

INFILTRATORKA INSTRUKCJA

N E M E S I S
O D W E T



rebel

ELEMENTY:



1 figurka infiltratorki i żeton z podstawką



1 karta infiltratorki



55 kart fabuły

OPIS ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Infiltratorka* wprowadza do gry historię, która może mieć różny przebieg. Jej bohaterką jest infiltratorka, uwięziona w bazie kobieta, która kieruje się własnymi motywami.

W trakcie rozgrywki będzie tworzona fabuła wprowadzająca nowe zasady gry i zamieniająca te dotychczasowe. Postacie będą uczestniczyć w tej historii, mając infiltratorkę po swojej stronie albo z nią walcząc.

ZGODNOŚĆ

Rozszerzenie *Infiltratorka* może być łączone tylko z podstawową wersją gry *Nemesis: Odwet*. Nie można go łączyć z żadnymi innymi rozszerzeniami (z wyjątkiem pakietów nowych postaci).

PRZYGOTOWANIE

Połóżcie wszystkie elementy z tego rozszerzenia w pobliżu obszaru gry. Zostaną wprowadzone podczas rozgrywki.

Stos kart fabuły połóżcie stroną z nazwami pomieszczeń do góry. Nie tasujcie go.

GŁÓWNE ZASADY

WPROWADZENIE INFILTRATORKI

Infiltratorki nie ma na mapie na początku rozgrywki. Należy ją najpierw znaleźć. Stanie się to, gdy postacie będą się poruszać po bazie i rozpatrywać karty eksploracji.

Gdy postać po raz pierwszy w trakcie rozgrywki dobierze kartę z symbolem , gracz wykonuje następujące kroki:

1. Rozpatrzenie w całości karty eksploracji.
2. Przygotowanie fabuły. Należy odszukać w stosie kart fabuły wszystkie karty odpowiadające nowo odkrytemu pomieszczeniu i położyć je w pobliżu tak, by karta o najniższym numerze znajdowała się na wierzchu. Pozostałe karty fabuły należy odłożyć do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
3. Rozpatrzenie karty początku fabuły, czyli wierzchniej karty o najniższym numerze.

Uwaga! Kartę początku fabuły można rozpoznać po numerze w prostokątnej ramce. Jest to zawsze karta o najniższym numerze w zestawie kart fabuły odpowiadających danemu pomieszczeniu.

Zabezpieczenie:
Jeśli wykonujesz uważny ruch, umieść 1 .

Efekt po wejściu:
Zamknij wszystkie drzwi w korytarzach tego pomieszczenia. Usuń tę kartę z gry.

29

SCHRON

Próbujesz ale żadna l
Przycisk a
Z wściekło
ale ani drg
– Otwórz t
Słyszysz m
– Nie mogi
Dorwali m
Potrzebuję
Przez prze

KARTA POCZĄTKU FABUŁY

30

SCHRON

Kobieta m
używa zaw
– Dziękuję
To bardzo
Powiedz, c
zrobić?
– Mogłaby
schronu –
protestów

KARTA DAJSZEJ FABUŁY

29

SCHRON

Próbujesz wstukać kod wejściowy, ale żadna kombinacja cyfr nie działa. Przycisk alarmowy też. Z wściekłości kopiesz w drzwi, ale ani drgną.

– Otwórz te cholerne drzwi – sapiesz. – Słyszysz mnie?

– Nie mogę – odpowiada słaby głos. – Dorwali mnie. Wykrwawiam się. Potrzebuję pomocy... Daj mi apteczkę. Przez przewód wentylacyjny.

29

A

Umieść infiltratorkę we właśnie odkrytym pomieszczeniu. Umieść z powrotem w pomieszczeniu, z którego wykonywała ruch (nie wykonuje rzutu na szmery).

Zamknij wszystkie drzwi wokół Schronu (nawet zniszczone i w korytarzach bez oznaczenia drzwi).

B

Drzwi wokół Schronu nie mogą zostać otwarte ani zniszczone.

1A W pomieszczeniu sąsiadującym ze Schronem: Odrzuć 1 aby przejść do karty 30.

C

32

B

Na początku każdej fazy porządkowania: Każda w pomieszczeniu z traci 2 .

Każdemu w pomieszczeniu z są zadawane 2 obrażenia. Jeśli ma już jakieś obrażenia, zamiast tego jest mu zadawane .

D

Jeśli infiltratorka jest na tej karcie, przejdź do karty 33. W przeciwnym razie umieść infiltratorkę na tej karcie.

KARTY FABUŁY

Karty fabuły są podzielone na zestawy kart z nazwą tego samego pomieszczenia na awersie. Każdy taki zestaw stanowi pojedynczą historię, która zostanie opowiedziana w trakcie 1 rozgrywki.

Karta o najniższym numerze w danym zestawie to karta początku fabuły, która rozpoczyna daną fabułę.

Karty fabuły rozpatruje się w 2 sytuacjach:

- Gdy zostanie dobrana karta eksploracji z symbolem .
- Gdy efekt wskazuje, by przejść do karty o określonym numerze – należy wtedy odszukać i rozpatrzyć kartę fabuły o wskazanym numerze.

Jeśli infiltratorka jest na tej karcie, przejdź do karty 33.

W przeciwnym razie umieść infiltratorkę na tej karcie.

AWERS KARTY FABUŁY

Na awersie znajduje się wprowadzenie fabularne – należy je przeczytać podczas rozpatrywania danej karty.

REWERS KARTY FABUŁY

Na rewersie mogą wystąpić 4 rodzaje efektów:

- Efekt natychmiastowy.** Jest to jednorazowy efekt przedstawiony na jaśniejszym tle, który należy rozpatrzyć natychmiast po odwróceniu karty (po przeczytaniu tekstu na awersie).
- Efekt stały.** Ten efekt jest aktywny, dopóki jest widoczny. Wprowadza nowe zasady gry albo zmienia dotychczasowe.
- Nowa akcja.** Niektóre karty wprowadzają nową akcję, którą mogą wykonywać postaci.
 - Takich akcji dotyczą standardowe zasady i ich wykonanie wymaga opłacenia kosztu, czyli odrzucenia wskazanej liczby kart akcji.
 - Wszystkie inne wymagania i efekty są opisane na danej karcie.
- Efekt eksploracji.** Takie efekty rozpatruje się po odkryciu karty eksploracji z symbolem (po rozpatrzeniu karty eksploracji).

KOLEJNE KARTY FABUŁY

Karty dalszej fabuły po rozpatrzeniu umieszcza się na poprzedniej karcie fabuły. W ten sposób w danym momencie rozgrywki widoczna jest tylko 1 karta fabuły i tylko ona jest aktywna.

Jedyny wyjątek stanowią karty z przerywaną linią.

Takie karty rozpatruje się jak pozostałe, ale gdy zostanie odkryta następna karta fabuły, należy ją umieścić na poprzedniej w taki sposób, by przykryła tylko jej część NAD przerywaną linią – pozostała część przykrytej karty pozostaje widoczna i aktywna.

PRZYKŁAD ROZPATRZENIA KARTY FABUŁY

35

2A W Hibernatorium: Opuść infiltratorkę – przejdź do karty 36.

Gdy wchodzi do pomieszczenia z w sektorze z : Temu jest zadawane 1 obrażenie.

Na początku każdej fazy porządkowania: Każda w sektorze z umieszcza na każdym swoim ciężkim przedmiocie.

36

Umieść infiltratorkę w Hibernatorium i połóż jej kartę stroną „Przyjazna infiltratorka” do góry.

2A W pomieszczeniu Kontroli zraszaczy z infiltratorką: Usuń infiltratorkę z gry.

Gdy wchodzi do pomieszczenia z w sektorze z : Temu jest zadawane 1 obrażenie.

Na początku każdej fazy porządkowania: Każda w sektorze z umieszcza na każdym swoim ciężkim przedmiocie.

Przykład. Karta fabuły 35 jest już aktywna. Jej efekt wskazuje, by przejść do karty 36. Gracz rozpatruje kartę fabuły 36, a następnie umieszcza ją na karcie 35 jak na ilustracji powyżej.

Wszystkie efekty i akcje, które pozostają widoczne na karcie z przerywaną linią, są dalej aktywne i dostępne. W powyższym przykładzie aktualnie aktywne są zarówno akcja z karty 36, jak i obydwa efekty stałe z częściowo przykrytej karty 35.

INFILTRATORKA

Wiele kart fabuły ma efekt, który wskazuje, by umieścić na mapie infiltratorkę lub przygotować kartę infiltratorki. Elementy te nie są używane w rozgrywce, dopóki taki efekt się nie pojawi.

Uwaga! Efekt karty fabuły może powodować tylko umieszczenie infiltratorki bez przygotowania jej karty, co ogranicza możliwości interakcji z infiltratorką.

12
Umieść infiltratorkę w pomieszczeniu
Promu ratunkowego i połóż jej kartę
stroną „Przyjazna infiltratorka” do góry.

KARTA INFILTRATORKI

Karta infiltratorki jest dwustronna. Jedna strona odnosi się do infiltratorki przyjaznej, a druga do wrogiej. Na karcie opisano efekty dotyczące infiltratorki.

