un Objetivo y deberá afanarse en completarlo, además de **seguir manteniéndolo en secreto ante el resto de los jugadores**.

NOTA: ¡los jugadores no pueden mirar las cartas de Objetivo que los otros jugadores han retirado de la partida!

NOTA: los Huevos no son Acechadores nocturnos a efectos de estar en Combate. Más información sobre los Encuentros en «Encuentros, Combate y Heridas» (página 20).

PRIMER PERSONAJE MUERTO

La primera vez que un personaje (sea del jugador que sea) muere, la IA del complejo abre inmediatamente la Puerta principal para permitir que los otros trabajadores huyan.

La Puerta principal se abre (para indicar esto, retira su pieza del tablero).

Más información sobre la Puerta principal en «Escapar del complejo» (página 11).

SALA DE CUARENTENA

Cuando la ficha de Tiempo llegue a la primera casilla blanca (la número 08) de la consola de Tiempo, la Sala de cuarentena pasará a estar accesible. Los personajes NO PUEDEN encerrarse en ella antes de ese momento.

NOTA: activar el Procedimiento de emergencia permite a los jugadores encerrarse antes de que la ficha de Tiempo llegue a la primera casilla blanca.

Más información sobre el Procedimiento de emergencia en «Contingencias» (página 11).

SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN

La secuencia de Autodestrucción se inicia realizando la acción del compartimento «Sistema de refrigeración». Si cualquier personaje lleva a cabo esto, coge la ficha de Autodestrucción y ponla, con la cara amarilla bocarriba, sobre la casilla de la consola de Tiempo que esté tres casillas por delante de la ficha de Tiempo (es decir, que debe haber dos casillas vacías entre la ficha de Tiempo y la de Autodestrucción).

NOTA: mientras la cara amarilla de la ficha de Autodestrucción esté bocarriba, los jugadores podrán detener la secuencia de Autodestrucción en el compartimento «Generador de Energía».

Más información sobre el Sistema de refrigeración y el Generador de Energía en «Hoja de compartimentos» (página 27).

Durante la fase de Evento de la ronda marcada con la ficha de Autodestrucción con la cara amarilla bocarriba, la ficha se moverá otras tres casillas hacia adelante y su cara roja se pondrá bocarriba.

Cuando la ficha de Tiempo esté en la misma casilla que la ficha de Autodestrucción con la cara amarilla bocarriba y tenga que avanzar más, la Puerta principal se abrirá automáticamente (**para indicar esto, retira su pieza del tablero**) y los jugadores ya no podrán detener la secuencia de Autodestrucción.

NOTA: la ficha de Autodestrucción se mueve justo después de la ficha de Tiempo, así que debería haber una casilla vacía entre ambas fichas después de resolver este paso.

NOTA: la Puerta principal también debería abrirse en este mismo momento.

Durante la fase de Evento de la ronda marcada con la ficha de Autodestrucción con la cara roja bocarriba, el complejo se destruirá. Todos los personajes y Acechadores nocturnos que estén en el complejo en ese momento habrán muerto.

NOTA: si la ficha de Autodestrucción tuviera que moverse de forma que sobrepasara la consola de Tiempo, ponla sin más sobre la última casilla. En tal caso, su efecto se resolverá durante el Chequeo de victoria.

IMPORTANTE: ¡es posible volver a iniciar la secuencia de Autodestrucción incluso si algún personaje ya se ha encerrado en la Sala de cuarentena!

Más información sobre la secuencia de Autodestrucción en «Hoja de compartimentos» (página 27).

ESCAPAR DEL COMPLEJO

SISTEMA DE ENVÍO DE CARGA (SEC)

En caso de emergencia, los personajes pueden usar el Sistema de Envío de Carga (SEC) para escapar del complejo.

METERSE EN UN CONTENEDOR SEC

Los personajes pueden meterse en un contenedor SEC realizando la acción de los compartimentos «Sistema de Envío de Carga», para lo que tienen que estar en el compartimento pertinente. Después, el jugador coloca la miniatura de su personaje en el espacio de contenedor SEC que le corresponda. Por último y durante la fase de Evento, su personaje intentará escapar del complejo usando ese mismo contenedor.

Después de que un jugador se meta en un contenedor SEC, descarta todas sus cartas de acción y pasa su turno, con lo que deben resolverse todos los efectos pertinentes. Después, el jugador coloca la miniatura de su personaje en el espacio de contenedor SEC que le corresponda. Por último y durante la fase de Evento, su personaje intentará escapar del complejo usando ese mismo contenedor.

Los personajes que estén metidos en un contenedor SEC no se ven afectados por ningún efecto del juego a menos que se especifique lo contrario.

LANZAR LOS CONTENEDORES SEC

Los contenedores SEC se lanzan automáticamente durante la fase de Evento de las rondas marcadas con una ficha SEC. Al llegar al paso «Lanzar contenedores SEC» de una de tales rondas, la ficha SEC correspondiente se pone con la cara que tiene texto bocarriba y se resuelve el efecto que indique:



– El personaje que esté en el espacio del contenedor SEC correspondiente escapa del complejo. Cuando un personaje escapa de esta forma, el jugador que lo controla retira de la partida la miniatura del personaje.

Los personajes que no hayan escapado se devuelven a los compartimentos «Sistema de Envío de Carga» correspondientes y sufren 1 Herida grave.



– Todos los personajes que estén en un espacio de contenedor SEC escapan del complejo. Cuando un personaje escapa de esta forma, el jugador que lo controla retira de la partida la miniatura del personaje.



– Ningún personaje escapa del complejo. Todos los personajes que estén en un espacio de contenedor SEC se devuelven a los compartimentos «Sistema de Envío de Carga» correspondientes y sufren 1 Herida grave.

LA PUERTA PRINCIPAL Y EL BÚNKER



EL BÚNKER Y LAS FORMAS DE HUIR

El Búnker es uno de los lugares seguros a los que los personajes pueden intentar Huir desde el complejo. Cualquier personaje que quiera Huir al Búnker debe cumplir las siguientes condiciones:

- El personaje debe estar en el compartimento «Salida». En la cara básica del tablero, la Salida es el compartimento 001.
- La puerta principal debe estar abierta.
- El Rover debe estar en el complejo O BIEN el personaje debe tener un Traje de supervivencia.
- No hay ningún Acechador nocturno con el personaje en el compartimento.

Si todo esto se cumple, el personaje podrá realizar la acción «Huir del complejo».

2 ACCIÓN «HUIR DEL COMPLEJO»

1] Si el Rover está en el compartimento «Salida», pon la miniatura de tu personaje sobre la ficha del Rover y, simplemente, muévelo a ambos al Búnker. Coloca a tu personaje en el Búnker para indicar que ha conseguido Huir indemne y deja el Rover junto al Búnker. El Rover solamente puede estar ocupado por un personaje al mismo tiempo.

2] Si tu personaje tiene un Traje de supervivencia, haz una tirada de Ruido: si aparece algún Acechador nocturno en el compartimento donde está tu personaje, tu intento de Huir del complejo falla. Por el contrario, si no aparece ningún Acechador nocturno en el compartimento donde está tu personaje, tu intento de Huir del complejo tiene éxito. En tal caso, coloca a tu personaje en el Búnker para indicar que ha conseguido Huir sano y salvo.

3] En cualquier otro caso, no puedes realizar esta acción.

Si tu personaje ha conseguido Huir del complejo, tu participación en la partida termina aquí. Ya solo te queda esperar hasta que se lleve a cabo el Chequeo de victoria al final de la partida para comprobar si has ganado.

LA PUERTA PRINCIPAL

Al inicio de la partida, la Puerta principal (que está situada junto al Búnker) está cerrada. Mientras esté cerrada, no hay manera posible de entrar en el Búnker.

La Puerta principal se abrirá durante la partida si se da uno cualquiera de los siguientes casos:

- La primera vez que muera un personaje.
- Al usar el Objeto «Llave de la puerta principal».
- Cuando la cara roja de la ficha de Autodestrucción se ponga bocarriba.

IMPORTANTE: hay que tener presente que, una vez abierta, la Puerta principal no puede volver a cerrarse.

¡Las acciones que abren Puertas no afectan a la Puerta principal en ningún caso!

EL ROVER

El personal del complejo solía usar el Rover para moverse por la superficie del planeta; sin embargo, ahora puede emplearse para Huir de forma segura.

Al inicio de la partida, el Rover se coloca junto al compartimento «Salida». Puede usarse al realizar la acción «Huir del complejo» que se ha explicado anteriormente.

Si el Rover ya ha sido usado, es posible hacerlo volver al complejo de forma remota mediante una acción de Computadora, pero también es posible hacer que se aleje del complejo.

A todos los directores de complejos de investigación:

Después del último incidente, en el que un aviso de mantenimiento de un ascensor activó el procedimiento de esterilización de un laboratorio entero, hemos decidido implementar una lista estandarizada de Códigos de respuesta a las incidencias. ¡Los siguientes códigos son información confidencial, no los compartan con sus subordinados!

CÓDIGO VERDE: úsenlo solamente si quieren salvar a **TODO** el personal de su complejo. El Equipo de Respuesta Rápida recibirá órdenes de evacuar de manera segura a todo el mundo. Ustedes serán considerados responsables de cualesquiera filtraciones de información que deriven del uso inapropiado de este código.

CÓDIGO AMARILLO: úsenlo para limitar la difusión de detalles incriminatorios. El Equipo de Respuesta Rápida identificará y eliminará al personal que tenga demasiada información confidencial.

CÓDIGO AZUL: úsenlo para salvar únicamente al personal más diligente. El Equipo de Respuesta Rápida eliminará a todo el mundo con la excepción de aquellos que hayan cumplimentado en el plazo estipulado los Formularios de Atestado de incidente pertinentes.

CÓDIGO GRIS: úsenlo para evitar que la contaminación se propague a otros complejos. Los láseres orbitales destruirán todos los contenedores SEC que partan de su complejo a cualquier destino exterior.

CÓDIGO ROJO: úsenlo si su complejo puede darse por perdido. Un ataque nuclear arrasará la zona y vaporizará todas las muestras y focos de contaminación que se encuentren en ella. Su sacrificio no será olvidado.

CONTINGENCIAS

Las Contingencias son el resultado de cómo trata la Corporación a los personajes después de los sucesos acaecidos en el complejo. El primer paso del Chequeo de victoria consistirá en resolver la Contingencia activa, cuyos efectos se aplicarán a todos los jugadores y quizá supongan la muerte de algunos de ellos.

Lo que más conviene hacer a los jugadores en el transcurso de la partida es descubrir cuál es la mejor forma de protegerse del procedimiento de Contingencia. Con ese fin, cada jugador debe enterarse de las Contingencias que tienen los demás jugadores y de las que están en la Reserva neutral para, por eliminación, deducir cuál es la Contingencia activa.

La información sobre las Contingencias puede intercambiarse o simplemente facilitarse. Es más, también se puede mentir sobre ella.

IMPORTANTE: ¡la Contingencia activa debe mantenerse en secreto hasta el final de la partida y su contenido no puede comprobarse hasta entonces!

FICHAS

Cada uno de los jugadores puede mirar en cualquier momento la información de su ficha de Contingencia, pero NUNCA debe enseñársela a otros jugadores (tal y como se hace con los Objetivos). Sin embargo, los jugadores pueden intercambiarse esa información verbalmente o de cualquier otro modo. Por ejemplo, las cartas de referencia de Contingencias pueden usarse para facilitar el secretismo entre dos jugadores.

NOTA: hay varios efectos del juego (como, por ejemplo, realizar la acción del compartimento «Archivo») que permiten a los jugadores echar un vistazo a las fichas de Contingencia de los otros jugadores.

PISTA: recomendamos usar las cartas de referencia de Contingencias para intercambiar información sobre las Contingencias. De esta forma, el grupo de jugadores que esté compartiendo información podrá hacerlo manteniendo el secreto.

ADQUIRIR INFORMACIÓN

Es posible echar un vistazo a las Contingencias que no sean la Contingencia activa recurriendo a varios efectos del juego. Puedes encontrar esos efectos en algunas acciones de Objeto, de Computadora y de compartimento.

Más información sobre las acciones de Computadora y de compartimento en «Hoja de compartimentos» (página 27).

Más información sobre los Objetos en «Objetos» (página 25).

Cuando un jugador realiza una acción de Computadora que permite echar un vistazo a las Contingencias, puede echar un vistazo a todas las Contingencias de cualquier otro jugador que esté en la misma Sección que él.

Más información sobre las Secciones en «El complejo y sus Secciones» (página 16).

Cuando un jugador realiza las acciones de los compartimentos «Archivo» y «Control de emergencias», puede echar un vistazo a 1 ficha de Contingencia de la Reserva neutral y además, en el caso del Control de emergencias, obtener esa misma ficha. De esta forma, por eliminación, los jugadores pueden hacerse una idea bien fundada de cuál es la Contingencia activa.

PERSONAJES MUERTOS

Cuando un personaje muere, todas las fichas de Contingencia que tiene en ese momento se devuelven a la Reserva neutral.

PROCEDIMIENTO DE EMERGENCIA

Divide entre dos, redondeando hacia abajo, el número de la casilla de la consola de Tiempo en la que esté la ficha de Tiempo. Después, pon la ficha de Procedimiento de emergencia sobre la casilla cuyo número coincida con el resultado de la división. La partida terminará inmediatamente cuando la ficha de Tiempo salga de la casilla en la que esté la ficha de Procedimiento de emergencia.

Después de activar el Control de emergencias, la Sala de cuarentena se abrirá inmediatamente. Para indicar esto, dale la vuelta a su pieza de compartimento para que muestre bocarriba la cara con la acción de compartimento. A partir de ese momento, los personajes podrán encerrarse en la Sala de cuarentena incluso aunque la ficha de Tiempo no esté en ninguna casilla blanca de la consola de Tiempo.

Más información sobre la Sala de cuarentena en «Hoja de compartimentos» (página 29).

FINAL DE LA PARTIDA

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando una de las siguientes condiciones se cumple:



- La ficha de Tiempo llega a la casilla final «S» (la roja) de la consola de Tiempo, O BIEN sale de la casilla en la que esté la ficha de Procedimiento de emergencia: en el primer caso, las fuerzas de la Corporación barren el complejo sea cual sea la Contingencia activa. Todos los personajes que aún estén en el complejo y que no se hayan encerrado en la Sala de cuarentena mueren. En el segundo caso, los jugadores pasan directamente a llevar a cabo el Chequeo de victoria.

IMPORTANTE: los Acechadores nocturnos sobreviven. Por tanto, si tu Objetivo era matar a la Reina o destruir el Nido, habrás fallado.



- La ficha de Tiempo está en la misma casilla que la ficha de Autodestrucción con la cara roja bocarrriba y tiene que avanzar más, O BIEN se te ha indicado que coloques un decimotercer marcador de Fuego o un undécimo marcador de Fallo: el complejo explota y todos los personajes que estén en él (incluidos los que estén encerrados en la Sala de cuarentena, pero no los que hayan huido al Búnker) mueren. Los Acechadores nocturnos (incluida su Reina) también mueren debido a que el Nido se destruye, lo que puede ser importante para algunos Objetivos.

Más información sobre la secuencia de Autodestrucción en «Momentos críticos de la partida» (página 10).

- El último personaje que sigue con vida en el complejo (sin contar a los personajes que se hayan encerrado en la Sala de cuarentena previamente) muere, se encierra en la Sala de cuarentena, huye al Búnker o escapa en un contenedor SEC: esto implica que ya no hay nada más que hacer en el complejo.

Si la secuencia de Autodestrucción estaba activada, mueve la ficha de Tiempo a la casilla en la que esté la ficha de Autodestrucción. Si no lo estaba, mueve la ficha de Tiempo a la casilla final «S» (la roja) de la consola de Tiempo. En ambos casos, resuelve los efectos de esas fichas como se ha descrito antes.

Si el Procedimiento de emergencia estaba activado, mueve la ficha de Tiempo a la casilla en la que esté la ficha de Procedimiento de emergencia. Si no lo estaba, mueve la ficha de Tiempo a la casilla final «S» (la roja) de la

consola de Tiempo. En ambos casos, resuelve los efectos de esas fichas como se ha descrito antes.

En el improbable caso de que tanto la secuencia de Autodestrucción como el Procedimiento de emergencia estén activados, ambos cuentan como la condición que provoca el final de la partida.

Si una de las anteriores condiciones se cumple y al menos un personaje ha sobrevivido (ya sea encerrado en la Sala de cuarentena, a salvo en el Búnker o escapando en un contenedor SEC), lleva a cabo el Chequeo de victoria.

CHEQUEO DE VICTORIA



1) CHEQUEO DE CONTINGENCIA:

Revela la ficha de la Contingencia activa y aplica su efecto a todos los personajes que sigan con vida.

Las Contingencias son el resultado de cómo trata la Corporación a los personajes después de los sucesos acaecidos en el complejo, lo que incluye la posibilidad de que se use la violencia para acabar con algunos de ellos.

Durante la partida, el propósito de los jugadores es descubrir la información necesaria para protegerse de las consecuencias del procedimiento de Contingencia.

Más información sobre las Contingencias en «Escapar del complejo» (página 11).



2) CHEQUEO DE CONTAMINACIÓN:

Todos los personajes que sigan con vida (ya estén encerrados en la Sala de cuarentena, a salvo en el Búnker o hayan escapado en un contenedor SEC) comprueban sus cartas de Contaminación:

- Cada jugador usa el Escáner para chequear todas las cartas de Contaminación de su mazo de acción, su pila de descarté y su mano. Si hay al menos 1 carta en la que aparezca la palabra «INFECTADO», resuelve el paso B. Los jugadores que tengan una Larva en su tablero de personaje se saltan este paso y resuelven directamente el paso B.
- Los jugadores cuyo personaje esté Infectado barajan juntas todas sus cartas de acción y de Contaminación para formar un nuevo mazo de acción y después roban las 4 primeras cartas. Si entre esas 4 cartas hay al menos 1 carta de Contaminación (aparezca en ella la palabra «INFECTADO» o no), el personaje muere. Si no hay ninguna, tiene la suerte de sobrevivir.

Más información sobre cómo Escanear las cartas de Contaminación en «Cartas de Contaminación» (página 22).



3) CHEQUEO DE LOS OBJETIVOS:

Todos los jugadores cuyo personaje siga con vida al llegar a este paso deben comprobar si han completado el Objetivo que escogieron. Todos enseñan su carta de Objetivo a los otros jugadores y comprueban si han cumplido todos los requisitos.

El jugador que haya completado su Objetivo y haya superado también los Chequeos de Contingencia y de Contaminación será el ganador. Las partidas de *Nemesis: Lockdown* pueden tener más de un ganador.

