

XYRIANIE INSTRUKCJA

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



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

rebel

WPROWADZENIE

TAJNY RAPORT FT-63

Do: admirała McKenzie

Transportowiec desantowy DSRF „Morrigan”

Abrahamie! Nie masz uprawnień, żeby czytać ten raport, ale podejmuję to ryzyko, ponieważ zawarte w nim informacje mogą mieć kluczowe znaczenie dla Waszej misji.

Cztery miesiące temu nasi zwiadowcy nawiązali kontakt z wysoko rozwiniętymi pozaziemskimi istotami. To nie kosmiczne drapieżniki czy pasożyty, ale zaawansowane formy życia z kulturą i technologią. Na tym jednak kończą się dobre wieści.

Choć ich możliwości umysłowe znacznie przekraczają nasze, Xyrianie wyewoluowali w zupełnie innym kierunku. Prawdopodobnie rozwinęli się w podwodnym biomie, w którym panowała ogromna rywalizacja gatunkowa. Są doskonałymi łowcami – świetnie radzą sobie w chwytaniu zdobyczy i unikaniu groźniejszych przeciwników. Mają 10 razy więcej komórek mózgowych przypominających ludzkie neurony lustrzane, ale nie używają ich jak my, aby rozwijać empatię i umiejętności prospołeczne. Wykorzystują je wyłącznie w celu odczytywania myśli i intencji wroga. Jesteśmy dla nich niczym otwarta księga, bez trudu rozpoznają i wykorzystują zniekształcenia poznawcze, którym ulegamy. Napotkani mogą wykazywać agresję, ale innym razem może się wydawać, że działają zgodnie z Twoimi celami. W tym drugim przypadku nigdy nie bierz tego za przejaw dobrej woli. Jakby tego było mało, Xyrianie są w stanie wykorzystać martwe punkty w polu widzenia człowieka, a do tego znają skłonność ludzkiego mózgu do wypełniania luk i ignorowania pewnych danych. W efekcie mogą być dla nas wręcz niewidzialni.

Na końcu każdej kończyny mają pomocnicze mózgi, których używają do przeprowadzania skoordynowanych manewrów, a także błyskawicznej zmiany wyglądu skóry. Odżywianie Xyrian przywodzi na myśl najgorsze koszmary. Używają wysuszanego żołądka w kształcie rozgwiazdy, aby wpompować w ofiarę soki trawienne.

Ich technologia też jest inna. Powstała na drodze uważnego kopiowania i doskonalenia wytworów innych, często bardzo zaawansowanych gatunków – zupełnie jak ziemskie ośmiornice, które wykorzystują narzędzia porzucone przez nurków. Dokładnie przeczytaj raport. Dopóki nie zbierzemy więcej danych, Xyrianie pozostają niewiadomą. Myślę, że przysporzą nam wielu problemów.

Xyrianie to rasa wysoko rozwiniętych istot pozaziemskich kierujących się niejasnymi pobudkami. Wydają się bardzo inteligentni, ale na swój sposób prymitywni. Co ważne, są niezwykle agresywni zarówno wobec ludzi, jak i intruzów.

Rozszerzenie Xyrianie można łączyć z podstawową wersją gry *Nemesis: Odwet* i innymi rozszerzeniami (chyba że w instrukcji danego rozszerzenia wskazano inaczej). Rozszerzenie wprowadza trzecią, niezwykle nieprzewidywalną stronę konfliktu. W niektórych rozgrywkach może się pojawić na krótko tylko pojedynczy Xyrianin. W innych cały ich oddział może niestrudzenie polować na wszystko, co się rusza. Bądźcie gotowi na każdą ewentualność!

