

METAMORPHIS

INFILTRADOS
DEL SINDICATO

REGLAMENTO



CRÉDITOS

Diseño del juego principal:
Filippo Chirico

Diseño adicional del juego:
Tony Neville, Thibaud Tocqueville

Redacción:
Tony Neville, Tracey Smart, Thibaud Tocqueville

Edición:
Tracey Smart, Luca Ruella

Director de arte, concepto y escultura de miniaturas:
Alexei Popovici

Escultor asistente:
Dmitri Obonin

Ilustración de portada:
Filip Cebotari

Ilustración del mapa:
Ede Laszlo

Otras ilustraciones:
Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Diseño gráfico del libro de reglas:
Sergio Pérez Cruz

Productor Ejecutivo y Project Management:
Emiliano Mancini

Traducción al castellano:
Jordi Jurado (Adakin) & Joan Arós (Elentar) -
www.darkstone.es

Pruebas del juego:
Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Antonio Antonelli, Simone Gilardi, Roberto Moiso, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino, Fabrizio Ferroni, James D.

Agradecimiento especial a todos nuestros patrocinadores de Kickstarter, especialmente aquellos que revisaron el material de preproducción.

ÍNDICE

INFILTRADOS DEL SINDICATO	3
PREPARACIÓN	3
Losetas y marcadores	3
Marcador de tanque de Halón	3
Cartas de infestación	3
Nivel de dificultad	3
Partidas de 5 ó 6 jugadores	3
MODO TRAIADOR	3
Caché del agente	4
Mazo de cartas del agente	4
Modo tradicional	4
Modo celda	4
Modo Paranoia	4
En todos los casos, durante la fase de preparación	4
MISIÓN 1	5
MISIÓN 2	6
MISIÓN 3	8
MISIÓN 4	10
MISIÓN 5	11
MISIÓN 6	12
MISIÓN 7	13
MISIÓN 8	14
MISIÓN 9	15
MISIÓN 10	16
NOTAS	18
LEYENDA DE MARCADORES	19
RESUMEN DE RONDA	20

INFILTRADOS DEL SINDICATO

La expansión Infiltrados del Sindicato añade 2 miembros más a la tripulación; Jasper Jackson y Akira Gozen.

Junto con la nueva tripulación, vienen un nuevo dado de Neo-Morfosis y las cartas para ampliar la partida a 5-6 jugadores.

Tienes nuevas cartas de Infestación que engendran más alienígenas y una nueva línea de Neo-Morfosis que crea alienígenas más duros de roer, los tubérculos, las viudas y los barrenadores.

Estos nuevos alienígenas pueden añadirse a cualquier partida para hacerla más difícil.



PREPARACIÓN

La preparación de cada misión se ilustra en el minimapa de la misión. Los sectores están indicados por el número sobre cada loseta del mapa. Algunas misiones requieren una preparación adicional que se indicará en cada misión.

Objetivos de la misión

El objetivo principal para cumplir la misión.

Condiciones de victoria

Las tareas que deben realizar los miembros de la tripulación. Todas las condiciones de victoria deben cumplirse para finalizar la misión.

Reglas adicionales

Reglas extras para la misión.

LOSETAS Y MARCADORES

Coloca las losetas y marcadores como se indica en el minimapa de la misión.

MARCADOR DE TANQUE DE HALON

Comienza cada misión con un marcador de tanque de Halón cargado en el SIP, a menos que se indique lo contrario en la preparación de la misión.

CARTAS DE INFESTACIÓN

Coloca una carta de Infestación en cada loseta a menos que se indique lo contrario en la preparación de la misión.

NIVEL DE DIFICULTAD

Para **disminuir** el nivel de dificultad, añade marcadores de Terminal al mapa.

Para **aumentar** el nivel de dificultad, elimina algunos marcadores de Terminal del mapa o avanza el panel secundario de tiempo en el SIP.

PARTIDAS DE 5 Ó 6 JUGADORES

Sustituye las cartas de Infestación del juego principal por las nuevas cartas de Infestación de la expansión Infiltrados del sindicato.

Sustituye los dados de Neo-Morfosis del juego principal por los dados de Neo-Morfosis de la expansión Infiltrados del sindicato.

MODO TRAIADOR

Para jugar a Neo-Morfosis en el modo Traidor se necesitan tres o más jugadores.

En este modo de juego, uno o varios de los jugadores trabajan en secreto contra los demás.

Cuando se juega en el modo Traidor, antes de comenzar la partida, cada jugador recibe una carta del mazo de agente que indica su papel en el juego: Tripulación o Agente.

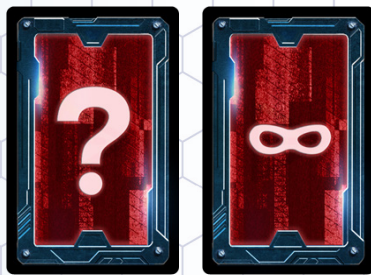
La identidad del Agente o Agentes se oculta al principio de la partida y los Agentes no sabrán que son un equipo hasta que se revelen abiertamente a todos los jugadores.

