

KULT NEOSOMY INSTRUKCJA

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



rebel

TWÓRCY

Autor gry *Nemesis: Odwet*: Adam Kwapiński

Autor rozszerzenia *Kult neosomy*: 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 Styrna, Michał Lechowski, Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Klaudia Wójcik, Andrzej Półtoranos

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 Chomicki

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

Logistyka: Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

PR i komunikacja: Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Palys

Tłumaczenie na język polski: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

WPROWADZENIE

Mówi sierżant Moore z Sił Neutralizacji Zagrożenia SI, oddział T-23.

Nieźle nas urządziliście. Rutynowe zadanie, tak? Wejdziecie, ze-strzelicie parę wrogich dronów, przepalicie przewody zasilania sztucznej inteligencji... Cóż, mieliście błędne dane. To nie jest pierwsza lepsza zbuntowana sztuczna inteligencja przyczajona na jakieś Atenie-7. Nie, do diabła! Mamy do czynienia z inżynierią kwantową najnowszej generacji. Nigdy dotąd nie zetknąłem się z bardziej popieprzonym i odrażającym syfem.

Stan przetrzymywanych naukowców jest... Jak by to powiedzieć... Zakładnicy są wciąż obecni w bazie, ale zostali wcieleni do sił wroga. Dosłownie wcieleni. Ta chora SI jakimś cudem zespoliła maszynę stacji i ciała załogi. W ten sposób stworzyła armię wysoko wyspecjalizowanych machin, które utrzymują bazę i jej broń. Zwłoki kapitana Schwartza są prawdopodobnie w tej chwili cwiartowane. SI eksperymentuje nie tylko z ludzkim ciałem, widziałem też tkanki istot pozaziemskich. Ale najwyraźniej to ludzkie mięso najlepiej się sprawdza. Hura.

Co do samej SI – nie chodzi o kwantowy mózg, ale to, do czego jest podłączony. Z tak ogromną mocą obliczeniową jajogłowi pewnie przełamali jakieś matematyczne bariery, dotarli do serca wszelkiej logiki czy jak tam to sobie określicie w tym naukowym bełkocie... W każdym razie ta istota ich wchłonęła. Wiem to od jednego z naukowców. Niektórzy zachowali mózgi i usta, bo służą jako zewnętrzne procesory centralnego mózgu – macierzy. Brzmiał jak kultysta, z podziwem mówił o SI i istocie, którą stworzyła i którą się stała. Podobno mu się to, w co go zmieniła – półżywa skorupę wmontowaną w ścianę. Oszczędziłem biedakowi dalszego cierpienia. Wkrótce oddam tę przysługę też sobie.

Przyślijcie oddział niszczycieli albo najlepiej od razu zrzucić atomówkę, która unicestwi to miejsce. Bez odbioru.

Neosoma to nowa, unikalna rasa intruzów, z którą możecie się zmierzyć w grze *Nemesis: Odwet*. Sztuczna inteligencja zespoliła swoje urządzenia z żywymi tkankami, dzięki czemu zyskała nowe możliwości. To rozszerzenie wprowadza nowe rodzaje intruzów.

Wśród nich są 4 rodzaje dorosłych osobników ze specjalnymi zdolnościami. Kultysty kontrolują te zdolności i sprawiają, że efekty wydarzeń są dotkliwsze. Ruchliwe pokurcze (odpowiedniki larw) służą macierzy, gromadząc biomasę, by ją wzmocnić. Macierz to odpowiednik królowej, która stała się teraz jeszcze straszniejsza i silniejsza.

NEOSOMA TO INTRUZI

W rozgrywce z tym rozszerzeniem traktujcie nazwy intruz (🐛) i neosoma jako synonimy.