TERMINAR LA PARTIDA ANTES QUE LOS OTROS JUGADORES

Si algún personaje escapa en un contenedor SEC, se encierra en la Sala de cuarentena, huye al Búnker o muere, entonces ya no puede seguir participando de forma activa en la partida y solo puede mirar. Al final de la partida, los personajes que sigan con vida determinan si todos sus Objetivos se han completado y, por tanto, averiguan si han ganado o no.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se juega a lo largo de una serie de **rondas** consecutivas y termina cuando se cumple alguna de las condiciones de final de la partida.

Más información sobre las condiciones de final de la partida en «Metas de los jugadores y final de la partida» (página 10).

ORDEN DE LA RONDA

Cada ronda se divide en dos fases consecutivas:

I: Fase de los jugadores;

II: Fase de Evento.

I: FASE DE LOS JUGADORES

Resuelve los siguientes pasos:

1: ROBAR CARTAS DE ACCIÓN

Al inicio de cada fase de los jugadores, todos roban cartas de su mazo de acción hasta tener una mano de 5 cartas.

Si en cualquier momento de la partida debes robar una carta para añadirla a tu mano y tu mazo de acción se ha agotado, baraja todas las cartas de tu pila de descarte para formar un nuevo mazo de acción. A continuación, roba la cantidad de cartas pertinente.

2: FICHA DE JUGADOR INICIAL

Después de que todos los jugadores hayan robado sus cartas de acción, el jugador que tenga la ficha de Jugador inicial se la entrega al jugador que esté a su izquierda.

NOTA: en la primera ronda de la partida, la ficha de Jugador inicial no se entrega.

Cada vez que los jugadores tengan que hacer algo en orden, se empieza por el jugador que tenga la ficha de Jugador inicial y después se sigue con el resto de los jugadores en sentido horario.

3: TURNOS DE LOS JUGADORES

Empezando por el Jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador lleva a cabo un turno de dos acciones. Después, los jugadores siguen llevando a cabo turnos en orden hasta que todos los jugadores hayan pasado, momento en que empieza a resolverse la fase de Evento.

Si un jugador no puede realizar acciones o decide no realizar ninguna acción en su turno, debe pasar. Si un jugador realiza una sola acción en lugar de las dos que debe llevar a cabo, su segunda acción es pasar. Los jugadores que pasen no pueden realizar NINGUNA acción durante el resto de la fase.

Cuando un jugador pasa, puede descartar en su pila de descarte de cartas de acción cualquier cantidad de cartas de su mano (incluidas las cartas de Contaminación que tenga). Por último, pone su carta de Ayuda con la cara «Paso» bocarriba para indicar que ha pasado.

Para todos los jugadores, pasar cuenta como que han realizado una acción durante su turno.

NOTA: cuando un personaje termina sus turnos (es decir, pone su carta de Ayuda con la cara «Paso» bocarriba) en un compartimento que tiene un marcador de Fuego, sufre 1 Herida leve. Sin embargo, no sufrirá ninguna Herida más por Fuego durante la ronda en curso, ni siquiera aunque otros jugadores lleven a cabo más turnos después de él.

Más información sobre los marcadores de Fuego en «Marcadores y fichas» (página 19).

Más información sobre las acciones disponibles en «Acciones» (página 14).

II: FASE DE EVENTO

Resuelve los siguientes pasos:

4: LANZAR CONTENEDORES SEC

Si hay alguna ficha SEC bajo la casilla donde esté la ficha de Tiempo en este momento, pon la ficha SEC con la cara que tiene texto bocarriba y comprueba qué contenedores se lanzan en la ronda en curso.

Más información sobre el lanzamiento de los contenedores SEC en «Sistema de Envío de Carga (SEC)» (página 11).

5: CONSOLA DE TIEMPO

En la consola de Tiempo, mueve 1 casilla hacia la derecha la ficha de Tiempo y resuelve los siguientes pasos:

- Comprueba si se tienen que resolver la secuencia de Autodestrucción y el Procedimiento de emergencia.
- Si la ficha de Tiempo está en una casilla que marca un Apagón de Energía, comprueba si la Energía debe disminuir.

Más información sobre la secuencia de Autodestrucción en «Metas de los jugadores y final de la partida» (página 10) y en «Hoja de compartimentos» (página 27).

Más información sobre el Procedimiento de emergencia en «Contingencias» (página 11).

6: RETIRADA DE LOS MARCADORES DE RUIDO

En las Secciones con Energía, retira todos los marcadores de Ruido colocados en los Pasillos que no estén conectados a compartimentos en los que haya personajes.

¡NO RETIRES el marcador de Ruido del espacio de los Pasillos de servicio!

7: ATAQUES DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS

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

Más información sobre cómo atacan los Acechadores nocturnos en «Ataques de los Acechadores nocturnos» (página 22).

8: LOS ACECHADORES NOCTURNOS SUFREN DAÑO POR FUEGO

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

Más información sobre cómo sufren Heridas los Acechadores nocturnos en «Heridas y muerte de los Acechadores nocturnos» (página 21).

Más información sobre los marcadores de Fuego en «Marcadores y fichas» (página 19).

9: RESOLVER CARTA DE EVENTO

Roba y resuelve 1 carta de Evento:

- Movimiento de los Acechadores nocturnos:** todos los Acechadores nocturnos cuyo símbolo de Acechador nocturno aparezca en la carta de Evento y que NO ESTÉN en un compartimento donde haya personajes se mueven a un compartimento adyacente por el Pasillo cuyo número coincida con el número de dirección de la carta de Evento. Si la carta de Evento muestra dos números de dirección, mueve a los Acechadores nocturnos del tipo pertinente por los pasillos cuyo número coincida con el primer número de dirección de la carta y, a continuación, por los pasillos cuyo número coincida con el segundo número de dirección de la carta.

Si, después de su primer movimiento, un Acechador nocturno va a parar a un compartimento donde hay algún personaje, no lo muevas más.

Más información sobre los compartimentos y los Pasillos en «Movimiento y fichas de Exploración» (página 16).

Si el número de dirección de la carta indica un Pasillo de servicio, retira la miniatura de Acechador nocturno del tablero y mete en la bolsa de los Acechadores nocturnos 1 ficha de Acechador nocturno del mismo tipo al azar.

Más información sobre el movimiento de los Acechadores nocturnos por los Pasillos de servicio en «Pasillos de servicio» (página 18).

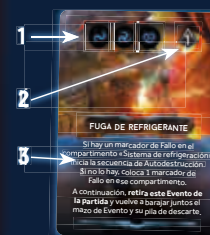
Si el número de dirección de la carta indica un Pasillo que tiene una Puerta cerrada, en lugar de mover al Acechador nocturno, destruye la Puerta.

- Efecto del Evento:** después del paso «Movimiento de los Acechadores nocturnos», resuelve el efecto descrito en la carta de Evento.

Algunas cartas de Evento tienen un efecto adicional que solamente se resuelve en las Secciones sin Energía. En la mayoría de los casos, tales efectos están encabezados con el icono que se muestra en la imagen superior, el cual indica **Oscuridad**. Los efectos encabezados con este icono se resuelven junto con el efecto del Evento normal.

Más información sobre la Oscuridad en «Energía» (página 24).

EJEMPLO DE UNA CARTA DE EVENTO



1, 2) Símbolos de Acechador nocturno y número de dirección. Solo los Acechadores nocturnos cuyo símbolo aparece en la carta (y que no están en Combate) se mueven por el Pasillo que muestre el mismo número de dirección que la carta. En este ejemplo, durante el paso de Movimiento de los Acechadores nocturnos, todos los Adultos, los Reproductores y la Reina se moverán por el Pasillo número 1.

3) Efecto del Evento. Este efecto se activa después de que el paso «Movimiento de los Acechadores nocturnos» haya tenido lugar. En este ejemplo, comprueba si hay un marcador de Fallo en el compartimento «Sistema de refrigeración» para activar el efecto. Después, RETIRA este Evento de la partida (devuélvelo a la caja del juego) y vuelve a barajar juntos el mazo de Evento y su pila de descarte.

Después de resolver la carta de Evento, descártala en la pila de descarte del mazo de Evento (a menos que se indique otra cosa). En el improbable caso de que el mazo de Evento se agote, baraja su pila de descarte para formar un nuevo mazo.

10: EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS

Saca 1 ficha de Acechador nocturno de la bolsa de los Acechadores nocturnos.

Su efecto depende de la ficha que se haya sacado:

LARVA: retira esta ficha de la bolsa de los Acechadores nocturnos y mete 1 ficha de Adulto en la bolsa.

Pon la ficha retirada donde esté el resto de las fichas de Acechador nocturno sin usar.

REPTADOR: retira esta ficha de la bolsa de los Acechadores nocturnos y mete 1 ficha de Reproductor en la bolsa.

ADULTO: vuelve a meter en la bolsa de los Acechadores nocturnos la ficha de Adulto. Después, y en orden de turno, todos los jugadores hacen una **tirada de Ruido**. Si el personaje de un jugador está en Combate con un Acechador nocturno, ese jugador no hace una tirada de Ruido.

Más información sobre cómo hacer una tirada de Ruido en «Tirada de Ruido» (página 17).

REPRODUCTOR: vuelve a meter en la bolsa de los Acechadores nocturnos la ficha de Reproductor. Después, y en orden de turno, todos los jugadores hacen una **tirada de Ruido**. Si el personaje de un jugador está en Combate con un Acechador nocturno, ese jugador no hace una tirada de Ruido.

REINA: si hay algún personaje en el compartimento «Nido», coloca la miniatura de la Reina en ese compartimento y resuelve un Encuentro usando la ficha de Reina (o sea, no saques una nueva ficha de la bolsa).

Más información sobre los Encuentros en «Encuentros, Combate y Heridas» (página 20).

Si no hay personajes en el Nido o su ubicación no se ha descubierto todavía, vuelve a meter en la bolsa de los Acechadores nocturnos la ficha de Reina y coloca en el tablero del Laboratorio 1 ficha de Huevo adicional.

EN BLANCO: vuelve a meter en la bolsa de los Acechadores nocturnos la ficha en blanco. Después, mete 1 ficha de Adulto en la bolsa. Si no quedan fichas de Adulto disponibles, no ocurre nada.

11: FIN DE LA RONDA

Se inicia una nueva ronda.

La ronda termina después de que el paso «Evolución de la bolsa de los Acechadores nocturnos» se haya resuelto por completo, incluidos todos los Encuentros, Ataques por sorpresa, etc., que haya provocado. Tras esto, se inicia una nueva ronda con la fase de los jugadores y todos los jugadores roban sus cartas de acción.

ACCIONES

En cada uno de sus turnos, los jugadores pueden realizar una variedad de acciones. Hay cuatro tipos de acciones diferentes en el juego:

- **Acciones básicas;**
- **Acciones de cartas de acción;**
- **Acciones de cartas de Objeto;**
- **Acciones de compartimento.**

Más información sobre las acciones en «I: Fase de los jugadores» (página 13).



Símbolos de acción

COSTE DE LAS ACCIONES

Cada acción muestra un símbolo de acción con un número que indica el coste de realizarla. Como pago, el jugador debe descartar de su mano esa cantidad exacta de cartas, que pueden ser las que él elija. Las cartas descartadas se dejan bocarriba en la pila de descartar.

IMPORTANTE: aunque se añaden al mazo de acción, las cartas de Contaminación no son cartas de acción. Por tanto, no puedes descartarlas de tu mano para pagar costes de acción. Las cartas de Contaminación representan el agotamiento de tu personaje... y, a veces, algo incluso peor.

Más información sobre cómo funcionan las cartas de Contaminación en «Cartas de Contaminación» (página 22).

NOTA: los jugadores deben pagar el coste de cualquier acción que realicen incluso si esa acción la interrumpe otro jugador. Si una acción de carta de Objeto de un solo uso se cancela debido a una carta de acción «Interrupción», la carta de Objeto de un solo uso debe descartarse.

Más información sobre los Objetos de un solo uso en «Ejemplo de una carta de Objeto» (página 25).

SÍMBOLO DE COMBATE

Algunas acciones y algunos Objetos especifican cuándo pueden usarse:



SOLO EN COMBATE: el personaje solamente puede realizar esta acción en Combate.

Se considera que un personaje está en Combate si hay algún Acechador nocturno en el compartimento donde se encuentra. Los Huevos no cuentan como Acechadores nocturnos a efectos de estar en Combate.



NUNCA EN COMBATE: el personaje solamente puede realizar esta acción cuando NO ESTÁ en Combate.

Si una determinada acción no está marcada con ninguno de los dos símbolos anteriores, dicha acción puede realizarse tanto en Combate como cuando no se está en Combate.

Más información sobre las acciones que solo pueden realizarse en Combate en «Combate» (página 20).

ACCIONES BÁSICAS

Todos los personajes tienen el mismo conjunto de acciones básicas:

ESTÉS O NO EN COMBATE

1 MOVER: mueve la miniatura de tu personaje a un compartimento adyacente aplicando todas las reglas de la acción básica «Mover».

NOTA: cuando realizas una acción «Mover» estando en Combate, lo que haces es Huir en lugar de una acción «Mover».

Más información sobre el movimiento de los personajes en «La acción «Mover»» (página 16).

Más información sobre cómo Huir de un Combate en «Huida de los personajes» (página 21).

NUNCA EN COMBATE

2 MOVIMIENTO CAUTELOSO: funciona exactamente igual que la acción «Mover», salvo que, en lugar de hacer una tirada de Ruido después del movimiento, colocas 1 marcador de Ruido en un Pasillo a tu elección que esté conectado al compartimento al que estás entrando.

Si hay un marcador de Ruido en todos los Pasillos conectados al compartimento al que quieras entrar, no puedes realizar la acción «Movimiento cauteloso». Tampoco puedes realizar la acción «Movimiento cauteloso» si estás en Combate.

En cada Pasillo nunca puede haber más de 1 marcador de Ruido.

Más información sobre el movimiento y el Ruido en «La acción «Mover»» (página 16) y «Tirada de Ruido» (página 17).

1 RECOGER OBJETO VOLUMINOSO: recoge un Objeto voluminoso que se encuentre en el compartimento donde estés. Puede ser un Cadáver de personaje, un Cuerpo de Acechador nocturno o un Huevo de Acechador nocturno.

NOTA: cuando usas una carta de acción «Registrar» y encuentras Objetos pesados, no estás obligado a usar esta acción. Esta acción solo se aplica a Objetos voluminosos.

Más información sobre los Objetos voluminosos en «El símbolo de mano y los Objetos pesados y voluminosos» (página 25).

1 INTERCAMBIAR: empieza un intercambio con todos los personajes que estén en el mismo compartimento que tu personaje.

En ese momento, y siempre que haya consentimiento mutuo, los jugadores pueden enseñarse unos a otros las cartas de Objeto y los Objetos voluminosos que quieran intercambiar. Si los dos jugadores involucrados en la transacción llegan a un acuerdo, se intercambian los Objetos. Aunque pueden participar varios jugadores en la acción «Intercambiar» (el jugador activo no tiene por qué intercambiar algo, es decir, que el resto de los jugadores pueden hacer intercambios entre ellos sin contar con él), el único jugador que realiza la acción es el que empezó el intercambio.

Los jugadores tienen la opción de dar cartas de Objeto u Objetos voluminosos a otros jugadores sin recibir nada a cambio.

NOTA: los jugadores no pueden intercambiar Munición solamente. Si se intercambia un arma, su Munición se queda en ella.

1 PREPARAR OBJETO: descarta 2 cartas de Objeto que muestren los símbolos de Componente azules pertinentes para obtener 1 carta de Objeto preparado que tenga los mismos símbolos de Componente (pero en gris) que los Objetos que has descartado.

Aunque tengas los Componentes azules requeridos, un Objeto preparado no puede crearse si su carta no está disponible.

Más información sobre los Objetos preparados en «Preparar» (página 23).

SOLO EN COMBATE

1 DISPARAR: ataca a un Acechador nocturno con un arma de energía o clásica que tu personaje tenga en las manos y retira 1 marcador de Munición de la carta de esa arma. Solamente puedes disparar a Acechadores nocturnos que estén en el mismo compartimento que tu personaje.

Cuando no estés en Combate, también puedes disparar a los Huevos que no haya recogido nadie. Consulta «Destruir Huevos» en la página 27.

Más información sobre la acción «Disparar» en «El personaje ataca al Acechador nocturno» (página 20).

Más información sobre los Objetos que llevan los personajes en las manos en «El símbolo de mano y los Objetos pesados y voluminosos» (página 25).

1 ATACAR CUERPO A CUERPO: ataca a un Acechador nocturno con las manos o con lo primero que pilles. Solamente puedes Atacar cuerpo a cuerpo a Acechadores nocturnos que estén en el mismo compartimento que tu personaje.

Cuando no estés en Combate, también puedes Atacar cuerpo a cuerpo a los Huevos que no haya recogido nadie. Consulta «Destruir Huevos» en la página 27.

Más información sobre la acción «Atacar cuerpo a cuerpo» en «El personaje ataca al Acechador nocturno» (página 21).

ACCIONES DE CARTAS DE ACCIÓN



Cada personaje tiene su propio mazo de 10 cartas de acción (algunas de las cuales son exclusivas de cada personaje concreto) que representan las acciones que puede realizar. La descripción de cada acción se detalla en la correspondiente carta de acción.

Para resolver una carta de acción, descarta de tu mano la carta bocarriba y paga su coste.

IMPORTANTE: en este caso, el coste de la acción es la cantidad de cartas de acción que debes descartar de tu mano más la carta de acción que resuelves.

Si una carta de acción contiene dos o tres secciones separadas por «O BIEN», el jugador escoge cuál de ellas quiere realizar.

EJEMPLO DE UNA CARTA DE ACCIÓN



Aquí tenemos una carta de acción del Conserje: «Hacer limpieza».

- 1) Muestra un símbolo de «Nunca en Combate», lo que significa que esta acción no puede realizarse si el personaje está en Combate.
- 2) Coste de la acción. En este caso, el jugador no debe descartar de su mano ninguna carta adicional para resolver la carta «Hacer limpieza», ya que el coste de la acción es 0.
- 3) Efecto de la acción.
- 4) Indica que esta acción puede realizarse de una de dos formas:
 - para retirar el marcador de Fallo de un compartimento;
 - O BIEN para retirar el marcador de Fuego de un compartimento.

ACCIONES DE CARTAS DE OBJETO



Algunas cartas de Objeto permiten a los personajes realizar acciones concretas cuya descripción se detalla en la correspondiente carta de Objeto.

Más información sobre las cartas de Objeto en «Objetos» (página 25).

ACCIONES DE COMPARTIMENTO



La mayoría de los compartimentos permiten a los personajes realizar una acción concreta cuya descripción se detalla en la Hoja de compartimentos (consulta las páginas 27 a 29).

ACCIONES DE COMPUTADORA

Al inicio de la partida, el mazo de **acciones de Computadora** tiene la primera carta revelada. Todos los personajes que estén en una Sección con Energía y en un compartimento que tenga una Computadora pueden realizar una **acción de Computadora**, lo que les permite resolver una de las tres opciones indicadas en la carta de acciones de Computadora que está revelada. Después de resolver la opción que haya escogido, el jugador coloca la carta en la parte inferior del mazo y revela la siguiente carta de la parte superior del mazo.

