

Un Escollo Huidizo

PRUEBA: 7 1
AYUDA: Nemo

PASAS: Reduce la Notoriedad en dos (-2 de Notoriedad).

FALLAS: Aumenta la Notoriedad en cuatro (+4 de Notoriedad).

Un hecho insólito, un fenómeno no explicado e inexplicable que sin duda nadie ha olvidado, señaló el año de 1866. Sin hablar de los rumores que agitaron a las poblaciones de los puertos de mar y excitaron el ánimo de la gente tierra adentro, muy honda fue la preocupación de los hombres dedicados a las tareas marítimas.

Opinión Pública

EVENTO 2
Juega inmediatamente

Añade un barco a cada océano, aunque esto exceda el máximo permitido allí.

Pon esta carta en la Pila de Fallo.

Comerciantes, armadores, capitanes de navío, skippers y masters de Europa y de América, oficiales de la marina de guerra de todo país, gobiernos de diversos estados en ambos continentes, sintieron suma inquietud por semejante acontecimiento.

Como Guste el Señor

EVENTO 2½
Guarda esta carta

Descarta para avanzar el casillero del Calendario de 1-3 semanas. Por cada semana añadida así, tira 1d6. Con cada resultado de 4-6, roba un Tesoro.

Si tienes esta carta al final del juego, pierdes 6 PV.

Con Conseil Contaba yo con un especialista muy ducho en las clasificaciones de la historia natural, capaz de recorrer con agilidad de acróbata toda la escala de las ramas, grupos, clases, subclases, órdenes, familias, géneros, subgéneros, especies y variedades.

La Muerte de una Fragata

EVENTO 3
Juega inmediatamente

Coloca la Fragata de Evento al Azar en tu océano y lucha. (Esto es adicional a tu Acción de Nemo normal).

Pon esta carta en la Pila de Fallo

Estábamos sin aliento. El asombro, más bien que el temor, nos tenía mudos e inmóviles. El animal nos alcanzó como jugando. Dio una vuelta alrededor de la fragata, que navegaba entonces a catorce nudos, y la envolvió con sus reflejos eléctricos como con un polvo luminoso.

A Todo Vapor

EVENTO 4
Guarda esta carta

Después de hundir un Barco de GUERRA en el Atlántico Norte o Sur, coloca esta carta en la Pila de Paso.

Si la carta no se usa, NO ganas los PV.

La velocidad de la Abraham Lincoln aumentó; los mástiles vibraban en las carlingas los torbellinos de humo apenas podían abrirse paso por las chimeneas demasiado estrechas.

No Hacer Daño

PRUEBA: 11 4½
AYUDA: Nemo

PASAS: Coge la ficha del cañón. Antes de tirar los dados, añade +2 contra un Barco de Guerra (hasta tres veces).

FALLAS: A la Pila de Fallo.



"Profesor, lo lamento por uno de los mejores navios de la valiente marina norteamericana, pero dado que me atacaba, tenía que defenderme. Me limité, por otra parte, a ponerlo en condiciones tales que no pudiera dañarme. ¡Poco le costará reparar las averías en el puerto más cercano!"

Las Rabieta de Ned Land

PRUEBA: 10 5
AYUDA: Nemo + Tripulación

PASAS: Conserva esta carta. Puedes colocarla en la Pila de Paso antes de tirar los dados para una nueva PRUEBA por un DRM de +3.

FALLAS: Pierdes: 1 Nemo o 2 Tripulación.

Antes de que yo pudiera insinuar un movimiento para impedirselo, el canadiense se había precipitado sobre el infeliz, lo había derribado y lo tenía agarrado del cuello. El camarero se sofocaba bajo su mano poderosa.

Un Bosque Submarino

PRUEBA: 8 6
AYUDA: Nemo + Tripulación

PASAS: Colócala en la Pila de Paso. Recoge 2 Tesoros.

FALLAS: A la Pila de Fallo.

"El capitán Nemo invita al señor profesor Aronnax a una cacería que se realizará mañana por la mañana en sus selvas de la isla de Crespo. Espera que nada le impida asistir a ella y verá con agrado que sus compañeros participen en la partida de caza".