ELEMENTY: STANDARDOWE KARTY



20 kart wydarzeń kultu neosomy



12 kart eksploracji kultu neosomy



5 kart pomocy kultu neosomy



20 kart ataku kultu neosomy

MAŁE KARTY ŻETONY



12 kart zdrowia macierzy



6 kart zdolności kultu neosomy



36 żetonów intruzów kultu neosomy



3 żetony zwłok

FIGURKI



macierz



5 kultystów w 2 pozach



9 pancerników



9 chłastaczy



9 eksplototów



9 ognioplujów



10 pokurczów w 2 pozach

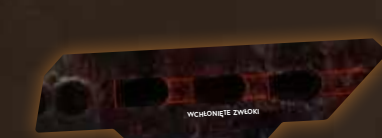
FIGURKI

W zależności od wersji gra zawiera figurki albo umieszczane na podstawkach żetony z wizerunkami intruzów.

ELEMENTY GŁÓWNE



kafelek martwych kultystów



kafelek wchłoniętych zwłok



arkusz z opisem intruzów kultu neosomy

PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie intruzów należy wykonać zgodnie z opisem w tej instrukcji. Przygotowanie sektorów, pozostałych elementów i graczy pozostaje bez zmian – należy je wykonać zgodnie z opisem w instrukcji do podstawowej wersji gry.

PRZYGOTOWANIE INTRUZÓW

1. Potasujcie **karty eksploracji z tego rozszerzenia** i utwórzcie zakryty stos. Zostawcie obok niego miejsce na stos kart odrzuconych.
2. Posortujcie **żetony intruzów z tego rozszerzenia** w stosy według rodzaju intruza – wszystkie żetony dorosłych osobników, czyli 4 rodzaje, należy pomieszać razem.

4 RODZAJE DOROSŁYCH OSOBNIKÓW



Potasujcie osobno każdy z pozostałych stosów, a następnie połóżcie je stroną z wizerunkiem figurki i nazwą do góry.

3. Włóżcie do **kolonii intruzów** (woreczka) następujące żetony:
 - 1 pusty żeton,
 - 2 żetony pokurczów,
 - 3 losowe żetony dorosłych osobników,
 - dodatkowo po 1 losowym żetonie dorosłego osobnika za każdą postać biorącą udział w rozgrywce.

Połóżcie kolonię intruzów obok stosów żetonów intruzów.

4. Figurki intruzów z tego rozszerzenia połóżcie w pobliżu obszaru gry.
5. Potasujcie osobno **karty ataku intruzów i wydarzeń z tego rozszerzenia** i utwórzcie zakryte stosy. Zostawcie obok nich miejsce na stosy kart odrzuconych.
6. Potasujcie **karty zdrowia macierzy** z tego rozszerzenia i umieśćcie je w formie zakrytego stosu (stroną z liczbami do dołu) na polu kart zdrowia królowej w granicznej części sektora C. Umieśćcie znacznik uniwersalny na polu „0” toru obrażeń królowej.
7. **Arkusze z opisem intruzów z tego rozszerzenia** połóżcie obok kolonii intruzów z widoczną stroną „Macierz jest poza mapą”.

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

1. Rozłóżcie **karty zdolności kultu neosomy** obok siebie. Kładźcie je kolorową stroną do góry w kolejności malejącej na podstawie numerów w prawym górnym rogu.

Uwaga! Ta kolejność ma znaczenie, gdy w trakcie gry trzeba wybrać intruza spośród kilku równorzędnych opcji.

2. **Kafelek wchłoniętych zwłok** umieśćcie powyżej granicznej części sektora B w taki sposób, by łączył się z torem obrażeń królowej.

3. **Kafelek martwych kultystów** umieśćcie powyżej granicznej części sektora B w taki sposób, by łączył się z lewą stroną kafelka wchłoniętych zwłok. Umieśćcie po 1 **żetonie macierzy** na każdym polu kafelka wchłoniętych zwłok. Pola mają inny kształt niż żetony – jest to celowe.

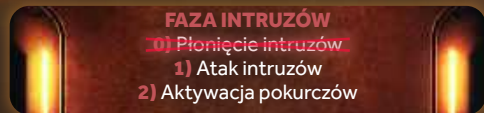


4. Umieśćcie 3 **żetony zwłok** stroną z ilustracją do góry na następujących polach toru rund: „8”, „11” i „14”.
5. Zastąpcie standardowe karty pomocy **kartami pomocy kultu neosomy**.

