

## PREPARACIÓN DEL TABLERO

1. Selecciona cara del tablero. indica el lado básico.
2. Coloca en el tablero los compartimentos **Repositorio** en **004**, **Suministro de Energía de reserva** en **019** y **Sala de cuarentena** (por el lado sin acción) en **022**.
3. Coloca bocabajo, al azar, **1 pieza de compartimento «II»** en cada espacio del tablero marcado con un «II».
4. Coloca bocabajo, al azar, **1 pieza de compartimento «I»** en cada espacio del tablero marcado con un «I».
5. Coloca bocabajo, al azar, **1 ficha de Exploración Subterránea** sobre cada compartimento **sin revelar**.
6. Colocar el **Ascensor** en **S-02**, el **Rover** en la salida de **001** y la **Puerta principal** a la entrada del Bunker.
7. Coloca al azar **1 ficha de Energía** en cada uno de los 3 espacios de Sección y **1 ficha** en el Ascensor. Coloca el **1 y 2** por el lado **azul**, **3 y 4** por el lado **rojo**.
8. Coloca, al azar y bocabajo, **1 ficha SEC** sobre cada una de las casillas indicadas de la consola de Tiempo.
9. Coloca sobre el **tablero del Laboratorio de los Acechadores nocturnos: 5 Huevos y 3 cartas de debilidad** (la 1ª carta de debilidad bocarriba, la 2ª y 3ª bocabajo).
10. Mete las siguientes fichas dentro de la **Bolsa de los Acechadores: 1 blanca, 4 Larvas, 1 Reptador, 1 Reina y 3 Adultos + 1 Adulto por jugador**.
11. Baraja y forma los mazos de: **Objetos** (3, 1 para cada color), **Evento de Acechador nocturno, Ataque de Acechador nocturno, Contaminación y Herida grave**.
12. Baraja y revela la 1ª carta del mazo de **Acciones de computadora**. Vuelve a barajar si sale “Confinamiento”.
13. Coloca la **ficha de Tiempo** en la casilla **15** de la consola de Tiempo (por el lado **Rojo** bocarriba).

## PREPARACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

14. Reparte al azar a cada jugador **1 carta de Ayuda**.  
Ej.: Si hay 3 jugadores, reparte al azar las enumeradas del 1 al 3.
15. Cada jugador toma el **soporte de plástico para cartas** correspondiente a su número de jugador. Es el **Inventario**.
16. Retira de los **mazos de Objetivos** (Corporativos y Personales) todas las cartas que muestren un número mayor que el número de jugadores. Baraja y reparte bocabajo **1 carta** de cada mazo a cada jugador.
17. Reparte, al azar y bocabajo, **1 ficha de Contingencia** a cada jugador. Después, coloca al azar y bocabajo, **1 ficha** sobre el espacio de **Contingencia activa** del tablero. Coloca el resto de las fichas al lado del «Control de emergencias».  
**Partidas 2 jugadores:** Reparte 2 fichas a cada jugador.
18. El jugador 1 toma al azar **2 cartas de Elección de personaje**, las revela, elige **1** y devuelve la otra al mazo. Después el jugador 2, y así sucesivamente.
19. Cada jugador toma:
  - A) Su tablero de personaje y miniatura. Coloca la miniatura en el compartimento correspondiente.
  - B) El **mazo de cartas de acción** de su personaje.
  - C) La **carta de Objeto inicial** de su personaje (si tiene) y le añade todos los marcadores de munición/usuarios.
  - D) La **carta de Objeto de Misión** de su personaje.
  - E) Coloca su **ficha de Conocimiento** con la cara inactiva bocarriba (matraz vacío) en el tablero del Laboratorio.
20. El jugador 1 recibe la **ficha de jugador inicial**.

## ORDEN DE LA RONDA

### I. FASE DE LOS JUGADORES

- 1: **Robar hasta tener 5 cartas en la mano**.
- 2: **Pasa la ficha de jugador inicial en sentido horario**.  
Omítese este paso en la 1ª ronda de la partida.
- 3: **En orden de turno, cada jugador puede realizar:**
  - 2 Acciones. O...
  - 1 Acción y Pasar. O...

- Pasar. Si PASAS:
  - Puedes descartar cualquier cantidad de cartas de tu mano. Incluidas las cartas de Contaminación.
  - Coloca la carta de Ayuda por la cara «PASO».
  - **NO PUEDES** jugar más acciones en esta ronda.

Repite el Paso 3 hasta que todos Pasen.

