



MANUAL DE JUEGO

NEMESIS

SEMBRADORES DEL VACÍO



JUEGO Y EXPANSIÓN:
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

CONTENIDO

- 2 **CONTENIDOS**
- 3 **PREPARACIÓN**
- 4 **INTRODUCCIÓN AL JUEGO**
- 4 **CARACTERÍSTICAS DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO**
- 4 **SISTEMA DE LOCURA**
- 4 **GUARIDAS**
- 5 **REGLAS DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO**
- 5 **ENCUENTROS**
- 6 **REGLAS DE LA FASE DE EVENTO**
- 6 **CAMBIOS EN LAS REGLAS**
- 8 **RESUMEN DE LAS REGLAS**



1 tablero del Sembrador del Vacío



17 fichas de Sembradores del Vacío
(1 en blanco, 16 Sembradores del Vacío)



7 Locura de personaje



3 fichas de Exploración de guarida



20 cartas de Ataque de Sembrador del Vacío



20 cartas de Evento de Sembrador del Vacío



20 cartas de Pánico



8 cartas de Debilidad de Sembradores del Vacío



5 cartas de Ayuda de Sembradores del Vacío

MINIATURAS:



3 Guardidas



6 Acechadores



4 Susurradores





1 Acosador





1 Expoliador

SÍMBOLOS DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO:

 ACECHADOR

 SUSURRADOR

 ACOSADOR

 EXPOLIADOR

Nota: en la expansión Sembradores del Vacío no existe equivalente a la Larva!

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO NÉMESIS: Adam Kwapiński

DISEÑO DE LA EXPANSIÓN VOID SEEDERS: Adam Kwapiński

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

REGLAS: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACIONES: Bożena Chądzyńska, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Pótoranos, Anna Myrcha

DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos,

Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

MODELOS EN 3D: Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Marcin Świerkot

AGRADECIMIENTOS:

Un agradecimiento especial a Ken Cunningham y Jordan Luminais. Agradecimiento especial a todos los mecenas que nos han ayudado a hacer realidad este juego.

Gracias a toda la gente que se unió a nosotros para hacer pruebas a ciegas en ArBar y que jugó al juego en Tabletop Simulator.

Pruebas de juego: Paweł Czochoła, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk; toda la gente que se unió a nosotros para hacer pruebas a ciegas en ArBar y que jugó al juego en Tabletop Simulator.

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

REVISIÓN: Hervé Daubert,

con la inestimable colaboración de nuestros mecenas.

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: Diego García.

PREPARACIÓN

Cuando utilices esta expansión, considera los términos Intruso y Sembradores del Vacío sinónimos.

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



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

2] Retira el **Compartimento cubierto de mucosidad** de la reserva de piezas de **compartimento «2»**.

Baraja todas las piezas de **compartimento «2»** sin mirar su cara frontal y coloca boca abajo y al azar una pieza de compartimento «2» en cada uno de los espacio de compartimento con un «2» tablero principal.

3] A continuación usa el mismo método para colocar todas las **piezas de compartimento «1»** en los espacios de compartimento marcados con un «1».

4] Retira 2 **fichas de Exploración** de «**Mucosidad**» y 2 de «**Silencio**» de la reserva de fichas de Exploración.

Después añade 3 **fichas de Exploración de «guaridas»**. Mezcla todas las fichas de Exploración y coloca una ficha al azar en cada pieza de compartimento y en cada **Motor** (recuerda que no hay Objetos en los Motores)

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

6] Coloca 1 marcador de Estado en la casilla «B» de la **consola de Destino**.

7] Coge la cantidad que corresponda de fichas de **Cápsula de escape**:
– **1-2 jugadores:** 2 Cápsulas de escape.
– **3-4 jugadores:** 3 Cápsulas de escape.
– **5 jugadores:** 4 Cápsulas de escape.

Coloca en la sección «A» la Cápsula de escape con el número más bajo; después coloca en la sección B la siguiente Cápsula de escape en orden numérico. Coloca el resto de Cápsulas de escape alternándolas entre «A» y «B».

Las fichas de Cápsula de escape deben colocarse con la cara «bloqueada» boca arriba.

8] Coge las dos **fichas de Motor** marcadas con el número 1 (1 de «dañado» y 1 de «en funcionamiento») y mézclalas boca abajo. Colócalas boca abajo y una encima de la otra en el espacio de Motor «1» que les corresponde en el tablero. La ficha de Motor que está encima indica el verdadero estado del Motor.

Repite este paso para las fichas de Motor «2» y «3».

9] Coge el **tablero del Sembrador del Vacío**, ponlo cerca del tablero y coloca en los espacios correspondientes:

– 5 **fichas de Huevo**

– 3 **cartas de Debilidad** de Sembrador del Vacío escogidas al azar. Se colocan boca abajo, de tal forma que los jugadores no saben qué Debilidades descubrirán durante la partida

10] Coge la **bolsa del Intruso** y mete dentro las siguientes **fichas de Sembradores del Vacío**: 1 en blanco y 2 fichas de los Sembradores del Vacío al azar.

Después añade 1 ficha de Sembradores del Vacío adicional al azar por cada jugador de la partida.

El resto de fichas de Sembradores del Vacío se dejan cerca de los tableros. Se usarán durante la partida.

11] Reemplaza los mazos de Evento y Ataque de Intruso con los componentes correspondientes de la expansión **Sembradores del Vacío**. Baraja y pon boca abajo cerca del tablero los siguientes mazos: 3 mazos de **Objeto** (rojo, amarillo y verde), el de **Evento**, el de **Ataque de Sembrador del Vacío**, el de **Contaminación**, el de **Pánico** y el de **Herida grave**.

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

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

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

13] Coloca 1 marcador de Estado en la casilla verde de la **consola de Tiempo**. Este será el **marcador de Tiempo**.

14] Coge tantas **cartas de Ayuda** como jugadores haya en la partida y reparte una carta a cada jugador al azar. Si hay 3 jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 3; si hay 4 jugadores, coge las cartas numeradas del 1 al 4, etc.

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

15] Cada jugador coge el **soporte de cartas de Inventario** con el mismo número que su carta de Ayuda. Se usa para mantener ocultas tus cartas de Objeto durante la partida.

Después, cambia las cartas de Ayuda básicas por las cartas de Ayuda de Sembradores del Vacío.

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

Baraja estos dos mazos por separado y reparte a cada jugador 1 carta del mazo de Objetivos corporativos y 1 carta del mazo de Objetivos personales. ¡Todos los jugadores deben mantener sus cartas de Objeto ocultas el resto de jugadores!

La primera vez que cualquier personaje se encuentre con un Intruso, tendrás que escoger cuál de los dos Objetivos quieres cumplir durante la partida.

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

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

18] Tras elegir los personajes, añade 1 **ficha de Locura** del color correspondiente a la Bolsa del Intruso por cada jugador que esté en la partida.

19] Cada jugador coge los siguientes componentes:

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

B) La **miniatura** de su personaje, que coloca en el Hibernatorio.

Inserta la miniatura de tu personaje en una peana de plástico coloreada.

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

D) La **carta de Objeto inicial (arma)** de su personaje y la coloca en uno de los dos espacios de mano de su tablero de personaje. Después, pone una cantidad de **marcadores de munición** igual a la capacidad de Munición de esa arma, indicada en la carta de arma.

E) Las 2 cartas de **Objeto de misión** de su personaje y las pone con la cara **horizontal** hacia arriba cerca de tu tablero de personaje. Estos objetos NO ESTÁN activos al inicio de la partida, pero los personajes pueden llevar a cabo pequeñas Misiones durante la partida para activarlos.

F) Deja este espacio para la pila de descarte de acción: aquí es donde irán las cartas de acción usadas (y las cartas de Contaminación).

G) Coloca 1 **medidor de Locura** en cada tablero de personaje (sobre el dibujo de la miniatura del personaje y la casilla de Mucosidad). Después, coloca un marcador de Estado en la casilla 1 del medidor de Locura.

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

21] Coloca la **ficha de Cadáver de personaje azul** en el Hibernatorio. Esta ficha representa el cuerpo de un pobre diablo que yace en un charco de sangre.

Durante la partida, trata esta ficha como un Objeto voluminoso de **Cadáver de personaje**.



INTRODUCCIÓN AL JUEGO

Todas las naves tienen su voz, una melodía de maquinaria y sistemas secundarios que la tripulación acaba conociendo íntimamente durante los largos viajes. El problema es que, desde nuestra última misión, nuestra nave suena MAL. Algo anda mal en la forma en la que nos habla. Murmullos apenas audibles. Susurros extraños que ninguna máquina podría provocar. Parece como si los oscuros pasillos y enormes compartimentos CANTARAN.

Algunos hemos tratado de localizar la fuente de estas interferencias, pero siempre parecen ir un paso por delante. Pronto, acosados por su continua presencia, empezamos a quebrarnos. Nuestro ingeniero grabó algunas palabras en su piel con un cuchillo. Cuando le preguntamos por qué nos contestó: «Los secretos incandescentes deben escribirse con sangre». Poco después, nuestra navegadora se dio un paseo espacial sin su traje. Cuando la recogimos, su rostro, congelado y cuarteado, sonreía con una mueca que nunca olvidaré.

Ahora es todavía peor. Los ruidos se han convertido en voces que susurran historias de masacres y horror. Nos rodean y nos pastorean por la nave con un objetivo oscuro. Necesito **COMPRENDERLAS** antes de que sea demasiado tarde. Apoyo la mano en el pomo de mi pistola, mirando la espalda de mis dos últimos compañeros de tripulación. Veo oscuros misterios retorciéndose en el interior de sus cráneos. Solo necesitaría un par de agujeros de bala para liberarlos...

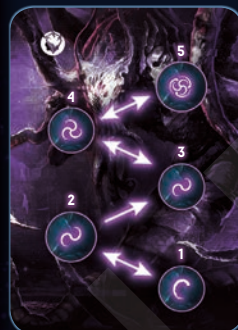
Los Sembradores del Vacío son unas criaturas extrañas. Principalmente, porque no existen. Solo sus Guaridas, su Nido y su único guardián, el Expoliador, tienen forma física. Y, aún peor, el Expoliador está protegido por las Guaridas, que tienen que ser destruidas para poder herirle. Las alucinaciones y la locura harán que, a veces, te comportes de forma irracional. Deberás cuidar tu mente para evitar estos efectos.

CARACTERÍSTICAS DE LOS SEMBRADORES

SISTEMA DE LOCURA

En la expansión *Sembradores del Vacío*, los personajes pueden volverse **Locos**. Esto se indica avanzando un **marcador de Estado** en el **medidor de Locura**. Los jugadores robarán también **cartas de Pánico** cuando el juego lo pida.

NIVEL DE LOCURA Y CARTA DE MEDIDOR DE LOCURA



Este medidor representa el nivel de Locura de un personaje. Cuando tiene lugar un Encuentro, el tipo de Sembrador de Vacío que aparece está en función del nivel de Locura del personaje que provoca el Encuentro.

El nivel de Locura sigue las flechas del medidor cuando cambia, lo que significa que cuando un personaje llega al nivel 3 ya no hay vuelta atrás.

El nivel de Locura nunca puede superar 5. Cualquier personaje con un nivel de Locura 5 muere inmediatamente si tiene que aumentar su nivel de Locura otra vez.

*Cuando se usa la expansión *Sembradores del Vacío*, los jugadores jamás ponen una miniatura de Intruso en su tablero de personaje. Tampoco ponen nunca un marcador de Estado en la casilla de Mucosidad.*



FICHA DE LOCURA DE PERSONAJE

Estas fichas representan la posibilidad de cada personaje de volverse loco por diferentes efectos del juego. Durante la preparación, mete 1 ficha de Locura del color correspondiente en la Bolsa del Intruso por cada jugador que esté en la partida.



Icono de Locura

CARTAS DE PÁNICO

Las cartas de Pánico representan situaciones donde los personajes pueden perder el control.

Cuando un jugador tiene que resolver una carta de Pánico, roba la carta superior del mazo de Pánico. Después, compara el nivel de Locura impreso en la carta al lado del icono de Locura con el nivel de Locura de su personaje.

Si el nivel de Locura es inferior al valor de la carta de Pánico, o si el nivel de Locura es suficiente para disparar el efecto de la carta pero ese efecto no puede resolverse, el nivel de Locura del personaje aumenta en 1.

En caso contrario, resuelve el efecto de la carta robada.

Cuando un personaje esté a punto de resolver el efecto especial de una carta de Pánico, otro jugador que esté en el mismo compartimento puede utilizar una Interrupción para cancelar dicho efecto. En ese caso, el nivel de Locura del jugador que robó la carta no aumenta.

GUARIDAS



Las Guaridas son la causa principal de las alucinaciones que están sufriendo los personajes en la expansión *Sembradores del Vacío*. A pesar de ser entidades físicas, las Guaridas comparten muchos rasgos con los Sembradores del Vacío. Entran en juego a través de las fichas de Exploración.

Las Guaridas se consideran Intrusos a la hora de utilizar cualquier acción (p. ej. Granada).



FICHA DE EXPLORACIÓN GUARIDAS

No hagas una tirada de Ruido por este movimiento. Coloca una miniatura de Guarida en el compartimento.

Los personajes en el mismo compartimento que una Guarida se consideran en Combate.

EFFECTO DE GUARIDA

Al igual que los marcadores de Fuego, las Guaridas tienen un efecto que se dispara al final de la ronda: cada vez que un personaje termina su ronda (icada ronda!) en un compartimento con una Guarida, este personaje hace una tirada de Ruido.

¡Esta es la única forma de hacer una tirada de Ruido en Combate!

MOVIMIENTO DE GUARIDA

Las Guaridas no pueden moverse. No se mueven por cartas de Evento o efectos de Repliegue o Peligro.

HERIDAS DE LA GUARIDA Y MUERTE

Para golpear a una Guarida con un Disparo o un Ataque cuerpo a cuerpo, el jugador debe sacar al menos

Cuando una Guarida sufre Heridas, roba 2 cartas de Ataque de Intruso y compara el número total de Heridas con la carta que tenga la cantidad más alta en su símbolo de «sangre».

Si el valor del símbolo de «sangre» es igual o menor que el número de Heridas, la Guarida es destruida.

Si cualquiera de las dos cartas tiene el símbolo de Repliegue, la Guarida no resulta destruida, independientemente del valor del símbolo de «sangre».

Las Guaridas también pueden destruirse con la Despresurización de emergencia.

DESTRUIR UNA GUARIDA

Una Guarida deja detrás un Cuerpo de Intruso al ser destruida.

Coloca su miniatura en el tablero del Sembrador del Vacío, en una de las casillas de Guarida destruida.

Cuando las 3 casillas de Guarida destruida están llenas, el Expoliador se considera destruido. Desde este momento, se ha completado uno de los requisitos para el Objetivo «La gran cacería».

REGLAS DE LOS SEMBRADORES

HERIDAS DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO Y MUERTE

La expansión *Sembradores del Vacío* introduce algunos cambios en las reglas de resistencia de los Intrusos. Cuando compruebes los efectos de las Heridas, trata a cada tipo de Sembrador del Vacío de forma distinta:

ACECHADOR: roba 2 cartas de Ataque de Sembrador del Vacío y escoge el número más bajo para comprobar el efecto de la Herida.

Si cualquiera de las cartas muestra el símbolo de Repliegue, el Acechador se repliega.

SUSURRADOR: roba 1 carta de Ataque de Sembrador del Vacío y comprueba el efecto de la Herida.

ACOSADOR: roba 2 cartas de Ataque de Sembrador del Vacío y escoge el número más alto para comprobar el efecto de la Herida.

Si cualquiera de las cartas muestra el símbolo de Repliegue, el Acosador se repliega.

EXPOLIADOR: el Expoliador no puede ser destruido por medios convencionales. Nunca puede recibir marcadores de Herida, de ninguna forma. La única forma de matarlo es destruir todas las Guardias en juego.

Cuando el Expoliador debiera recibir una Herida, roba 1 carta de Ataque de Sembrador del Vacío. Cualquier número en el símbolo de «sangre» se ignora, pero el Expoliador puede tener que Replegarse como resultado del ataque.

Cuando los jugadores consiguen destruir la última Guardia, se retira inmediatamente la miniatura del Expoliador del tablero (si está en él).

IMPORTANTE - Los Sembradores del Vacío no mueren ni dejan fichas de Cuerpo de Intruso.

Cuando derrotas a cualquier Sembrador del Vacío, retiras su miniatura y metes 1 ficha de Sembrador del Vacío al azar en la bolsa del Intruso.

MOVIMIENTO DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO

Los Sembradores del Vacío ignoran las Puertas cerradas durante su movimiento.

Cuando se mueven, los Sembradores del Vacío tratan las Puertas cerradas de cualquier Pasillo como Puertas abiertas.

ENCUENTROS

Los Encuentros se resuelven siguiendo estos pasos:

1) Retira todos los marcadores de Ruido de todos los Pasillos conectados a este compartimento, incluidos los de los Pasillos de servicio si el compartimento tiene algún Acceso a los Pasillos de servicio.

2) Roba 1 ficha de Sembrador del Vacío de la bolsa del Intruso. El efecto del Encuentro varía en función del tipo de ficha sacada de la bolsa del Intruso:

1 FICHA DE SEMBRADOR DEL VACÍO

A) Chequea el nivel de Locura del personaje que acaba de provocar el Encuentro.

Coge una miniatura del tipo indicado por el símbolo del medidor de Locura y colócala en el compartimento.

B) Si la cantidad de cartas en la mano del jugador es menor que el número de la ficha de los Sembradores del Vacío tiene lugar un Ataque por sorpresa.

C) Deja a un lado la ficha de Sembrador del Vacío a un lado.

Las fichas de Intruso de esta expansión no tienen símbolos de Sembradores del Vacío. La intensidad de las pesadillas que asedian a los personajes depende de cuánto hayan descendido en su locura.

Si no hay miniaturas del tipo necesario cuando un efecto de juego o un Encuentro te pide que coloques una miniatura de Sembrador del Vacío en el tablero, coloca una miniatura de Sembrador del Vacío del tipo inmediatamente inferior.

Por ejemplo, si desencadenas un Encuentro con Acosador pero no quedan miniaturas de Acosador, coloca una miniatura de Susurrador en su lugar.

FICHA DE LOCURA DE PERSONAJE

A) Coloca un marcador de Ruido en cada Pasillo conectado al compartimento donde tuvo lugar el Encuentro.

B) El jugador cuyo personaje provocó el Encuentro resuelve una carta de Pánico. ¡En este caso no importa el color de la ficha!

C) Vuelve a meter la ficha de Locura en la bolsa.

FICHA EN BLANCO

A) Coloca un marcador de Ruido en cada Pasillo conectado al compartimento donde tuvo lugar el Encuentro.

B) Vuelve a meter la ficha en blanco en la bolsa.

ATAQUE POR SORPRESA

Todos los Sembradores del Vacío de la expansión tienen el mismo Ataque por sorpresa.

El personaje blanco de un Ataque por sorpresa de un Sembrador del Vacío coge 1 carta de Contaminación y resuelve una carta de Pánico en lugar de robar una carta de Ataque de Intruso.

ENTRAR EN UN COMPARTIMENTO CON UN SEMBRADOR DEL VACÍO

Cuando un personaje entra en un compartimento ocupado por un Sembrador del Vacío no resuelve un Encuentro.

El Sembrador del Vacío y el personaje se consideran en Combate inmediatamente.



REGLAS DE LA FASE DE EVENTO

Resuelve los siguientes pasos en la fase de Evento:

4: CONSOLA DE TIEMPO

Mueve el marcador de Tiempo en la consola de Tiempo, 1 casilla hacia la derecha.

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

5: ATAQUE DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO

Cada Sembrador del Vacío en Combate con un personaje le ataca, siguiendo las reglas del juego base.

6: DAÑO POR FUEGO

Cada Sembrador del Vacío y Guarida que estén en el mismo compartimento que un marcador de Fuego sufren 1 Herida.

7: RESOLVER CARTA DE EVENTO

Roba y resuelve 1 carta de Evento.

8: NUEVO PASO - ACECHAR

1) Busca compartimentos que tengan algún Sembrador del Vacío que no esté en Combate y que no tenga personajes en los compartimentos adyacentes (recuerda que los Sembradores del Vacío ignoran las Puertas cerradas).

2) Coloca un marcador de Ruido en cada Pasillo conectado con esos compartimentos (a no ser que tengan ya uno).

3) Retira del tablero todos los Sembradores del Vacío de esos compartimentos y mete en la bolsa del Intruso una ficha de Sembrador del Vacío al azar por cada uno de los Sembradores del Vacío que hayas retirado.

Las pesadillas se desvanecen en el aire cuando los personajes las pierden de vista. Por desgracia, no permanecen así mucho tiempo.

9: EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DEL INTRUSO

Saca 1 ficha de Sembrador del Vacío de la bolsa del Intruso.

Su efecto depende de la ficha que se haya sacado:

1
WARNING

SEMBRADOR DEL VACÍO:

Vuelve a meter la ficha de Sembrador del Vacío a la bolsa del Intruso. En orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido, excepto aquellos que ya están en combate con un Sembrador del Vacío o una Guarida.



LOCURA DE PERSONAJE:

Si el personaje del color correspondiente está muerto, hibernado o en una Cápsula de escape, retira la ficha de Locura de la bolsa y roba otra ficha.

En caso contrario, el personaje de ese color resuelve una carta de Pánico.

Vuelve a meter la ficha de Locura en la bolsa del Intruso.



EN BLANCO:

Mete una ficha de Sembrador del Vacío al azar en la bolsa del Intruso.

Si no quedan fichas de Sembrador del Vacío, no pasa nada.

Vuelve a meter la ficha de Locura en la bolsa del Intruso.

CAMBIOS EN LAS REGLAS

Al jugar con esta expansión se modifican algunas reglas debido a la naturaleza especial de los Sembradores del Vacío.

MUCOSIDAD

En la expansión *Sembradores del Vacío* no hay Mucosidad. Los jugadores ignoran todas las reglas referidas a la Mucosidad.

ACCIÓN DE DESCANSAR

Los jugadores pueden reducir su nivel de Locura en 1 y/o Escanear las cartas de Contaminación de su mano cuando realizan la acción de Descansar/Duchas/Cantina.

¡Recuerda que no siempre es posible reducir el nivel de Locura!

Si un jugador obtiene un resultado de INFECTADO cuando Escanea sus cartas de Contaminación, termina con su nivel de Locura en la casilla final (la quinta), sin importar si utilizó la acción de Descansar/Duchas/Cantina para reducir su nivel de Locura.

Si el personaje ya está en la 5ª casilla de su medidor de Locura y obtiene un resultado INFECTADO, no sucede nada (pero su nivel de Locura no disminuirá).

ACCIÓN DE INTERRUPCIÓN

En la expansión *Sembradores del Vacío*, las cartas de Interrupción tienen un efecto adicional además de su efecto normal: cuando un personaje resuelve una carta de Pánico, cualquier otro personaje en el mismo compartimento puede jugar una carta de Interrupción para cancelar ese efecto.

DUCHAS

En la expansión *Sembradores del Vacío* no hay Mucosidad así que ignora la regla referida a las fichas de Mucosidad.

Los jugadores pueden usar la acción de las Duchas para rebajar su nivel de Locura y/o Escanear cartas de Contaminación de su mano (consulta acción de Descansar).

CANTINA

Además de curar 1 Herida leve, los jugadores pueden usar la acción de la Cantina para rebajar su nivel de Locura y/o Escanear cartas de Contaminación de su mano (consulta acción de Descansar).

QUIRÓFANO

Cuando un personaje realiza una acción de Operación quirúrgica, puede reducir su nivel de Locura a 3 en lugar de retirar de su tablero de personaje una Larva.

El resto de reglas del Quirófano son las mismas que las del juego base de *Némesis*.

LABORATORIO

La expansión *Sembradores del Vacío* usa un método ligeramente distinto para descubrir las Debilidades e incluye un nuevo mazo de Debilidades de Sembrador del Vacío.

En lugar de analizar el Objeto voluminoso de Cadáver de personaje, los jugadores Analizan un nivel de Locura de personaje. Para poder hacerlo, tiene que estar presente en el Laboratorio al menos un personaje vivo con un nivel de Locura igual o mayor que 3.

El resto de reglas del Laboratorio son las mismas que las del juego base de *Némesis*.

*Recuerda que en la expansión **Sembradores del Vacío**, la única forma de conseguir un Cuerpo de Intruso es destruir una Guarida.*

ANTÍDOTO

Cuando un personaje realiza la acción del Antídoto, puede reducir su nivel de Locura a 3 en lugar de retirar de su tablero de personaje una Larva.

El resto de reglas del Antídoto son las mismas que las del juego base de *Némesis*.

ROPA

En la expansión *Sembradores del Vacío* no hay Mucosidad así que ignora la regla referida a las fichas de Mucosidad.

Los jugadores pueden seguir utilizando la Ropa para vendar Heridas graves.

CARTAS DE CONTAMINACIÓN

Cuando un jugador obtiene un resultado INFECTADO al Escanear una carta de Contaminación durante una acción de Descansar o de Duchas/Cantina, aumenta su nivel de Locura a 5.

El resto de reglas sobre las cartas de Contaminación son las mismas que las del juego base de *Némesis*.

CHEQUEO DE CONTAMINACIÓN

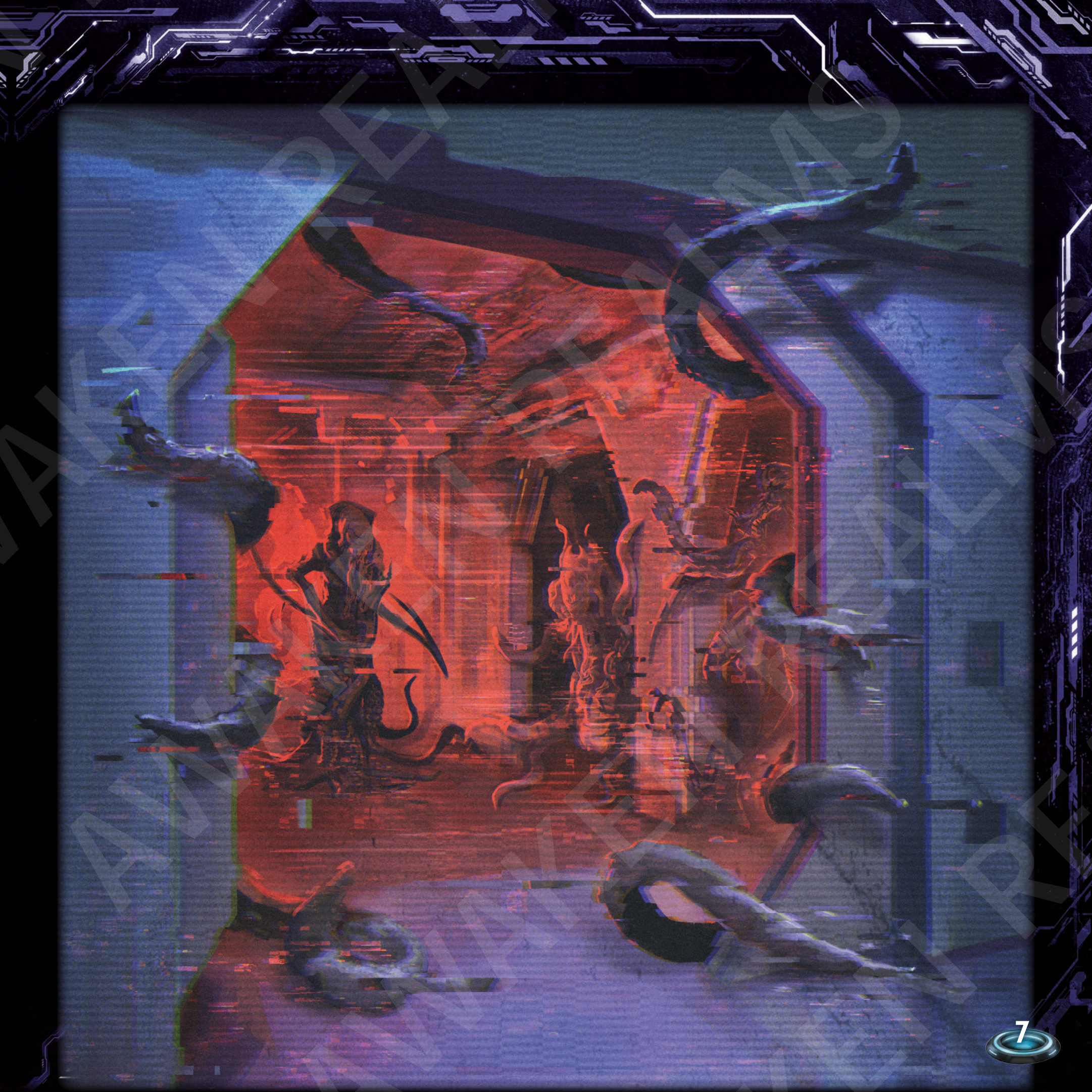
Todos los personajes vivos chequean las cartas en su mazo de acción, su mano y su pila de descarte de acción.

1) Por cada carta de Contaminación, aumenta su nivel de Locura en 1. El nivel de Locura de un personaje no puede ser superior a 5 en este paso (no puede morir).

2) Cada jugador cuyo personaje tenga su nivel de Locura en 5, baraja todas sus cartas para crear un nuevo mazo de acción y roba las 4 primeras cartas. Si hay al menos 1 carta de Contaminación (Infectada o no), este personaje muere.

Los personajes con un nivel de Locura de 5, se saltan el paso 1 y resuelven el paso 2 directamente.





RESUMEN DE REGLAS

LOCURA

Cualquier personaje con un nivel de Locura 5 muere inmediatamente si tiene que aumentar su nivel de Locura otra vez.

CARTAS DE PÁNICO

Cuando roba una carta de Pánico, si el nivel de Locura del personaje es menor que el valor al lado del símbolo de Pánico, o si el efecto no puede resolverse, el personaje aumenta su nivel de Locura.

En caso contrario, resuelve el efecto de la carta de Pánico.

Las cartas de Pánico pueden ser interrumpidas por otros jugadores.

GUARIDAS

Los personajes en un compartimento con una Guarida se consideran en Combate.

Cada vez que un personaje termina su ronda en un compartimento con una Guarida, hace una tirada de Ruido (aunque estén en Combate).

Una Guarida destruida deja un Cuerpo de Intruso.

Coloca su miniatura en una casilla de **Guarida destruida** en el tablero de Sembrador del Vacío.

Cuando todas las Guaridas son destruidas, el Expoliador es derrotado y no puede aparecer más en la partida.

HERIDAS DE LOS SEMBRADORES DEL VACÍO Y MUERTE

ACECHADOR: roba 2 cartas de Ataque de Sembradores del Vacío y escoge el número más bajo para comprobar el efecto de la Herida.

SUSURRADOR: roba 1 carta de Ataque de Sembrador del Vacío y comprueba el efecto de la Herida.

ACOSADOR: roba 2 cartas de Ataque de Sembrador del Vacío y escoge el número más alto para comprobar el efecto de la Herida.

EXPOLIADOR: el Expoliador no puede ser herido, pero si puede Replegarse. Para derrotar al Expoliador deben destruirse todas las Guaridas. Si eso sucede, retira inmediatamente la miniatura del Expoliador del tablero.

GUARIDA: roba 2 cartas de Ataque de Sembrador del Vacío y escoge el número más alto para comprobar el efecto de la Herida. Si hay un símbolo de Repliegue, la Guarida no es destruida.

ENCUENTROS

1) Retira todos los marcadores de Ruido de todos los Pasillos conectados con este compartimento.

2) Saca 1 ficha de Intruso de la bolsa del Intruso. El efecto del Encuentro varía en función del tipo de ficha sacada de la bolsa del Intruso:

1 SEMBRADOR DEL VACÍO:

A) Chequea el nivel de Locura del personaje que acaba de provocar el Encuentro. Coge una miniatura del tipo indicado por el símbolo del medidor de Locura y colócala en el compartimento.

B) Si la cantidad de cartas en la mano del jugador es menor que el número de la ficha de los Sembrador del Vacío tiene lugar un Ataque por sorpresa.

C) Deja a un lado la ficha de los Sembrador del Vacío a un lado.

1 LOCURA DE PERSONAJE:

A) Coloca un marcador de Ruido en cada Pasillo conectado al compartimento donde tuvo lugar el Encuentro.

B) El jugador cuyo personaje provocó el Encuentro resuelve una carta de Pánico. ¡En este caso no importa el color de la ficha!

C) Vuelve a meter la ficha de Locura en la bolsa.

1 EN BLANCO:

1) Coloca un marcador de Ruido en cada Pasillo conectado al compartimento donde tuvo lugar el Encuentro.

2) Vuelve a meter la ficha en blanco en la bolsa.

ATAQUE POR SORPRESA

El personaje coge 1 carta de Contaminación y resuelve una carta de Pánico.

EVOLUCIÓN DE LA BOLSA DEL INTRUSO

Saca 1 ficha de Sembrador del Vacío de la bolsa del Intruso.

Su efecto depende de la ficha que se haya sacado:

1 SEMBRADOR DEL VACÍO

A) Vuelve a meter la ficha de Sembrador del Vacío a la bolsa del Intruso.

B) En orden de turno, todos los jugadores hacen una tirada de Ruido, excepto aquellos que ya están en combate con un Sembrador del Vacío o una Guarida.

1 LOCURA DE PERSONAJE

A) El personaje de ese color resuelve una carta de Pánico.

B) Vuelve a meter la ficha de Locura en la bolsa del Intruso.

1 EN BLANCO:

A) Mete una ficha de Sembrador del Vacío al azar en la bolsa del Intruso

Si no quedan fichas de Sembrador del Vacío, no pasa nada.

B) Vuelve a meter la ficha en blanco en la bolsa del Intruso.

DESCANSAR, CANTINA Y DUCHAS

Cuando los personajes realizan la acción de Descansar/Cantina/Duchas, reducen su nivel de Locura en 1. No pueden reducir su nivel de Locura de 3 a 2.

LABORATORIO

Para poder Analizar un nivel de Locura de personaje, tiene que estar presente en el Laboratorio al menos 1 personaje vivo con un nivel de Locura igual o mayor que 3.

ACECHAR

1) Busca compartimentos que tengan algún Sembrador del Vacío que no esté en Combate y que no tenga personajes en compartimentos adyacentes (recuerda que los Sembradores del Vacío ignoran las Puertas cerradas).

2) Coloca un marcador de Ruido en cada Pasillo conectado con esos compartimentos (a no ser que tengan ya uno).

3) Retira del tablero todos los Sembradores del Vacío de esos compartimentos y mete en la bolsa del Intruso una ficha de Sembrador del Vacío al azar por cada uno de los Sembradores del Vacío que hayas retirado.