PRZEBIEG RUNDY

Faza graczy przebiega bez zmian.

FAZA INTRUZÓW



W rozgrywce z tym rozszerzeniem faza intruzów przebiega z następującymi zmianami:

0. PŁONIĘCIE INTRUZÓW

Ten krok zupełnie się pomija, ponieważ machinom neosomy nie szkodzi zwykły ogień. Jaja też nie ulegają zniszczeniu.

1. ATAK INTRUZÓW

Ten krok przebiega niemal bez zmian, należy jedynie zwrócić uwagę na dodatkowe zasady:

- Atak pokurczów jest zmodyfikowany – zaatakowane postacie otrzymują 1 kartę skażenia.
- Kultysty nigdy nie atakują.

2. AKTYWACJA POKURCZÓW

W rozgrywce z tym rozszerzeniem pokurcze odgrywają specjalną rolę i nie zachowują się jak zwykłe larwy. Ich zadanie polega na gromadzeniu biomasy ze zwłok znajdujących się w bazie i dostarczaniu jej do macierzy.

W tym kroku następuje aktywacja każdego pokurcza obecnego na mapie.

AKTYWACJA POKURCZÓW

Aktywowany pokurcz przemieszcza się w kierunku najbliższego nieeksplorowanego korytarza. Podczas ruchu obowiązują standardowe zasady ataku (gdy wchodzi do pomieszczenia z co najmniej 1 postacią, atakuje).

Więcej o pokurczach – zob. str. 6.

Jeśli aktywowany pokurcz już znajduje się w nieeksplorowanym korytarzu, zamiast się poruszać, opuszcza mapę – należy odłożyć go do zasobów ogólnych, a następnie przesunąć wszystkie żetony zwłok na torze rund o 1 pole do góry. Pokurcz dotarł do macierzy, która dzięki niemu wkrótce stanie się jeszcze silniejsza.

ŻETONY ZWŁOK

Ludzkie zwłoki są źródłem siły macierzy. Pokurcze gromadzą szczątki, których macierz używa, by się wzmocnić.

Na początku rozgrywki żetony zwłok znajdują się na polach „8”, „11” i „14” toru rund.

Za każdym razem, gdy pokurcz opuści mapę przez nieeksplorowany korytarz, wszystkie żetony zwłok na torze rund należy przesunąć o 1 pole do góry.

Gdy znacznik rundy i żeton zwłok znajdują się na tym samym polu, należy natychmiast rozpatrzyć następujące kroki:

Wchłonięcie zwłok

1. Należy dodać do kolonii żeton macierzy znajdujący się na 1. od prawej polu na kafelku wchłoniętych zwłok.
Uwaga! Żetony macierzy mogą trafić do kolonii tylko w ten sposób.
2. Żeton zwłok z toru rund (z pola, na którym znajduje się znacznik rundy) należy odwrócić na drugą stronę i umieścić na odsłoniętym polu kafelka wchłoniętych zwłok. W ten sposób tor obrażeń królowej uległ wydłużeniu. Oznacza to, że będzie trudniej zabić macierz.

WCHŁONIĘTE ZWŁOKI

Postacie powinny ze wszystkich sił starać się zapobiec umieszczaniu żetonów zwłok na kafelku wchłoniętych zwłok. Jest to jednak nieuniknione, a gdy do tego dojdzie, zajdą pewne zmiany.

Każde wchłonięte zwłoki oznaczają dodanie do kolonii żetonu macierzy, co stwarza (a potem zwiększa) ryzyko pojawienia się macierzy w grze.

ŻETON MACIERZY W KOLONII

Gdy żeton macierzy znajdzie się w kolonii, nie opuści jej, dopóki macierz żyje.

Każde wchłonięte zwłoki zwiększają liczbę obrażeń wymaganych do dobrania karty zdrowia macierzy. Po dobraniu karty znacznik uniwersalny należy przesunąć na 1. od lewej pole toru obrażeń królowej.

Uwaga! Dołożenie żetonu wchłoniętych zwłok nie leczy obrażeń królowej. Znacznik uniwersalny na torze obrażeń pozostaje na swoim miejscu.

Siła ataku macierzy rośnie wraz z liczbą wchłoniętych zwłok. Innymi słowy, im więcej zwłok wchłonie macierz, tym groźniejsze będą jej ataki.

FAZA WYDARZEŃ

3. ROZPATRZENIE KARTY WYDARZENIA

Karty wydarzeń z tego rozszerzenia działają podobnie jak standardowe karty wydarzeń, ale podczas ich rozpatrywania należy uwzględnić opisane niżej zmiany.



RUCH

Pokurcze NIGDY nie aktywują się podczas rozpatrywania pierwszego kroku karty wydarzenia (już to zrobili w kroku aktywacji pokurczów). Kultysty się nie przemieszczają.

Z kolei dorosłe osobniki (a także macierz) poruszają się w inny sposób niż w podstawowej wersji gry. Wciąż obowiązują standardowe zasady ruchu, ale na kartach wydarzeń nie ma wskazanych korytarzy o określonej orientacji.

Karty wydarzeń odwołują się natomiast do intruzów określonego rodzaju (np. ). Przesuwają się wszyscy intruzi wskazanego rodzaju ORAZ wszyscy intruzi w tym samym korytarzu co intruz wskazanego rodzaju.

Więcej o rodzajach intruzów – zob. następna strona.

SPRAWDZANIE LICZBY KULTYSTÓW

Kultysty () to główne źródło siły neosomy. Im więcej jest ich żywych w bazie, tym dotkliwsze są wydarzenia.

Efekty główny i poboczny na karcie wydarzenia działają tak samo jak na standardowych kartach wydarzeń, ale często wymagają sprawdzenia liczby kultystów.

**Jeśli co najmniej 2 nadal żyje:
W każdym pomieszczeniu z**

Przed rozpatrzeniem takiego efektu należy policzyć widoczne (nieprzekryte figurkami martwych kultystów) symbole na kafelku martwych kultystów. Jeśli widocznych jest co najmniej tyle symboli, ile wskazuje karta, należy rozpatrzyć efekt. W przeciwnym razie się go pomija.

4. KOLONIA INTRUZÓW

Ten krok przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami.

ARKUSZ Z OPISEM INTRUZÓW

Arkusz z opisem intruzów z tego rozszerzenia ma następujące strony: „Macierz jest na mapie” i „Macierz jest poza mapą”. Należy się upewnić, że używana jest właściwa strona arkusza (na początku rozgrywki macierz jest poza mapą).

FAZA PORZĄDKOWANIA

5. ZMIANA PIERWSZEGO GRACZA

Ten krok przebiega bez zmian.

6. DOBRANIE KART AKCJI

Ten krok przebiega bez zmian.

7. UPŁYW CZASU

Jeśli znacznik rundy przesunie się na pole z żetonem zwłok, należy natychmiast rozpatrzyć wchłonięcie zwłok.

GŁÓWNE ZASADY

ZŁOTA ZASADA ROZSZERZENIA

W rozszerzeniu *Kult neosomy* obowiązują takie same zasady wyboru intruza spośród równorzędnych opcji jak w podstawowej wersji gry, jednak w niektórych sytuacjach może być wymagane zastosowanie dodatkowej zasady.

Przykład. Jeśli w tym samym korytarzu jest kilka rodzajów intruzów, a postać wykonuje rzut na szmery i jego wyniku intruz wchodzi do pomieszczenia, konieczne jest określenie, który z intruzów to robi.

Zgodnie ze standardowymi zasadami do pomieszczenia powinien wejść największy intruz, czyli macierz, jeśli jest w danym korytarzu.

Jeśli wśród intruzów nie ma macierzy, należy posłużyć się kolejnością wskazaną na kartach zdolności. Do pomieszczenia wchodzi intruz o najniższym numerze, czyli chlastacz, a jeśli nie ma go w pomieszczeniu – eksplobot itd.

RODZAJE I ZDOLNOŚCI INTRUZÓW

W tym rozszerzeniu nie ma odpowiedników trutni. Występują natomiast 4 rodzaje **dorosłych osobników** o różnych zdolnościach i właściwościach: **chlastacze**, **eksploboty**, **pancerniki** i **ogniopluję**.

Kultyści to nowy rodzaj intruzów z własnym zestawem zasad.

Zamiast larw pojawiają się **pokurcze**, które koncentrują się na służeniu macierzy.

Macierz jest odpowiednikiem królowej. Jej siła rośnie podczas rozgrywki.

ZDOLNOŚCI

Intruzi z tego rozszerzenia mają dodatkowe zdolności, które są aktywne od początku rozgrywki.

Podczas rozgrywki można je jednak dezaktywować. Wymaga to znalezienia i zabicia kultystów.

POKURCZE

Pokurcze są odpowiednikami larw, ale różnią się od nich pod kilkoma względami:

1. W fazie intruzów wszystkie pokurcze się aktywują, nie przesuwają się natomiast w fazie wydarzeń podczas rozpatrywania kart wydarzeń.
Więcej o aktywacji pokurczów – zob. str. 4.
2. Gdy atakują, zaatakowana postać otrzymuje 1 kartę skażenia. Po ataku pokurcze pozostają na mapie – NIE umieszcza się ich na planszach postaci.

ZDOLNOŚĆ POKURCZÓW



Dopóki zdolność pokurczów jest aktywna, pokurczów znajdujących się w pomieszczeniach dotyczą takie same zasady rozpatrywania zdrowia jak dorosłe osobniki, tj. nie giną po otrzymaniu tylko 1 obrażenia. Jeśli w chwili dezaktywacji zdolności któreś z pokurczów mają obrażenia, natychmiast giną.

KULTYŚCI

Kultyści to półżywe istoty ludzkie, przekształcone w komputery podpięte do macierzy – służą jako baterie zasilające jednostkę centralną.

Kultyści są wprowadzani na mapę przez karty eksploracji. Obowiązują ich inne zasady – nie poruszają się, nie atakują ani nie wchodzi w interakcje z postaciami ani innymi elementami, chyba że jest to jasno wskazane.

W związku z tym postać znajdująca się w tym samym pomieszczeniu co kultysta (bez innych intruzów) NIE jest zaangażowana w walkę.

Postacie mogą jednak próbować zniszczyć kultystów, by osłabić kult neosomy. Można skierować w kultystę każdą akcję, której celem może być intruz (np. wykonanie strzału).

Zasady dotyczące zdrowia są dla kultystów takie same jak dla dorosłych osobników.

NISZCZENIE KULTYSTÓW

Gdy postać zniszczy kultystę, umieszcza jego figurkę na kafelku martwych kultystów (od tej pory efekty kart wydarzeń będą słabsze) i wybiera 1 z aktywnych kart zdolności, którą dezaktywuje (odwraca na drugą stronę).

Jeśli kultysta zostanie zniszczony w inny sposób niż przez postać, dezaktywowana jest aktywna karta zdolności o najwyższym numerze.

ZDOLNOŚĆ KULTYSTÓW



Dopóki zdolność kultystów jest aktywna, zawsze po zadaniu kultyście jakichkolwiek obrażeń/ [ikona] postać musi wykonać rzut na szmery. Ta zasada obowiązuje, nawet jeśli kultysta ginie wskutek zadanych obrażeń.

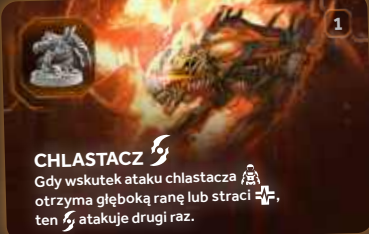
Warto jednak pamiętać, że dezaktywacja zdolności następuje przed rzutem na szmery. Tak więc jeśli po zniszczeniu kultysty gracz dezaktywuje kartę zdolności kultysty, nie musi już wykonywać rzutu.