PRZYGOTOWANIE

Po wykonaniu przygotowania gry (w tym innych rozszerzeń, jeśli są używane), ale przed przygotowaniem graczy, wykonajcie następujące kroki:

1. Wtásujcie do stosu kart eksploracji 3 **karty eksploracji Xyrian**, a do stosu kart wydarzeń 1 losową **kartę wydarzenia Xyrian**. Źadna z tych nowych kart nie powinna znaleźć się na wierzchu stosu. Niewykorzystane karty wydarzeń z tego rozszerzenia odłóŹcie bez podglądania do pudełka.

REWERSY KART

Rewersy kart z tego rozszerzenia różnią się od rewersów standardowych kart, więc można je rozpoznać w stosie. Jest to zamierzone. Chodzi o to, aby można je było rozpoznać, gdy znajdują się na wierzchu stosu. Zanim jednak to nastąpi, nie należy sprawdzać, kiedy taka karta zostanie dobrana.

2. PołóŹcie **kartę fazy Xyrian** odkrytą obok stosu kart wydarzeń. Będzie rozpatrywana na samym początku fazy wydarzeń.
3. Umieśćcie **kartę pomocy z tego rozszerzenia** tak, aby można było łatwo z niej skorzystać.
4. Potasujcie:
 - a. **Karty aktywacji Xyrian** – połóŹcie zakryty stos obok stosu kart ataku intruzów.
 - b. **Karty xyriańskich przedmiotów** – połóŹcie zakryty stos obok stosów kart przedmiotów.
 - c. **Karty utrudnień** – połóŹcie zakryty stos obok stosu kart głębokich ran.
5. PołóŹcie w pobliŹu **kartę przymierza** tak, aby widoczna była strona dostępnego przymierza. W dowolnej chwili można przeczytać obydwie strony karty.
6. PołóŹcie obok mapy 3 **Źetony śladów**, 3 **Źetony zranienia** i 3 **figurki Xyrian**.
7. PołóŹcie **Źeton Xyrianina** obok kolonii intruzów (woreczka).

NIEPRZEWIDYWALNOŚĆ ROZGRYWKI

Xyrianie wprowadzają do rozgrywki duŹą nieprzewidywalność. Jeśli włączycie to rozszerzenie do gry, przygotujcie się na to, Źe Xyrianie w znacznym stopniu wpłyną na Wasze działania. MoŹliwe, Źe któremuś z Was pomogą, a pozostałym pokrzyŹują plany.

GŁÓWNE ZASADY

ROZGRYWKA

Na początku rozgrywki Xyrianie są ukryci i pozostają niewidoczni dla postaci.

Ich ślady (w formie żetonów śladów) zaczną się powoli pojawiać w pomieszczeniach. To jednak tylko ślady ich istnienia – nie da się wchodzić z nimi w interakcje, ale sygnalizują, że niebezpieczeństwo czai się w pobliżu.

Gdy pojawią się żetony śladów, do kolonii intruzów zostanie dołożony żeton Xyrianina.

Dobranie go będzie sygnałem dla Xyrian, by wyjść z ukrycia i włączyć się w to, co dzieje się na mapie. Od tej pory będą wpływać na rozgrywkę poprzez karty aktywacji Xyrian. W wyniku ich dobierania i rozpatrywania Xyrianie będą się poruszać i oddziaływać na postaci, intruzów, a nawet bazę.

Postacie mogą walczyć z Xyrianami, by zdobyć karty xyriańskich przedmiotów, albo mogą próbować zawrzeć z nimi tymczasowe przymierze, używając karty przymierza. Nie mają jednak pewności, jakie będzie to miało dla nich skutki.

PRZEBIEG RUNDY

W rozgrywce z tym rozszerzeniem faza wydarzeń ma dodatkowy krok. Jest to faza Xyrian. Rozpatruje się ją tylko wtedy, gdy na mapie są figurki Xyrian. Jeśli ich nie ma, należy ją pominąć.

FAZA WYDARZEŃ

1. **Faza Xyrian.** Należy rozpatrzyć kartę fazy Xyrian.