### II. FASE DE EVENTO

- 4: **Lanza los contenedores SEC**. Si hay una ficha SEC donde la ficha de Tiempo, destapala y resuélvela.
- 5: **Mueve 1 casilla la ficha de Tiempo** y comprueba:
  - A) Autodestrucción y Procedimiento de emergencia.
  - B) Apagón de energía.
- 6: **En las Secciones con Energía, retira todos los marcadores de Ruido** de los Pasillos que no estén conectados a compartimentos con personajes.  
¡NO RETIRES el Ruido de los Pasillos de servicio!
- 7: **Cada Acechador nocturno Ataca**.  
Ataca al personaje que esté en su mismo compartimento.
- 8: **Cada Acechador que esté en un compartimento con un marcador de fuego sufre 1 Herida**.  
En el Nido o compartimentos que contengan Huevos y que no haya recogido nadie destruye 1 Huevo.
- 9: **Roba y resuelve 1 carta de Evento**. En orden:
  - A) **Movimiento de los Acechadores:** Solo los Acechadores cuyo símbolo aparece en la carta y que **NO ESTAN EN COMBATE** se mueven por el pasillo que muestre la carta.  
Si aparecen 2 números de pasillo, se mueve por 1 y luego por el otro. Si después del 1º movimiento entra en combate, no lo muevas más.  
Si se mueve a un Pasillo de servicio retíralo del tablero y mete en la Bolsa 1 ficha del mismo tipo al azar. Se pueden mover a compartimentos no explorados.
  - B) **Efecto del Evento**. Resuelve el efecto adicional en las Secciones sin Energía (Oscuridad).  
Si el mazo de Evento se agota, baraja el descarte y forma un nuevo mazo.
- 10: **Evolución de la Bolsa de Acechadores:** Saca de la bolsa 1 ficha de Acechador y resuelve su efecto:  
**Larva:** Retira esta ficha y mete 1 ficha de Adulto.  
**Reptador:** Retira esta ficha y mete 1 ficha de Reproductor.  
**Adulto/Reproductor:** Devuelve la ficha a la Bolsa. En orden de turno, cada jugador que NO ESTÉ en combate realiza una tirada de Ruido.  
**Reina:** Si hay un personaje en el Nido, coloca la Reina en el Nido y resuelve el Encuentro. En caso contrario, devuelve la ficha a la Bolsa y coloca 1 Huevo adicional en el tablero de Laboratorio.  
**Ficha en Blanco:** Devuelve la ficha a la Bolsa y mete 1 ficha de Adulto (si es posible).  
Cuando retires, dejala con el resto de fichas sin usar
- 11: **Fin de la ronda**. se inicia una nueva Ronda.

## ACCIONES

**Tipos de Acciones:** Básicas, Cartas de acción, Cartas de objetos y de Compartimento.

Coste para realizar la Acción. Descartar 0,1 o 2 cartas de la mano para realizar la Acción.

Símbolo de Acción que se puede usar en combate.

Símbolo de Acción que NO se puede usar en combate.

Si no tiene símbolo, se puede usar en combate y fuera del combate.



**MOVER:** A un compartimento **adyacente** (conectado por un Pasillo). Resuelve en orden:

- 1) Si el compartimento no está **explorado** (boca abajo) dale la vuelta, revela y resuelve la ficha de Exploración.
- 2) Si el personaje ha entrado a un compartimento **vacío** (sin personaje ni Acechador), haz una tirada de Ruido

**MOVIMIENTO CAUTELOSO:** Igual que la Acción de **MOVER** pero sin hacer una tirada de Ruido. Coloca 1 marcador de Ruido en un Pasillo de tu elección. Conectado al compartimento que estas entrando.

**RECOGER OBJETO VOLUMINOSO:** Toma 1 Objeto voluminoso que se encuentre en el compartimento en el que estés.

**INTERCAMBIAR:** TODOS los personajes que están en el mismo compartimento realizan intercambios.

Se puede enseñar e intercambiar Objetos y Objetos voluminosos. No se puede intercambiar la munición.

**PREPARAR OBJETO:** Descarta 2 Objetos combinando símbolos para obtener 1 Objeto preparado.  
No puede crearse si su carta no está disponible.

**ACTIVAR OBJETO DE MISIÓN.** Dale la vuelta al Objeto de misión. Se pueden activar en compartimentos con un marcador de Fallo.

**ACCIÓN DE COMPUTADORA:** Resuelve la carta revelada del mazo de Acciones de computadora. Después, coloca la carta en la parte inferior del mazo y revela otra carta. Debes estar en un compartimento con una Computadora de una Sección con Energía y sin un marcador de Fallo.



**DISPARAR:** Ataca a un Acechador o Huevo con un arma equipada en tu mano que esté en tu mismo compartimento y retira 1 de Munición de esa arma.

**ATACAR CUERPO A CUERPO:** Ataca a un Acechador o Huevo que esté en tu mismo compartimento.

**HUIR:** Igual que la Acción de **MOVER**. Pero antes de mover, todos los Acechadores del compartimento te atacan. Empezando por el más grande.

## OBJETOS

Hay **Objetos pesados, voluminosos, normales y de misión**.

Los **pesados** y **voluminosos** ocupan 1 mano y no pueden mantenerse en secreto.

El objeto **Cinta americana** no se puede usar para acoplar Objetos voluminosos. Un arma nunca puede sobrepasar su munición máxima.

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

Los **Objetos voluminosos** se retiran de la partida una vez analizados (sea cual sea la fuente del efecto).

Los **Objetos normales** se colocan en el **Inventario** (soporte de plástico). Otros jugadores suponen que tienes, pero no lo ven. El **Inventario** tiene capacidad infinita.

Los **Objetos de misión** de los personajes empiezan la partida desactivados. Se activan como indica la carta. Pueden intercambiarse, descartarse, etc.

**Tirar Objetos:** En cualquier momento de tu turno, puedes tirar cualquier objeto en el compartimento donde estés.

Tirar objetos no cuenta como acción. Los **Objetos voluminosos** se quedan en el compartimento. Los **Objetos normales** y **pesados** se pierden (vuelve a dejarlos bocabajo en la parte inferior de su mazo).