Algunos Días en Tierra

EVENTO 7
Guarda esta carta

Quando estés en el Océano Pacífico Este u Oeste, puedes colocar esta carta en la Pila de Fallo para Ganar 2 Tripulantes.

Gana los PV sólo si no la usas.

Recibi honda impresión al tocar tierra. Ned Land tanteaba el suelo con el pie como para tomar posesión de él. Apenas hacía dos meses, sin embargo, que según la expresión del capitán Nemo éramos "pasajeros del Nautilus", es decir, en realidad, prisioneros de su comandante.

Tiempo Perdido

EVENTO 8
Juega Inmediatamente

Avanza el marcador del Calendario dos semanas.

Pon esta carta en la Pila de Fallo.

De pronto, un choque me derribó. El Nantilus había tocado un escollo y permanecía inmóvil, algo escorado a babor. Cuando me levanté vi en la plataforma al capitán Nemo y a su segundo que examinaban la situación de la nave e intercambiaban algunas palabras en su incomprensible idioma.

Los Pernos con Rayos del Capitán Nemo

PRUEBA: 8 9
 AYUDA: Nemo + Casco

PASAS: Recoge 1 Tesoro

FALLAS: Pierdes 1 Casco

Se abrieron por fuera las tapas de las escotillas. Veinte figuras horribles asomaron. Pero el primero de los indígenas que tocó el pasamano, arrojado hacia atrás por no sé qué fuerza invisible, huyó lanzando gritos espantosos y haciendo cabriolas exorbitantes.

Sueños Inquietantes

PRUEBA: 8 9½
 AYUDA: Nemo

PASAS: Conserva esta carta. Inmediatamente después de una Acción, descarta esta carta y efectúa otra Acción.

FALLAS: A la Pila de Fallo.

Sentí que se me impregnaba el cerebro de extraña pesadez. Caí presa de una alucinación dolorosa. Sin duda alguna habían puesto sustancias soporíferas en los alimentos que acabábamos de ingerir. ¡No bastaba, pues, con la prisión para ocultarnos los proyectos del capitán Nemo, sino que también era preciso el sueño!

El Cementerio de Coral

PRUEBA: 10 10
 AYUDA: Tripulación

PASAS: Ganas 2 Tripulación.

FALLAS: Pierdes 1 Tripulación.

¡Lo comprendí todo! ¡El claro aquél era un cementerio; el hoyo, una tumba; el objeto oblongo, el cuerpo del hombre muerto la noche anterior! ¡El capitán Nemo y los suyos venían a sepultar a su compañero, en esta morada común, en el fondo del inaccesible océano!

El Océano Índico

EVENTO 10½
Guarda esta carta

Descarta esta carta cuando estés en el Océano Índico para Ganar 1 Nemo.

La segunda parte de este viaje bajo los mares comienza aquí. La primera había terminado con la emocionante escena en el cementerio de coral que dejó una impresión profunda en mi ánimo. Así pues, la vida del capitán Nemo se desarrollaba enteramente en el seno del mar inmenso, y hasta su propia tumba tenía dispuesta en el abismo más impenetrable.

Perla de Valor de Diez Millones

2 
EVENTO 11
Guarda esta carta


Cuando estés en el Océano Índico puedes resolver la PRUEBA: 10 AYUDA: Tripulación **Gana los PV sólo si no la usas.**

PASAS: Recoge 3 Tesoros y pon la carta en la Pila de Fallo.

FALLAS: A la Pila de Fallo.

Allí, entre los pliegues foliáceos, vi una perla cuyo grosor igualaba el de una nuez de cocotero. Su forma globular, su perfecta limpidez, su admirable oriente, la convertían en una joya de un precio inestimable. ¡Impulsado por la curiosidad, extendí la mano para tomarla, pesarla, palparla!

¡Mandíbulas Abiertas!

3 
PRUEBA: 8 12
 AYUDA: Nemo

PASAS: Coloca la carta en la Pila de Paso para ganar los PV de la carta; -O- coloca la carta en la Pila de Fallo para Ganar 1 Nemo.

FALLAS: Coloca la carta en la Pila de Fallo y Pierde 1 Nemo.

El tiburón habla rugido, por decirlo así. Borbotones de sangre le manaban de la herida. El mar se tiñó de rojo, y a través del líquido opaco ya no pude ver más.

Las Riquezas del Océano

12½ 
EVENTO *Juega inmediatamente*

Añade una ficha de Tesoro a cada océano. Un océano puede tener más de una ficha de Tesoro de este modo. Una Búsqueda acertada descubrirá todas las fichas de Tesoro en un océano.

"Yo comprendo, capitán, el placer de pasearse por entre tales riquezas. Usted es de los que se forman por sí mismos su tesoro. No hay museo en Europa que pueda lucir semejante colección de productos del océano".

El Túnel Árabe

2 
EVENTO 13
Guarda esta carta

Coloca la carta en la Pila de Paso para efectuar un movimiento entre el Océano Índico y el Mediterráneo (en una u otra dirección) sin costo de semanas. **Si la carta no se usa, NO Ganas los PV.**

-Sin duda, respondió el capitán Nemo. Desde hace mucho tiempo la naturaleza ha realizado bajo esta lengua de tierra lo que los hombres construyen hoy en su superficie.
 -¿Cómo! ¿Existe un pasaje?
 -Si, un pasaje subterráneo que he llamado el Túnel Árabe. Se abre bajo Suez y llega al golfo de Pelusa.

42° Centígrados ⚡

PRUEBA: 10 (14)

AYUDA: Nemo + Casco

PASAS: Coloca la carta en la Pila de Paso. Gana 1 Casco.

FALLAS: Coloca la carta en la Pila de Fallo. Pierde 1 Casco o 1 Nemo.

Los paneles estaban abiertos, y podía ver un mar completamente blanco alrededor del Nautilus. Humbeando vapores sulfurosos en medio de olas que burbujean como el agua en una caldera. Apoyé mi mano contra una de las ventanas, pero el calor era tan grande, que tuve que apartarla.

El Continente Perdido ⚡

PRUEBA: 11 (15)

AYUDA: Nemo + Tripulación

PASAS: Coloca la carta en la Pila de Paso. Recoge 3 Tesoros -O- Gana 1 Nemo.

FALLAS: Coloca la carta en la Pila de Fallo. Pierde 1 Nemo.

Pero el capitán Nemo vino hacia mí y me detuvo con un ademán. Luego recogiendo un trozo de piedra caliza, avanzó hacia una roca de basalto negro y trazó esta sola palabra:

ATLÁNTIDA

La Flota del Tesoro 

EVENTO (15½)

Juega inmediatamente

Añade la ficha de naufragio a un océano al azar (⋯). En una Búsqueda acertada en ese océano, puedes coger también la ficha de Naufragio. **Puedes descartar la ficha de Naufragio en cualquier momento para aumentar la Liberación en 1d3 +1.**

"... Pero cuando comprendió que la riqueza del convoy caería en manos enemigas, incendió y barrenó los galeones, que se hundieron con sus inmensos tesoros"

El Yacimiento de Carbón Submarino 🐬 ⚡

EVENTO (16)

Guarda esta carta

Cuando estés en el Atlántico Norte o Sur, puedes colocar esta carta en la Pila de Fallo para Ganar 2 Casco.

Gana los PV sólo si no la usas.

-No, profesor, pero tiene necesidad de electricidad para moverse, de baterías para producir su electricidad, de sodio para alimentar sus baterías, de carbón para producir su sodio y de minas de hulla para extraer su carbón. Ahora bien, precisamente aquí, el mar cubre bosques enteros que fueron sepultados en los tiempos geológicos. Mineralizados ahora y transformados en hulla, son para mí una mina inagotable.

Las Ballenas

PRUEBA: 9 (17)

AYUDA: Tripulación + Casco

PASAS: Recoge 1 Tesoro -O- Gana 1 Tripulación.

FALLAS: Pierde 2 Casco.

Durante una hora se prolongó la Homérica matanza, de la que los macrocéfalos no podían librarse. En varias oportunidades se juntaban diez o doce en el intento de aplastar al Nautilus con sus masas. Veíamos, desde los cristales, las enormes bocas armadas de poderosos dientes y los ojos formidables.

El Polo Sur 🐬 ⚡

EVENTO (18)

Guarda esta carta

Cuando estés en el Atlántico Sur, puedes avanzar la ficha del Calendario en dos semanas y añadir esta carta a la Pila de Paso. **Si la carta no se usa, NO Ganas los PV.**

¡Sí, realmente sabía eso! Yo sabía que este hombre era atrevido hasta el punto de ser temerario. ¿Pero vencer todos los obstáculos alrededor del Polo Sur -que es hasta más inalcanzable que el Polo Norte, que todavía no ha sido alcanzado por los navegantes más valientes- esto no era una empresa absolutamente insana, sino una que sólo puede formarse en el cerebro de un loco?

¿Accidente o Incidente? 🐬

PRUEBA: 9 (19)

AYUDA: Casco

PASAS: Guarda esta carta. Colócala en la Pila de Fallo antes de tirar los dados para una nueva PRUEBA por un DRM de +2.

FALLAS: Coloca la carta en la Pila de Fallo y Pierde 1 Casco.

Gana los PV sólo si no la usas.

A las tres de la mañana me despertó una violenta colisión. Me incorporé en el lecho y estaba escuchando en la oscuridad, cuando me vi arrojado bruscamente hasta el medio de la habitación. Era evidente que el Nautilus escorbaba mucho después de haber chocado.

Escasez de Oxígeno 🐬 ⚡

PRUEBA: 10 (19½)

AYUDA: Tripulación

PASAS: Coloca esta carta en la Pila de Paso.

FALLAS: Pierde 1 Tripulación -O- avanza el Calendario 1d3 semanas.

Gana los PV sólo si no la usas.

-¿Durante cuánto tiempo, pregunté, el aire de los depósitos nos permitirá respirar a bordo? El capitán me miró de frente.
-¡Pasado mañana, dijo, estarán agotados los depósitos!

Ataque del Pulpo Gigante ⚡

PRUEBA: 10 (20)

AYUDA: Tripulación + Casco

PASAS: Coloca esta carta en la Pila de Paso y Recoge 2 Tesoros..

FALLAS: Coloca esta carta en la Pila de Fallo. Pierde 2 Casco -O- 2 Tripulación.

En el momento en que nos empujábamos unos a otros para llegar a la plataforma, dos brazos cimbreando en el aire se abatieron sobre el marino que iba delante del capitán Nemo y lo arrebataron con irresistible fuerza.

La Corriente del Golfo



EVENTO

20½

Guarda esta carta

Si estás en el Atlántico Sur, puedes colocar esta carta en la Pila de Paso para moverte a cualquier otro océano (excepto el Mediterráneo). Si no la usas, colócala en la Pila de Fallo al final del juego.

Pasaron así diez días. Sólo el 1 de mayo reanudó francamente su ruta hacia el norte, después de avistar las Lucayás desde la boca del canal de Bahama. Seguimos entonces la corriente del mayor río del mar, que tiene orillas, peces y temperatura propios. Quiero decir la Corriente del Golfo.

Una Explosión Húeca

EVENTO

21

Juega Inmediatamente

Añade los refuerzos del Grupo **Rojo**. Roba barcos hasta que reveles un barco de GUERRA. Añade el barco a tu océano actual y lucha contra él. Luego descarta los barcos robados que no sean de guerra. **Coloca esta carta en la Pila de Fallo.**

Dirigi la mirada hacia el barco que había visto antes. Se acercaba al *Nautilus* y era visible que estaba acelerando la marcha. Seis millas lo separaban de nosotros. "Fue un cañonazo", respondió Ned Land. "¿Qué barco es ése, Ned?" "Por el aparejo y la altura de los palos menores", -respondió el canadiense, "yo diría que es un barco de guerra. ¡Ojalá se nos venga encima y hunda, si es preciso, a este condenado *Nautilus*!"

La Determinación del Profesor Aronnax

PRUEBA: 11

21½

AYUDA: Nemo + Tripulación

PASAS: Devuelve una ficha de Emergencia (Profesor Aronnax, Ned Land o Conseil) a su respectivo espacio en el tablero de juego.

FALLAS: Aumenta la Notoriedad en 1d3.

