

NEMESIS

ODWET



INSTRUKCJA



rebel

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	6
Opis rozgrywki	6
CEL GRY	7
Zwycięstwo i porażka	7
Koniec gry	7
PRZYGOTOWANIE	8
Przygotowanie gry	8
Przygotowanie graczy	10
PRZEBIEG RUNDY	12
Faza graczy	12
Faza intruzów	14
Faza wydarzeń	14
Faza porządkowania	15
SZCZEGÓŁOWE ZASADY	16
Postać	16
Zdrowie postaci i rany	18
MAPA	19
Sektory	19
Pomieszczenia	20
Korytarze	21
Drzwi	22
Znaczniki i żetony na mapie	23
RUCH POSTACI	24
Wykonywanie ruchu	24
Wykonywanie eksploracji	24
Rzut na szmery	25
PRZYKŁAD RUCHU POSTACI	26
PRZEDMIOTY	28
Interakcje	29
INTRUZI	30
Rodzaje intruzów	30
Kolonia intruzów	30
Ruch intruzów	30
Atak intruzów	32
WALKA I ZDROWIE INTRUZÓW	33
Strzał	33
Seria	33
Atak wręcz	34
Zdrowie innych intruzów	34
KRÓLOWA	35
KARTY SKAŻENIA	36
ROBOT	37
ŁĄDOWNIK I SYSTEM OBRONY PRZECIWLOTNICZEJ	37
PROCEDURY	38
KONIEC GRY	39
CELE I WYTTCZNE MISJI	39
TRYBY ROZGRYWKI	40
SYMBOLE	40

TWÓRCY

Pamięci Łukasza Orwata, najlepszego z nas.
Obysmy się jeszcze spotkali.

Autor gry: Adam Kwapiński

Testy i opracowanie: Michał Lach, Michał Oracz

Nadzór wewnętrznych testów: Paulina Włodarczyk

Dodatkowe testy: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński
Dziękujemy wszystkim graczom, którzy pomogli nam w testowaniu gry w naszym biurze, na konwentach, a także online!

Instrukcja: Michał Lach

Teksty: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Krzysztof Piskorski

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

Dyrektorzy artystyczni: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

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, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, 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

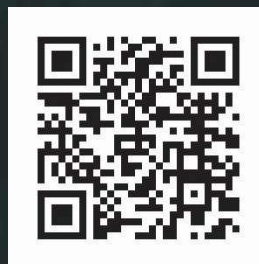
PR i komunikacja: Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Pałys

Specjalne podziękowania: Michał Matłosz, Tomasz Sejmicki, Maciej Misiński, Tomasz Trzęsimiech, Marzena Tusińska, Anna Lis-Wilkosz, Paul Grogan i wszystkie osoby, które nas wspierały w tworzeniu gry i jej opracowaniu!

Tłumaczenie na język polski: Agnieszka Chranowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

**NIE CHCESZ CZYTAĆ ZASAD?
OBEJRZYJ WIDEOINSTRUKCJĘ:**



<https://awakenrealms.com/retaliation>

STANDARDOWE KARTY



5 kart pomocy

6 kart wyboru postaci

60 kart akcji
(po 10 na postać)

27 kart skażenia

Uwaga! Chociaż karty skażenia mają takie same rewersy jak karty akcji, uformujcie z nich osobny stos.



8 kart wytycznych misji



22 karty celów
(7 celów misji
i 15 celów prywatnych)



12 kart wytycznych misji „Solo/Kooperacja”



12 kart eksploracji



20 kart wydarzeń

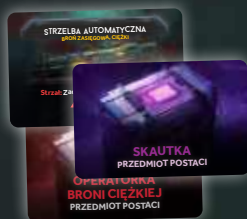


20 kart ataku intruzów

MAŁE KARTY



90 kart przedmiotów
(po 30 każdego rodzaju)



7 kart przedmiotów
startowych postaci



24 karty wyposażenia
pomocniczego



27 kart głębokich ran



6 kart robota

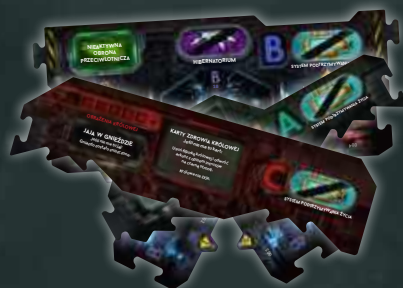


12 kart zdrowia królowej

ELEMENTY GŁÓWNE



3 części toru rund



3 graniczne części sektorów



23 kafelki pomieszczeń
(3 „A”, 3 „B”, 4 „C”, 13 „?”)