Uwaga! Kartę fazy Xyrian można położyć na wierzchu stosu kart wydarzeń, aby pamiętać, że rozpatruje się ją przed kartą wydarzenia.

2. **Rozpatrzenie karty wydarzenia.** Rozpatrywane są efekty karty wydarzenia.
3. **Kolonia intruzów.** Z woreczka zostaje dobrany żeton.

*Przed dobraniem karty wydarzenia
rozpatrz fazę Xyrian.*

FAZA XYRIAN

Jeśli Xyrianie są na mapie:

Rozpatrz 1 kartę aktywacji Xyrian.

Dołóż żeton Xyrianina do kolonii.

Jeśli w pomieszczeniu jest więcej niż 1 Xyrianin,
zastąp najmniej zranionego znacznikiem .

OGÓLNE ZASADY

- **Xyrian umieszcza się tylko w pomieszczeniach.** Gdy pojawiają się na mapie, umieszcza się ich w pomieszczeniach, a potem poruszają się, przesuając się z pomieszczenia do pomieszczenia. Nigdy nie umieszcza się ich w korytarzach. Dotyczy to ich ruchu, jak i wszystkich innych efektów (np. wypędzenia).
- **Intruzi zupełnie ignorują Xyrian,** chyba że określony efekt wskazuje inaczej.
- **Xyrianie nie atakują się nawzajem.**
- **Postacie traktują Xyrian jak intruzów** (np. na potrzeby oddania strzału albo wypędzenia), ale gdy znajdują się w tym samym pomieszczeniu co Xyrianie, NIE są zaangażowane w walkę. Postacie muszą traktować Xyrian jak intruzów. Efekty, które dotyczą „wszystkich intruzów w pomieszczeniu”, wpływają też na znajdujących się tam Xyrian.
- **W pomieszczeniu, w którym znajduje się Xyrianin, nie można umieszczać żetonów zabezpieczeń ().**
- **Na potrzeby efektów gry Xyrian NIE traktuje się jak intruzów.**
Na przykład Xyrianie nie otrzymują obrażeń w kroku płonięcia intruzów i nie poruszają się w wyniku rozpatrywania kart wydarzeń.

LIMIT XYRIAN

W grze może się pojawić maksymalnie 3 Xyrian. Jest to nieprzekraczalny limit. Gdy Xyrianin zginie, jego figurkę należy usunąć z gry (nie może wrócić w danej rozgrywce). Po pojawieniu się 3 Xyrian należy ignorować wszystkie efekty, które powodowałyby umieszczenie na mapie kolejnego.

KARTY EKSPLOKACJI I ŻETONY ŚLADÓW

KARTY EKSPLOKACJI

Podczas przygotowania gry do stosu kart eksploracji zostają wtasowane 3 nowe karty z tego rozszerzenia. Ich dobranie spowoduje umieszczenie w niektórych pomieszczeniach żetonów śladów i dołożenie do kolonii intruzów żetonu Xyrianina.

Uwaga! Xyrian funkcjonalnie nie ma w grze, dopóki nie zostanie dobrana pierwsza karta eksploracji albo wydarzenia z tego rozszerzenia.

Nowe karty eksploracji po rozpatrzeniu usuwa się z gry (nie mogą wrócić w danej rozgrywce).

ŻETONY ŚLADÓW ()

Żetony śladów wskazują, gdzie czają się Xyrianie.

Są umieszczane w pomieszczeniach przez efekty kart eksploracji i niektórych kart wydarzeń z tego rozszerzenia, ale postacie nie mogą wchodzić z nimi w interakcje.

Żetony śladów wskazują jedynie, gdzie Xyrianie zostaną umieszczeni po dobraniu z kolonii żetonu Xyrianina.

ŻETON XYRIANINA

Żeton Xyrianina stanowi główne źródło pojawiania się Xyrian na mapie. Zostaje dołożony do kolonii intruzów w wyniku efektów kart eksploracji z tego rozszerzenia.

Po dobraniu żetonu Xyrianina należy wykonać po kolei następujące kroki:

1. Jeśli na mapie znajduje się co najmniej 1 Xyrianin, należy dobrać i rozpa-
trzyć 1 kartę aktywacji Xyrian.
2. Każdy żeton śladu  należy zastąpić figurką Xyrianina.
3. Żeton Xyrianina należy odrzucić.

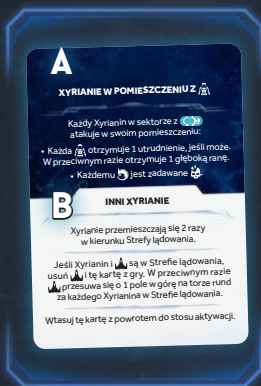
AKTYWACJA I RUCH XYRIAN

Xyrianie poruszają się i działają w wyniku dobierania i rozpatrywania kart aktywacji. Następuje to w 2 sytuacjach:

- W fazie Xyrian, jeśli na mapie jest co najmniej 1 Xyrianin.
- Po dobraniu żetonu Xyrianina z kolonii, jeśli na mapie jest co najmniej 1 Xyrianin.

Poza tymi sytuacjami Xyrianie nie podejmują żadnych działań.

*Na przykład Xyrianie nie atakują, gdy do pomieszczeń, w których się znajdują, wcho-
dzą intruzi lub postacie, ani gdy postacie lub intruzi wychodzą z takich pomieszczeń.*



ROZPATRYWANIE KART AKTYWACJI

Karty aktywacji to główne źródło interakcji Xyrian z intruzami, postaciami i bazą. Te karty wprowadzają wiele nieoczekiwanych efektów. Wiele z nich jest szkodliwych dla postaci lub intruzów.

Gdy rozpatrywana jest karta aktywacji, każdego Xyrianina bez żetonu zranienia dotyczy 1 ze wskazanych na tej karcie efektów:

- A. Górny efekt odnosi się do Xyrian w pomieszczeniach z co najmniej 1 postacią.
- B. Dolny efekt odnosi się do pozostałych Xyrian.

Xyrianie z żetonem zranienia odrzucają ten żeton (zamiast rozpatrywania efektu z karty).

Po rozpatrzeniu karty należy ją odłożyć na spód stosu kart aktywacji.

RUCH I WYPĘDZANIE

Xyrianie zawsze przemieszczają się z pomieszczenia do sąsiedniego pomieszczenia. Dotyczy to również wypędzenia.

Drzwi i intruzi w żaden sposób nie utrudniają ruchu Xyrianom.

Xyrianie ignorują .

WALKA XYRIAN Z INTRUZAMI

Xyrianie wchodzą w interakcje z intruzami nie tylko w efekcie rozpatrywania kart aktywacji, ale też w wyniku ruchu.

Gdy Xyrianin przechodzi przez korytarz z intruzami, zadaje  największemu z nich.

ATAKOWANIE KRÓLOWEJ PRZEZ XYRIAN

Xyrianie mogą w wielu sytuacjach zadawać obrażenia/ królowej. Może to nawet doprowadzić do dobrania karty zdrowia królowej.

Należy wtedy rozpatrzyć tylko górną część karty zdrowia królowej, czyli odrzucić wskazaną liczbę dodatkowych kart zdrowia. **NIE NALEŻY** natomiast rozpatrywać efektu wskazanego w dolnej części karty.

WALKA POSTACI Z XYRIANAMI

Postacie mogą walczyć z Xyrianami na różne sposoby, ale nie jest łatwo ich zabić.

Jako że postacie traktują Xyrian jak intruzów, mogą do nich strzelać i używać innych efektów, których celem mogą być intruzi albo które mogą zadawać intruzom obrażenia.

Oddawanie strzałów do Xyrian rozpatruje się w taki sam sposób jak oddawanie strzałów do dorosłych osobników z opisanymi niżej zmianami.

Uwaga! Nie oznacza to, że wynik  na kości (albo zadanie tego obrażenia w inny sposób) powoduje śmierć Xyrianina. Ten wynik rozpatruje się inaczej niż w odniesieniu do intruzów (zob. niżej).

HAŁAŚLIWA WALKA

Xyrianie nie walczą fair. Prędzej zwołają całą hordę, niż dadzą się łatwo zabić.

Po każdej akcji, w której postać zada Xyrianinowi co najmniej 1 obrażenie/, ta postać musi wykonać rzut na szmery (niezależnie od tego, czy Xyrianin przeżył tę akcję).

XYRIANIE W STREFIE LĄDOWANIA

Pojawienie się Xyrian w Strefie lądowania nie powoduje opuszczenia lądow-nika przez postacie.

ŚMIERĆ XYRIAN

Gdy Xyrianin bez żetonu zranienia miałby zginąć, udaje mu się ledwie uniknąć śmierci. Należy wtedy odrzucić wszystkie obrażenia tego Xyrianina i umieścić pod jego figurką żeton zranienia.

Gdy Xyrianin z tym żetonem ma zginąć, faktycznie ginie. Należy wtedy usunąć z gry jego figurkę (nie może wrócić w danej rozgrywce).

Następnie należy odwrócić żeton zranienia na drugą stronę. Żeton reprezentuje teraz xyriański przedmiot, który postaci mogą podnieść.

Uwaga! Ponieważ Xyrianie nigdy nie są umieszczani w korytarzach, nie można oddawać w ich kierunku serii.

INNE ZASADY

XYRIAŃSKIE PRZEDMIOTY

Xyriańskie przedmioty to niezwykle zaawansowane urządzenia, które postaci mogą podnosić, a potem używać ich jako pancerzy.

Aby podnieść przedmiot, postać musi znajdować się w tym samym pomieszczeniu co żeton xyriańskiego przedmiotu i nie może być zaangażowana w walkę. Podniesienie przedmiotu jest akcją i **wymaga odrzucenia 2 kart akcji**.

Gdy postać podnosi xyriański przedmiot, usuwa z gry jego żeton i wykonuje następujące kroki:

1. Bierze 1 losową kartę xyriańskiego przedmiotu.
2. Jeśli postać już ma pancerz, musi zdecydować, który zachowa.
3. Jeśli zdecyduje się zachować właśnie dobraną kartę, odrzuca 1 głęboką ranę i przywraca 3  (zgodnie z opisem na karcie) przed wyposażeniem się w ten przedmiot.

Pozyskane xyriańskie przedmioty traktuje się jak standardowe pancerze.



KARTY UTRUDNIEŃ

Xyrianie stosują wiele nieczystych zagrywek i mogą przydzielać postaciom utrudnienia. Karty utrudnień NIE są głębokimi ranami.

Gdy postać otrzymuje utrudnienie, gracz dobiera losową kartę utrudnienia i kładzie ją odkrytą obok planszy postaci. Od tej pory efekt tej karty wpływa na tę postać.

Karty utrudnień można odrzucić. Każda z kart wskazuje, jak to zrobić. Po odrzuceniu karty utrudnienia należy wstawić do stosu kart utrudnień.

Postać może mieć tylko 1 kartę utrudnienia w danym momencie.

Jeśli postać ma otrzymać kartę utrudnienia, a już ma jedną albo w stosie nie ma dostępnych kart utrudnień, to zamiast karty utrudnienia otrzymuje 1 głęboką ranę (chyba że treść efektu powodująca otrzymanie utrudnienia wskazuje inaczej).

PRZYMIERZE Z XYRIANAMI

Xyrianie to niebezpieczni przeciwnicy. Ale niekoniecznie trzeba z nimi walczyć.

Karta przymierza to specjalna karta, którą może zdobyć 1 z postaci. Dzięki przymierzu ta postać będzie czasem mogła nie tylko uniknąć ataków Xyrian, ale nawet skłonić ich do działania.