Cada vez que un jugador revele una carta de acciones de Computadora que indique «Confinamiento», dicha carta debe resolverse inmediatamente.

NOTA: si hay un marcador de Fallo en un compartimento que tenga una Computadora, la Computadora deja de estar disponible; es decir, que es como si el compartimento no tuviera un símbolo de Computadora.

Más información sobre las Computadoras en «Compartimentos con una Computadora» (página 27).

Más información sobre las Secciones en «El complejo y sus Secciones» (página 16).

Más información sobre la Energía en «Energía» (página 24).



MOVIMIENTO Y FICHAS DE EXPLORACIÓN

Moverse por el complejo es una de las actividades fundamentales de los personajes durante la partida. Estos vagarán por el complejo para descubrir compartimentos adicionales, encontrar Objetos que son útiles o vitales para su supervivencia, completar sus Objetivos, apagar incendios o reparar equipo peligroso o estropeado, todo ello con el único propósito de sobrevivir.

COMPARTIMENTOS Y PASILLOS



Los COMPARTIMENTOS están conectados mediante PASILLOS que permiten tanto a los personajes como a los Acechadores nocturnos moverse entre ellos. Sin embargo, ni los personajes ni los Acechadores nocturnos pueden detenerse en los Pasillos bajo ninguna circunstancia (es decir, que las miniaturas solo pueden colocarse en COMPARTIMENTOS) y los efectos de moverse por un determinado Pasillo se resuelven DESPUÉS de entrar en el compartimento al que esté conectado.

Las acciones de los personajes solo pueden realizarse en los COMPARTIMENTOS. En este sentido, ten en cuenta que los compartimentos especiales (como el Control de emergencias, los Ascensores o las Escaleras de emergencia) se tratan como compartimentos normales, pero con las diferencias de que están impresos en el tablero y no tienen un contador de Objetos (y, por tanto, los personajes no pueden ejecutar acciones «Registrar» mientras estén en uno de ellos).

Los contenedores SEC y el Búnker son las únicas excepciones a la regla anterior. Consulta «Escapar del complejo» en la página 11.

EL COMPLEJO Y SUS SECCIONES

SECCIONES

El complejo está dividido en tres Secciones, cada una de las cuales tiene su propia fuente de Energía. Reciben el nombre de «S-01», «S-02» y «S-03» dependiendo de su posición en el tablero y cada una está marcada con un reborde de un color distinto que coincide con el color de sus Pasillos y compartimentos. En la cara básica del tablero, las Secciones están separadas por las Escaleras de emergencia.

Durante la partida, cuando en un efecto que modifique la Energía se mencione una Sección, trata la ficha de Energía que está colocada en el Ascensor como si estuviera en una cuarta Sección independiente.

Más información sobre la Energía en «Energía» (página 24).



LA ACCIÓN «MOVER»

La acción que se usa con mayor frecuencia para desplazarse por el complejo es la de MOVER.

Más información sobre la acción «Mover» en «Acciones básicas» (página 14).

La acción «Mover» permite a un personaje llegar a un compartimento adyacente. Se considera que dos compartimentos están adyacentes cuando se conectan directamente por un Pasillo. Las Puertas cerradas anulan la condición de «adyacencia» a efectos de poder realizar una acción «Mover».

Más información sobre las Puertas cerradas en «Puertas» (página 19).

Después de entrar en un compartimento, resuelve siempre los siguientes pasos:

1] Si la pieza de compartimento estaba no explorada (es decir, bocabajo), dale la vuelta (es decir, ponla bocarriba). Después, revela y resuelve la FICHA DE EXPLORACIÓN que está sobre esa pieza de compartimento.

Más información sobre cómo resolver una ficha de Exploración en «Fichas de Exploración» (página 17).

2] Si el personaje ha entrado en un compartimento vacío (ya esté explorado o no, pero sin personajes ni Acechadores nocturnos en ambos casos), haz una TIRADA DE RUIDO.

Más información sobre cómo hacer una tirada de Ruido en «Tirada de Ruido» (página 17).

Si hay otro personaje o un Acechador nocturno en el compartimento al que ha entrado el personaje, no hagas una TIRADA DE RUIDO.

PISTA: aunque moverse en grupo (es decir, entrar en compartimentos en los que ya hay personajes) supone una ventaja, una táctica así puede acarrear a veces un riesgo adicional. Por ejemplo, algunos sucesos de la partida obligan a todos los personajes a hacer una tirada de Ruido, en cuyo caso un grupo grande que esté en un mismo compartimento puede verse en problemas.

OTRAS ACCIONES DE MOVIMIENTO

Algunas acciones permiten a un personaje moverse, pero modifican de alguna forma las reglas de la acción «Mover». Es el caso de la acción «Movimiento cauteloso» y de las cartas de acción «Visita guiada» y «Conductos de ventilación».

IMPORTANTE: para realizar una acción «Mover» con el fin de salir de un compartimento donde haya un Acechador nocturno, debes usar las reglas de Huir. Consulta «Huida de los personajes» en la página 19.

Más información sobre la acción «Movimiento cauteloso» en «Acciones básicas» (página 14).

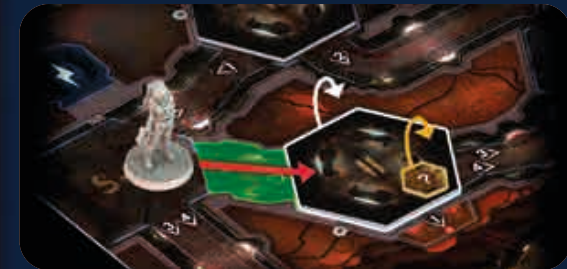
Más información sobre la carta de acción «Visita guiada» en las cartas de acción de la Centinela.

Más información sobre la carta de acción «Conductos de ventilación» en las cartas de acción de la Superviviente.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO A UN COMPARTIMENTO NO EXPLORADO

En este ejemplo, la Superviviente se mueve del Ascensor a un compartimento no explorado. El jugador ya ha descartado 1 carta de acción para realizar la acción «Mover» correspondiente.

Antes de mover la miniatura, el jugador pone bocarriba tanto la ficha de Exploración (flecha amarilla) como la pieza de compartimento (flecha blanca).



La Superviviente ha descubierto el Archivo y la ficha de Exploración indica que el compartimento tiene un Fallo, de manera que se coloca 1 marcador de Fallo en la pieza de compartimento. Por suerte, pueden encontrarse 3 Objetos en el compartimento, lo cual se indica girando su pieza hasta que el contador de Objetos quede encarado con el número 3. Por último, la valerosa Superviviente debe hacer una tirada de Ruido, ya que ha entrado en un compartimento vacío.



EJEMPLO DE MOVIMIENTO A UN COMPARTIMENTO VACÍO



Aquí podemos ver que la Superviviente se mueve al Archivo. El jugador descarta 1 carta de acción, mueve la miniatura y hace una TIRADA DE RUIDO.

El resultado es 2, así que se coloca 1 marcador de Ruido (iluminado en verde en la imagen) en el Pasillo que conecta con el Archivo y que muestra el mismo número que el resultado, es decir, un «2». Si el Pasillo «2» ya tuviera un marcador de Ruido, tendría lugar un Encuentro. Por suerte para la Superviviente, todo va bien... de momento.

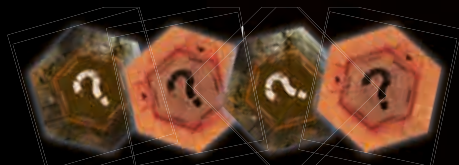
**EJEMPLO DE MOVIMIENTO
A UN COMPARTIMENTO OCUPADO**



En este ejemplo, la Superviviente se está moviendo a un compartimento que ya está ocupado por el Conserje. Como hay alguien en el compartimento al que se dirige, NO SE HACE TIRADA DE RUIDO.

Se aplicaría la misma regla si la Superviviente se estuviera moviendo a un compartimento donde hubiera un Acechador nocturno: NO HABRÍA QUE HACER TIRADA DE RUIDO.

FICHAS DE EXPLORACIÓN



En *Nemesis: Lockdown* hay dos tipos de fichas de Exploración: Subterráneas y de la Superficie. Las fichas de Exploración de la Superficie se usan únicamente con la cara opcional del tablero.

Más información sobre la cara opcional del tablero en «Modos de juego» (página 30).

La cara frontal de todas las fichas de Exploración muestra:

- 1] un número que indica la cantidad de Objetos presentes en un compartimento;
- 2] un símbolo de efecto especial.

Estas fichas se resuelven de la siguiente manera:

1) FIJAR LA CANTIDAD DE OBJETOS PRESENTES EN UN COMPARTIMENTO

Después de revelar la ficha de Exploración, gira la pieza de compartimento hasta que el número que se muestre en la ficha esté encarado con el símbolo del contador de Objetos impreso en el tablero, que está junto al espacio de compartimento. Esa es la cantidad exacta de Objetos que pueden encontrarse en ese compartimento.

EXCEPCIÓN: no fijas la cantidad de Objetos cuando el compartimento revelado sea el Nido.

Más información sobre cómo encontrar Objetos en «Registrar» (página 26) y en las cartas de acción «Registrar».



Contador de Objetos fijado en 2 Objetos.

2) RESOLVER EL EFECTO ESPECIAL

Una ficha de Exploración puede generar los siguientes efectos:



SILENCIO:

No ocurre nada.

No hagas una tirada de Ruido para esta acción «Mover». Si el personaje tiene un marcador de Mucosidad en su tablero de personaje, resuelve el efecto especial «Peligro» en lugar de este.

Si esta ficha se ha revelado durante una acción «Movimiento cauteloso», sigues teniendo que colocar 1 marcador de Ruido.



PELIGRO:

No hagas una tirada de Ruido para esta acción «Mover».

Si hay un Acechador nocturno en algún compartimento adyacente y no está en Combate con un personaje, muévelo a este compartimento. Si hay más de un Acechador nocturno que cumpla estas condiciones, muévelos a todos.

¡Ten en cuenta que, si un Acechador nocturno intenta moverse por un Pasillo que tenga una Puerta cerrada, destruirá la Puerta en lugar de moverse!

Si no hay Acechadores nocturnos en ninguno de los compartimentos adyacentes, o si todos están en Combate, coloca 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que esté conectado a este compartimento y que no tenga ya un marcador de Ruido (Pasillos de servicio incluidos si hay algún Acceso a ellos en el compartimento).

Si esta ficha se ha revelado durante una acción «Movimiento cauteloso», sigues teniendo que resolver el efecto especial «Peligro».

Más información sobre los marcadores de Ruido en «Marcadores y fichas» (página 19).

Más información sobre los Accesos a los Pasillos de servicio en «Pasillos de servicio» (página 18).

Más información sobre el Combate en «Encuentros, Combate y Heridas» (página 20).



MUCOSIDAD:

Coloca 1 marcador de Estado en el espacio correspondiente de tu tablero de personaje para indicar que ha quedado cubierto de Mucosidad.

Más información sobre los marcadores de Mucosidad en «Marcadores y fichas» (página 19).



FUEGO:

Coloca 1 marcador de Fuego en este compartimento.

Más información sobre los marcadores de Fuego en «Marcadores y fichas» (página 19).



FALLO:

Coloca 1 marcador de Fallo en este compartimento.

Más información sobre los marcadores de Fallo en «Marcadores y fichas» (página 19).



PUERTA:

Coloca 1 Puerta en el Pasillo por el que has entrado a este compartimento.

Más información sobre cómo funcionan las Puertas en «Puertas» (página 19).

Después de resolver una ficha de Exploración, retírala de la partida.

Las fichas de Exploración se ponen sobre compartimentos no explorados, de manera que solo se resuelven una vez, cuando se entra por primera vez durante la partida en el compartimento donde están.

TIRADA DE RUIDO



Los ruidos reverberan por el complejo... A veces proceden de la maquinaria, pero a veces proceden de los Acechadores nocturnos.

RECUERDA: si te estás moviendo a un compartimento donde hay otro personaje o un Acechador nocturno, NO HACES tirada de Ruido.

Cuando entres en un compartimento vacío, tira 1 dado de Ruido y resuelve el resultado:



RESULTADO DE 1, 2, 3 O 4:

Coloca 1 marcador de Ruido en el Pasillo cuyo número corresponda con el resultado de tu tirada de Ruido y que esté entre los que conectan con el compartimento al que has entrado (Pasillos de servicio incluidos si hay algún Acceso a ellos en el compartimento).

Más información sobre los Accesos a los Pasillos de servicio en «Pasillos de servicio» (página 18).

En cada Pasillo nunca puede haber más de 1 marcador de Ruido. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Ruido en un Pasillo que ya tiene uno, resuelve un Encuentro en lugar de colocar el marcador.

Más información sobre los Encuentros en «Encuentros, Combate y Heridas» (página 20).

Más información sobre los marcadores de Ruido en los Pasillos de servicio en «Pasillos de servicio» (página 18).

Más información sobre los marcadores de Ruido en «Marcadores y fichas» (página 19).



PELIGRO:

Si hay un Acechador nocturno en algún compartimento adyacente y no está en Combate con un personaje, muévelo a este compartimento. Si hay más de un Acechador nocturno que cumpla estas condiciones, muévelos a todos.

¡Ten en cuenta que, si un Acechador nocturno intenta moverse por un Pasillo que tenga una Puerta cerrada, destruirá la Puerta en lugar de moverse!

Más información sobre las Puertas cerradas en «Puertas» (página 19).

Si no hay Acechadores nocturnos en ninguno de los compartimentos adyacentes, o si todos están en Combate, coloca 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que esté conectado a este compartimento y que no tenga ya un marcador de Ruido (Pasillos de servicio incluidos si hay algún Acceso a ellos en el compartimento).

Más información sobre los marcadores de Ruido en «Marcadores y fichas» (página 19).

Más información sobre los Accesos a los Pasillos de servicio en «Pasillos de servicio» (página 18).

Más información sobre el Combate en «Encuentros, Combate y Heridas» (página 20).



SILENCIO:

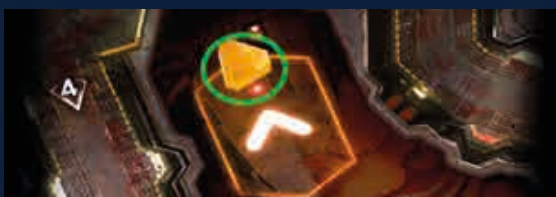
No ocurre nada. No se coloca ningún marcador de Ruido.

Si el personaje tiene un marcador de Mucosidad en su tablero, resuelve el resultado «Peligro» en lugar de este.

ACLARACIONES SOBRE EL RUIDO



Aunque el marcador de Ruido (iluminado en azul en la imagen) esté en un Pasillo con una Puerta cerrada, afecta a TODO el Pasillo. Los marcadores de Ruido NUNCA afectan solamente a la parte de un Pasillo «que está al otro lado de la Puerta».



Cuando hay un marcador de Ruido (iluminado en verde en la imagen) en el espacio de los Pasillos de servicio, se trata como si estuviera en todos y cada uno de los Accesos a los Pasillos de servicio del tablero. En este ejemplo, hay 2 marcadores de Ruido en Pasillos conectados al Cuerpo de guardia: uno en el Pasillo número 4, junto a una Puerta cerrada (iluminado en azul en la imagen), y el otro en los Pasillos de servicio (iluminado en verde en la imagen).

NOTAS ADICIONALES SOBRE EL MOVIMIENTO DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS

Los Acechadores nocturnos se mueven en diferentes momentos de la partida; por ejemplo, al resolver una carta de Evento durante la fase de Evento. Siempre que una regla te indique que debes mover a uno o más Acechadores nocturnos, la propia regla te explica detalladamente cómo hacerlo.

IMPORTANTE: si un Acechador nocturno termina su movimiento en un compartimento no explorado, no retires al Acechador nocturno ni tampoco reveles el compartimento (o su ficha de Exploración).

Si se te indica que coloques un Acechador nocturno Adulto en el tablero, pero no puedes hacerlo porque las ocho miniaturas de ese tipo ya están en él, los Acechadores nocturnos Adultos se repliegan: retira del tablero todas las miniaturas de Acechador nocturno Adulto que no estén en Combate y vuelve a meter en la bolsa de los Acechadores nocturnos, si es posible, la misma cantidad de fichas de Adulto.

A continuación, coloca 1 miniatura de Acechador nocturno Adulto en el compartimento donde ha ocurrido el Encuentro.

PASILLOS DE SERVICIO

Una red de Pasillos de servicio se extiende por debajo de la base, valiéndose de cuevas y túneles naturales a modo de conductos. Sin embargo, esa ingeniosa idea, que redujo a la mitad el coste de construir dicha red, acarrea ahora una funesta consecuencia: dado que las cavernas están conectadas a casi todos los compartimentos del complejo, pueden aparecer monstruos indescritibles en cualquier lugar y momento.



- 1) Espacio de los Pasillos de servicio
- 2) Ejemplo de Acceso a los Pasillos de servicio

Ni los Accesos a los Pasillos de servicio (presentes en algunos compartimentos) ni el espacio de los Pasillos de servicio son accesibles para los personajes. Aparte de estas restricciones de movimiento, los Pasillos de servicio funcionan como Pasillos normales en todos los demás aspectos.

La carta de acción «Conductos de ventilación» del mazo de acción de la Superviviente, la acción del compartimento «Entrada a las cuevas» y la carta de Objeto «Planos de las cuevas» son las únicas excepciones a esta regla.

Si debe colocarse 1 marcador de Ruido (por ejemplo, como resultado de una tirada de Ruido) y el número correspondiente indica un Acceso a los Pasillos de servicio, ese marcador de Ruido debe colocarse en el espacio de los Pasillos de servicio.

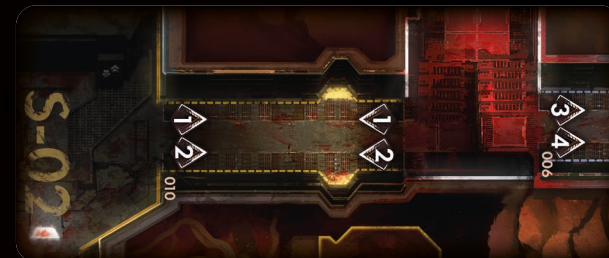
En cada Pasillo nunca puede haber más de 1 marcador de Ruido. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Ruido en un Pasillo que ya tiene uno, resuelve un Encuentro en lugar de colocar el marcador.

Más información sobre los Encuentros en «Encuentros, Combate y Heridas» (página 20).

En los Pasillos de servicio nunca pueden colocarse fichas de Puerta.

Si un Acechador nocturno se mueve a un Acceso a los Pasillos de servicio, desaparece en los conductos: retírale el marcador de Heridas si tiene alguno, vuelve a meter en la bolsa de los Acechadores nocturnos su ficha y retira su miniatura del tablero. Si había un marcador de Ruido en el espacio de los Pasillos de servicio, no lo retires.

ESCALERAS DE EMERGENCIA



Todos los compartimentos que están entre Secciones son Escaleras de emergencia, las cuales se considera que siempre están en la Oscuridad y deben tratarse como compartimentos de paso que no tienen ninguna acción.

Moverse entre Secciones sin ninguna fuente de luz (como una Barra luminosa o una Linterna) es una idea arriesgada.

Más información sobre la Oscuridad en «Energía» (página 24).

Más información sobre la Barra luminosa y la Linterna en las cartas de Objeto correspondientes.

A las Escaleras de emergencia se les puede colocar 1 marcador de Fallo, que no tendrá más efecto que reducir la cantidad de marcadores de Fallo que queden en la reserva.

NOTA: si la reserva de marcadores de Fallo se agota, ello provoca la destrucción de todo el complejo.

Más información sobre los marcadores de Fallo en «Marcadores y fichas» (página 19).

Se considera que las Escaleras de emergencia no forman parte de ninguna Sección, lo que implica que siempre están en una Sección diferente a efectos de, por ejemplo, algunos Eventos.



MARCADORES Y FICHAS



MARCADORES DE RUIDO

La única función de los marcadores de Ruido es marcar Pasillos a efectos de las reglas de la tirada de Ruido.

Más información sobre el Ruido en «Tirada de Ruido» (página 17).



MARCADORES DE MUCOSIDAD

Mientras un personaje tenga un marcador de Mucosidad en su tablero, los resultados «Silencio» de sus tiradas de Ruido y los efectos «Silencio» de las fichas de Exploración que revele se consideran, respectivamente, resultados y efectos «Peligro».

Más información sobre el efecto y el resultado «Peligro» en «Fichas de Exploración» y «Tirada de Ruido» (página 17).

El marcador de Mucosidad se representa con un marcador de Estado que se coloca en el espacio de Mucosidad del tablero de personaje.

Un personaje solo puede tener 1 marcador de Mucosidad. Si se le indica que recibe 1 marcador de Mucosidad mientras ya tiene otro, no ocurre nada.

NOTA: los personajes pueden recibir un marcador de Mucosidad por varias razones, no solo al resolver una ficha de Exploración.

Un personaje puede deshacerse de su marcador de Mucosidad usando la carta de Objeto «Ropa» (consulta las cartas de Objetos) o realizando la acción del compartimento «Sala de descontaminación» (consulta la Hoja de compartimentos).



MARCADORES DE FUEGO

Los marcadores de Fuego tienen tres funciones: 1) dañar a los personajes que estén en compartimentos incendiados, 2) infligir Heridas a los Acechadores nocturnos y 3) causar la explosión de todo el complejo.

- 1] Cada vez que un personaje termina uno de sus turnos en un compartimento que tiene un marcador de Fuego, sufre 1 Herida leve.

Recuerda que, en un turno, un personaje realiza dos acciones (o una acción y pasa, o simplemente pasa).

IMPORTANTE: los personajes sufren Heridas por Fuego solamente después de terminar uno de sus turnos. Si un personaje pasa, sufre 1 Herida leve por Fuego al final de ese turno, pero no sufrirá más Heridas por Fuego durante la ronda en curso, ni siquiera aunque otros jugadores lleven a cabo más turnos después de él.

Más información sobre las Heridas leves en «Heridas y muerte de los personajes» (página 23).

Más información sobre las acciones en «I: Fase de los jugadores» (página 13).

- 2] En cada fase de Evento, durante el paso «Los Acechadores nocturnos sufren daño por Fuego», cada Acechador nocturno que esté en el mismo compartimento que un marcador de Fuego sufre 1 Herida.

Más información sobre cómo sufren Heridas los Acechadores nocturnos en «Heridas y muerte de los Acechadores nocturnos» (página 21).

- 3] Hay 12 marcadores de Fuego disponibles para toda la partida. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Fuego y no hay más marcadores disponibles, el complejo explota y la partida termina.

NOTA: ¡algunas cartas de Evento pueden provocar que el Fuego se expanda a compartimentos adyacentes, así que ten cuidado!

Más información sobre las condiciones de final de la partida en «Final de la partida» (página 12).

En cada compartimento nunca puede haber más de 1 marcador de Fuego. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Fuego en un compartimento que ya tiene uno, no ocurre nada.

Los marcadores de Fuego también pueden colocarse (por ejemplo, debido al efecto de una carta de Evento) en los compartimentos no explorados.

Los marcadores de Fuego retirados del tablero se devuelven a la reserva de marcadores de Fuego.

Puedes seguir realizando la acción de un compartimento o una acción «Registrar» en un compartimento aunque este tenga un marcador de Fuego.



MARCADORES DE FALLO

Los marcadores de Fallo tienen dos funciones: 1) impedir usar la acción de los compartimentos que tengan uno y 2) causar la destrucción del complejo, lo que significa que todo lo que esté en el tablero muere.

- 1] Si hay un marcador de Fallo en un compartimento, la acción de este deja de estar disponible. Sin embargo, la acción «Registrar» funciona con normalidad.

Algunas cartas de acción (como la carta de acción «Reparaciones») y algunos Objetos (como la carta de Objeto «Cinturón de herramientas») pueden usarse para retirar del tablero 1 marcador de Fallo.

IMPORTANTE: en el Nido y en el Compartimento contaminado nunca pueden colocarse marcadores de Fallo.

NOTA: un marcador de Fallo puede colocarse en un compartimento debido a muchas más razones que resolver una ficha de Exploración; por ejemplo, debido a algunos Eventos o acciones. Los marcadores de Fallo incluso pueden inutilizar compartimentos especiales, como el Repositorio, la Sala de cuarentena o los Ascensores.

NOTA: un marcador de Fallo en la Sala de cuarentena no tiene efecto en los personajes que ya estén allí encerrados.

- 2] Hay 10 marcadores de Fallo disponibles para toda la partida. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Fallo y no hay más marcadores disponibles, el complejo se destruye y la partida termina.

Más información sobre las condiciones de final de la partida en «Final de la partida» (página 12).

En cada compartimento nunca puede haber más de 1 marcador de Fallo. Si se te ha indicado que coloques 1 marcador de Fallo en un compartimento que ya tiene uno, no ocurre nada. Los marcadores de Fallo no pueden colocarse (por ejemplo, debido al efecto de una carta de Evento) en los compartimentos no explorados.

Los marcadores de Fallo retirados del tablero se devuelven a la reserva de marcadores de Fallo.



Si hay un marcador de Fallo en un compartimento que tenga una Computadora, la Computadora deja de estar disponible; es decir, que es como si el compartimento no tuviera un símbolo de Computadora.

Más información sobre las Computadoras en «Compartimentos con una Computadora» (página 27).

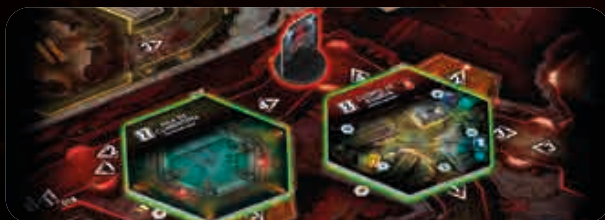


PUERTAS

Las Puertas solo se colocan en los Pasillos. En cada Pasillo nunca puede haber más de 1 Puerta.

Las Puertas no afectan a los marcadores de Ruido.

Las Puertas de los Pasillos pueden estar en tres estados diferentes: abiertas, cerradas o destruidas. Hay muchas cosas que pueden hacer que su estado cambie, como el movimiento de los Acechadores nocturnos, Eventos, acciones, etc.



- **PUERTAS CERRADAS:** se indican en los Pasillos con una Puerta puesta en pie.

Una Puerta cerrada evita que los personajes y los Acechadores nocturnos se muevan por el Pasillo en el que está colocada. Además, los lanzamientos de Granada también se ven afectados (consulta la carta de Objeto «Granada»).

Cuando uno o más Acechadores nocturnos intentan moverse por un Pasillo que tiene una Puerta cerrada, destruyen la Puerta en lugar de moverse. Esto incluye a los Acechadores nocturnos que intentan moverse debido a un resultado «Peligro» en una tirada de Ruido.

Más información sobre el movimiento de los Acechadores nocturnos en «II: Fase de Evento» (página 13), «Notas adicionales sobre el movimiento de los Acechadores nocturnos» (página 18) y «Repliegue de los Acechadores nocturnos» (página 21).



- **PUERTAS DESTRUIDAS:** se indican con una Puerta puesta de lado. El movimiento por Pasillos que tengan Puertas destruidas está permitido. Una Puerta destruida no puede volver a cerrarse.



- **PUERTAS ABIERTAS:** para indicar que una Puerta está abierta, simplemente retírala del Pasillo. Al principio de la partida, todos los Pasillos tienen las Puertas abiertas.

Si no quedan Puertas en la reserva cuando se te indique que coloques 1 Puerta, coge cualquier Puerta no destruida que esté en el tablero y colócala en el Pasillo pertinente.

Si varios Acechadores nocturnos se mueven desde el mismo compartimento, se considera que su movimiento es simultáneo: destruyen la Puerta y todos permanecen en el compartimento inicial.

Las Puertas no afectan de ninguna manera a los marcadores de Ruido ni a la resolución de los Encuentros.



ENCUENTROS, COMBATE Y HERIDAS

ENCUENTROS

Un Encuentro es cualquier ocasión en que, tras sacar 1 ficha de Acechador nocturno de la bolsa correspondiente, un Acechador nocturno aparece en un compartimento del tablero donde hay un personaje.

El Primer Encuentro es un momento crítico de la partida, ya que los jugadores deben escoger uno de sus Objetivos y descartar el otro.

Más información sobre los Encuentros en «*Tirada de Ruido*» (página 17).

Un Encuentro también puede activarse con los efectos de algunas cartas de Evento o de Ataque de Acechador nocturno.

NOTA: si un Acechador nocturno se mueve de un compartimento a otro donde hay un personaje, no cuenta como un Encuentro.

Para resolver un Encuentro, sigue los pasos indicados a continuación:

- 1] Retira del tablero todos los marcadores de Ruido** de todos los Pasillos conectados al compartimento donde sucede el Encuentro, incluido el de los Pasillos de servicio si el compartimento tiene algún Acceso a los Pasillos de servicio.
- 2] Saca 1 ficha de Acechador nocturno de la bolsa de los Acechadores nocturnos.** Todas las fichas de Acechador nocturno (salvo la que está en blanco) tienen un símbolo de Acechador nocturno en una cara y dos números en la otra: uno de ellos se usa si el personaje que ha activado el Encuentro está en una Sección con Energía, mientras que el otro se emplea si el personaje está en una Sección sin Energía.
- Más información sobre las fichas de Acechador Nocturno en el recuadro que hay más abajo.
- 3] Coloca 1 miniatura de Acechador nocturno en el compartimento.** El tipo de Acechador nocturno debe corresponder al símbolo de Acechador nocturno que se muestra en la ficha. En el tablero del Laboratorio tienes una descripción de todos los símbolos de Acechador nocturno.
- 4] Compara el número pertinente de la ficha de Acechador nocturno con la cantidad de cartas que el jugador tiene en su mano** (cuentan las cartas de acción y las de Contaminación).

Si la cantidad de cartas en la mano del jugador es menor que el número de la ficha de Acechador nocturno, tiene lugar un Ataque por sorpresa. Si, por el contrario, es igual o mayor que el número de la ficha de Acechador nocturno, no ocurre nada.

Deja a un lado la ficha de Acechador nocturno que has sacado, ya que puede volver a la bolsa de los Acechadores nocturnos si un Acechador nocturno de ese tipo se oculta entrando en los Pasillos de servicio durante el movimiento de los Acechadores nocturnos.

FICHAS DE ACECHADOR NOCTURNO

En *Nemesis: Lockdown*, las fichas de Intruso ahora muestran dos números en la cara posterior, lo que las distingue como fichas de Acechador nocturno. Los Acechadores nocturnos son mucho más letales en la Oscuridad, así que te resultará mucho más difícil protegerte de los Ataques por sorpresa en tales circunstancias. Sin embargo, aparte de esto, funcionan como las fichas de Intruso incluidas en el juego *Nemesis* original.



En un Encuentro, cuando compares la cantidad de cartas de Acción que tienes en la mano con los números de la ficha de Acechador nocturno, hazlo de la siguiente forma:

- Si tu personaje **no está** en la Oscuridad, usa el primer número (que es el más bajo).
- Si tu personaje **está** en la Oscuridad, usa el segundo número (que es el más alto).

ATAQUE POR SORPRESA

Un Ataque por sorpresa es un Ataque de Acechador nocturno que solo tiene lugar durante un Encuentro. Si el jugador tiene menos cartas en la mano que el número pertinente que se muestra en la ficha de Acechador nocturno que has sacado de la bolsa, tiene lugar un Ataque por sorpresa.

Más información sobre cómo atacan los Acechadores nocturnos en «*Ataque de los Acechadores nocturnos*» (página 22).



FICHA EN BLANCO

Si un jugador saca de la bolsa de los Acechadores nocturnos la ficha en blanco, coloca 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que esté conectado al compartimento en el que ha tenido lugar el Encuentro.

Si la ficha en blanco era la última ficha que había en la bolsa de los Acechadores nocturnos, mete 1 ficha de Adulto en la bolsa. Si no hay fichas de Adulto disponibles, no ocurre nada.

Después, vuelve a meter la ficha en blanco en la bolsa de los Acechadores nocturnos y, entonces, el Encuentro se da por terminado.

NOTA: las reglas aplicables a la ficha en blanco son ligeramente diferentes en el paso «*Evolución de la bolsa de los Acechadores nocturnos*» de la fase de Evento.

ENTRAR EN UN COMPARTIMENTO DONDE HAY UN ACECHADOR NOCTURNO

Cuando un personaje entre en un compartimento ocupado por un Acechador nocturno, no resuelvas un Encuentro. En lugar de eso, se considera que el Acechador nocturno y el personaje pasan a estar en Combate inmediatamente.

EJEMPLO DE ENCUENTRO



La Superviviente se está moviendo del Ascensor al compartimento adyacente. Hay 2 marcadores de Ruido en los Pasillos conectados a ese compartimento. Como siempre que se entra en un compartimento vacío, el jugador que controla a la Superviviente tiene que hacer una tirada de Ruido. El resultado es 2 y, como ya hay un marcador de Ruido en el Pasillo 2, tiene lugar un Encuentro. El jugador retira del tablero todos los marcadores de Ruido de los Pasillos conectados al compartimento y saca de la bolsa de los Acechadores nocturnos 1 ficha de Acechador nocturno. Es de Adulto y muestra los números «2» y «3» en la cara posterior. El compartimento está en una Sección con Energía, así que el jugador compara el número más bajo con la cantidad de cartas que tiene en la mano (incluidas las cartas de Contaminación): en este caso, solo tiene 1 carta.

Como el jugador no tiene suficientes cartas para igualar o superar el número de la ficha de Acechador nocturno, tiene lugar un Ataque por sorpresa, de manera que roba 1 carta de Ataque de Acechador nocturno y la resuelve.

COMBATE

Siempre que un personaje y un Acechador nocturno estén en el mismo compartimento, se considera que están en Combate. En Combate, un personaje puede Atacar a un Acechador nocturno o Huir. Los Acechadores nocturnos atacan a los personajes durante la fase de Evento.

Algunas acciones no pueden realizarse durante un Combate. Más información en «*Símbolo de Combate*» (página 14).

Más información sobre los turnos de los jugadores en «*Fase de los jugadores*» (página 13).

Más información sobre cómo atacan los Acechadores nocturnos en «*Ataque de los Acechadores nocturnos*» (página 22).



EL PERSONAJE ATACA AL ACECHADOR NOCTURNO

Un personaje puede Atacar a un Acechador nocturno que esté en su mismo compartimento realizando una acción «Disparar» o «Atacar cuerpo a cuerpo» durante su turno.

Más información sobre los turnos de los jugadores en «*Fase de los jugadores*» (página 13) y sobre las acciones en «*Acciones básicas*» (página 14).

ACCIÓN «DISPARAR»: si un personaje está en un compartimento con un Acechador nocturno y tiene un arma clásica o de energía con al menos 1 marcador de Munición, puede realizar una acción básica «Disparar» contra ese Acechador nocturno:

- 1]** Escoge un arma y un Acechador nocturno al que quieras Disparar.
- 2]** Retira 1 marcador de Munición de la carta de esa arma.
- 3]** Tira el dado de Combate.

Resultados del dado de Combate:



- Fallas el disparo.



- Si tu blanco es una **Larva** o un **Reptador**, infliges **1 Herida** a tu blanco. Si no es el caso, fallas el disparo.



- Si tu blanco es una **Larva**, un **Reptador** o un **Adulto**, infliges **1 Herida** a tu blanco. Si no es el caso, fallas el disparo.



- Infliges **1 Herida** a tu blanco independientemente del tipo de Acechador nocturno que sea.



- Infliges **2 Heridas** a tu blanco independientemente del tipo de Acechador nocturno que sea.

IMPORTANTE: algunas armas tienen reglas especiales que pueden modificar la acción «Disparar».

Más información sobre las armas en «*Objetos*» (página 25).

Más información sobre cómo sufren Heridas los Acechadores nocturnos en «*Heridas y muerte de los Acechadores nocturnos*» (página 21).

EL DADO DE VENTAJA

El dado de Ventaja es un tipo especial de dado de Combate. Todos los efectos que se refieran a los dados de Combate (por ejemplo, las repeticiones de tirada de los dados de Combate) también se aplican al dado de Ventaja. Cuando realizan una acción «Disparar» en una Sección con Energía, los jugadores **deben** usar el dado de Ventaja en lugar de un dado de Combate normal. Este dado aporta dos nuevos resultados:



- Descarta 1 carta de acción para infligir **1 Herida** a tu blanco.



- Infliges **1 Herida** a tu blanco. Descarta 1 carta de acción para infligir **2 Heridas** a tu blanco en lugar de 1.






El resultado no cuenta como ni como a ningún efecto tanto si se descarta 1 carta de acción como si no.

IMPORTANTE: el dado de Ventaja no puede usarse al realizar una acción «Atacar cuerpo a cuerpo».

ACCIÓN «ATACAR CUERPO A CUERPO»: si un personaje está en un compartimento con un Acechador nocturno, puede realizar una acción básica «Atacar cuerpo a cuerpo» contra él:

- 1] Roba 1 carta de Contaminación y añádela a tu pila de descarte de cartas de acción.
- 2] Escoge a un Acechador nocturno al que quieras Atacar.
- 3] Tira el dado de Combate.

Resultados del dado de Combate:

-  - No consigues golpear a tu blanco y tu personaje sufre **1 Herida grave**.
-  - Si tu blanco es una **Larva** o un **Reptador**, infliges **1 Herida** a tu blanco. Si no es el caso, no consigues golpear a tu blanco y tu personaje sufre **1 Herida grave**.
-  - Si tu blanco es una **Larva**, un **Reptador** o un **Adulto**, infliges **1 Herida** a tu blanco. Si no es el caso, no consigues golpear a tu blanco y tu personaje sufre **1 Herida grave**.
-  - Infliges **1 Herida** a tu blanco independientemente del tipo de Acechador nocturno que sea.
-  - Infliges **1 Herida** (¡sí, solo 1!) a tu blanco independientemente del tipo de Acechador nocturno que sea.

Más información sobre cómo sufren Heridas los Acechadores nocturnos en «Heridas y muerte de los Acechadores nocturnos» (página 21).

Más información sobre las Heridas graves en «Heridas y muerte de los personajes» (página 23).

EJEMPLO DE COMBATE



La Superviviente intenta disparar a un Acechador nocturno con su Rifle de asalto. Después de gastar 1 carta de acción, también retira 1 marcador de Munición de la carta de arma y tira el dado de Combate. El resultado es que inflige 2 Heridas al blanco; sin embargo, la carta «Rifle de asalto» indica que, cada vez que el personaje inflija al menos 1 Herida, inflige 1 Herida adicional. Por tanto, se coge un marcador de Heridas, se indica un 3 en él y se coloca junto al Acechador nocturno.

Después de marcar las Heridas, se comprueba el efecto de la Herida, que representa la resistencia del Acechador nocturno: se roba 1 carta de Ataque de Acechador nocturno y solo se tiene en cuenta el número que se muestra en el símbolo de «sangre», que se compara con el número que indica el marcador de Heridas del Acechador nocturno. Como el número es más alto que la cantidad indicada en el marcador de Heridas, el Acechador nocturno sobrevive al disparo.

HUIDA DE LOS PERSONAJES

Un personaje también puede intentar Huir de un Combate realizando una acción básica «Mover» para irse a un compartimento adyacente, esté explorado o no. Antes de mover la miniatura, resuelve un **Ataque de Acechador nocturno**.

Más información sobre cómo atacan los Acechadores nocturnos en «Ataques de los Acechadores nocturnos» (página 22).

Si hay más de un Acechador nocturno en el compartimento del que quieres Huir, resuelve un Ataque de Acechador nocturno por cada Acechador nocturno presente en el compartimento.

Si tu personaje sobrevive, terminas el movimiento en el compartimento adyacente.

Si es un compartimento no explorado, explóralo siguiendo las reglas normales.

Si mueres, coloca 1 ficha de Cadáver de personaje en el compartimento del que intentabas Huir.

IMPORTANTE: si un personaje huye a un compartimento donde no hay personajes ni Acechadores nocturnos, haz una tirada de Ruido como si se tratara de un movimiento normal.

NOTA: aparte de la acción básica «Mover», algunas acciones permiten a un personaje Huir, pero aplicando modificaciones adicionales a la regla de Huida. Es el caso de la carta de acción «Distracción» (consulta las cartas de acción).

EJEMPLO DE HUIDA



Después de infligir 1 Herida al Acechador nocturno, la Superviviente decide Huir. El jugador descarta 1 carta de acción (el coste de una acción «Mover») y decide moverse al Ascensor.

Dado que los Acechadores nocturnos atacan a cualquier personaje que intente Huir, se roba 1 carta de Ataque de Acechador nocturno. Es una carta «Rastreo de sangre» y tiene el símbolo de Reptador, de manera que el Ataque impacta a la Superviviente y le inflige 1 Herida leve. Mordida y herida, la Superviviente se mueve al Ascensor.

Las situaciones desesperadas requieren medidas desesperadas. Una tubería metálica, una herramienta pesada, la culata de un rifle... Cuando no hay salida, cualquier cosa puede convertirse en un arma improvisada. Atacar cuerpo a cuerpo funciona como Disparar, pero los riesgos son mucho mayores: si el Ataque falla, entonces el personaje sufre una Herida grave inmediatamente, además de que se arriesga a quedar Infectado.

HERIDAS Y MUERTE DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS



Símbolo de «sangre»



Ficha de Cuerpo de Acechador nocturno

Cuando un Acechador nocturno sufra Heridas (por ejemplo, como resultado de que un personaje le haya atacado con éxito o por Fuego), usa un marcador de Heridas para indicar la cantidad de Heridas pertinente y colócalo junto a su peana (o súmalas a las Heridas que tenga si ya hay un marcador de Heridas junto a él).

A continuación, **comprueba el efecto de la Herida:**

- **Larva y Huevo:** 1 Herida es suficiente para matarlos. Retira su miniatura del tablero.

- **Reptador o Adulto:** roba 1 carta de Ataque de Acechador nocturno e ignora todo lo que hay en la carta excepto el símbolo de «sangre» que tiene en la esquina superior izquierda.

Si el número que se muestra en el símbolo de «sangre» de la carta es **igual o menor** que la cantidad de Heridas que tiene el Acechador nocturno en ese momento, el Acechador nocturno **muerde:** retira su miniatura del tablero y coloca 1 ficha de Cuerpo de Acechador nocturno en el compartimento donde lo han masacrado para indicar que en el compartimento hay un Objeto voluminoso «Cuerpo de Acechador nocturno».

Si el número del símbolo de «sangre» es mayor, el Acechador nocturno sigue con vida.

- **Reproductor o Reina:** roba 2 cartas de Ataque de Acechador nocturno, suma el valor de los símbolos de «sangre» y compara el total con la cantidad de Heridas que tiene el Acechador nocturno en ese momento. Resuelve el resultado aplicando el mismo método que se usa para los Reptadores y los Adultos.

NOTA: el símbolo de «sangre» representa la resistencia que tiene el Acechador nocturno en ese preciso momento. Ese valor puede variar para un determinado Acechador nocturno dependiendo de las cartas que se roben tras cada Ataque resuelto con éxito. Se roba una nueva carta después de cada Ataque resuelto con éxito, no una única carta por turno.



Flecha de Repliegue

REPLIEGUE DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS

Puede que los Acechadores nocturnos parezcan bestias salvajes, pero no son estúpidos. Pueden repliegarse si sufren demasiadas Heridas o si alguien tiene la suerte de hacerles daño en una de sus partes vulnerables.

Durante la comprobación del efecto de su Herida, si hay una flecha de **Repliegue** en el símbolo de «sangre» de cualquiera de las cartas de Ataque de Acechador nocturno robadas, el Acechador nocturno se repliega.

Roba 1 carta de Evento y mueve al Acechador nocturno por el Pasillo cuyo número se muestre en la sección de movimiento de los Acechadores nocturnos de la carta. Después, descarta esa carta de Evento.

El marcador de Heridas que ya tenga el Acechador nocturno que se repliega se queda en ese Acechador nocturno. No obstante, si el Acechador nocturno se repliega a un Pasillo de servicio, quítale el marcador de Heridas que tenga cuando retires su miniatura del tablero.

La Reina y los Reproductores se repliegarán si cualquiera de las 2 cartas de Ataque de Acechador nocturno robadas muestra la flecha de Repliegue.

Más información sobre las cartas de Evento en «II: Fase de Evento» (página 13).

Más información sobre cómo se mueven los Acechadores nocturnos por los Pasillos de servicio en «Pasillos de servicio» (página 18).

ATAQUE DE LOS ACECHADORES NOCTURNOS

Los Ataques de los Acechadores nocturnos ocurren en tres casos:

- **Ataque por sorpresa;**
Más información sobre los Ataques por sorpresa en «Encuentros» (página 20).
- **Paso «Ataque de los Acechadores nocturnos» en la fase de Evento;**
Más información sobre el paso «Ataque de los Acechadores nocturnos» en «II: Fase de Evento» (página 13).
- **Huida de los personajes.**
Más información sobre cómo huyen los personajes en «Huida de los personajes» (página 21).

Los Ataques de Acechador nocturno se resuelven siguiendo estos pasos:

1] Escoge al personaje que será el blanco del Ataque de Acechador nocturno. Un Acechador nocturno solo puede Atacar a un personaje que esté en el mismo compartimento que él. Si hay más de un personaje en el compartimento, los Acechadores nocturnos siempre atacan al personaje cuyo jugador tenga la menor cantidad de cartas de acción en la mano. En caso de empate, el personaje que tenga la ficha de Jugador inicial (o el siguiente jugador en orden de turno) será el atacado.

En el caso de un Ataque por sorpresa, el personaje que se escoge como blanco es el que activó el Encuentro.

En el caso de una Huida, el personaje que se escoge como blanco es el que está huyendo.

2] Roba 1 carta de Ataque de Acechador nocturno y resuélvela:

- Si la carta muestra un símbolo de Acechador nocturno que corresponde al Acechador nocturno que ataca, resuelve el efecto descrito en la carta.

Algunas cartas de Ataque de Acechador nocturno tienen un efecto adicional que solamente se resuelve en las Secciones sin Energía. Tales efectos están encabezados con un icono que indica Oscuridad. En cualquier caso, el efecto adicional solo se resuelve si la carta muestra un símbolo de Acechador nocturno que corresponde al Acechador nocturno que ataca.

- Si la carta no muestra un símbolo de Acechador nocturno que corresponde al Acechador nocturno que ataca, el Ataque falla.

En el tablero del Laboratorio tienes una descripción de todos los símbolos de Acechador nocturno.

IMPORTANTE: en los Ataques de Acechador nocturno, ignora el símbolo de «sangre» de la esquina superior izquierda de la carta de Ataque de Acechador nocturno.

Más información sobre la Oscuridad en «Energía» (página 24).

Después de resolver la carta de Ataque de Acechador nocturno, déjala en la pila de descarte correspondiente. Si el mazo de Ataque de Acechador nocturno se agota, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

EJEMPLO DE UNA CARTA DE ATAQUE DE ACECHADOR NOCTURNO



1) Resistencia del Acechador nocturno. Solo se usa para comprobar si un Acechador nocturno muere después de sufrir 1 o más Heridas.

2) Símbolos de Acechador nocturno. Aquí se muestran todos los diferentes tipos de Acechadores nocturnos que pueden usar este Ataque. Cuando se roba una carta durante el Ataque de un Acechador nocturno (ya sea en un Encuentro o

en la fase de Evento), si uno de sus símbolos coincide con el tipo de Acechador nocturno que ataca, se resuelve el efecto de Ataque de la carta.

3) Efecto del Ataque de Acechador nocturno. En este ejemplo, el personaje que es blanco del Ataque sufre 1 Herida leve y recibe 1 carta de Contaminación. Además, si está en la Oscuridad, el personaje sufre 1 Herida leve adicional.

Más información sobre la Oscuridad en «Energía» (página 24).

INFESTAR

Si el Ataque de Acechador nocturno lo lleva a cabo una Larva, no robes ninguna carta de Ataque de Acechador nocturno y haz lo siguiente en su lugar:

- Retira del tablero la miniatura de Larva. Después, si el personaje que ha sido atacado no tiene una Larva en su tablero, colócale una.
- El jugador que ha sido blanco del Ataque recibe 1 carta de Contaminación.

CARTAS DE CONTAMINACIÓN



Además de sufrir Heridas, los personajes pueden recibir cartas de Contaminación; por ejemplo, como resultado de algunos Ataques de Acechador nocturno.

Cuando un personaje reciba 1 carta de Contaminación (proceda de donde proceda), róballa del mazo de Contaminación y colócala en la parte superior de su pila de descarte de cartas de acción.

Las cartas de Contaminación son una desventaja para el jugador porque se mantienen en la mano como cartas de acción normales, pero no proporcionan acciones adicionales y **no se pueden gastar para pagar el coste de otras acciones**. No obstante, sí que pueden descartarse al pasar.

Todas las cartas de Contaminación albergan información escondida: el personaje puede estar INFECTADO o no estarlo. Esa información queda oculta por un entramado de color rojo superpuesto al campo de texto. A menos que se Escaneen las cartas, el jugador se quedará sin saber esa información hasta el final de la partida; ahora bien, si no Escanea sus cartas de Contaminación antes de que termine la partida, el jugador puede perder debido a una infección por sorpresa.

NOTA: algunas cartas de Evento pueden obligar al jugador a Escanear sus cartas de Contaminación.

Más información sobre los efectos de las cartas de Contaminación en «Chequeo de Contaminación» (página 12).

ESCANEAR Y ELIMINAR CARTAS DE CONTAMINACIÓN



Un personaje puede intentar deshacerse de sus cartas de Contaminación de varias formas diferentes; por ejemplo, mediante la carta de acción «Descansar», las acciones de los compartimentos «Sala de descontaminación» y «Quirófano», o la carta de Objeto «Antiséptico».

La descripción de cada carta o compartimento concretos detalla el procedimiento a seguir; sin embargo, la mayor parte de los procedimientos requerirán Escanear las cartas de Contaminación. El Escaneo se lleva a cabo de la siguiente manera:

Coge el **Escáner** e inserta en él la carta de Contaminación que estés Escaneando de manera que la lámina roja del Escáner quede sobre el campo de texto codificado de la carta. Es posible que la palabra «INFECTADO» aparezca en una de las líneas de texto; si no es el caso, el personaje **NO ESTÁ INFECTADO**.

NOTA: mira atentamente las cartas, ya que algunas de las palabras codificadas pueden ser parecidas a **INFECTADO**.

En ambos casos, cualquier efecto adicional que pueda tener el Escaneo se explica en la descripción de la carta de acción, la acción de compartimento o la acción de Objeto concreta.

Más información sobre las acciones de los compartimentos en «Hoja de compartimentos» (páginas 27 a 29).

Si estás **INFECTADO**, coloca 1 miniatura de Larva en tu tablero de personaje, ¡pero no retires la carta de Contaminación a menos que así lo indique el efecto de la acción que ha provocado el Escaneo!

Si ya hay una Larva en tu tablero de personaje, tu personaje muere. Además, coloca 1 miniatura de Reptador en el compartimento donde ha muerto el personaje.

Cuando alguna regla te indique que **retires** una carta de Contaminación, coloca esa carta en la parte inferior del mazo de Contaminación.

EJEMPLO DE ESCANEO DE CARTAS DE CONTAMINACIÓN



El Conserje decide realizar una acción «Descansar», la cual requiere que Escanee las cartas de Contaminación de su mano. Dado que solo tiene una, inserta la carta de Contaminación en el Escáner ¡y descubre que está **INFECTADO**!

La carta de Contaminación vuelve a la mano del Conserje y se coloca 1 miniatura de Larva en su tablero de personaje, la cual indica que un Acechador nocturno ha infectado al Conserje en algún momento de la partida.



El jugador que controla al Conserje debe buscar con rapidez una forma de deshacerse de ese parásito. Las mejores formas de hacerlo serían la acción del compartimento «Quirófano» o el Objeto preparado «Neutralizador».

Como dice el viejo refrán, si sangra, podemos matarlo. ¿Pero qué pasa si no podemos estar seguros de que el fluido que sale de ese condenado alienígena es, de hecho, sangre? En cualquier caso, es útil saber que disparar a los Acechadores nocturnos les hace daño. El problema es que no hay forma de saber a ciencia cierta si están en buenas o malas condiciones físicas, o si podrás matarlos antes de que se te agote la munición... A pesar de que la tripulación de la Nemesys ya tiene experiencia con estos alienígenas, ¡los jugadores no pueden estar seguros de cuánto daño es necesario para matar a uno!

HERIDAS Y MUERTE DE LOS PERSONAJES

Durante la partida, los personajes pueden sufrir dos tipos de Heridas: leves y graves.

El control de las Heridas se lleva a cabo mediante la barra de Heridas incluida en los tableros de personaje.



HERIDAS LEVES

Cuando un personaje sufre 1 Herida leve, si no hay un marcador de Estado en su barra de Heridas, se coloca uno en la **casilla superior**.

Si el personaje sufre otra Herida leve, el marcador se mueve una casilla hacia abajo en la barra de Heridas. Si el marcador llega a la tercera casilla, el marcador se retira de la barra y el personaje sufre 1 Herida grave.

Las Heridas leves se infligen y se resuelven de una en una.

HERIDAS GRAVES

Cuando un personaje sufre una Herida grave, roba 1 carta de Herida grave y la coloca bocarriba junto a su tablero de personaje. **A partir de ese momento, el personaje se ve afectado por el efecto descrito en esa carta.**

Cada tipo de Herida grave tiene un efecto diferente, el cual se describe en su carta.

IMPORTANTE: si un personaje tiene varias copias de una misma carta de Herida grave, sus efectos no son acumulativos. Sin embargo, será más difícil deshacerse de ellos.

Si un personaje que tiene 3 Heridas graves sufre 1 Herida adicional (ya sea leve o grave), muere de forma instantánea.

Cuando un personaje muera, retira del tablero su miniatura y coloca 1 **ficha de Cadáver de personaje** en el compartimento donde haya muerto. A partir de ese momento, se le considera un Objeto voluminoso «**Cadáver de personaje**».

Cuando un personaje muere, tira todos sus Objetos voluminosos en el compartimento donde ha muerto. El resto de sus Objetos se retiran de la partida.

Más información sobre los Objetos voluminosos en «Objetos» (página 25).



VENDAR Y CURAR HERIDAS

Durante la partida, un jugador puede Vendar y Curar las Heridas de su personaje usando la acción del compartimento «Urgencias» o las cartas de Objeto «Ropa», «Grapadora quirúrgica» y «Botiquín». Cada acción de compartimento o carta de Objeto concreta detalla el tratamiento que se debe aplicar a las Heridas:

VENDAR UNA HERIDA GRAVE: dale la vuelta a 1 carta de Herida grave que esté afectando al personaje para que quede bocabajo. A partir de ese momento, el efecto de la carta se ignora, pero sigue contando de cara al límite de 3 Heridas graves.

CURAR: retira (en el caso de una Herida leve) o descarta (en el caso de una carta de Herida grave **vendada**) la Herida que se indique en el efecto de la acción o de la carta de Objeto.

Más información sobre las cartas de Objeto en «Objetos» (página 25).

CONOCIMIENTO Y DEBILIDADES

CONOCIMIENTO

La obtención de Conocimiento representa que los jugadores descubren más cosas sobre la nueva especie de los Acechadores nocturnos y cómo luchar contra ellos de la forma más eficaz. Además, ciertos niveles de Conocimiento proporcionan a los jugadores acceso a una mayor cantidad de opciones en las cartas de acción o de Objeto, como es el caso de la carta de acción «Feromonas» o la carta de Objeto «Reactivo».

Los jugadores obtienen Conocimiento al realizar las siguientes acciones:

- **Analizar una Debilidad en el compartimento «Laboratorio» o mediante la carta de Objeto «Instrumentos de análisis»:** el personaje obtiene 3 niveles de Conocimiento y el Objeto voluminoso utilizado se retira de la partida. El Conocimiento se obtiene tanto si la Debilidad se ha descubierto en el Laboratorio como si se ha descubierto mediante una carta de Objeto.
- **Realizar una determinada acción de Computadora:** el personaje obtiene 1 nivel de Conocimiento.
- **Descubrir el Nido:** el personaje obtiene 1 nivel de Conocimiento.
- **Realizar la acción del compartimento «Archivo»:** el personaje activa su ficha de Conocimiento y obtiene 2 niveles de Conocimiento.
- **Usar ciertas cartas de acción o de Objeto:** el personaje obtiene tanto Conocimiento como indique el efecto de la carta de acción o de Objeto.