## METAS DE LOS JUGADORES

Para que un jugador gane, **debe cumplir 3 condiciones:**

1. **Completar su Objetivo.** De su carta de Objetivo.
2. **Sobrevivir.** Puede ocurrir de 3 maneras diferentes:
  - A) Encerrarse en la Sala de Cuarentena sin que el complejo acabe destruido.
  - B) Escapar en un contenedor SEC.
  - C) Llegar al Bunker.  
Los contenedores SEC y el Bunker se consideran que están fuera del Complejo.
3. **No quedar Infectado.** Superar el Chequeo de Contaminación.

## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- La **ficha de Tiempo** llega a la casilla **S...**
  - BIEN, sale de la casilla de la ficha de **Procedimiento de emergencia**: Las fuerzas de la Corporación barren el complejo. Todos los personajes que estén en el complejo y no se hallan encerrado en la Sala de cuarentena mueren. Los Acechadores sobreviven.
- La **ficha de Tiempo** está en la misma casilla que la **ficha de Autodestrucción roja** y debe avanzar...

O BIEN, se coloca el 13º marcador de fuego o el 11º de

fallo: El complejo explota. Muere todo lo que hay dentro (incluido Acechadores, Reina, Nido y Sala de cuarentena).

- El último jugador con vida: Muere, huye o se encierra en el Bunker. No hay nada que hacer. Si la Autodestrucción o el Procedimiento de emergencia están activados, se resolverán.

Si hay algún superviviente, pasa al **Chequeo de victoria**.

## CHEQUEO DE VICTORIA

A todos los personajes que sigan con vida:

1. **Aplica los efectos de la ficha de contingencia activa:**

**Rojo:** Mata a los que estén en la Sala de cuarentena.

*El Bunker y los Contenedores SEC son seguros.*

**Azul:** Mata a los que no hayan enviado la Señal.

*Los Contenedores SEC son seguros.*

**Amarillo:** Mata a los que tengan Conocimiento 4 o menos.

*Los contenedores SEC son seguros.*

**Verde:** Salva a todo el mundo.

*Sala de cuarentena, Bunker y los contenedores SEC son seguros.*

**Negro:** Mata a los que estén en un contenedor SEC.

*Sala de cuarentena y Bunker son seguros.*

2. **Chequeo de Contaminación:**

**A)** Si tienes una larva, saltate este paso y resuelve **B)**.

Escanea todas tus cartas de Contaminación. Si al menos en 1 aparece INFECTADO, resuelve **B)**.

En caso contrario, sobrevives. No estás infectado.

**B)** Baraja todas tus cartas de acción y roba 4 cartas, si al menos aparece 1 carta de Contaminación, mueres.

3. **Comprobar que ha cumplido la carta de Objetivo.**

## MOMENTOS CRÍTICOS DE LA PARTIDA

1. **Aparece la 1ª miniatura de Acechador:** Los jugadores descartan 1 carta de Objetivo. *Los Huevos no cuentan.*

2. **1er personaje muerto:** Abre la Puerta principal.

3. **La ficha de Tiempo llega a la casilla 08:** Se abre la Sala de Cuarentena. Dale la vuelta a la loseta de Cuarentena.

4. **Se activa la Secuencia de Autodestrucción:** Coloca la ficha de Autodestrucción, cara **amarilla** bocarriba, **3 casillas** por delante de la ficha de Tiempo. Cuando la ficha de Tiempo esté en la misma casilla que la de Autodestrucción y tenga que avanzar más:

- Mueve la ficha de Autodestrucción otras 3 casillas y voltéala por el lado **rojo**.

- Abre la Puerta principal.

*Los jugadores ya no pueden detener la Secuencia de Autodestrucción.*

La Autodestrucción se resuelve en la **fase de Evento** de la ronda marcada con la ficha de Autodestrucción roja. Todo lo que esté en el complejo morirá.

- Si se mueve y sobrepasa la consola de Tiempo, ponla en la última casilla y su efecto se resuelve durante el Chequeo de victoria.
- Es posible iniciar la Autodestrucción incluso si hay personajes encerrados en la Sala de cuarentena.

## ENERGÍA Y APAGONES



Sección con Energía



Sección sin Energía

(Oscuridad)

Los **Apagones de energía** se representan en la Consola de tiempo con los símbolos y .

Cada vez que la ficha de Tiempo pase por un **Apagón**, si la ficha de tiempo muestra su lado:

- Se produce un Apagón cuando pase por y .

- Se produce un Apagón cuando pase por .

**Resolver apagón:** Dale la vuelta a la ficha de Energía azul que tenga el número más alto para que muestre la cara roja.



## CONTINGENCIAS

Tus fichas de Contingencia se mantienen en secreto. Puedes consultarlas, pero nunca enseñarlas. Puede intercambiar información por cualquier otro medio (incluso mentir).

**NUNCA** se puede mirar la ficha de Contingencia activa. Se puede llegar a saber por eliminación.

## CONOCIMIENTO

Aumentar conocimiento:

- **Analizar una Debilidad** en el «Laboratorio» o mediante una **carta de Objeto: +3**.
- Algunas **acciones de Computadora** aumentan **+1**.
- El personaje que descubre el «Nido» obtiene **+1**.
- Realizar la acción del **compartimento «Archivo»**: el personaje **activa su ficha de Conocimiento** y obtiene **+2**. Solo puedes hacer la acción del Archivo si tienes la ficha de Conocimiento inactiva.
- Varias cartas de Acción o de Objeto (+X).



## DEBILIDADES DE ACECHADOR

Después de analizar el Objeto voluminoso, coloca su ficha en el primer espacio vacío del tablero del Laboratorio y pon bocarriba su carta de Debilidad. No puedes analizar varias veces el mismo Objeto para descubrir Debilidades (pero sí para aumentar el nivel de Conocimiento).

Las cartas de Debilidad descubiertas son modificadores para aquellos personajes que tengan el nivel de Conocimiento necesario. En nivel 3 la 1ª, nivel 5 la 1ª y 2ª, y en nivel 8 las 3.



## PUERTAS

Nunca puede haber más de una en un Pasillo. 3 estados:

- **Abierta.** Sin ficha de Puerta.
- **Cerrada:** Con ficha de Puerta. Evita el movimiento de jugadores y Acechadores. No se pueden lanzar Granadas a través de una Puerta cerrada. Si uno o varios Acechadores intentan moverse a través de una misma Puerta cerrada, la destruyen en lugar de moverse (se considera que todos los Acechadores se mueven a la vez).
- **Destruída:** Puerta tumbada. No evita el movimiento. No se pueden volver a cerrar.

*Si debes poner una Puerta y no quedan, retira del tablero 1 Puerta cerrada y colócala en el Pasillo pertinente.*

**Puerta principal:** No le afectan las acciones que abren puertas. Se abre automáticamente cuando:

- Muere el 1er personaje.
- Se voltea la ficha de Autodestrucción por el lado rojo.
- Se usa el objeto «Llave de la puerta principal».

Una vez abierta, no puede volver a cerrarse.



## PASILLOS DE SERVICIO

Se consideran Pasillos. No son accesibles a los personajes. Si se debe colocar un marcador de Ruido en un Pasillo de Servicio, se coloca en su área reservada del tablero.

*No se pueden colocar Puertas en los Pasillos de Servicio.*



## CARTAS DE CONTAMINACIÓN

Se pueden descartar al Pasar. Al recibir 1 carta de Contaminación, colócala en la parte superior de la pila de descartes de cartas de Acción. NO se pueden gastar para pagar el coste de Acciones.

Al retirar una carta de Contaminación, colócala en la parte inferior del mazo de Contaminación.

**Procedimiento de Infección:** coloca 1 miniatura de Larva en tu tablero de personaje. Si ya había una Larva en tu tablero de personaje, mueres y colocas una miniatura de Reptador.

## TIRADA DE RUIDO

Coloca un marcador de Ruido en el Pasillo correspondiente. Pasillo 1, 2, 3 o 4.

**Peligro:** Mueve todos los Acechadores de los compartimentos adyacentes que no esten en combate a tu compartimento. En caso contrario, coloca 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que no tenga ya un marcador de Ruido.

**Silencio:** No ocurre nada. Si tienes Mucosidad, resuelve **Peligro** en su lugar.



## FICHAS DE EXPLORACIÓN



**Fichas de Exploración de Superficie:** Se usan en la cara opcional del tablero.

El número indica la cantidad de Objetos que se pueden buscar en ese compartimento. Después de resolver una ficha de Exploración, retírala de la partida.



**Silencio:** No hagas una tirada de Ruido. No ocurre nada. Si tienes un marcador de Mucosidad, resuelve el efecto de **Peligro** (en lugar de **Silencio**). Debes colocar 1 marcador de ruido si hiciste un **Movimiento cauteloso**.



**Peligro:** No hagas una tirada de Ruido. Mueve todos los Acechadores de compartimentos adyacentes que no esten en combate a tu compartimento.

En caso contrario, coloca 1 marcador de Ruido en cada Pasillo que no tenga ya un marcador de Ruido. Se resuelve la ficha de **Peligro** aunque hayas hecho un **Movimiento cauteloso**.



**Mucosidad:** Coloca 1 marcador de Estado en tu tablero de jugador.



**Fuego:** Coloca 1 marcador de Fuego en el compartimento.



**Fallo:** Coloca 1 marcador de Fallo en el compartimento.



**Puerta:** Coloca 1 Puerta en el Pasillo por el que has entrado.

## MARCADORES



**Ruido:** No puede haber más de 1 en un Pasillo. Si se debe colocar el 2º, retira todos los marcadores de Ruido de todos los Pasillos conectados a ese compartimento y resuelve un **Encuentro**.



**Mucosidad:** El **Silencio** se resuelve como **Peligro**. Un personaje solo puede tener 1 marcador de Mucosidad.



**Fuego:** Cada vez que un jugador termine su turno en un compartimento con Fuego, sufre 1 **Herida leve**. Si se debe colocar el 13º marcador de Fuego, el complejo explota. No puede haber más de 1 marcador de Fuego en un compartimento. Se puede poner en compartimentos no explorados.



**Fallo:** Impide usar la acción del compartimento. Tampoco se puede usar la computadora. Si se debe colocar el 11º marcador de Fallo, el complejo explota. No puede haber más de 1 marcador de Fallo en un compartimento. En el Nido y Compartimento contaminado nunca se colocan marcadores de Fallo. Un marcador de Fallo en la Sala de cuarentena no tiene efecto en los personajes que ya estén allí encerrados.

## ESCAPAR EN UN CONTENEDOR SEC



Se lanzan automáticamente durante la fase de Evento de las rondas marcadas con una ficha SEC. Al revelar la ficha:

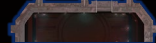
- **Lanzar A, Lanzar B** o **Lanzar C:** El personaje del espacio de contenedor correspondiente escapa. Retira su miniatura.
- **Lanzar todos:** Todos los personajes que estén en un espacio de contenedor SEC escapan. Retira su miniatura.
- **No lanzar:** Ningún personaje escapa.

**Cuando un personaje no logra escapar:** Sufrir 1 **Herida grave** y vuelve al compartimento «Sistema de Envío de Carga» correspondiente.

*Los contenedores SEC solo tienen capacidad para 1 personaje.*

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

## HUIR AL BUNKER



Para huir al Bunker se deben cumplir **todas** las condiciones:

- El personaje debe estar en el compartimento «Salida». Casilla 001 en el tablero básico.
- La Puerta principal debe estar abierta.
- El Rover debe estar en la salida del complejo O BIEN el personaje tiene un Traje de supervivencia.
- No hay ningún Acechador en el compartimento.

## 2 Acción «Huir del complejo»:

- Si el Rover está en la «Salida»: Coloca a tu personaje y el Rover junto al Bunker.  
*El Rover solo tiene capacidad para 1 personaje.*
- Si tienes un Traje de supervivencia: Haz una tirada de Ruido. Fallas el intento de Huir si aparece un Acechador en tu compartimento. De lo contrario, coloca tu personaje en el Bunker.

## COMBATE

DISPARAR	CUERPO A CUERPO
Retira 1 marcador de Munición del arma	Roba directamente 1 carta de Contaminación. Si fallas el ataque sufres 1 Herida grave
Fallo	Fallo
1 Herida a	1 Herida a
1 Herida a	1 Herida a
1 Herida	1 Herida
2 Heridas	1 Herida ¡Sí, solo 1!

**Dado de Ventaja:** Úsalo cuando Dispares en Secciones con Energía (en lugar del dado rojo). Le afectan todos los efectos que se refiere al dado de Combate. No se puede usar en Cuerpo a cuerpo.

Descarta 1 carta para infligir 1 Herida.  
*Este resultado no cuenta como ni.*

Infliges 1 Herida. Si descartas 1 carta, inflige +1 Herida.

## HERIDAS ACECHADORES Y MUERTE

Cada vez que un Acechador sufra Heridas:

**Larva / Huevo:** Con 1 Herida muere. Retira su miniatura.

**Reptador / Adulto:** Roba 1 carta de Ataque de Acechador, ignora todo excepto el símbolo de sangre. Si el número es igual o menor que la cantidad de Heridas, muere.

*Si muere retira la miniatura de Acechador y coloca una ficha de Objeto Voluminoso Cuerpo de Acechador.*

**Reproductor / Reina:** Igual que los Reptadores y los Adultos pero roba 2 cartas de Ataque de Acechador (en lugar de 1) y suma el valor de sus símbolos de sangre.

◆ **Símbolo de Repliegue:** Roba una carta de Evento y mueve al Acechador por el Pasillo que indique.

## ATAQUE DE LOS ACECHADORES

**Larva (Infestar):** Recibe 1 carta de Contaminación y retira la Larva del tablero. Si no tienes una Larva en el tablero de personaje ponla en tu tablero de personaje.

**Resto de Acechadores:** Roba 1 cara de Ataque de Acechador. Si la carta muestra el símbolo del Acechador que realiza el ataque, resuelve su efecto. *En caso contrario el ataque falla.* Resuelve el efecto adicional del icono de Oscuridad si se resuelve en una Sección sin energía.

**Objetivo del ataque:** Quien tenga menos cartas de Acción en la mano. Empates: Empezando por el Jugador inicial, siguiendo el orden de turno. Si se agota el mazo de Ataque de Acechador, baraja el descarte para formar un nuevo mazo.

## HERIDAS DE LOS PERSONAJES Y MUERTE

Usa 1 marcador de Estado. Si el marcador de Herida llega a la tercera casilla, retira el marcador de Herida y roba 1 carta de Herida grave (dejala bocarriba al lado de tu tablero). Las Heridas leves se infligen y se resuelven de una en una.

**Muerte:** Cuando un personaje con 3 Heridas graves recibe 1 Herida adicional (leve o grave). Retira su miniatura y pon 1 ficha de Cadaver de personaje, devuelve a la reserva todas sus fichas de Contingencia, tira todos sus Objetos voluminosos en el compartimento donde ha muerto y el resto de Objetos se retiran de la partida. Los efectos de las Heridas graves no son acumulativos (pero si cuentan para el límite de 3 Heridas).

## VENDAR Y CURAR HERIDAS

**Vendar una Herida grave:** Pon boca abajo la carta de Herida grave. El efecto de la Herida grave se ignora. La Herida sigue contando para el límite de 3 Heridas graves.

**Curar:** Retira el marcador de Herida leve o descarta una Herida grave vendada.

## ENCUENTROS

- 1) Retira los marcadores de Ruido de todos los Pasillos conectados a ese compartimento. *Recuerda que el Pasillo de servicio cuenta como Pasillo.*
- 2) Saca 1 ficha de Acechador de la bolsa y coloca su miniatura en el compartimento.
- 3) Compara el número de la ficha de Acechador con la cantidad de cartas en la mano del jugador:  
*Aparecen 2 números, resuelve el Azul para secciones con Energía y el Rojo para secciones sin energía (Oscuridad).*
  - Si es menor: El Acechador realiza un Ataque por sorpresa contra ese personaje.
  - Si es igual o mayor: No ocurre nada.

**Si sacas la ficha en Blanco:** Devuélvela a la Bolsa y coloca un marcador de Ruido en todos los pasillos conectados a ese compartimento. *El Encuentro se da por terminado.* Si era la última ficha en la Bolsa, mete 1 ficha de Adulto adicional (si es posible).

## CARA OPCIONAL DEL TABLERO

Prepara igual que una partida normal, con las excepciones:

- Coloca fichas de Exploración Superficie en las Encrucijadas y todos los compartimentos de los Edificios (🏠).
- Coloca el mazo de cartas de Superficie de Marte junto al tablero. *Este mazo solo se usa en este modo de juego.*

Roba 1 carta del Objeto indicado.

Roba y resuelve 1 carta de Superficie de Marte. *Recuerda después hacer la tirada de Ruido (siguiendo las reglas normales del juego).*

**Encrucijadas:** No pueden tener ni 🏠. Están conectadas por Caminos. Siempre están a Oscuras.

Los personajes se mueven entre Encrucijadas con normalidad a través de los Caminos. *No necesitas el Traje de Supervivencia.* Todas las Encrucijadas de la Superficie están conectadas a todas las Zonas, así que el ruido se coloca en la Zona que tenga el número correspondiente 🏠.

2 **Usar el Rover para moverte por la Superficie:** Mueve a tu personaje y el Rover a cualquier otro compartimento «Salida». *No haces ninguna tirada de Ruido. No puedes usarlo si estás en combate.*

2 **Usar el Rover para huir del complejo:** Igual que la acción Huir al Bunker (con el Rover).

2 **Huir a pie al Bunker:** Igual que la acción Huir al Bunker (a pie), pero debes de estar en la Encrucijada adyacente. *Necesitas el Traje de Supervivencia para Huir (pero no para moverte por la superficie de Marte).*

**Compartimentos «Salida»:** 004, 005, 009, 016 y 023.

La Zona 🏠 adyacente al Edificio está conectada a todos los compartimentos de ese Edificio. *Como un Pasillo de servicio. La Zona con un 3 es la única que no está adyacente a ninguno.*

3 Cuando hagas una tirada de Ruido en la Superficie, tira el dado naranja de 12 caras. *En lugar del dado normal.*

*Si sale Peligro en una Encrucijada, mueve todos los Acechadores que estén en la Superficie a la Encrucijada del personaje (no muevas los que están en los Edificios o en combate). Si no, coloca 1 marcador de Ruido en cada Zona que no tenga ya un marcador de Ruido.*

Cuando el dado naranja muestre esta cara, roba 1 carta de Superficie de Marte. Resuelve la parte inferior de la carta si tienes un «Traje de supervivencia» o estás en un Edificio (🏠). En caso contrario, resuelve la parte superior.

**Superficie de marte:** Encrucijadas y compartimentos 🏠.

Si un Acechador se mueve a un número 🏠, como cuando está en un Edificio o una Encrucijada, se devuelve su ficha a la bolsa. *Igual que un Pasillo de servicio.*

## JUGAR CON PERSONAJES DEL NÉMESIS

**Piloto, Capitán, Científico, Exploradora, Soldado y Mecánico.** Puedes elegir uno de los Personajes sustitutos que se indica en la carta de Elección de personaje. Ningún otro jugador puede elegir el mismo color. *Ejemplo: No pueden haber Superviviente y Soldado en la misma partida (que son 2 rojos).*

Empiezan la partida sin ningún Objeto inicial, con el Objeto de misión que viene en el Lockdown y sin carta de Rasgo (la carta de Rasgo viene en la expansión Aftermath).

**Piloto:** Usa el mazo de acción que viene en el Lockdown.

## JUGAR CON INTRUSOS DEL NÉMESIS

- No uses las Debilidades «Vulnerabilidad al Fuego» y «Vulnerabilidad a los fosfatos».
- Dale la vuelta al tablero de Laboratorio de los Acechadores para mostrar el de los Intrusos y coloca: 5 Huevos y 3 cartas de Debilidad de Intruso al azar y bocabajo.
- Cambia las fichas de Acechador por las de Intruso.
- Usa el mazo de Eventos de Intruso que viene en el Lockdown y el mazo de Ataque de Intruso del Nemesis. **Debilidades de los Intrusos:** Son accesibles a todos los personajes una vez descubiertas. *No necesitas Conocimiento.*

## MODO SOLITARIO

Roba 2 cartas de Objetivo Solitario/Cooperativo (en lugar de las normales). Y roba 2 fichas de Contingencia (en lugar de 1). La cantidad de Objetos disponibles en los compartimentos se reduce a la mitad (redondeado hacia arriba).

## MODO COOPERATIVO

Cada jugador roba 1 carta de Objetivo Solitario/Cooperativo. *Quedan a la vista de todos.* Roba 1 ficha de Contingencia para todos los jugadores.

Para ganar, se deben cumplir TODOS los objetivos y al menos 1 personaje debe sobrevivir. *Si un Objetivo es obtener 8 de Conocimiento, el personaje con 8 de Conocimiento debe sobrevivir.*

**Resucitar:** Llevar el cadáver del personaje a Urgencias. Al inicio de la ronda, resucita sin Heridas leves y todas las Heridas graves vendadas. *Resucita siempre que no haya un marcador de Fallo o un Acechador.*

## RECUERDA

1. Los personajes no pueden atacar directamente a otros personajes. *Pero si de manera colateral.*
2. El tablero se divide en 3 Secciones: S-01, S-02 y S-03. *Separadas por Escaleras de emergencia.*
3. Las cartas de Objetivos se mantienen en secreto. *Puedes consultarlas, pero nunca enseñarlas.*
4. No puedes usar los Objetos en otros personajes (a no ser que se indique lo contrario). *Ejemplo: Botiquín, Ropa, etc.*
5. Si se cancela un Objeto de un solo uso con una carta de «Interrupción», la carta de Objeto se descarta.
6. Las cartas se descartan bocarriba.
7. **En combate:** Cuando hay algún Acechador nocturno en el mismo compartimento que un personaje. Los Huevos no cuentan como estar en combate.
8. Las miniaturas nunca pueden estar en los Pasillos. *Los efectos de moverse por un Pasillo se resuelven después del movimiento.*
9. Si una Carta de acción requiere que estes en un compartimento con una computadora, no importa si la Sección tiene Energía o no. *Ejemplo: Puedes usar la Carta Cuarentena del Centinela aunque no haya Energía.*
10. El compartimento Sistema de soporte vital no daña a los huevos del Nido. *Permanecen intactos.*
11. Si por cualquier medio, debes poner una Larva en tu tablero de personaje y ya tenias una Larva, mueres y colocas una miniatura de Reptador. *Ejemplo: Píldoras de cafeína.*
12. Los Supervivientes son: Superviviente, Rata de Laboratorio y personajes del Némesis original. *El resto son trabajadores del complejo.*
13. Si debes colocar un Acechador Adulto y no quedan: Retira del tablero todos los Acechadores Adultos que no estén en combate y mete en la bolsa la misma cantidad +1 de fichas de Adulto (si es posible).


## COMPARTIMENTOS «ESPECIALES»

**ASCENSOR S-01/02/03** Necesita energía y no estar en combate.

**1 LLAMAR AL ASCENSOR.** Colócalo en tu sección.

**1 USAR EL ASCENSOR:** Mueve tu personaje y la loseta de Ascensor a otra sección. **NO HAGAS** una tirada de Ruido por este movimiento. *Puedes llevarte a quien quieras (con su permiso).*

### CONTROL DE EMERGENCIAS

**2 INICIAR PROCEDIMIENTO DE EMERGENCIA:** Coloca la ficha  en el número donde esté la ficha de Tiempo dividido entre 2 (*redondeado hacia abajo*). La partida termina inmediatamente cuando la ficha de Tiempo salga de esa casilla. La «Sala de cuarentena» se abre. *Dale la vuelta a la loseta.*

**2 HECHA UN VISTAZO A UNA CONTINGENCIA:** Roba de la reserva 1 ficha de Contingencia.

### ESCALERAS DE EMERGENCIA

No forman parte de ninguna Sección. Siempre están a oscuras. Se les puede colocar 1 marcador de Fallo (*pero no tiene ningún otro efecto*). El compartimento 003 de la cara opcional del tablero funciona como una Escalera de Emergencia.

### REPOSITORIO

**2 PREPARAR EQUIPO:** TODOS los personajes que estén en el Repositorio pueden realizar la acción básica «Preparar Objeto» con descuento de 1 componente. *Les cuesta solo 1.*


### SALA DE CUARENTENA

Roba 1 carta adicional si empiezas la ronda aquí (*si no tiene un marcador de Fallo*). Se aplica también al principio de la partida.

**2 ENCIERRATE AQUÍ:** (*solo si está abierta*). Haz una tirada de Ruido, fallas si aparece un Acechador. *Puedes encerrarte aunque hayan personajes ya dentro. Se puede activar la Autodestrucción aunque hayan personajes ya dentro.*

### SUMINISTRO DE ENERGÍA DE RESERVA

**2 RESTAURAR LA ENERGÍA:**

- 1. Reinicia la energía:** (*No hagas este paso si hay 3 fichas de Energía activadas*). Activa las 2 fichas de energía que tengan el número más bajo, desactiva las demás.
- 2. Reorganizar las fichas de Energía:** Redistribuye las fichas de energía como quieras.
- 3.** Dale la vuelta a la ficha de tiempo para mostrar .

## COMPARTIMENTOS BÁSICOS «I»

### ARCHIVO

**2 EXAMINA LOS ARCHIVOS:** (*Solo si tienes la ficha de Conocimiento inactiva*). Obtén +2 Conocimiento y activa tu ficha de Conocimiento. Después, echa un vistazo a CUALQUIER ficha de Contingencia. *Menos la Contingencia activa.*

### CENTRO DE TRANSMISIONES

**2 ENVÍA LA SEÑAL:** Coloca 1 marcador de estado en el espacio de Señal de tu tablero de personaje.

**2 COMPRUEBA UN OBJETIVO:** Escoge 1 jugador con 1 marcador de Señal en su tablero. Ese jugador te muestra sus cartas de Objetivos. *En secreto.*

### ENTRADA A LAS CUEVAS

**2 MUÉVETE POR LOS PASILLOS DE SERVICIO:** Muévete a cualquier compartimento ya explorado que tenga un Acceso a los Pasillos de servicio. Luego resuelve un ataque contra ti como si fuera un Acechador 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.

**2 ENERGIZA UNA SECCIÓN:** Activa la ficha de energía de la Sección en la que estás.

### LABORATORIO

**2 ANALIZA UN OBJETO:** *Solo si hay algún Objeto voluminoso en el compartimento.* Obtén +3 Conocimiento. Coloca el Objeto voluminoso analizado en el 1er espacio vacío del tablero de Laboratorio y dale la vuelta a la carta de Debilidad. *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.*

### NIDO

El personaje que lo descubra obtiene +1 Conocimiento. *No se puede Registrar ni poner un marcador de Fallo. El Nido es destruido cuando no quedan Huevos en el tablero de Laboratorio.*

**2 COGE 1 HUEVO:** Coge 1 Huevo del tablero de Laboratorio y realiza una tirada de Ruido.

**1 DESTRUIR HUEVOS:** Realiza una acción básica de «Disparar» o «Atacar cuerpo a cuerpo». Cada Herida destruye 1 Huevo. *Atacando cuerpo a cuerpo no robas carta de Contaminación ni recibes 1 Herida grave si fallas.* Después de realizar la acción Destruir huevos haz una tirada de Ruido.

### SALA DE DESCONTAMINACIÓN

**2 DESCONTAMÍNATE:** Escanea todas las cartas de Contaminación de tu mano y retira todas las Infectadas. Retira la larva y marcador de Mucosidad de tu tablero.

### SISTEMA DE ENVÍO DE CARGA A

**2 MÉTETE EN UN CONTENEDOR SEC:** *Solo si la ficha de Tiempo coincide con una ficha SEC y el contenedor A está vacío.* Descarta toda tu mano y pasa turno. Coloca tu miniatura en el contenedor A.

### SISTEMA DE REFRIGERACIÓN

**2 INICIA LA SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN:** Coloca la ficha de Autodestrucción, por el lado amarillo, 3 casillas por delante de la ficha de Tiempo.

### URGENCIAS

**2 TRATA TUS HERIDAS:** Venda **todas** tus Heridas graves O BIEN cura 1 de tus Herida graves vendadas O BIEN cura todas tus Heridas leves.

## COMPARTIMENTOS BÁSICOS «II»

### COMPARTIMENTO CONTAMINADO

**QUEDAS CUBIERTO DE MUCOSIDAD AL REGISTRAR:** Cada vez que realices una acción «Registrar» en este compartimento, recibes 1 marcador de Mucosidad.

### CONTROL DEL SEC

**2 PROGRAMA EL SEC:** Mira 1 ficha SEC. Puedes mover esa ficha 1 casilla adelante o atrás en la Consola de Tiempo. *No puedes moverla a la misma casilla que la ficha de Tiempo. No puedes moverla donde ya haya otra ficha SEC.*

### CONTROL DE SISTEMA DEFENSIVO

**2 ACABAR CON LA AMENAZA:** Coloca 1 marcador de Fallo en este compartimento O BIEN reduce en 1 su contador de Objetos. Escoge un compartimento sin marcador de Fallo y en el que haya algún Acechador: Coloca 1 marcador de Fallo en ese compartimento, todos los Acechadores sufren 1 Herida y los personajes sufren 1 Herida grave.

### CUERPO DE GUARDIA

**2 LLÉVATE EQUIPO:** Reduce en 1 el contador de Objetos de este compartimento y obtén el Objeto preparado «Taser» o «Traje de supervivencia».

### LABORATORIO DE PRUEBAS

**2 OBTÉN EL NEUTRALIZADOR:** Si tienes al menos Conocimiento 4, obtienes el objeto preparado «Neutralizador».





### QUIRÓFANO

**2 REALIZA UNA OPERACIÓN QUIRÚRGICA:** Escanea todas las cartas de Contaminación de tu mano, mazo y pila de descartes y retira todas las que aparezca INFECTADO. Retira la Larva de tu tablero. Después, recibes 1 Herida leve, descartas toda tu mano y pasas turno. Baraja todas tus cartas de acción para formar un nuevo mazo.

### SISTEMA DE ENVÍO DE CARGA B/C

**2 MÉTETE EN UN CONTENEDOR SEC:** *Solo si la ficha de Tiempo coincide con una ficha SEC y el contenedor correspondiente está vacío.* Descarta toda tu mano y pasa turno. Coloca tu miniatura en el contenedor correspondiente (B/C).

### SISTEMA DE SOPORTE VITAL

**2 DESPRESURIZA UN COMPARTIMENTO:** Escoge un compartimento con Acceso a los Pasillos de servicio y que no contenga Puertas destruidas. Cierra todas las Puertas de ese compartimento, retira el marcador de Fuego (*si tiene*) y coloca la ficha  en ese compartimento. Si se abre o se destruye una de sus Puertas, retira la ficha  inmediatamente. Si la ficha  sigue al final de la fase de los jugadores, todo lo que esté en ese compartimento muere. A continuación, retira la ficha .