Podczas rozgrywki 1 z postaci może **zawrzeć przymierze** z Xyrianami.

Aby to zrobić, postać musi się znajdować w pomieszczeniu z żetonem dostępnego przymierza. Zawarcie przymierza jest akcją i wymaga **odrzuć 1 karty akcji**. Po zawarciu przymierza należy usunąć żeton dostępnego przymierza z gry. Gracz bierze kartę przymierza i kładzie ją obok planszy postaci tak, aby widoczna była strona „Zawarte przymierze”. Od tej pory efekty karty przymierza są aktywne dla tej postaci. W rozgrywce dostępna jest tylko 1 karta przymierza. Gdy karta przymierza zostanie zdobyta, nie będzie już ponownie dostępna w danej rozgrywce. Po śmierci postaci usuwa się tę kartę z gry.

ZDEJMOWANIE XYRIAN Z MAPY

Xyrianie mogą opuścić mapę nie tylko wskutek śmierci. Mogą na przykład zostać zastąpieni przez żetony śladów w fazie Xyrian.

W takiej sytuacji figurkę Xyrianina należy odłożyć z powrotem do zasobów ogólnych. Ewentualne znaczniki obrażeń i żeton zranienia należy odrzucić.

NOWE KARTY WYDARZEŃ

W każdej rozgrywce do stosu kart wydarzeń zostaje wstawiana 1 z 3 kart wydarzeń z tego rozszerzenia.

Gdy ta karta zostanie dobrana, modyfikuje efekt innej karty (np. karty fazy Xyrian), znacznie zmieniając rozgrywkę. Następnie należy rozpatrzyć kolejną kartę wydarzenia (w każdej rundzie musi zostać rozpatrzona zwykła karta wydarzenia).

Po dobraniu:

Umieść 1  w Hibernatorium.

Wsuń tę kartę pod kartę fazy Xyrian tak,
aby część „Polowanie na sługę” była widoczna.
Podczas rozpatrywania fazy Xyrian rozpatrz
również efekt polowania na sługę.

Rozpatrz kolejne wydarzenie.

FAZA XYRIAN

POLOWANIE NA SŁUGĘ

Każdy Xyrianin przemieszcza się 2 razy
w kierunku  z kartą przymierza.

ROZGRYWKA Z ROZSZERZENIEM KULT NEOSOMY

1. Xyrianie mogą zabijać kultystów. Nie wykonuje się wtedy rzutów na szmery. Gdy to się stanie, dezaktywowana jest ostatnia zdolność w kolejności wskazanej na kartach (czyli o najwyższym numerze).
2. Gdy Xyrianin zabije pancernika w pomieszczeniu, a zdolność pancerników jest wciąż aktywna, ten pancernik zostaje wypędzony do korytarza o niższym numerze identyfikacyjnym.

ELEMENTY:

- 3 figurki Xyrian,
- 3 żetony śladów,
- żeton Xyrianina,
- żeton dostępnego przymierza,
- 3 żetony zranienia,
- 10 kart aktywacji Xyrian,
- 3 karty wydarzeń,
- 3 karty eksploracji,
- karta pomocy,
- karta fazy Xyrian,
- 3 karty utrudnień,
- 3 karty xyriańskich przedmiotów,
- karta przymierza.



żeton śladu



żeton Xyrianina

TWÓRCY

Autor gry *Nemesis: Odwet*: Adam Kwapiński

Autorzy rozszerzenia *Xyrianie*: Michał Oracz, Michał Lach

Testy i opracowanie: Michał Lach, Michał Oracz

Nadzór wewnętrznych testów: Paulina Włodarczyk

Dodatkowe testy: Krzysztof Belczyk, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, 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 Łabak, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz, Maciej Łaszkiewicz, 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-Pałys

Tłumaczenie na język polski: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel