

XENOSTATION: RUPTURE

SINOPSIS

En el año 2198, la humanidad ha establecido puestos de avanzada en los bordes del sistema solar. Uno de ellos, XENOSTATION-9, orbita el planeta helado Nereus, y funciona como centro de estudio para materiales exóticos. Después de recuperar un mineral pulsante, la estación sufre fallas masivas. Ahora despiertas con el sistema colapsado, la atmósfera comprometida y una amenaza desconocida suelta por los pasillos.

DATOS GENERALES

Jugadores: 1 a 5

Modo: Cooperativo o Semi-cooperativo (posible traidor)

Duración: 90–120 minutos

Edad: 14+

OBJETIVO DEL JUEGO

Sobrevivir hasta la llegada del transbordador de rescate cumpliendo el objetivo personal o colectivo mientras enfrentas la amenaza biológica que recorre la estación. No todos podrán escapar.

COMPONENTES

- 1 1 Tablero modular de la estación (12 habitaciones)
- 2 5 Tableros de personaje
- 3 5 Miniaturas de personajes
- 4 30 Miniaturas de enemigos (drones, bestias, el núcleo)
- 5 50 Cartas de acción
- 6 20 Cartas de objetivo
- 7 20 Cartas de evento
- 8 12 Cartas de exploración
- 9 1 Bolsa de amenaza
- 10 Tokens: oxígeno, energía, heridas, ruido, puertas, sistemas rotos, infección
- 11 2 Dados especiales

PERSONAJES JUGABLES

Técnico: Repara sistemas, accede a consolas y usa energía de forma eficiente.

Oficial de seguridad: Capaz de combatir eficazmente y proteger a aliados.

Xenobiólogo: Puede estudiar o controlar criaturas hostiles.

Médico de crisis: Cura heridas, analiza infecciones, revive personajes caídos.

Contrabandista: Tiene acceso a zonas restringidas, puede traicionar y escapar solo.

FASES DE CADA RONDA

- 1 Fase de Jugadores: cada jugador hace 2 acciones por turno (moverse, atacar, usar objeto, explorar, reparar, investigar, interactuar).
- 2 Fase de Evento: se revela una carta de evento (crisis, sabotajes, criaturas).
- 3 Fase de Criaturas: se mueven, patrullan y atacan si entran en tu habitación.

SISTEMA DE RUIDO Y AMENAZA

Cada acción genera tiradas de amenaza. Si ya hay ruido en un corredor, aparece una criatura. La bolsa de amenaza define el tipo: Drone, Bestia o El Núcleo.

SISTEMA DE COMBATE

Ataques con dados. Las armas tienen munición limitada. Las criaturas pueden contraatacar. Heridas graves te dejan inconsciente o infectado.

INFECCIÓN

Al ser herido por criaturas, puedes recibir cartas de infección. Solo en el laboratorio puedes escanearlas. Si terminas infectado y sobrevives, podrías llevar la amenaza a la Tierra.

OBJETIVOS POSIBLES

- 1 Escapar con dos muestras biológicas.
- 2 Sobrevivir solo si El Núcleo es destruido.
- 3 Bloquear la sala de control antes de la ronda 8.
- 4 Ser el único sobreviviente.
- 5 Infectar a otro jugador antes de escapar.

CONDICIONES DE FIN DEL JUEGO

El juego termina si:

- Llega la ronda 12 sin escape → todos pierden.
- Llega el transbordador y jugadores escapan.
- Todos mueren.
- El Núcleo es destruido.

Cada jugador gana si sobrevive y cumple su objetivo.

LISTA DE PERSONAJES Y OBJETOS PARA MODELOS 3D

- 1 Miniaturas de personajes: Técnico, Oficial, Médico, Xenobiólogo, Contrabandista
- 2 Miniaturas de enemigos: Drone, Bestia, El Núcleo (forma alienígena gigante)
- 3 Tokens: oxígeno (botella), energía (batería), heridas (botiquín), ruido (altavoz), puertas (panel mecánico), infección (símbolo biológico)
- 4 Habitaciones: laboratorio, sala de control, generador, cápsula de escape, nido, enfermería, taller, cámaras de hibernación
- 5 Objetos: scanner biológico, lanzallamas, pistola de pulsos, llave maestra, tarjeta de acceso, botiquines, caja de herramientas, muestras alienígenas
- 6 Estación exterior: pasillos metálicos, cámaras presurizadas, esclusas de aire, cápsula de rescate