Más información sobre las acciones de las cartas de acción en «Acciones» (página 14).
Más información sobre las cartas de Objeto en «Objetos» (página 25).

ACTIVACIÓN DE LAS FICHAS DE CONOCIMIENTO

Los jugadores cuyo personaje esté en el Archivo pueden usar su acción de compartimento para activar la ficha de Conocimiento de su personaje y obtener 2 niveles de Conocimiento. La activación de una ficha de Conocimiento se indica poniendo bocarriba la cara «activa» de la ficha.

Una ficha de Conocimiento activa implica que su personaje no puede realizar la acción del compartimento «Archivo» otra vez. Además, algunos Objetivos del juego requieren la activación de la ficha de Conocimiento.



Ficha de Conocimiento inactiva Ficha de Conocimiento activa

Más información sobre el Archivo en «Hoja de compartimentos» (página 27).

DEBILIDADES

En la preparación de la partida, se colocan 3 cartas de Debilidad al azar en los tres espacios de Debilidad de Acechador nocturno incluidos en el tablero del Laboratorio. Durante la partida, tendrás la posibilidad de descubrir esas tres Debilidades y aprovecharte de ellas, ya que representan que los personajes van adquiriendo de forma gradual conocimientos sobre la forma de vida que infesta el complejo.

Al inicio de la partida, la primera carta de Debilidad ya está descubierta.

Para descubrir una carta de Debilidad, un personaje cualquiera debe analizar en el compartimento «Laboratorio» uno de los Objetos voluminosos disponibles: un Cadáver de personaje, un Cuerpo de Acechador nocturno o un Huevo.

Más información sobre el Laboratorio en «Hoja de compartimentos» (página 27).
Más información sobre los Objetos voluminosos en «Objetos» (página 25).

Después de analizar un Objeto voluminoso, coloca la ficha del Objeto analizado en el primer espacio vacío del tablero del Laboratorio y pon bocarriba la carta de Debilidad que está por debajo de ese espacio.

Las cartas de Debilidad descubiertas modifican las reglas básicas de los Acechadores nocturnos, lo que proporciona una pequeña ventaja frente a ellos, pero solo a los personajes con unos niveles de Conocimiento determinados (3, 5 y 8). Por tanto, un personaje no podrá aprovecharse de una Debilidad a menos que tenga el nivel de Conocimiento que tal Debilidad requiera.

NOTA: hay dos personajes (la Rata de Laboratorio y la Superviviente) que empiezan la partida con un nivel 3 de Conocimiento, así que pueden usar el efecto de la primera carta de Debilidad desde el principio.

Aunque los personajes no pueden descubrir las Debilidades usando varias veces el mismo tipo de Objeto voluminoso, pueden analizar un mismo tipo de Objeto voluminoso tantas veces como quieran para obtener Conocimiento.

IMPORTANTE: en Nemesi: Lockdown, los Objetos voluminosos se gastan cuando se analizan. Por tanto, deben retirarse de la partida inmediatamente sea cual sea la fuente del efecto que ha llevado a analizarlos.

EJEMPLO DE DESCUBRIMIENTO DE UNA DEBILIDAD



La Superviviente realiza la acción del compartimento «Laboratorio» para descubrir una Debilidad usando un Huevo de Acechador nocturno. Esto implica que la última Debilidad solamente puede descubrirse usando un Objeto voluminoso «Cuerpo de Acechador nocturno» o «Cadáver de personaje».

ENERGÍA



Ficha de Tiempo inactiva



Ficha de Tiempo activa

La mayor parte del complejo empieza la partida con Energía, pero se agota con rapidez. Esto se representa mediante la cara roja de la ficha de Tiempo, la cual indica que la Energía de reserva todavía no se ha puesto en marcha.



Sección sin Energía



Sección con Energía

Se considera que una Sección del complejo tiene Energía cuando su ficha muestra la cara azul. Las Secciones con Energía tienen cuatro reglas adicionales:

- 1] Los jugadores deben usar el dado de Ventaja cuando realizan acciones «Disparar».
- 2] Los jugadores pueden realizar acciones de Computadora en los compartimentos que tengan un símbolo de Computadora.
- 3] Se considera que los personajes que estén en una Sección con Energía no están en la Oscuridad a la hora de resolver cualquier efecto.
- 4] Algunos de los marcadores de Ruido que estén en las Secciones con Energía se retirarán durante la fase de Evento.

Más información sobre el dado de Ventaja en «Combate» (página 20).

Más información sobre cómo funcionan las acciones de Computadora en «Acciones de Computadora» (página 15).

OSCURIDAD

Se considera que todo aquel personaje que permanezca en una Sección sin Energía está en la Oscuridad. Esto implica que todos los efectos que tienen lugar en la Oscuridad se le aplican.

Los efectos que tienen lugar en la Oscuridad pueden encontrarse en cartas de Eventos (como la carta «Acechar»), cartas de Ataque de Acechador nocturno (como la carta «Corte»), fichas de Acechador nocturno, etc.

NOTA: cuando el juego te permita saltarte el efecto de la Oscuridad, puedes ignorar cualquiera de los efectos antes mencionados relacionados con ella.

FICHAS DE ACECHADOR NOCTURNO

Durante un Encuentro, los personajes que estén en la Oscuridad siempre usan el número más alto de la ficha de Acechador nocturno que hayan sacado de la bolsa de los Acechadores nocturnos.

Más información sobre cómo funcionan las fichas de Acechador Nocturno en «Fichas de Acechador nocturno» (página 20).

RESTAURAR LA ENERGÍA

La Sección S-03 alberga el compartimento «Suministro de Energía de reserva», que puede usarse para restaurar la Energía del complejo. No durará mucho, pero puede ser suficiente para que alguien complete su Objetivo y se las arregle para escapar del complejo.

El compartimento «Suministro de Energía de reserva» tiene tres funciones: 1) proporcionar Energía a algunas Secciones del complejo; 2) permite reorganizar las fichas de Energía del complejo y 3) ralentizar el proceso que hará que el complejo se quede totalmente a oscuras.

También es posible conseguir Energía adicional para el complejo mediante el compartimento «Generador de Energía».

Más información sobre el Suministro de Energía de reserva y el Generador de Energía en «Hoja de compartimentos» (páginas 27 y 29).

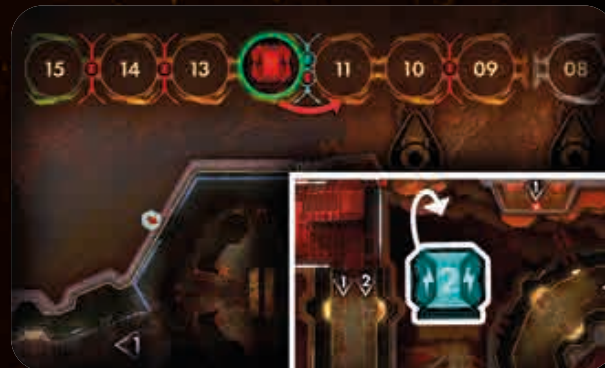
APAGONES DE ENERGÍA

Los Apagones de Energía están impresos en el tablero, concretamente en la consola de Tiempo. Su función es indicar los momentos en que las reservas de Energía del complejo van a disminuir.

Hay dos tipos de Apagones de Energía:

- Los Apagones rojos indican que la Energía disminuye solamente si el Suministro de Energía de reserva no está activado (es decir, si la ficha de Tiempo muestra la cara roja).
- Los Apagones azules indican que la Energía siempre disminuye.

NOTA: los Apagones azules funcionan independientemente del estado del Suministro de Energía de reserva, lo que implica que las reservas de Energía disminuyen de una manera considerablemente más lenta cuando el Suministro de Energía de reserva está activo.



Cada vez que la ficha de Tiempo pase por un Apagón de Energía, comprueba si este ocurre: cuando la ficha de Tiempo muestra la cara roja, tiene lugar cualquier Apagón por el que pase la ficha. Ahora bien, si muestra la cara azul, solamente ocurren los Apagones que tengan dos símbolos de ficha de Tiempo. Así pues, si la ficha de Tiempo muestra la cara azul y pasa por un Apagón rojo, este no acontece.

Si se da un Apagón, la Energía del complejo disminuye: dale la vuelta a la ficha de Energía activa que tenga el número más alto para que muestre la cara «inactiva» (la roja).

NOTA: ¡los efectos de algunas cartas de acción (como la carta «Derivación») o de Evento (como la carta «Sobretensión») pueden activar o desactivar Energía adicional e incluso darle la vuelta a la ficha de Tiempo!

EJEMPLO DE EFECTO QUE TIENE LUGAR EN LA OSCURIDAD



La Superviviente resuelve un Encuentro en una Sección sin Energía y saca 1 ficha de Acechador nocturno de la bolsa. Sin embargo, puede usar un Objeto «Linterna» para resolver el Encuentro usando el número más bajo de la ficha de Acechador nocturno.

Más información sobre cómo funcionan las fichas de Acechador Nocturno en «Fichas de Acechador nocturno» (página 20).



OBJETOS

Usar los Objetos apropiados en el momento oportuno es lo que marca la diferencia entre la vida y la muerte. Los objetos pueden obtenerse de varias formas:

- La mayoría de los personajes empiezan la partida con 1 carta de Objeto que les es exclusiva.
- Cada personaje empieza la partida con 1 carta de Objeto de Misión, la cual se coloca inicialmente con la cara horizontal bocarriba. Una vez se han cumplido sus requisitos, se le da la vuelta a la carta para que la cara vertical quede bocarriba y pase a ser una carta de Objeto como cualquier otra.
- Los personajes también pueden encontrar varios Objetos en los compartimentos usando la carta de acción «Registrar».

Más información sobre cómo funcionan las cartas de acción «Registrar» en «Registrar» (página 26).

- Los personajes también pueden crear Objetos preparados especiales combinando otros Objetos de su Inventario mediante la acción básica «Preparar Objeto».

Más información sobre cómo crear Objetos preparados en «Preparar» (página 26).

- Durante la partida, los personajes también pueden descubrir Objetos voluminosos (Cadáveres de personaje, Cuerpos de Acechador nocturno y Huevos), los cuales no están representados por cartas, sino por fichas especiales. Los personajes pueden llevar estos Objetos de un lado a otro y usarlos cuando una carta de acción, una acción de compartimento o un Evento así lo requiere; por ejemplo, la acción del compartimento «Laboratorio».

IMPORTANTE: algunos Objetos están marcados como de «un solo uso», lo que significa que la carta de un Objeto de ese tipo se descarta después de usarla.

Siempre que se descarte una carta de Objeto después de usarla, déjala bocarriba en una pila de descarte. Cuando una carta de Objeto se descarta sin haberse usado (como ocurre en la carta de acción «Registrar»), vuelve a dejarla bocabajo en la parte inferior del mazo.

EJEMPLO DE UNA CARTA DE OBJETO



1) **Símbolo de Componente azul.** Significa que esta carta puede usarse en una acción «Preparar Objeto» como Componente del Neutralizador.

2) **Símbolo de Combate.** Indica que el Botiquín no puede usarse cuando se está en Combate.

3) **Un solo uso.** El texto en amarillo señala que el Botiquín se descarta después de usarse. Por tanto, después de realizar la acción de la carta de Objeto «Botiquín», la carta se deja en la pila de descarte pertinente.

4) **Coste de la acción.** Debes descartar 1 carta de acción para realizar esta acción, además de la carta «Botiquín» en sí.

5) **Efecto de la acción.** Aquí se describen los diferentes efectos de la acción. Algunas te obligarán a escoger entre dos efectos diferentes, pero siempre y cuando sus condiciones se cumplan. El Botiquín puede usarse para Vendar 1 Herida grave O BIEN para Curar 1 Herida grave vendada.

LAS MANOS Y EL INVENTARIO DEL PERSONAJE

Hay dos tipos de cartas de Objeto: los Objetos pesados (que se llevan en las manos del personaje) y los Objetos normales (que se llevan en el Inventario).

Los personajes también pueden llevar Objetos voluminosos. Todas las fichas de Objeto incluidas en el juego son Objetos voluminosos.

INVENTARIO

Todos los Objetos normales pueden mantenerse en secreto ante el resto de los jugadores colocándolos en el Inventario (el soporte de plástico para cartas), lo que hace que los demás solamente vean el reverso de las cartas y sus colores. Sin embargo, cuando se usa una carta de Objeto, debe enseñarse a todos los jugadores. El inventario no tiene límite de Objetos.



EL SÍMBOLO DE MANO Y LOS OBJETOS PESADOS Y VOLUMINOSOS

Los **Objetos pesados** (como las armas) están indicados con el símbolo de mano. Nunca pueden mantenerse en secreto ante el resto de los jugadores ni se pueden colocar en el Inventario.

Cuando encuentres u obtengas un Objeto pesado (o recojas un Objeto voluminoso) que quieras quedarte, debes colocarlo en uno de los dos espacios de mano de tu personaje. Esto significa que un personaje puede llevar consigo hasta dos Objetos pesados/voluminosos.

Si los dos espacios de mano de tu personaje ya están ocupados y quieres coger otro Objeto pesado/voluminoso, debes Tirar uno de los Objetos pesados/voluminosos que lleves.

Todas las armas obtenidas durante la partida entran en juego cargadas con una cantidad exacta de marcadores de Munición. La capacidad de Munición de todas las armas está definida con dos números: el primero indica la cantidad inicial de Munición del arma y el segundo número, su capacidad máxima de Munición.

A veces, puedes Acoplar una carta de Objeto a otra carta de Objeto. El Objeto acoplado se coloca junto a la carta de Objeto indicada y, a partir de ese momento, ambas cartas se tratan como si fueran una.

IMPORTANTE: la carta de Objeto «Cinta americana» te permite combinar dos Objetos pesados para que solo ocupen un espacio de mano, ¡pero no puede usarse con Objetos voluminosos!

IMPORTANTE: un arma nunca puede sobrepasar su capacidad máxima de Munición, la cual se indica en la carta de arma correspondiente.

Los **Objetos pesados** son cartas de Objeto en las que se muestra el símbolo de mano.

Los **Objetos voluminosos** son fichas: los Huevos de Acechador nocturno (que se encuentran generalmente en el compartimento «Nido»), los Cadáveres de personaje (que representan a personajes muertos) y los Cuerpos de Acechador nocturno (las fichas de Cuerpo de Acechador nocturno se colocan tras la muerte de un Acechador nocturno, con la excepción de las Larvas).



TIRAR

En cualquier momento de su turno, los personajes pueden Tirar con total libertad y sin usar una acción cualquier Objeto que tengan en las manos o en el Inventario.

Los Objetos voluminosos se quedan en el compartimento donde los han tirado; sin embargo, los Objetos pesados y los normales se pierden y debes volver a dejarlos bocabajo en la parte inferior de su mazo.

Este complejo está lleno de cosas útiles. A veces, basta con que te dediques un momento a Registrarlo: esta barra luminosa puede ser útil, esos reactivos y un encendedor servirán de lanzallamas.



REGISTRAR

Aparte de los Objetos exclusivos de cada personaje, hay cuatro colores de Objeto en el juego:

- **Rojo** (militares);
- **Amarillo** (técnicos);
- **Verde** (médicos);
- **Azul** (preparados).

Los mazos de tres de esos colores (el rojo, el amarillo y el verde) contienen Objetos que pueden encontrarse en los compartimentos al usar una carta de acción «Registrar».

Más información sobre cómo Registrar en las cartas de acción «Registrar».

El color de los Objetos encontrados durante una acción «Registrar» debe coincidir con el color del compartimento registrado (Objetos amarillos en un compartimento amarillo, etc.). El color de un compartimento es el color de fondo que puede verse bajo el nombre y el texto de las reglas del compartimento. Cuando registran un compartimento **blanco**, los jugadores pueden escoger de cuál de los tres mazos anteriores roban. Cada vez que un jugador realiza una acción «Registrar» en un compartimento, el contador de Objetos de ese compartimento se reduce en 1. Cuando el contador de Objetos llega a 0, el compartimento ha quedado vacío y no puede volver a ser registrado.

Más información sobre los contadores de Objetos en «1) Fijar la cantidad de Objetos presentes en un compartimento» (página 17).

EJEMPLO DE REGISTRO



La Superviviente lleva a cabo una acción «Registrar» en el Archivo, así que descarta una carta de acción «Registrar» y reduce el contador de Objetos en 1. Como el Archivo es un compartimento blanco, la Superviviente puede robar 2 cartas de Objeto de uno cualquiera de los mazos de Objeto. Decide que buscará armas y municiones, de manera que roba del mazo de Objeto rojo.

El jugador decide en secreto (sin que los otros jugadores lo vean) que se da con la carta «Batería de arma» y vuelve a dejar boca abajo en la parte inferior del mazo de Objeto rojo la carta «Barra luminosa». La carta «Batería de arma» se coloca en el Inventario de la Superviviente, por lo que lo único que ven los otros jugadores es el reverso de la carta.



PREPARAR

El cuarto mazo de cartas de Objeto (el azul) contiene Objetos preparados. Esos Objetos no pueden encontrarse registrando compartimentos, sino que los jugadores pueden crearlos mediante una acción básica «Preparar Objeto» usando otros Objetos de su Inventario.

Puedes examinar el mazo de Objeto preparado en cualquier momento de la partida. Las cartas de este mazo nunca se roban: en lugar de eso, al Preparar un Objeto, busca en el mazo la carta de Objeto preparado correspondiente y quedatela.

Más información sobre la acción «Preparar Objeto» en «Acciones básicas» (página 14).

Las cartas de **Objeto preparado** muestran 2 **símbolos de Componente grises** que representan los Componentes necesarios para crear el Objeto en cuestión.



Las cartas de Objeto que pueden usarse como Componentes para los Objetos preparados muestran un **símbolo de Componente azul** que representa un **Componente** concreto que puede usarse (descartando la carta) para crear un Objeto preparado.



Para crear un Objeto preparado, debes realizar una acción básica «Preparar Objeto» y descartar 2 cartas de Objeto que muestren los **símbolos de Componente azules** que concuerden con los **símbolos de Componente grises** del Objeto preparado que quieres crear: la primera carta de Objeto descartada debe concordar con el primer símbolo de Componente requerido, mientras que la segunda carta de Objeto descartada debe concordar con el segundo símbolo de Componente requerido. Durante la partida, puedes crear cinco Objetos preparados diferentes:

- + = NEUTRALIZADOR
- + = TASER
- + = LANZALLAMAS
- + = TRAJE DE SUPERVIVENCIA
- + = PISTOLA

Aunque tengas los Componentes azules requeridos, un Objeto preparado no puede crearse si su carta no está disponible.

Consulta las cartas de Objeto preparado para obtener más información sobre estos cinco Objetos.

OBJETOS DE MISIÓN

Los Objetos de Misión **NO ESTÁN** disponibles desde el principio. Cada uno de ellos tiene un requisito especial (descrito en la cara horizontal de sus cartas) que debe cumplirse durante la partida para activarlo.



Si logras activar un Objeto de Misión, puedes darle la vuelta a su carta y tratarlo como cualquier otro Objeto; es decir, puede ocupar un espacio de mano, puede descartarse o intercambiarse, etc.



ATACAR A OTROS JUGADORES

Las décadas de conocimientos adquiridos sobre la subyugación espacial apuntan a que meter a un grupito de personas en un entorno subterráneo hostil durante un periodo de tiempo prolongado genera tensiones nada deseables. Para evitar enfrentamientos graves entre los trabajadores de los complejos, las corporaciones espaciales gastan miles de millones de dólares en equipar a su personal con implantes que crean una fuerte barrera psíquica que inhibe la violencia directa contra el homo sapiens. Esta es la razón por la que los trabajadores del complejo y los supervivientes de la Nemesis no pueden atacarse unos a otros directamente.

Los personajes no pueden atacar directamente a otros personajes, pero pueden hacerles daño (de forma accidental o intencionada) como efecto colateral de sus acciones. Encerrar a alguien en un compartimento en el que haya Fuego, activar la secuencia de Autodestrucción mientras aún hay gente en el complejo o lanzarle una Carga de termita a un Acechador nocturno que esté en un compartimento donde haya otros personajes son solo algunas de las muchas posibilidades de hacerlo...

HOJA DE COMPARTIMENTOS

Para realizar una acción de compartimento, los personajes deben estar en el compartimento pertinente (a menos que posean una capacidad especial que diga claramente lo contrario).

Los personajes no pueden realizar acciones de compartimento si están en Combate. Tampoco pueden llevarlas a cabo si están en un compartimento que tenga un marcador de Fallo.

COMPARTIMENTOS CON UNA COMPUTADORA



Algunos compartimentos tienen un símbolo de Computadora, lo que significa que hay una Computadora en ellos. Dichos símbolos permiten a los jugadores realizar acciones de Computadora.

Si hay un marcador de Fallo en un compartimento que tenga una Computadora, la Computadora no está disponible; es decir, que es como si el compartimento no tuviera un símbolo de Computadora.

Más información sobre cómo funcionan las acciones de Computadora en «Acciones de Computadora» (página 15).

COMPARTIMENTOS BÁSICOS «|»

Las 10 piezas de compartimento básico, que se identifican por el número «|» que tienen en la cara posterior, están presentes en todas las partidas.



ARCHIVO

2 EXAMINA LOS ARCHIVOS:

Solamente puedes realizar esta acción si tu ficha de Conocimiento está inactiva.

Obtén 2 niveles de Conocimiento y pon bocarriba la cara «activa» de tu ficha de Conocimiento. Después, echa un vistazo a una ficha de Contingencia cualquiera (incluso si no está en tu Sección).

IMPORTANTE: recuerda que nunca puedes echar un vistazo a la ficha de Contingencia activa.

Más información sobre las fichas de Conocimiento en «Conocimiento» (página 23).

Más información sobre cómo echar un vistazo a las fichas de Contingencia en «Adquirir información» (página 11).



CENTRO DE TRANSMISIONES

2 ENVÍA LA SEÑAL:

Coloca 1 marcador de Estado en el espacio de Señal de tu tablero de personaje.

NOTA: enviar la Señal es un requisito de algunos Objetivos, así como un requisito para una de las Contingencias.

O BIEN

2 COMPRUEBA UN OBJETIVO:

Escoge a un jugador cuyo personaje tenga 1 marcador de Estado en el espacio de Señal de su tablero: ese jugador debe enseñarte en secreto su Objetivo.

NOTA: si el jugador que has escogido tiene más de un Objetivo, debe enseñarte todos.



ENTRADA A LAS CUEVAS

2 MUÉVETE POR LOS PASILLOS DE SERVICIO:

Puedes moverte a un compartimento explorado de tu elección que tenga un Acceso a los Pasillos de servicio. Después, roba y resuelve 1 carta de Ataque de Acechador nocturno como si te hubiera atacado en la Oscuridad un Acechador nocturno Adulto.



GENERADOR DE ENERGÍA

2 DETÉN LA SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN:

Si la ficha de Autodestrucción está en la consola de Tiempo con la cara amarilla bocarriba, retírala del tablero.

Más información sobre la secuencia de Autodestrucción en «Secuencia de Autodestrucción» (página 10).

O BIEN

2 ENERGIZA UNA SECCIÓN:

Dale la vuelta a la ficha de Energía de la Sección en la que estés. Esta acción puede usarse para conseguir más Energía incluso si la Energía no se ha restaurado, es decir, si la ficha de Tiempo muestra la cara «inactiva» (la roja).

Más información sobre los efectos de restaurar la Energía en «Restaurar la Energía» (página 24).



LABORATORIO

2 ANALIZA UN OBJETO:

Esta acción solamente puede realizarse si uno de los siguientes Objetos voluminosos está en el compartimento (por ejemplo, porque lo ha llevado hasta allí el personaje que realiza la acción): Cadáver de personaje, Cuerpo de Acechador nocturno o Huevo.

Obtén 3 niveles de Conocimiento. Después, coloca la ficha del Objeto voluminoso analizado en el primer espacio vacío del tablero del Laboratorio y pon bocarriba la carta de Debilidad de Acechador nocturno que está por debajo de ese espacio.

Si el Objeto voluminoso analizado ya se ha usado anteriormente para descubrir una Debilidad, retíralo de la partida en lugar de colocarlo en el tablero del Laboratorio.

Más información sobre las cartas de Debilidad de Acechador nocturno en «Debilidades» (página 23).



NIDO

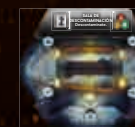
El personaje que explore este compartimento obtiene 1 nivel de Conocimiento. Este efecto solamente se aplica una vez por partida.

2 COGE UN HUEVO:

Coge 1 ficha de Huevo del tablero del Laboratorio y, a continuación, haz una tirada de Ruido.

Las fichas de Huevo que están en el tablero del Laboratorio representan los Huevos que hay en el Nido; por tanto, cuando cojas (o destruyas) Huevos del Nido, sácalos del tablero del Laboratorio.

Cuando no quedan más Huevos en el Nido (porque han sido cogidos o destruidos), se considera que el Nido está destruido. Coloca 1 marcador de Munición en el Nido para indicarlo.



SALA DE DESCONTAMINACIÓN

2 DESCONTAMÍNATE:

Escanea todas las cartas de Contaminación de tu mano y retira todas las cartas en las que aparezca la palabra «INFECTADO». Si tienes una Larva en tu tablero de personaje, retírala también.

Si tienes un marcador de Mucosidad en tu tablero de personaje, retíralo también.

Más información sobre cómo Escanear las cartas de Contaminación en «Cartas de Contaminación» (página 22).

Más información sobre los marcadores de Mucosidad en «Marcadores y fichas» (página 19).



SISTEMA DE ENVÍO DE CARGA A

2 MÉTETE EN EL CONTENEDOR SEC:

Esta acción solamente la puedes realizar si la ficha de Tiempo está en cualquier casilla marcada con una ficha SEC y el espacio de contenedor SEC «A» está vacío.

Después de meterte en el contenedor SEC, descarta todas tus cartas de acción y pasa tu turno automáticamente. Por último, coloca la miniatura de tu personaje en el espacio de contenedor SEC «A». Durante la fase de Evento, tu personaje tendrá una oportunidad de escapar usando este contenedor SEC.

Los personajes que están metidos en un contenedor SEC no se ven afectados por ningún efecto del juego a menos que se especifique lo contrario.

Si tu personaje no consigue escapar usando este contenedor SEC, sufre 1 Herida grave.

Más información sobre el Sistema de Envío de Carga y los contenedores SEC en «Sistema de Envío de Carga (SEC)» (página 11).



SISTEMA DE REFRIGERACIÓN

2 INICIA LA SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN:

Coge la ficha de Autodestrucción y ponla, con la cara amarilla bocarriba, sobre la casilla de la consola de Tiempo que esté tres casillas por delante de la ficha de Tiempo (es decir, que debe haber dos casillas vacías entre la ficha de Tiempo y la de Autodestrucción).

NOTA: mientras la cara amarilla de la ficha de Autodestrucción esté bocarriba, los jugadores podrán detener la secuencia de Autodestrucción en el compartimento «Generador de Energía».

Más información sobre la secuencia de Autodestrucción en «Secuencia de Autodestrucción» (página 10).



URGENCIAS

2 TRATA TUS HERIDAS:

Venda todas tus Heridas graves **O BIEN** cura 1 de tus Heridas graves vendadas **O BIEN** cura todas tus Heridas leves.

Más información sobre cómo Vendar y Curar las Heridas en «Vendar y Curar Heridas» (página 23).

COMPARTIMENTOS ADICIONALES «II»

En cada partida, solo se usan seis compartimentos adicionales escogidos al azar entre los nueve disponibles. Estos compartimentos se identifican por el número «II» que tienen en la cara posterior.



COMPARTIMENTO CONTAMINADO

2 QUEDAS CUBIERTO DE MUCOSIDAD AL REGISTRAR:

Cada vez que realices una acción «Registrar» en este compartimento, recibes 1 marcador de Mucosidad.

En el Compartimento contaminado nunca pueden colocarse marcadores de Fallo.

Más información sobre los efectos de los marcadores de Mucosidad en «Marcadores de Mucosidad» (página 19).



CONTROL DEL SEC

2 PROGRAMA EL SEC:

Echa un vistazo a 1 ficha SEC de tu elección. Después, puedes mover esa ficha una casilla en cualquiera de los dos sentidos de la consola de Tiempo, incluso aunque no haya una casilla de ficha SEC en el lugar donde quieras moverla.

No puedes mover una ficha SEC que esté en la misma casilla que la ficha de Tiempo.

No puedes mover una ficha SEC a una casilla que ya contenga otra ficha SEC.



CONTROL DEL SISTEMA DEFENSIVO

2 ACABA CON LA AMENAZA:

Coloca 1 marcador de Fallo en este compartimento o reduce en 1 su contador de Objetos. Después, escoge un compartimento que no tenga un marcador de Fallo y en el que haya uno o más Acechadores nocturnos: coloca 1 marcador de Fallo en ese compartimento; a continuación, todos los Acechadores nocturnos que estén en él sufren 1 Herida y cada personaje que también esté en el compartimento sufre 1 Herida grave.



CUERPO DE GUARDIA

2 LLÉVATE EQUIPO:

Reduce en 1 el contador de Objetos de este compartimento y coge el Objeto preparado «Taser» o «Traje de supervivencia».



LABORATORIO DE PRUEBAS

2 SI TIENES CONOCIMIENTO 4, COGE EL NEUTRALIZADOR:

Si tu personaje tiene al menos un nivel 4 de Conocimiento, coge el Objeto preparado «Neutralizador».



QUIRÓFANO

2 REALIZA UNA OPERACIÓN QUIRÚRGICA:

Escanea todas las cartas de Contaminación de tu mazo de acción, tu pila de descarte de cartas de acción y tu mano. Luego retira todas las cartas en las que aparezca la palabra «INFECTADO». Si tienes una Larva en tu tablero de personaje, retírala también.

Después del Escaneo, tu personaje sufre 1 Herida leve y tú pasas el turno automáticamente. Baraja todas tus cartas de acción (incluidas las que tengas en la mano y las que estén en la pila de descarte) para formar un nuevo mazo de acción.

NOTA: después de una operación quirúrgica, siempre pasas tu turno y te quedas sin cartas en la mano hasta el inicio de la siguiente ronda.

Más información sobre cómo Escanear las cartas de Contaminación en «Cartas de Contaminación» (página 22).



SISTEMA DE ENVÍO DE CARGA B

Tiene las mismas reglas que el Sistema de Envío de Carga A, pero aplicadas al espacio de contenedor SEC «B».



SISTEMA DE ENVÍO DE CARGA C

Tiene las mismas reglas que el Sistema de Envío de Carga A, pero aplicadas al espacio de contenedor SEC «C».



SISTEMAS DE SOPORTE VITAL

2 DESPRESURIZA UN COMPARTIMENTO:

Escoge un compartimento que tenga un Acceso a los Pasillos de servicio; además, los Pasillos conectados al compartimento que escojas no deben tener Puertas destruidas. Cierra la Puerta de cada Pasillo que esté conectado al compartimento escogido. Si hay un marcador de Fuego en el compartimento, retíralo. Por último, coloca la ficha de Despresurización en ese compartimento para representar que se ha iniciado su Despresurización.

Si alguna de las Puertas de los Pasillos conectados al compartimento escogido se abre o se destruye antes de que termine la fase de los jugadores en curso, retira del tablero la ficha de Despresurización inmediatamente.

Si la ficha de Despresurización sigue en el compartimento al final de la fase de los jugadores en curso (o sea, después de que todos los jugadores hayan pasado), todo lo que esté en ese compartimento muere inmediatamente, sean personajes o Acechadores nocturnos. A continuación, retira del tablero la ficha de Despresurización.



COMPARTIMENTOS ESPECIALES

Los compartimentos especiales siempre ocupan el mismo lugar en el tablero y tienen sus propias reglas. Además, algunos de ellos tienen una forma concreta y están impresos en el tablero.

Los compartimentos especiales se tratan como compartimentos normales, salvo que ya están explorados al inicio de la partida y los personajes no pueden realizar acciones «Registrar» en ellos. También pueden colocarse en ellos marcadores de Fuego y de Fallo de la forma habitual.



ASCENSOR S-01

Si el Ascensor tiene Energía y el personaje no está en Combate, puede:



LLAMAR AL ASCENSOR:

Coge la ficha del Ascensor y colócala junto al compartimento «Ascensor» de la Sección S-01.

O BIEN

Si el Ascensor tiene Energía, la ficha del Ascensor está junto a este compartimento y el personaje no está en Combate, puede:



USAR EL ASCENSOR:

Coge la miniatura de tu personaje y la ficha del Ascensor. Después, coloca la ficha junto al compartimento «Ascensor» de otra Sección y la miniatura en ese mismo compartimento. Puedes llevarte contigo a cualesquiera otros personajes que estén contigo en este compartimento, pero solamente si acceden a ello. NO HAGAS una tirada de Ruido tras resolver esta acción.



ASCENSOR S-02

Lo dicho antes, pero aplicado al compartimento «Ascensor S-02».



ASCENSOR S-03

Lo dicho antes, pero aplicado al compartimento «Ascensor S-03».



CONTROL DE EMERGENCIAS



INICIA EL PROCEDIMIENTO DE EMERGENCIA:

Divide entre 2, redondeando hacia abajo, el número de la casilla de la consola de Tiempo en la que esté la ficha de Tiempo. Después, pon la ficha de Procedimiento de emergencia sobre la casilla cuyo número coincida con el resultado de la división. La partida terminará inmediatamente cuando la ficha de Tiempo salga de la casilla en la que esté la ficha de Procedimiento de emergencia.

Después de activar el Control de emergencias, la Sala de cuarentena se abrirá inmediatamente. A partir de ese momento, los personajes podrán encerrarse en la Sala de cuarentena incluso aunque la ficha de Tiempo no esté en ninguna casilla blanca de la consola de Tiempo.

Más información sobre la Sala de cuarentena en «Hoja de compartimentos» (página 27).

O BIEN



ECHA UN VISTAZO A UNA CONTINGENCIA:

Echa un vistazo a 1 ficha de Contingencia de la Reserva neutral y obtén esa misma ficha.

Más información sobre cómo echar un vistazo a las fichas de Contingencia en «Adquirir información» (página 11).



ESCALERAS DE EMERGENCIA

Las Escaleras de emergencia no forman parte de ninguna sección. Además, se considera que siempre están en la Oscuridad y deben tratarse como compartimentos de paso que no tienen ninguna acción.



REPOSITORIO



PREPARA EQUIPO:

Los personajes que estén en este compartimento pueden realizar la acción básica «Preparar Objeto» y, al hacerlo, pueden descartar 1 carta de Objeto menos para crear un Objeto preparado.

Por tanto, solo es necesario uno de los dos Objetos que muestren los símbolos de Componente azules que concuerden con los símbolos de Componente grises del Objeto preparado que se quiere crear.



SALA DE CUARENTENA

Si tu personaje está en este compartimento al inicio de una nueva ronda, roba 1 carta de acción adicional (o sea, hasta 6 cartas en lugar de 5).

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

NOTA: este efecto se aplica incluso al inicio de la partida.



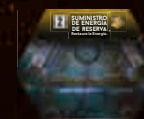
ENCIÉRRATE AQUÍ:

Esta acción solamente la puedes realizar si la Sala de cuarentena está abierta, cosa que ocurre cuando la ficha de la consola de Tiempo está en cualquier casilla blanca O BIEN cuando la ficha de Procedimiento de emergencia está en la consola de Tiempo.

Haz una tirada de ruido: si aparece un Acechador nocturno en este compartimento, tu intento de encerrarte en la Sala de cuarentena falla.

Si no aparece ningún Acechador nocturno, retira la miniatura de tu personaje del tablero, ya que habrás logrado encerrarte en la Sala de cuarentena sano y salvo. A partir de ese momento, no participas más en la partida. Que tu personaje sobreviva o muera en función de cuál sea el destino final del complejo se determinará al final de la partida.

CAMBIO: aunque uno o más personajes ya estén encerrados en la Sala de cuarentena, otros jugadores siguen teniendo la posibilidad de iniciar la secuencia de Autodestrucción.



SUMINISTRO DE ENERGÍA DE RESERVA



RESTAURA LA ENERGÍA:

Cuando un personaje restaura la Energía del complejo, debe llevar a cabo todo lo siguiente:

1. **Reiniciar la Energía:** no laves a cabo este paso si 3 o más fichas de Energía muestran la cara «activa» (la azul). Tienes que darles la vuelta a las 2 fichas de Energía que tengan el número más bajo para que muestren la cara azul. Después, dales la vuelta a todas las demás fichas de Energía para que muestren la cara roja.

2. **Reorganizar las fichas de Energía:** simplemente, coge todas las fichas de Energía sin darles la vuelta y vuelve a colocarlas a tu discreción en los espacios correspondientes de cada Sección.

Además, si la ficha de Tiempo muestra la cara «inactiva» (la roja):

3. Dale la vuelta a la ficha de Tiempo para que muestre la cara «activa» (la azul), lo que sirve para indicar que la Energía se ha restaurado.

Más información sobre la ficha de Tiempo y la restauración de Energía en «I: Fase de Evento» (página 13) y «Restaurar la Energía» (página 24).

MODOS DE JUEGO

MODOS EN SOLITARIO Y COOPERATIVO

MODO EN SOLITARIO

Aunque la mejor forma de disfrutar de *Nemesis: Lockdown* es como juego semi-cooperativo estándar, también puedes intentar sobrevivir solo.

Este modo tiene su propio mazo especial de Objetivos: los Objetivos en solitario/cooperativos. Al inicio de la partida, roba 2 cartas de este mazo en lugar de las cartas de Objetivo normales. Además, después de colocar en su sitio la ficha de Contingencia activa, coge 2 fichas de la Reserva neutral en lugar de solo 1.

NOTA: en cuanto tenga lugar el primer Encuentro, debes escoger 1 de esas 2 cartas de Objetivo.

IMPORTANTE: en este modo, la cantidad de Objetos disponibles en cada compartimento se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba. Es decir, si las fichas de Exploración muestran 1-2 Objetos, fija el contador de Objetos en 1; si muestran 3-4, fija el contador de Objetos en 2.

Para ganar, debes completar tu Objetivo y sobrevivir.

MODO TOTALMENTE COOPERATIVO

Este modo de juego adicional está dirigido a aquellos jugadores que quieran probar una versión del juego totalmente cooperativa, es decir, una en la que no exista el temor a que sus compañeros los traicionen.

Este modo tiene su propio mazo especial de Objetivos: los Objetivos en solitario/cooperativos. Al inicio de la partida, cada jugador roba 1 carta de este mazo en lugar de las cartas de Objetivo normales. Estas cartas han de quedar a la vista de todos.

Al inicio de la partida también, pon 1 ficha de Contingencia sobre el espacio de Contingencia activa del tablero y deja el resto de las fichas en la Reserva neutral. Después, coge 1 ficha de la Reserva neutral y dale la vuelta para que quede a la vista de todos los jugadores. A las demás fichas de Contingencia se les dará la vuelta durante la partida, así que colócalas junto a la ficha que ya está boca arriba.

Para ganar la partida, deben cumplirse TODOS los Objetivos de los jugadores y al menos un personaje debe sobrevivir. Esto implica que si, por ejemplo, uno de los Objetivos es obtener 8 niveles de Conocimiento, el jugador que haya cumplido ese Objetivo debe seguir con vida después del Chequeo de victoria.

NOTA: si una de las cartas de Objetivo requiere que se envíe la Señal, basta con que un único personaje lo haga. No obstante, si hay dos o más cartas de Objetivo con ese requisito, ¡esa misma cantidad de personajes debe enviar la Señal!

RESUCITAR

En el modo totalmente cooperativo, el compartimento «Urgencias» está equipado con un dispositivo automático de tratamientos médicos especializados que permite al personal del complejo resucitar a cualquier persona que haya muerto recientemente.

Cuando uno de los personajes muera, otro personaje puede recoger su ficha de Cadáver y llevarla al compartimento «Urgencias».

Un jugador que tenga la ficha de Cadáver correspondiente a su personaje en el compartimento «Urgencias» coloca la miniatura de su personaje en ese compartimento al inicio de la siguiente ronda. El personaje resucita con todas sus Heridas leves curadas y todas sus Heridas graves vendadas.

IMPORTANTE: el compartimento «Urgencias» no puede resucitar a nadie si hay un Acechador nocturno o un marcador de Fallo en él.

JUGAR CON PERSONAJES DEL NEMESIS ORIGINAL

Si tienes el juego *Nemesis* original, puedes usar sus personajes en *Nemesis: Lockdown*, lo que te permitirá enfrentar a esos personajes que tan bien conoces a nuevas amenazas en un entorno novedoso como es el complejo marciano. Sin embargo, ten presente que jugar con esos supervivientes puede resultar más difícil y que un equipo compuesto solamente por personajes de *Nemesis* tendrá ante sí un desafío realmente duro de superar.

ELEGIR PERSONAJES

Cuando los jugadores eligen a sus personajes, la carta de Elección de personaje que se quedan les permite escoger cualquier personaje de *Nemesis: Lockdown*, *Nemesis* o *Aftermath* cuyo color coincida con el de la carta de Elección de personaje: por ejemplo, el personaje rojo de *Nemesis* (el Soldado) puede elegirse en lugar del personaje rojo de *Nemesis: Lockdown* (la Superviviente). Para simplificar las cosas, en las cartas de Elección de personaje se detallan, bajo el título «Personajes sustitutivos», los personajes que pueden elegirse en lugar del personaje de *Nemesis: Lockdown* correspondiente.

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

Los personajes del juego original *Nemesis* cuentan como supervivientes de la *Nemesis*, así que siempre empiezan la partida en la Sala de cuarentena y con Conocimiento 3. A continuación se detallan algunas diferencias adicionales que se han de tener en cuenta al usar a los personajes de *Nemesis* en partidas de *Nemesis: Lockdown*.

PILOTO

Si quieres jugar a *Nemesis: Lockdown* con la Piloto, usa el mazo de acción de la Piloto que se incluye en *Nemesis: Lockdown*.

La Piloto empieza la partida sin ninguna carta de Objeto inicial y, además, debe usar la carta de Objeto de Misión que se incluye en *Nemesis: Lockdown*.

EL RESTO DE LOS PERSONAJES

Los demás personajes (el Capitán, el Científico, la Exploradora, el Soldado y el Mecánico) usan sus respectivos mazos de acción incluidos en el juego *Nemesis* original.

Estos personajes también empiezan la partida sin ninguna carta de Objeto inicial y, además, cada uno de ellos debe usar la carta de Objeto de Misión que le corresponde incluida en *Nemesis: Lockdown*.

Los personajes de la expansión *Aftermath* se explican en el manual de reglas de la expansión.

CARA OPCIONAL DEL TABLERO

Esta disposición alternativa del tablero puede usarse en cualquier modo de juego, pero hay que tener presente que sobrevivir y cumplir algunos de los Objetivos en ella es más difícil.

RESUMEN DE SUS CARACTERÍSTICAS

Esta cara del tablero se distingue sobre todo por mostrar que el complejo se compone de una base subterránea que se ha construido parcialmente en la pared de un barranco y un par de edificios en la Superficie de Marte.

Mientras que en la base subterránea se aplican las reglas básicas de *Nemesis: Lockdown* en lo referente al movimiento, el Ruido, etc., la parte del tablero que representa la Superficie de Marte, los compartimentos de los Edificios que están en la Superficie y las Zonas tienen sus propias reglas.

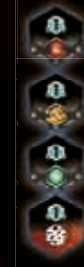
PREPARACIÓN

Durante la preparación de la partida, sigue las reglas normales del juego, pero usa la cara opcional del tablero y pon fichas de Exploración de la Superficie sobre todas las Encrucijadas y todos los compartimentos de los Edificios.

Por último, coloca el mazo de cartas de Superficie de Marte junto al tablero. Ese mazo solamente se usa en este modo de juego.

FICHAS DE EXPLORACIÓN DE LA SUPERFICIE

Estas fichas incorporan algunos efectos nuevos:



— Roba 1 carta del mazo de Objeto rojo.

— Roba 1 carta del mazo de Objeto amarillo.

— Roba 1 carta del mazo de Objeto verde.

— Roba y resuelve 1 carta del mazo de Superficie de Marte. Después de resolver el efecto de la carta, debes hacer una tirada de Ruido (o colocar 1 marcador de Ruido) de la forma habitual.

Si tienes que colocar 1 marcador de Fallo en una Encrucijada por efecto de una ficha de Exploración de la Superficie, no ocurre nada.

SUPERFICIE DE MARTE



La parte superior del tablero muestra un nuevo tipo de entorno en los juegos *Nemesis*: la Superficie del planeta Marte. Este nuevo entorno funciona de una manera un poco distinta de como lo hace el resto del complejo.

Siempre que estés en la parte de la Superficie del complejo y hagas una tirada de Ruido, usa el dado de Superficie de Marte (que es de doce caras, abreviado «D12»).

ENCRUCIJADAS Y ZONAS

Las Encrucijadas son un tipo especial de compartimento en el que no se pueden colocar marcadores de Fallo ni de Fuego. Están conectadas mediante Caminos, que son un tipo especial de Pasillo que no tiene número. Los Acechadores nocturnos pueden usar los Caminos para moverse de unas Encrucijadas a otras debido a, por ejemplo, un efecto «Peligro». Por su parte, los personajes pueden usar los Caminos para moverse entre Encrucijadas adyacentes. En los Caminos nunca se pueden colocar marcadores de Ruido.

Dos Encrucijadas (o una Encrucijada y un compartimento «Salida») están conectadas si hay un Camino directamente entre ellas.

Se considera que todas las Encrucijadas de la Superficie de Marte están conectadas a todas las Zonas. Esto implica que, cuando haces una tirada de Ruido en una Encrucijada, tienes que colocar 1 marcador de Ruido en la Zona que tenga el número correspondiente, tal y como ocurre en el caso del espacio de los Pasillos de servicio.

Las Zonas son aquellas partes de la Superficie de Marte que rodean determinados Edificios, y se considera que son un tipo especial de Pasillo de servicio que solamente está conectado a su Edificio específico. Sin embargo, la Zona número 3 no está conectada a ningún Edificio. Todos aquellos efectos que mencionen los Pasillos de servicio (como la carta de acción «Conductos de ventilación») y la acción del compartimento «Entrada a las cuevas») no pueden aplicarse a las Zonas.

MOVERSE POR LA SUPERFICIE DE MARTE

Hay dos formas de moverse por la Superficie de Marte: en el Rover o a pie, pero realizando la acción «Mover» en ambos casos. Los personajes no necesitan ningún equipo adicional para desplazarse a pie por la Superficie de Marte, puesto que se asume que ya cuentan con algún tipo de protección rudimentaria. Sin embargo, un Traje de supervivencia podría resultar útil, ya que protege más si la cosa se pone fea.

Si el Rover está en cualquiera de los compartimentos «Salida», un personaje que esté en ese compartimento «Salida» y que no esté en Combate puede usar el Rover para moverse a cualquier otro compartimento «Salida» del complejo O BIEN para Huir del complejo.

USAR EL ROVER PARA MOVERSE POR LA SUPERFICIE DE MARTE



Mueve a tu personaje y el Rover a cualquier otro compartimento «Salida». Cuando usas el Rover, no haces ninguna tirada de Ruido.

USAR EL ROVER PARA HUIR DEL COMPLEJO



Si el Rover está en el mismo compartimento «Salida» que tú, pon la miniatura de tu personaje sobre la ficha del Rover y, simplemente, muévelos a ambos al Búnker. Coloca a tu personaje en el Búnker para indicar que ha conseguido Huir sano y salvo.

USAR LA ACCIÓN «MOVER» PARA DESPLAZARSE POR LA SUPERFICIE DE MARTE

Los personajes pueden usar la acción «Mover» para ir de un compartimento «Salida» a una Encrucijada a la que esté conectado o para desplazarse entre Encrucijadas conectadas. Dos Encrucijadas (o una Encrucijada y un compartimento «Salida») están conectadas si hay un Camino directamente entre ellas.

Después de colocar a tu personaje en una Encrucijada, lleva a cabo los pasos de la acción «Mover» de la forma habitual; es decir, revela y resuelve la ficha de Exploración de la Superficie si la Encrucijada tiene alguna, y a continuación, haz una TIRADA DE RUIDO. Si hay un Acechador nocturno u otro personaje en la Encrucijada, no hagas una TIRADA DE RUIDO.



Recuerda que tienes que usar el dado de Superficie de Marte cuando hagas tiradas de Ruido en la Superficie de Marte.

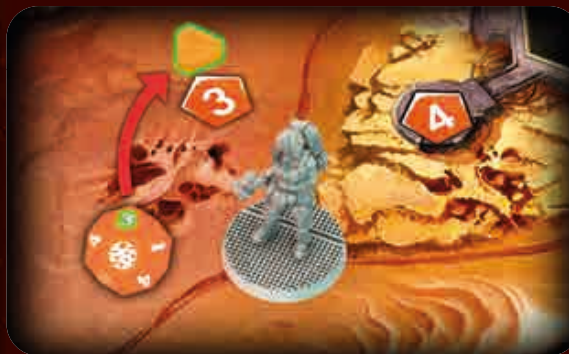
EJEMPLO DE TIRADA DE RUIDO EN UN EDIFICIO



La Superviviente se ha movido al compartimento «Quirófano» y, como está situado en la Superficie del complejo, la TIRADA DE RUIDO se hace con el dado de Superficie de Marte. El resultado de la tirada es 1, así que se coloca 1 marcador de Ruido (iluminado en verde en la imagen) en la Zona que muestra el número «1».

Si la Zona «1» ya tuviera un marcador de Ruido, tendría lugar un Encuentro. Por suerte para la Superviviente, todo va bien... de momento.

EJEMPLO DE TIRADA DE RUIDO EN UNA ENCRUCIJADA



En esta ocasión, la Superviviente se mueve a una Encrucijada. El resultado del dado de Superficie de Marte es 3, así que se coloca 1 marcador de Ruido (iluminado en verde en la imagen) en la Zona correspondiente.

DESCRIPCIÓN DE LA CARA OPCIONAL DEL TABLERO

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1) Superficie de Marte | 8) Sala de cuarentena |
| 2) Edificios | 9) Suministro de Energía de reserva |
| 3) Zonas | 10) Rover |
| 4) Compartimentos «Salida» | 11) Ascensor |
| 5) Sistema de Envío de Carga A | 12) Acción de Computadora |
| 6) Base subterránea | 13) Búnker |
| 7) Repositorio | 14) Reserva neutral |



11



31

EDIFICIOS



Los Edificios son agrupaciones de compartimentos que funcionan como cualquier otro compartimento del complejo, pero con algunas excepciones:

- Proporcionan algo de protección frente a los efectos de las cartas de Superficie de Marte, tal y como indica el símbolo de Traje de supervivencia.
- A los Edificios se puede acceder a través de un compartimento que esté conectado a una Encrucijada por un Camino. Esa clase de compartimento recibe el nombre de «Salida».
- Los personajes pueden moverse de un Edificio a otro usando el Rover o yendo a pie.

Siempre que tengas que hacer una tirada de Ruido en la Superficie de Marte mientras tu personaje está en un Edificio, si el resultado corresponde a la Zona donde está ese Edificio, coloca 1 marcador de Ruido en esa Zona tal y como harías si fuera un Pasillo.



ACCIÓN «HUIR DEL COMPLEJO»

Para poder Huir del complejo yendo hacia el Búnker a pie, tu personaje debe estar en la Encrucijada que está conectada al Búnker por un Camino, tener un Objeto preparado «Traje de supervivencia» y hacer una tirada de Ruido: si aparece algún Acechador nocturno en la Encrucijada donde está tu personaje, tu intento de Huir del complejo falla. Por el contrario, si no aparece ningún Acechador nocturno en la Encrucijada donde está tu personaje, tu intento de Huir del complejo tiene éxito. En tal caso, coloca la miniatura de tu personaje en el Búnker para indicar que ha conseguido Huir sano y salvo.

EL MAZO Y EL DADO DE SUPERFICIE DE MARTE



El dado de Superficie de Marte es un dado de Ruido de doce caras especial que se usa solamente en algunas partes de la cara opcional del tablero. Todos aquellos sitios (por ejemplo, las Encrucijadas y los Pasillos de los Edificios) que requieren usar este dado en las tiradas de Ruido están debidamente marcados.

Los resultados «1 a 4» y «Silencio» se resuelven siguiendo las reglas normales.

El resultado «Peligro», cuando se saca en un Edificio, se resuelve siguiendo las reglas normales. En este sentido, ten presente que la Zona que rodea el Edificio se trata como un Pasillo de servicio que está conectado a todos los compartimentos de ese Edificio.

Cuando se saca en una Encrucijada, mueve a todos los Acechadores nocturnos que estén en la Superficie de Marte (excepto a los que estén en Edificios o en Combate) a la Encrucijada donde está el personaje que ha sacado este resultado. Si no hay Acechadores nocturnos que puedan moverse, coloca 1 marcador de Ruido en cada Zona que no tenga un marcador de Ruido.



El dado de Superficie de Marte incluye un nuevo símbolo. Cuando saques como resultado ese símbolo, roba y resuelve 1 carta de Superficie de Marte.

El mazo de Superficie de Marte describe varios acontecimientos que pueden ocurrirles a los personajes mientras transitan por la hostil superficie de Marte. Cada una de sus cartas está dividida en dos partes: la superior, dependiendo de su texto, se aplica a todos los personajes que estén en ese momento en la Superficie de Marte o bien al personaje que ha robado la carta, a menos que ese personaje tenga un Objeto preparado «Traje de supervivencia» o esté en un Edificio. A los personajes que cumplan alguna de esas dos condiciones se les aplica la parte inferior de la carta.

EJEMPLO DE UNA CARTA DE SUPERFICIE DE MARTE



- 1) Título
- 2) Efecto general de la carta
- 3) Efecto de la carta aplicable a los Trajes de supervivencia

USAR A LOS INTRUSOS EN PARTIDAS DE NEMESIS: LOCKDOWN

JUGAR CON LOS INTRUSOS

Nemesis: Lockdown puede jugarse con los Intrusos, que es la raza que se incluye en el juego *Nemesis* original. Estos siguen prácticamente todas las reglas básicas descritas en el manual de *Nemesis: Lockdown*, pero con unos pocos cambios que se describen a continuación.

Para jugar con ellos, necesitarás los componentes de los Intrusos que se incluyen en el juego *Nemesis* original, así como las cartas y fichas de *Nemesis: Lockdown* que vienen en la caja de este juego. No uses en la partida las cartas de Debilidad de Intruso «Vulnerabilidad al Fuego» y «Vulnerabilidad a los fosfatos».

PREPARACIÓN

9] Pon el tablero del Laboratorio de los Intrusos (está en la otra cara del tablero del Laboratorio de los Acechadores nocturnos) cerca del tablero y coloca los siguientes componentes en los espacios que les corresponden:

- 5 fichas de Huevo en el espacio del Nido;
- 3 cartas de Debilidad de Intruso al azar y colocadas boca abajo.

Vuelve a dejar en la caja del juego el resto de las cartas de Debilidad de Intruso.

10] Cambia las fichas de Acechador nocturno por las fichas de Intruso.

11] Baraja y pon boca abajo cerca del tablero el mazo de Evento de Intruso incluido en *Nemesis: Lockdown* (en lugar del mazo de Evento de Acechador nocturno) y el mazo de Ataque de Intruso incluido en el juego *Nemesis* original. Lleva a cabo el resto de este paso tal y como se indica en las reglas básicas.

DESCUBRIR DEBILIDADES DE LOS INTRUSOS

El procedimiento para descubrir una Debilidad de Intruso sigue las reglas de *Nemesis: Lockdown*, pero con la excepción de que el uso de las cartas de Debilidad descubiertas está disponible para todos los jugadores sin necesidad de llegar a unos determinados niveles de Conocimiento.

NOTA: al contrario de lo que ocurre con las Debilidades de Acechador nocturno, la primera carta de Debilidad de Intruso no está descubierta al inicio de la partida, sino que los jugadores tienen que descubrirla siguiendo las reglas básicas de *Nemesis: Lockdown*.