Mientras está oculto, el o los agentes juegan como parte del equipo, aunque pueden manipular secretamente la partida en su beneficio. El agente o agentes pueden revelar su verdadera naturaleza en cualquier momento de la partida, pero para ganar deben revelarse antes de que se cumpla la última condición de victoria.

El o los agentes se revelan mostrando la carta de Agente. Esta es una acción que puede realizarse en cualquier momento, incluso cuando el agente no está activo. El primer agente que revele su papel se lleva inmediatamente el alijo de agente, que es un mazo de cartas que contiene algunos objetos útiles y armas que puede utilizar el agente contra los demás jugadores para ganar la partida. Si hay otros agentes presentes, pueden elegir cuándo revelarse y empezar a apoyar abiertamente al primer agente.

Para jugar en el modo Traidor, solo tienes que elegir una de las misiones de esta expansión.

Para ganar, los agentes deben completar el Objetivo del agente, indicado en la información de la misión.



AGENT DECK

AGENT CACHE

Una vez que se descubre a un agente, hay algunos pequeños cambios en el juego:

A partir de ahora, el agente será el primer jugador en la Fase de tripulación. Los miembros restantes de la tripulación deciden su orden de juego cuando el agente se haya activado.

Cuando los personajes obtienen nuevos temas de las cajas, lo hacen en secreto.

Cada jugador mantiene las cartas de objetos boca abajo en la zona de juego y las cartas solo se revelan cuando se juegan. Los miembros cooperativos (incluidos los agentes que no se han revelado) pueden mostrar los objetos boca abajo a los demás, para poder comerciar de forma cooperativa.

Los agentes tienen objetivos diferentes a los del resto del equipo cooperativo.

Los agentes pueden atacar puertas y terminales. El valor de la resistencia de la puerta y de los terminales aparece en el SIP.

CACHÉ DEL AGENTE

El primer agente revelado tiene acceso a un caché oculto de recursos representados por car-

tas en el Caché del agente. Los agentes obtienen estas cartas solo cuando revelan su verdadera identidad a los demás jugadores. Las cartas pueden ser intercambiadas con otros agentes más tarde.

MAZO DE CARTAS DE AGENTES

Durante la configuración de las partidas en el modo Traidor, se barajan las cartas para crear un Mazo de Agente para asignar los roles al azar.

Hay tres maneras diferentes de hacerlo:

MODO TRADICIONAL

Prepara el Mazo de Agente de la siguiente manera:

- Una carta de Agente.
- Un número de cartas de Tripulación igual al número de jugadores menos uno.

En este modo, todos los jugadores de la tripulación saben que hay exactamente un agente, pero nadie sabe quién es.

MODO CELDA

Prepara un Mazo de Agente más grande de la siguiente manera:

- Un número de cartas de Agente igual al número de jugadores menos uno.
- Un número de cartas de Tripulación igual al número de jugadores menos uno.

Los jugadores de la tripulación sabrán que hay un agente como mínimo, pero podría haber varios agentes trabajando en equipo. Ni siquiera los agentes saben cuántos otros hay en la estación.

MODO PARANOIA

Prepara el Mazo de Agente de la siguiente manera:

- Dos cartas de Agente.
- Un número de cartas de Tripulación igual al número de jugadores.

Nadie sabe qué está pasando. ¡Puede haber un equipo de agentes o ninguno!

EN TODOS LOS CASOS, DURANTE LA FASE DE PREPARACIÓN:

- Baraja las cartas con cuidado y reparte una carta a cada jugador.
- Los jugadores miran la carta en secreto.
- Las cartas no utilizadas se apartan, sin que ninguno de los jugadores las mire.

MISIÓN 1: ¡SALGAMOS DE AQUÍ!

¿Qué está pasando? ¿Qué son esos gritos ahí fuera?

¡No lo sé, pero algo horrible está tratando de entrar!

Bien, salgamos de aquí, la puerta de salida está a dos sectores, ¡vamos!



Objetivos de la misión

- Salir del nivel.

Condiciones de victoria

- Llegar al punto de salida con todos los miembros de la tripulación.

Reglas adicionales

- La puerta roja solo puede abrirse cuando uno o dos miembros de la tripulación que tengan las fichas del Pase Magnético estén en la misma zona que la puerta.
- El Pase Magnético está representado por los marcadores de objetivo verde y amarillo.

Objetivos de los agentes

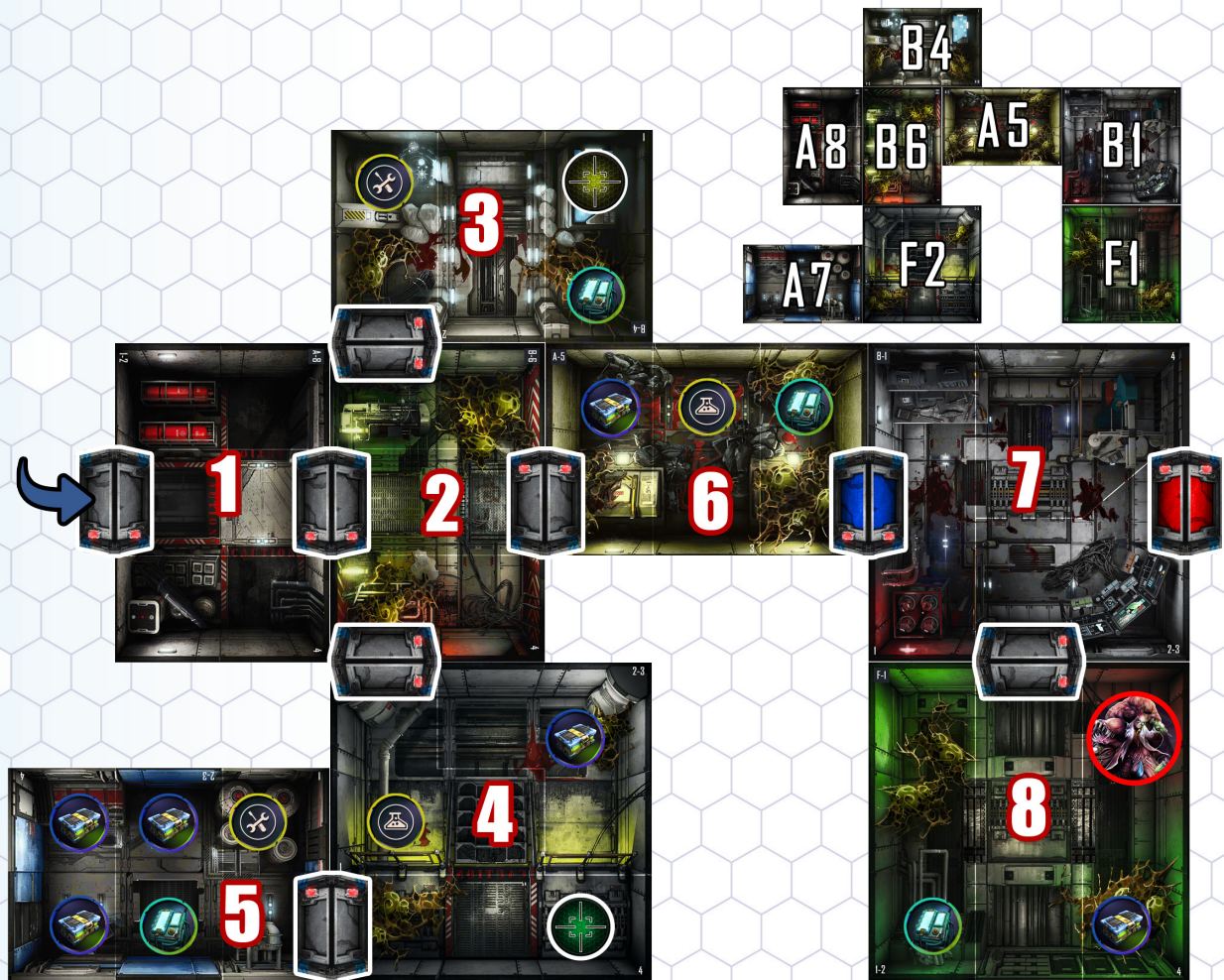
- Acabar con 2 miembros de la tripulación utilizando el sistema de supresión de incendios
- Llegar al punto de salida con todos los agentes antes de que el panel secundario de tiempo llegue a la primera zona roja.

MISIÓN 2: DEMASIADAS VAINAS

El ordenador está pitando. Déjame comprobar... ¡Malas noticias, el nivel de oxígeno está bajando! Parece que tenemos que estabilizar el nivel de oxígeno en el Sector 7 para evitar el colapso del sistema de ventilación. Espera, ¿qué es esto? ¡El ordenador muestra que el sector 7 está lleno de este extraño gas orgánico!

¿Qué...? ¿Te refieres al gas que se desprende de esos horribles huevos alienígenas?

Si, exactamente. ¡Me temo que el sector 7 está lleno de vainas! Tenemos que abrir esa puerta de todos modos, ¡así que vamos!



Objetivo de la misión

- Evitar el colapso del sistema de ventilación.

Condiciones de victoria

- Asegurar el sector 7.
- Derrotar a Dr. Blare
- Abrir la puerta roja.

Reglas adicionales

- No coloques una carta de Infestación en el sector 7.
- La puerta azul solo puede abrirse activando los 2 interruptores. Los interruptores están representados por los marcadores de objetivo amarillo y verde del sector 3 y 4.
- Para activar los Interruptores, gasta 1 acción cuando estés en la misma zona que el marcador del Interruptor. Los 2 interruptores deben ser activados en la misma ronda. Cuando se activen, descártalos y sustituye el marcador de puerta azul por un marcador de puerta abierta.
- La puerta roja está cerrada, solo puede abrirse desde el terminal del sector 8. Un miembro de la tripulación que tenga el pase magnético debe utilizar la función del terminal de puertas de control remoto para abrir la puerta roja.
- Antes de abrir la puerta roja, la tripulación debe asegurar el sector 7, y no debe haber miembros de la tripulación en el sector 7.
- En cuanto un miembro de la tripulación entre en el sector 7, pon 9 vainas, 3 por cada zona.
- Cuando las vainas se neomorfosean en el sector 7, coloca al azar 5 gusanos larvarios y 4 hidras larvarias.
- El tanque de halón no funciona más allá de la puerta azul. Está desactivado en los sectores 7 y 8.

Dr. Blare

- Si se activa el sistema de supresión de incendios en un sector que contenga al Dr. Blare, en lugar de morir perderá 2 puntos de salud.
- Cuando el Dr. Blare es derrotado, huye. Retira su miniatura y pon un marcador de Objetivo. Este es el Pase Magnético.

Objetivos de los agentes

- Evitar que la tripulación alcance su objetivo antes de que el subpanel del tiempo llegue al primer punto rojo.



MISIÓN 3: ALGO GRANDE

Mira el ordenador, está indicando algo grande, orgánico en el Sector B.

¿Sector B? Maldita sea, tenemos que pasar por ahí para llegar al siguiente nivel de la estación.

¿Hay otra salida?

¡No! Supongo que tenemos que ir.

Espera un segundo. El sector B está conectado por este ascensor de carga al último nivel y el girocóptero está allí. Si hay algo grande en el Sector B, tenemos que ocuparnos de ello ahora, antes de que llegue al girocóptero y destruya nuestra última oportunidad de salir de aquí.



Objetivo de la misión

- Impedir que la Madre de la Colmena llegue al hangar.

Condiciones de victoria

- Derrotar a la Madre de la Colmena.
- Salir del nivel con todos los miembros de la tripulación.

Reglas adicionales

- La puerta azul solo puede ser abierta por uno o más tripulantes que tengan las 3 fichas de llave magnética cuando estén en la misma zona que la puerta azul.
- Las llaves magnéticas están representadas por los marcadores de objetivo verde, amarillo y rojo.

La Madre de la Colmena

- Si se activa el Sistema de Supresión de Incendios en un sector que contenga a la Madre de la Colmena, en lugar de morir perderá 2 Puntos de Salud.
- Cuando la Madre de la Colmena tenga su último punto de salud, retírala del tablero. Escapa en el ascensor de carga.

Objetivos de los agentes

- Derrotar a 2 miembros de la tripulación en la misma ronda cuando estén en el mismo sector que la Madre de la Colmena.
- Salir del nivel con todos los Agentes.

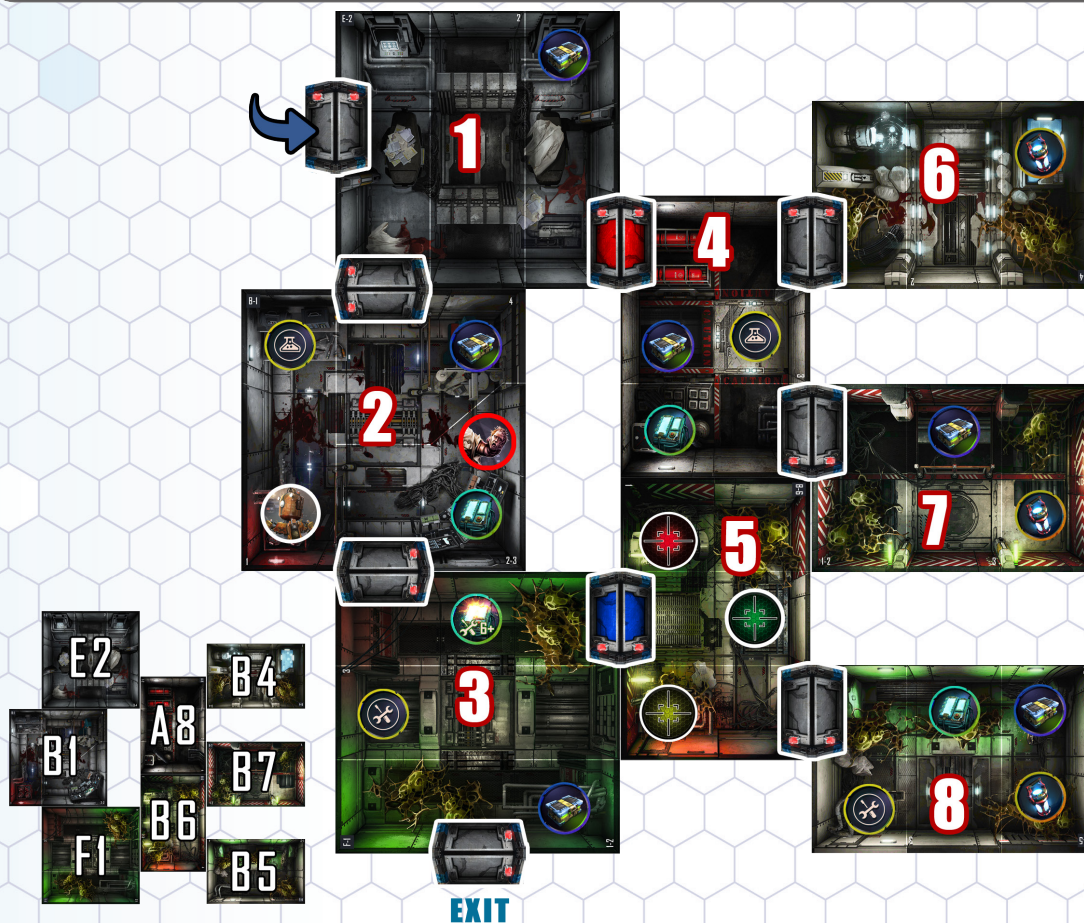


MISIÓN 4: ¡KABOOM! ¡KABOOM! ¡KABOOM!

Hay algo que crece por debajo de este nivel. ¡¡Parece que son vainas!! ¡Si todas esas vainas se abren, estamos jodidos!

Hay una salida. Volemos los tanques de halón de los sectores 6, 7 y 8. ¡El suelo se derrumbará y los destruirá a todos! Vale, solo hay un problema... ¿Cómo hacemos que exploten?

Espera... hay antorchas que podemos usar en el Sector 5.



Objetivo de la misión

- Colocar antorchas de fuego en los tanques de halón y salir de allí.

Condiciones de victoria

- Colocar un marcador de objetivo en cada uno de los tanques de halón en los sectores 6, 7 y 8.
- Todos los miembros de la tripulación deben salir del nivel antes de que el subpanel del tiempo alcance el primer punto rojo en el SIP.

Reglas adicionales

- Las antorchas están representadas por los marcadores de objetivo rojo, verde y amarillo.

- La puerta azul solo se puede abrir desde el terminal del sector 3.
- La puerta roja solo puede abrirse desde el terminal del sector 8.
- Cada larva que realice un ataque estructural obtiene una bonificación de +1 a su tirada.
- S.A.M. solo puede ser activado desde el terminal del sector 3.

Objetivos de los agentes

- Hacer que S.A.M. explote en la misma zona que la puerta de salida para sellarla.
- Salir de la estación por la puerta de entrada con todos los agentes.

MISIÓN 5: ¡CONSIGUE AL DOCTOR!

Hay mucho movimiento en este nivel.

Genial, ¿podemos evitarlo?

No, tenemos que pasarlo. ¡Pero el escáner detecta humanos, no alienígenas!

Qué bien, vamos, ¡quizás sepan qué hacer con esos bichos!

Uhm, son humanos, pero se comportan de forma extraña. Se mueven en círculos, como animales en una jaula. Y también parece que a los terminales de estos sectores les faltan algunas piezas de hardware. No puedo conectar con ellos. Vamos a comprobarlo, ¡las cosas no pueden ir peor que aquí!



Objetivo de la misión

- Arreglar los terminales.

Condiciones de victoria

- Derrotar a los científicos mutantes.
- Arreglar los terminales.
- Salir del nivel con todos los miembros de la tripulación.

Reglas adicionales

- Los terminales de los sectores 4, 5 y 8 carecen de un HD magnético. Cada científico mutante tiene un HD magnético. Para conseguirlo, derrotar al científico. Cuando un científico es derrotado, coge un marcador de objetivo. Este es el HD magnético.

- Para arreglar el terminal, desecha el HD magnético cuando estés en la zona del terminal. A continuación, gira la ficha del terminal sin realizar una prueba técnica.
- La puerta roja está cerrada. Para abrir la puerta se debe realizar una acción de control remoto de la puerta en la misma ronda en los terminales de los sectores 4 y 5. A continuación, sustituye el marcador de puerta roja por un marcador de puerta abierta.
- La puerta azul solo se puede abrir desde el terminal del sector 8.

Agent Objectives

- Mantener con vida al menos a un científico mutante hasta que el subpanel del tiempo llegue al primer punto rojo.

MISIÓN 6: ¡ALGO MUY GRANDE!

Tenemos que reactivar este circuito, de lo contrario la puerta del hangar no se abrirá.

¿Seguro?

Sí, bastante seguro.

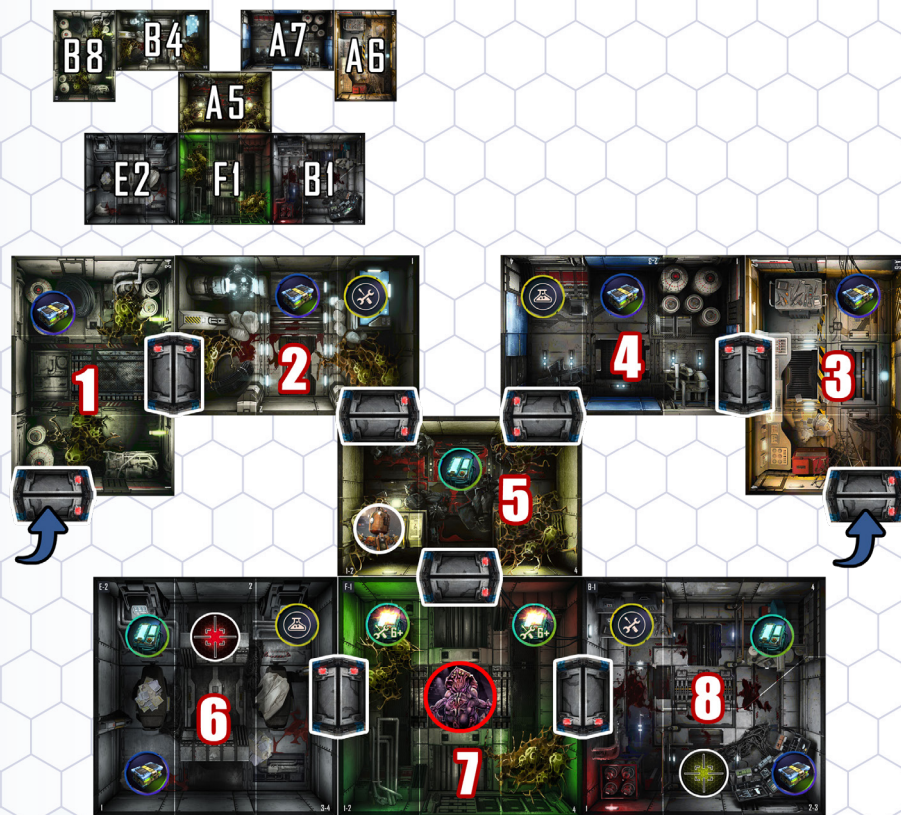
Bien, ¿y cuál es el problema?

Hay algo enorme en este sector.

¿Hay alguna otra forma de reactivar ese circuito?

No.

Así que ¡vamos!



Objetivo de la misión

- Reactivar el circuito de la puerta del hangar.

Condiciones de victoria

- Reparar los dos terminales del sector 7 colocando 1 pieza de repuesto en cada terminal.

Reglas adicionales

- Divide el equipo entre las dos entradas.
- Las piezas de repuesto están representadas por marcadores de objetivo rojo y amarillo.
- Para colocar la pieza de repuesto en el terminal, utiliza una acción de Soltar en la misma zona que el terminal.

Mastodonte

- Si se activa el sistema de supresión de incendios en un sector que contenga a MASTODONTE, en lugar de morir perderá 2 puntos de salud.
- Cuando MASTODONTE es derrotado, huye. Retira su miniatura.

Objetivos de los agentes

- Mantén a MASTODONTE vivo y un terminal averiado hasta que el subpanel del tiempo llegue al primer punto rojo.

MISIÓN 7: ¡ALGO NO FUNCIONA!

Tenemos un problema. Parece que la puerta de este nivel no tiene energía. Está pitando, lo que indica un mal funcionamiento.

¿Crees que podemos arreglarlo?

Si, podemos intentar utilizar la energía de las redes de los sectores 6, 7 y 8, pero hay otro problema. Algo ha dañado las terminales.

¿Podemos arreglarlas?

Si. ¡Vamos!



Objetivos de la misión

- Abrir la puerta roja y escapar.

Condiciones de victoria

- Todos los miembros de la tripulación deben salir del nivel por la puerta roja del sector 2.

Reglas adicionales

- Comienza la partida con el Sector 4 comprometido. Coloca una carta de Advertencia en el SIP.
- El sector 4 está comprometido pero asegurado.
- La acción "Escanear dos salas" está desactivada.

- Divide el equipo entre las dos entradas.
- Cada Destripador que haga un ataque estructural obtiene una bonificación de +1 a su tirada.
- La puerta roja solo puede abrirse con la función Puerta de Control Remoto desde los terminales de los sectores 6, 7 y 8 en la misma ronda.

Objetivos de los agentes

- Evitar que la tripulación alcance su objetivo hasta que el subpanel del tiempo llegue al primer punto rojo.

MISIÓN 8: ALGO SE ESTÁ EXTENDIENDO

Algo se está extendiendo en este nivel.

Si, mira el sector 8, hay algún tipo de bacteria que produce este líquido. Es ácido. Tenemos que parar esto. Si, pero ¿cómo? ¿Quieres matar a las bacterias con una pistola?

Mira aquí, hay tanques de halón. Podemos llenarlos y utilizarlos para destruir todas las bacterias.

¡Suenan bien!



Objetivos de la misión

- Destruir la bacteria en los sectores 3, 6 y 8.

Condiciones de victoria

- Cargar los marcadores de halón en el SIP.
- Utilizarlos en los sectores 3, 6 y 8.

Reglas adicionales

- Sigue las reglas del sistema de supresión de incendios (no más de 1 marcador de tanque de halón a la vez).
- Los sectores 3, 6 y 8 deben ser asegurados antes de utilizar el halón.

- Las puertas de los sectores 3, 6 y 8 están atascadas.

- No coloques ningún marcador del tanque de halón en el SIP.
- Ningún miembro de la tripulación puede estar en el sector cuando se activa la función Halón en el SIP.

Objetivos de los agentes

- Derrotar a 2 o más miembros de la tripulación en la misma ronda.

MISIÓN 10: ¡SALID DE AQUÍ!

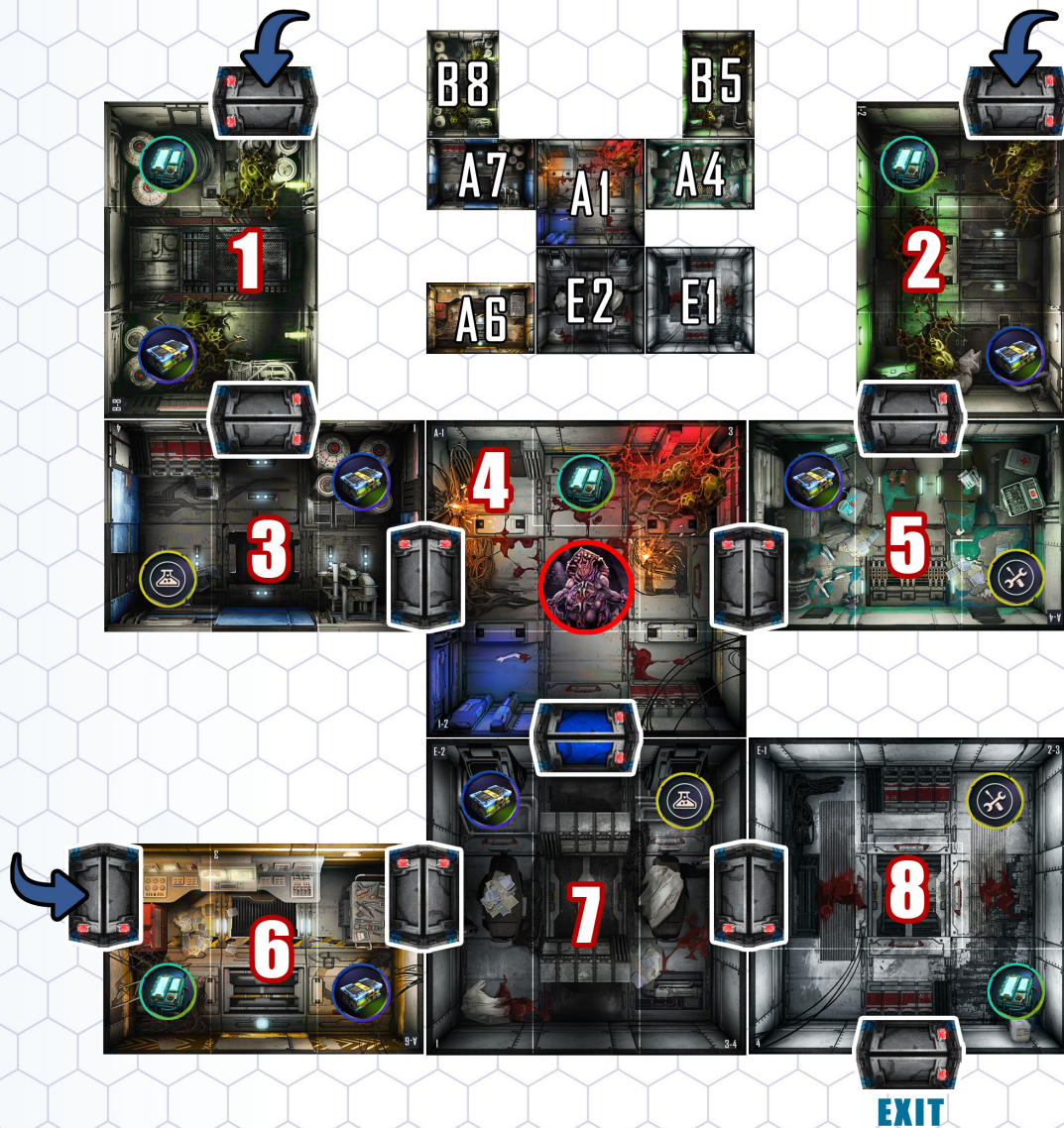
¡Vamos, ya casi estamos fuera! Aquí está la puerta del hangar. Si logramos salir, estamos a salvo.

¿Seguro? Hace bastante frío ahí fuera.

No, tenemos más de 2 horas antes de que la temperatura baje. Eso debería darnos suficiente tiempo para llegar a la cabaña y pedir ayuda.

Ok, pero todavía está la bestia esta. Nos perseguirá.

Lo sé, ¡desahagámonos de él! ¡Tenemos que eliminarlo!



Objetivos de la misión

- Derrotar a MASTODONTE y salir de allí.

Condiciones de victoria

- Derrotar a MASTODONTE.
- - Salir de la estación con todos los miembros de la tripulación.

Reglas adicionales

- Divide el equipo entre las tres entradas.
- Coloca 2 cartas de Infestación en el sector B.
- La puerta azul solo se puede abrir a través del terminal del sector B.



Mastodonte

- Coloca a MASTODONTE en el sector 4 junto con dos cartas de Infestación en lugar de una.
- Después de su primera activación, al final de cada ronda, MASTODONTE se cura 1 herida y engendra 1 vaina en su zona.
- Cuando un agente se encuentra en la misma zona que el MASTODONTE al final de la fase de activación de los alienígenas, engendra 2 vainas en lugar de 1.
- Si se activa el sistema de supresión de incendios en un sector que contenga a MASTODONTE, en lugar de morir perderá 2 puntos de salud.
- Cuando MASTODONTE es derrotado, huye. Retira su miniatura

Objetivos de los agentes

- Evitar que la tripulación alcance su objetivo.

EPÍLOGO

Con sus últimas fuerzas, la tripulación llega a lo que alguna vez debió haber sido un bosque. Allí también encuentran la pequeña cabaña. Está en bastante buen estado dadas las circunstancias. Rápidamente encienden un fuego en la chimenea con la leña apilada fuera de la cabaña. Hay una radio que consiguen encender con una celda de energía de la estación.

"¿Hola? Al habla Estación de Investigación de Salida Mundial. ¿Puede alguien oírme?", Yuri habla por la radio. Sin respuesta, solo sonido estático de la línea. Repite la llamada de radio 3 veces más. A la cuarta vez, una voz al otro lado de la línea responde: "Aquí Central te recibimos, "Salida Mundial". ¿Qué podemos hacer por vosotros?"

"Por favor, solicitamos que un girocóptero nos recoja en la estación. Necesitamos urgentemente informar sobre lo que está pasando aquí. Pero preferiblemente en persona, sería demasiado largo explicar todo por la radio", responde Yuri al centro de control.

"Entendido. Estamos a punto de enviar un giroscopio..." La frase se interrumpe y se escucha otro golpe en la línea, luego silencio. "Central por favor. ¿nos reciben?. ¿Central?, ¿siguen ahí?" Yuri hablaba a la radio casi entrando pánico.

Después de un momento, la llamada es respondida por una voz distorsionada, "Disculpe, había pequeñas interferencias. Enviaremos a alguien para que os recojan y os traigan con nosotros. Central, fin de comunicación"

"¡Aléluya!", grita Robert en voz alta desde el otro extremo de la habitación. "Cálmate, Robert", dice Yuri. Se le ve escéptico "Todavía no hemos salido de aquí. Tengo un mal presentimiento de todo esto".

NOTAS

LEYENDA DE MARCADORES



PUNTOS DE SALUD



VALOR DE DEFENSA



BONIFICACIÓN DE AGILIDAD



NÚMERO DE DADOS DE LA RESERVA DE PROGRAMACIÓN



BONIFICACIÓN DE CIENCIA



BONIFICACIÓN DE TECNOLOGÍA



NÚMERO DE HERIDAS INFLIGIDAS



BONIFICACIÓN DE ATAQUE



ALCANCE DEL ARMA



EXPLOSIÓN - AUTODESTRUCCIÓN
DAÑO EXPLOSIÓN



SIEMPRE PASA LA PRUEBA



PUNTO DE ENSAMBLAJE: TECNOLOGÍA



PUNTO DE ENSAMBLAJE DE CIENCIA



PRUEBA DE FRAGILIDAD



CURAR CIERTO NÚMERO DE HERIDAS



MUNICIÓN INICIAL CARGADA



ICONO DE EXPLOSIÓN Y NÚMERO DE HERIDAS INFLIGIDAS



ICONO DESCARTAR,
DESCARTAR DESPUÉS DE USAR



CARTAS CON ESTE ICONO PUEDE SER UTILIZADAS EN UN ÁREA CON TERMINAL



ACTIVACIÓN ESPECIAL



NEO-MORFOSIS. AL FINAL DE LA FASE
ALENÍGENA TODOS LOS ALENS
NEO-MORFOSEAN



BONIFICACIÓN DE ATAQUE



VALOR DE IMPEDIMENTO



NÚMERO DE HERIDAS INFLIGIDAS

RESUMEN DE LA RONDA

EMERGENCIAS DE NIVEL 3 PASAN A SER CRÍTICAS

- Descarta la carta de emergencia, marcador de nivel y marcadores de intento de reparación.
- Coloca una carta de sector comprometido en el panel de interfaz del sistema.
- Coloca una carta de sector comprometido en el tablero de juego como recordatorio.

INTENSIFICA LAS EMERGENCIAS ACTIVAS

- Incrementa el nivel de emergencia de cada Emergencia existente en uno.

COMPRUEBA LOS SECTORES COMPROMETIDOS

- Inspecciona cada sector comprometido en el turno.
- Si el sector no es seguro, crea una nueva emergencia y actívala.

ACTIVA LAS NUEVAS EMERGENCIAS:

- Gira cualquier carta de emergencia boca abajo.
- Añade el marcador de nivel 1 al campo de reporte de emergencia.
- Coloca un marcador de sobrecarga del sistema para desactivar la función de terminal correspondiente.

FASE DE TRIPULACIÓN

- Descarta el marcador de recuperación y vuelve a colocar al miembro de la tripulación en el tablero.
- Gira el marcador de derrota a marcador de recuperación.
- Realiza hasta tres acciones de tripulación:

Atacar	Curar (usando una carta apropiada)
Crear un objeto construible	Soltar / Recoger / Intercambiar objeto
Mover	Abrir / Cerrar puertas
Funciones del terminal	Reparar puerta / terminal
Buscar en una caja	Acciones específicas de la misión
Recargar el sistema de supresión de incendios	

FASE ALIENÍGENA

- Roba y resuelve la carta de Activación Alienígena.

FASE DE FINAL DE RONDA

- Avanza el marcador de tiempo.