Jeżeli infiltratorka znajduje się na mapie, ale nie została wprowadzona jej karta, oznacza to, że postacie i efekty gry aktualnie nie mają możliwości interakcji z infiltratorką (chyba że karta fabuły wskazuje inaczej). Infiltratorka prawdopodobnie się ukrywa albo jest w jakiś sposób chroniona.

Ogólne zasady dotyczące infiltratorki:

- Infiltratorkę umieszcza się tylko w pomieszczeniach i może przechodzić tylko przez puste korytarze. Nie może przechodzić przez nieeksplorowane korytarze i nie może odkrywać nowych pomieszczeń.
- Infiltratorka nie wchodzi w interakcje z mechaniką gry, chyba że karty fabuły lub karta infiltratorki wskazują inaczej. Dotyczy to również pożarów.

USUŃ INFILTRATORKĘ Z GRY

Taki efekt pojawia się w wielu kartach fabuły. Należy wtedy usunąć z gry figurkę infiltratorki, jej kartę, a także wszystkie karty fabuły.

PRZYJAZNA INFILTRATORKA



Karta przyjaznej infiltratorki oznacza, że w rozgrywanej fabule infiltratorka jest sprzymierzeńcem postaci.

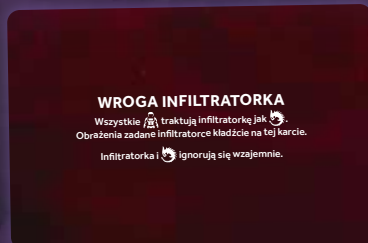
Gdy ta strona karty zostanie przygotowana, należy umieścić znacznik uniwersalny na 1. od lewej polu widocznego na niej toru zdrowia.

Przyjazna infiltratorka wprowadza dodatkowe zasady:

- Każda postać w tym samym pomieszczeniu co infiltratorka dobiera 1 dodatkową kartę po kroku dobierania kart akcji.
- Postacie w tym samym pomieszczeniu co infiltratorka albo w sąsiednim pomieszczeniu mogą wykonać akcję opisaną na karcie infiltratorki, aby ją przesunąć.
- Intruzi w tym samym pomieszczeniu co infiltratorka traktują ją jak postać ostatnią w kolejności graczy (oznacza to, że intruzi zawsze w pierwszej kolejności atakują postacie graczy, jeśli to możliwe).

- Jeśli to możliwe, intruzi zawsze poruszają się w kierunku postaci gracza, a nie infiltratorki (niezależnie od odległości i sytuacji).
- Larwy nigdy nie atakują infiltratorki.
- Inni intruzi mogą atakować infiltratorkę – zgodnie ze standardowymi zasadami należy wtedy dobrać kartę ataku intruzów i ją rozpatrzyć, przesuwając odpowiednio znacznik na torze zdrowia infiltratorki.
 - Infiltratorka nie otrzymuje kart skażenia.
 - Zamiast otrzymania głębokiej rany infiltratorka traci 2 punkty zdrowia.
 - Jeśli znacznik na torze zdrowia infiltratorki dotrze do pola śmierci, infiltratorka umiera.

WROGA INFILTRATORKA



Ta strona karty oznacza, że w rozgrywanej fabule infiltratorka jest wrogiem postaci.

Wroga infiltratorka wprowadza dodatkowe zasady:

- Intruzi i infiltratorka zupełnie się ignorują.
- Postacie traktują infiltratorkę jak intruza – mogą do niej strzelać zgodnie ze standardowymi zasadami i zabić ją tak samo jak dorosłego osobnika. Znaczniki obrażeń należy kłaść na karcie infiltratorki.

ŚMIERĆ INFILTRATORKI

Infiltratorka może zginąć na wiele sposobów – może ją zabić intruz albo postacie.

Gdy to się stanie, należy usunąć z gry figurkę infiltratorki i jej kartę, ale należy pozostawić karty fabuły (chyba że aktywna karta fabuły wskazuje inaczej).

TWÓRCY

Autor gry Nemesis: Odwet: Adam Kwapiński

Autor rozszerzenia Infiltratorka: Adam Kwapiński

Testy i opracowanie: Michał Lach, Michał Oracz

Nadzór wewnętrznych testów: Paulina Włodarczyk

Dodatkowe testy: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Wojciech Zieliński

Instrukcja: Michał Lach

Teksty: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Krzysztof Piskorski

Redakcja i korekta: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Marcin Mortka, Matt Click

Projekt graficzny: Łukasz Styryna, Michał Lechowski, Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Klaudia Wójcik, Andrzej Półtoranowski
Ilustracje: Piotr Foksowicz, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Ewa Labak, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz, Maciej Łaskiewicz, Mateusz Michalski

Modele 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomiczki

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Kinga Janik, Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak

Produkcja: Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Zofia Jerzyńska, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Anna Czajka

Tłumaczenie na język polski: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel