

# 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 del Manual de juego).

## COMPARTIMENTOS BÁSICOS «I»

Las 10 piezas de compartimento básico, que se identifican por el número «I» 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 del Manual de juego).

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



### 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 enseñártelos 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 del Manual de juego).

### 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 del Manual de juego).



### 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 del Manual de juego).



### 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 del Manual de juego).

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



### 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 del Manual de juego).

Si hay 1 marcador de Fuego en un compartimento que contenga Huevos que no haya recogido nadie, destruye uno de esos Huevos durante el paso «Los Acechadores nocturnos sufren daño por Fuego» de la fase de Evento.

Más información sobre los efectos de los marcadores de Fuego en «Marcadores de Fuego» (página 19 del Manual de juego).

En el Nido nunca pueden colocarse marcadores de Fallo.

**NOTA:** recuerda que un Huevo es un Objeto voluminoso (consulta «Objetos» en la página 25 del Manual de juego).

**NOTA:** no es posible realizar acciones «Registrar» en el Nido.

### DESTRUIR HUEVOS:

Cuando un personaje está en un compartimento que contenga Huevos que no haya recogido nadie (o sea, que no estén en posesión de ningún personaje), puede intentar destruir esos Huevos. Para ello, el personaje realiza una acción básica «Disparar» o «Atacar cuerpo a cuerpo» de la forma normal, pero con la diferencia de que no tiene que cumplir el requisito de estar en Combate para realizar la acción. Cada Herida infligida, sea del tipo que sea, destruye un Huevo.

En el caso de una acción «Atacar cuerpo a cuerpo», el personaje no roba 1 carta de Contaminación ni sufre Heridas si no consigue golpear a su blanco.

Después de cada intento individual de destruir un Huevo, se debe hacer una tirada de Ruido.

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

# HOJA DE COMPARTIMENTOS



## 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 del Manual de juego).*



## 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 del Manual de juego).*

## 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 del Manual de juego).*



## 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 cualesquiera 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 del Manual de juego).*



## 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.

# HOJA DE COMPARTIMENTOS

## 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 del Manual de juego).

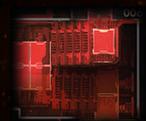
#### O BIEN



### 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 del Manual de juego).



## 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 «II: Fase de Evento» (página 13 del Manual de juego) y «Restaurar la Energía» (página 24 del Manual de juego).

# RESUMEN DE LAS REGLAS

## ORDEN DE LA RONDA

### I: FASE DE LOS JUGADORES

- 1) Cada jugador roba hasta 5 cartas de acción.
- 2) La ficha de Jugador inicial se pasa al jugador de la izquierda.
- 3) **Turnos de los jugadores.** Empezando por el Jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador:
  - realiza dos acciones;
  - O BIEN realiza una acción y pasa;
  - O BIEN pasa.

Después de pasar, el jugador puede descartar tantas cartas de su mano como quiera.

Los jugadores que pasan dejan de tomar parte en los subsiguientes turnos de la fase.

El paso 3 se repite hasta que todos los jugadores hayan pasado.

### II: FASE DE EVENTO

- 4) Se lanzan los contenedores SEC.
- 5) En la consola de Tiempo, la ficha de Tiempo se mueve una casilla.

Se comprueba si se tienen que resolver la secuencia de Autodestrucción y el Procedimiento de emergencia.

Si la ficha de Tiempo pasa por un Apagón, se comprueba si la Energía debe disminuir.
- 6) Retirada de los marcadores de Ruido.
- 7) Ataques de los Acechadores nocturnos.
- 8) Los Acechadores nocturnos sufren daño por Fuego.
- 9) Se resuelve 1 carta de Evento:

Movimiento de los Acechadores nocturnos.

Efecto del Evento (y efecto de Oscuridad si hay alguno).
- 10) Evolución de la bolsa de los Acechadores nocturnos: saca 1 ficha y resuelve su efecto.

## MOMENTOS CRÍTICOS DE LA PARTIDA

### PRIMER ENCUENTRO

Cuando el primer Acechador nocturno (sea del tipo que sea) aparece en el tablero, todos los jugadores deben escoger 1 de sus Objetivos y retirar de la partida, bocabajo, el otro.

### PRIMER PERSONAJE MUERTO

La primera vez que un personaje (sea del jugador que sea) muere, la Puerta principal se abre inmediatamente.

### SALA DE CUARENTENA

Cuando la ficha de Tiempo llega a una casilla blanca, la Sala de cuarentena pasa a estar accesible.

### SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN

Cuando la cara roja de la ficha de Autodestrucción se ponga bocarriba, la Puerta principal se abrirá automáticamente y ya no se podrá detener la secuencia de Autodestrucción.

## EXPLORACIÓN

Al entrar en un compartimento no explorado (o sea, bocabajo):

- 1) Dale la vuelta a su pieza de compartimento (o sea, ponla bocarriba).
- 2) Revela su ficha de Exploración y resuelve su efecto. Algunos efectos pueden cancelar el paso 3.
- 3) Si no hay ni un personaje ni un Acechador nocturno en el compartimento, haz una tirada de Ruido.