"¡En libertad!", exclamó el capitán Nemo levantándose. "Si, señor, y a ese respecto quería yo interrogarlo. Hace siete meses que estamos a bordo de su nave y hoy le pregunto a usted, en mi nombre y en el de mis compañeros, si tiene el propósito de retenernos aquí para siempre". "Señor Aronnax, dijo el capitán Nemo; le diré hoy lo que le he dicho hace siete meses: quien entre en el *Nautilus* no ha de dejarlo jamás,

Un Encuentro Capital

EVENTO

22

Juega Inmediatamente

Coloca el Barco Capital de Evento al Azar en tu océano y lucha. (Esto es adicional a tu Acción de Nemo normal).

Pon esta carta en la Pila de Fallo

Al poco rato me dijo el canadiense que era un gran barco de guerra, con espolón, acorazado y armado de dos bandas artilladas. Espeso humo negro salía de sus dos chimeneas. Las velas plegadas se confundían con la línea de las vergas. En el pico cangrejo no flameaba pabellón alguno. La distancia no dejaba aún que se distinguieran los colores del gallardete que ondeaba como delgada cinta.

Una Ejecución en Masa

EVENTO

23

Juega Inmediatamente

Aumenta la Notoriedad en 1d6.

Pon esta carta en la Pila de Fallo

El desdichado barco se hundió más rápidamente. Las cofas cargadas de víctimas aparecieron, luego las vergas que se doblaban con los racimos de hombres, en fin el pico del palo mayor. Después la oscura masa desapareció y con ella su tripulación de cadáveres arrastrados en formidable torbellino...

¡El Remolino!



PRUEBA: 12

24

AYUDA: Nemo + Tripulación + Casco

PASAS: Coloca la carta en la Pila de Paso.

FALLAS: Coloca la carta en la Pila de Fallo. Pierde 1d6 Tripulación Y 1d6 Casco.

¡TERMINA EL JUEGO!

"Remolino! ¡Remolino!", gritaban. ¡El Remolino! ¿Podía resonar en nuestros oídos nombre más fatídico en la espantosa situación en que nos hallábamos? ¿Estaríamos, entonces, en los peligrosos parajes de la costa noruega? ¿Se vería arrebatado el *Nautilus* en ese abismo, precisamente cuando la canoa se desprendía de sus flancos?"

Regreso a la Isla Misteriosa



EVENTO

24a

Juega Inmediatamente

No puedes seleccionar más la Acción de Movimiento.

Al final de cada turno, haz un Movimiento gratis hacia el Pacífico Oeste. Al final del turno, llegas a ese océano.

¡TERMINA EL JUEGO!

El capitán Nemo miraba al ingeniero, como si él lo hubiera aniquilado. Luego, cayendo sobre los almohadones, murmuró: ...

"Después de todo, ¿qué importa?, ¡me estoy muriendo!"

Otras Mil Leguas



EVENTO

24b

Juega Inmediatamente

Si el Mazo de Robar está vacío, **¡TERMINA EL JUEGO!**

Si no es así, devuelve esta carta a la parte inferior del Mazo de Robar.

¡Si éste es el caso y el Capitán Nemo todavía habita el océano -su país de adopción- ¡puede ser apaciguado el odio en ese corazón feroz! ¡Puede extinguir el espíritu de venganza la contemplación de tantas maravillas! ¡Puede fallecer el verdugo, y seguir el científico su exploración pacífica de los mares!

En el Fondo del Mar

24c

EVENTO

Juega Inmediatamente


Haz 3 PRUEBAS consecutivas contra (10, 11 y 12). En cada prueba debes forzar un Recurso de tu elección, pero cada uno sólo lo puedes usar 1 vez.

Si **PASAS** las 3 pruebas, Gana 25 PV. Si **FALLAS una**, para y pierde 25 PV.

¡TERMINA EL JUEGO!


Las válvulas se abrieron, los tanques se llenaron y el *Nautilus* se hundió despacio, desapareciendo bajo el mar. Pero los peces aún fueron capaces de seguir su curso por las profundidades inferiores. Su potente luz iluminó las aguas transparentes, y como una cripta se fue oscureciendo. Finalmente, el resplandor de su gran brillo eléctrico fue borrado, y el *Nautilus*, la tumba del Capitán Nemo, descansó en el fondo del mar.

Nemo's




War

Nemo's




War

Nemo's




War

Nemo's




War

Nemo's




War

Nemo's




War

Nemo's




War

Nemo's



War

Nemo's



War