DOROSŁE OSOBNIKI

W tym rozszerzeniu występują 4 rodzaje dorosłych osobników. Obowiązują je wszystkie standardowe zasady dotyczące dorosłych osobników, ale każdy rodzaj ma też specjalną zdolność wpływającą na ich ataki, a także dodatkowe zasady.

ZDOLNOŚĆ CHLASTACZY



CHLASTACZ

Gdy wskutek ataku chłastacza otrzymasz głęboką ranę lub straci ten atakuje drugi raz.

Żądne krwi chłastacze uderzają 2 razy.

Dopóki zdolność chłastaczy jest aktywna, gdy atak chłastacza zada postaci głęboką ranę lub spowoduje utratę, ten chłastacz atakuje drugi raz (ale nigdy nie atakuje trzeci raz).

Objaśnienia:

- Jeśli rozpatrzenie karty ataku nie spowoduje zadania żadnych obrażeń, chłastacz NIE atakuje drugi raz.
- Jeśli postać zginie w wyniku pierwszego ataku, a w pomieszczeniu jest inna postać, chłastacz wymierza drugi atak w tę postać (jeśli w pomieszczeniu jest kilka postaci, chłastacz atakuje tę, która jest najwcześniej w kolejności graczy).

ZDOLNOŚĆ EKSPLOBOTÓW



EKSPLOBOT

Gdy zginie w pomieszczeniu, dobierz 3 karty ataku intruza.

Jeśli dobrano co najmniej 1 kartę „Wybuch”, należy rozpatrzyć 1 z nich. Następnie wtasuj dobrane karty z powrotem do talii ataku.

Zabite eksploboty mogą wybuchnąć.

Dopóki zdolność eksplobotów jest aktywna, gdy eksplobot zginie w pomieszczeniu, należy dobrać 3 karty ataku intruzów.

Jeśli co najmniej 1 z nich to karta „Wybuch”, należy ją rozpatrzyć. Następnie 3 dobrane karty należy wtasować z powrotem do stosu.

ZDOLNOŚĆ OGNIOPLUJÓW



OGNIOPLUJ

Gdy ma oddać serię w korytarz, w którym jest, ta traci najpierw 1 za każdego w tym korytarzu.

Ogniopluje kontratakują, gdy są ostrzeliwane w korytarzu.

Dopóki zdolność ognioplujów jest aktywna, gdy postać oddaje serię w korytarz z ognioplujami, ta postać najpierw traci 1 za każdego ogniopluj w tym korytarzu. Dopiero potem rozpatruje serię.

Objaśnienia:

Jeśli postać zginie w trakcie rozpatrywania zdolności ogniopluj, nie dokończy wykonywania akcji.

ZDOLNOŚĆ PANCERNIKÓW



PANCERNIK

Gdy w pomieszczeniu/korytarzu jest wybierany cel, muszą być wybrane w pierwszej kolejności.

w korytarzu: Musi otrzymać 2 obrażenia, aby zginąć.

w pomieszczeniu: Gdy ma zginąć, zamiast tego zostaje wypędzony.

Wytrzymałe pancerniki bronią innych intruzów.

Dopóki zdolność pancerników jest aktywna, pancerniki mają 2 zdolności opisane na karcie. W skrócie: pancernik zawsze otrzymuje obrażenia przed innymi intruzami i trudniej go zabić.

1. Pancernik zawsze musi być pierwszym celem akcji spośród intruzów znajdujących się w pomieszczeniu/korytarzu.
Przykład. Gdy postać oddaje serię w korytarz, w którym jest co najmniej 1 pancernik, należy najpierw przydzielić obrażenia pancernikom. Dopiero gdy wszystkie pancerniki otrzymają wystarczającą liczbę obrażeń, by zginąć, przydziela się kolejne obrażenia innym intruzom.

Objaśnienia:

- Nie oznacza to, że postacie muszą wykonywać akcje, których celem są pancerniki. Oznacza to jedynie, że gdy postać wykonuje akcję i jej celem może być pancernik, wtedy musi nim być.
 - Podczas oddawania serii postać może wybrać korytarz, w którym nie ma pancerników, nawet jeśli w innym przyległym korytarzu są pancerniki.
 - Gdy postać oddaje strzał w pomieszczeniu albo oddaje serię w korytarz z kilkoma pancernikami, może obrać za cel dowolne z nich, ale musi to zrobić, zanim obierze za cel innych intruzów.
 - Te zasady dotyczą nie tylko oddania strzału/serii, ale także innych akcji, których celem są intruzi (np. wypędzenia).
2. Zabicie pancernika w korytarzu wymaga 2 obrażeń (zamiast 1).

ORAZ

Jeśli pancernik miałby zostać zabity w pomieszczeniu, zamiast tego zostaje wypędzony.

Objaśnienie:

- Aby zabić pancernika w korytarzu, postać musi przydzielić mu 2 obrażenia jednocześnie. Oznacza to, że seria, która zadaje tylko 1 obrażenie, jest nieskuteczna w korytarzu z pancernikiem – to obrażenie przepada, ponieważ nie można go przydzielić żadnemu intruzowi.

KARTY ATAKU INTRUZÓW

Karty ataku intruzów z tego rozszerzenia różnią się od kart ataku z gry podstawowej. Większość z nich ma unikalny efekt przypisany do 1 z 4 rodzajów dorosłych osobników.



Kartę ataku rozpatruje się w różny sposób w zależności od sytuacji:

1. Jeśli atakujący intruz odpowiada rodzajowi, który wskazuje symbol w 1. rzędzie, należy rozpatrzeć ten efekt.
2. Jeśli atakujący intruz to macierz i jeśli wchłonęła wymaganą liczbę zwłok, należy rozpatrzeć efekt wskazany w 2. rzędzie.
☠ ☠ ☠ – Te symbole wskazują, ile zwłok musi być wchłoniętych, by rozpatrzeć efekt.
3. Jeśli nie zachodzi żadna z powyższych sytuacji, należy rozpatrzeć efekt wskazany w 3. rzędzie.

Efekt w 1. rzędzie rozpatruje się nawet wtedy, gdy karta zdolności intruzów wskazanego rodzaju jest nieaktywna.

ŻETONY INTRUZÓW



W trakcie rozgrywki do kolonii będą dodawane żetony intruzów. Należy to robić w taki sposób, by nie było widać, jakiego rodzaju żeton się wrzuca. Zalecamy podnieść cały stos i wrzucić żeton ze spodu.

Żetonów intruzów dotyczą takie same zasady jak w podstawowej wersji gry z 1 ważną zmianą:

Gdy w wyniku dobrania żetonu intruza w korytarzu umieszcza się intruzów, żeton wskazuje konkretne rodzaje intruzów, które należy umieścić.

Przykład. Dobranie żetonu widocznego na ilustracji powyżej powoduje umieszczenie w korytarzu następujących intruzów: 1 chlastacza, 1 pancernika i 2 eksplobotów.

Jeśli w korytarzu jest za mało miejsca, by pomieścić wymaganą liczbę intruzów, należy postępować zgodnie ze złotą zasadą tego rozszerzenia, czyli umieścić tylu intruzów, ile to możliwe (numery na kartach zdolności wyznaczają priorytet), a pozostałych zignorować.

JAJA

Kult neosomy przejął bazę, którą wcześniej zajmowali pierwokrwiści. Wciąż jednak znajduje się tam Gniazdo i jaja, które można badać.

Jaja i Gniazdo są takie same jak w podstawowej wersji gry.

SYMBOLE

- [symbol] – kultysta,
- [symbol] – pokurcz,
- [symbol] – ogniopluj,
- [symbol] – pancernik,
- [symbol] – eksplobot,
- [symbol] – chlastacz,
- [symbol] – macierz,
- [symbol] [symbol] [symbol] – wymagana liczba wchłoniętych zwłok.