## ACCIONES

No puedes descartar ninguna de tus cartas de Contaminación para pagar el coste de una acción.

### ACCIONES BÁSICAS

**1** Descarta de tu mano 1 carta de acción para realizar una acción básica.

**2** Descarta de tu mano 2 cartas de acción cuando realices una acción «Movimiento cauteloso».

## CARTAS DE ACCIÓN

Descarta la carta de la acción que quieres realizar y paga su coste descartando la cantidad requerida de cartas de acción adicionales.

### ACCIONES DE COMPARTIMENTO

Descarta de tu mano la cantidad requerida de cartas de acción para realizar la acción de un compartimento.

Estas acciones no se pueden realizar en compartimentos que tengan un marcador de Fallo.

### ACCIONES DE OBJETO

Descarta de tu mano la cantidad requerida de cartas de acción para realizar la acción de un Objeto.

Además, algunos Objetos (los de un solo uso) deben descartarse después de realizar su acción.

## TIPOS DE OBJETO

### OBJETOS NORMALES

Los Objetos normales los colocas en tu Inventario. De esta forma, nadie salvo tú sabe exactamente qué has encontrado.

### OBJETOS DE MISIÓN

Al inicio de la partida, estas cartas son Misiones, no Objetos, y se colocan con la cara horizontal bocarriba. Estos Objetos pueden activarse cumpliendo la Misión requerida.

### OBJETOS PESADOS

Puedes llevar contigo un máximo de dos Objetos pesados, uno en cada uno de tus espacios de mano.

Si quieres cambiar uno de los Objetos pesados que lleves por otro Objeto, puedes Tirar el que no quieras sin tener que usar una acción.

### OBJETOS VOLUMINOSOS

Son las fichas de Huevo de Acechador nocturno, Cuerpo de Acechador nocturno y Cadáver de personaje.

Son necesarios para descubrir las Debilidades de los Acechadores nocturnos.

Ocupan un espacio de mano, como los Objetos pesados.

Cuando tires uno de estos Objetos, coloca su ficha en el compartimento donde estés.

## COMBATE

Estás en Combate siempre que estés en el mismo compartimento que un Acechador nocturno.



### DISPARAR:

- 1) Escoge un arma y un blanco.
- 2) Retira 1 marcador de Munición del arma escogida.
- 3) Tira 1 dado de Combate:

En las Secciones con Energía, usa 1 dado de Ventaja en lugar de 1 dado de Combate.

Si infliges Heridas, usa un marcador de Heridas para indicar la cantidad de Heridas pertinente y colócalo junto al Acechador (o súmalo a las Heridas que tenga si ya hay un marcador de Heridas junto a él). Luego, roba 1 carta de Ataque de Acechador nocturno para comprobar el efecto de la Herida.



### ATACAR CUERPO A CUERPO:

- 1) Roba 1 carta de Contaminación.
- 2) Escoge un blanco.
- 3) Tira 1 dado de Combate (las tiradas de 2 Heridas se tratan como 1 Herida):

Si infliges 1 Herida, usa un marcador de Heridas para indicarla y colócalo junto al Acechador nocturno (o súmalo a las Heridas que tenga si ya hay un marcador de Heridas junto a él). Luego, roba 1 carta de Ataque de Acechador nocturno para comprobar el efecto de la Herida.

Si no consigues golpear a tu blanco, el Acechador nocturno te inflige 1 Herida grave.



### HUIR (ACCIÓN «MOVER» ESPECIAL):

- 1) Escoge un compartimento adyacente al que quieras ir.
- 2) Roba y resuelve 1 carta de Ataque de Acechador nocturno por cada Acechador nocturno que esté en el compartimento del que quieres Huir:

Si mueres, coloca 1 ficha de Cadáver de personaje en el compartimento donde estabas.

Si sobrevives, muévete. Resuelve el movimiento de la forma habitual (o sea, explora el compartimento si es necesario, haz una tirada de Ruido, etc.).

## ATAQUE DE ACECHADOR NOCTURNO

- 1) Escoge al personaje que será el blanco del Ataque de Acechador nocturno (si hay más de uno, será el que tenga menos cartas en la mano).
- 2) Roba y resuelve 1 carta de Ataque de Acechador nocturno:

Si algún símbolo de Acechador nocturno de la carta corresponde al tipo de Acechador nocturno que ataca, el Ataque tiene éxito: resuelve el efecto descrito en la carta (y también el efecto de Oscuridad si hay alguno).

Si ningún símbolo de Acechador nocturno de la carta corresponde al tipo de Acechador nocturno que ataca, el Ataque falla.

### SÍMBOLOS DE ACECHADOR NOCTURNO:



- LARVA



- REPTADOR



- ADULTO



- REPRODUCTOR



- REINA



- EN BLANCO

## SÍMBOLO DE COMBATE



**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, significa que puede realizarse tanto en Combate como cuando no se está en Combate.

## METAS DE LOS JUGADORES

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 SEC 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.