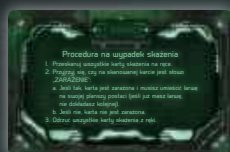
40 kafelków korytarzy
(po 10 o wartościach szmerów
„1”, „2”, „3” i „4”)



5 plansz postaci



6 kafił postaci



1 skaner



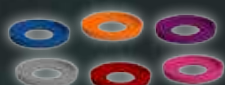
1 woreczek
(kolonia intruzów)



5 ponumerowanych
podstawek na karty (plecaki)



1 arkusz z opisem pomieszczeń
i 1 arkusz z opisem celów



6 kolorowych nakładek
na podstawki figurek



1 arkusz z opisem intruzów



2 kości serii (k6),
2 kości strzału (k8),
2 kości szmerów (k10)

FIGURKI



6 postaci

Uwaga! W zależności od wersji gra zawiera figurki albo umieszczane na podstawkach żetony z wizerunkami postaci i intruzów. Niezależnie od wersji wszystkie będą nazywane figurkami.

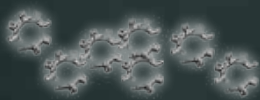


8 trutni w 4 pozach

ZNACZNIKI I ŻETONY



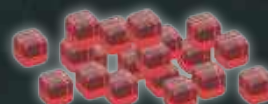
9 znaczników pożaru



14 znaczników awarii



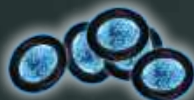
30 znaczników szmerów



30 znaczników uniwersalnych



1 znacznik rundy



5 żetonów jaj



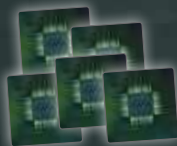
1 żeton autodestrukcji
i 1 żeton lądownika



20 żetonów zabezpieczeń



14 żetonów drzwi
z podstawkami



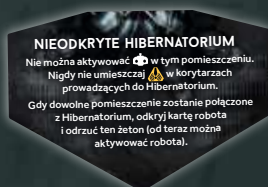
5 żetonów danych



1 żeton Hibernatorium



3 żetony systemu
podtrzymywania życia



1 kafelek nieodkrytego
Hibernatorium



80 żetonów sprzętu taktycznego
(po 20 żetonów amunicji,
granatów, tlenu i apteczek)



2 żetony systemu obrony
przeciwlotniczej



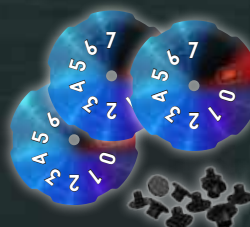
5 żetonów duszenia się



1 żeton pierwszego gracza



40 żetonów intruzów
(1 pusty żeton, 9 królowej, 8 trutni,
16 dorosłych osobników, 6 larw)



5 liczników tlenu i 5 zestawów klipsów
(do przymocowania liczników do plansz postaci)



36 dorosłych osobników w 6 pozach



1 robot



6 larw



1 królowa

WPROWADZENIE

Nemesis: Odwet jest grą semikooperacyjną dla od 1 do 5 graczy. Jej narracja rozwija się w trakcie rozgrywki, wprowadzając napięcie typowe dla horrorów science fiction. Gracze wcielają się w członków oddziału żołnierzy wyposażonych w profesjonalny sprzęt. Zostają wysłani do bazy opanowanej przez niebezpiecznych kosmicznych intruzów. Wyruszyli, by zrealizować wspólną misję, choć każdy ma też własne cele, które wcale nie muszą być zgodne z celami pozostałych członków oddziału. W ostatecznym rozrachunku liczy się jednak tylko jedno: przetrwanie.

OPIS ROZGRYWKI

Baczność, żołnierze!

Historia, którą zaraz poznacie, ma narracyjnie przedstawić ogólny przebieg rozgrywki i najistotniejsze reguły *Nemesis: Odwet*. Wyróżnione nazwy przedmiotów, postaci i pomieszczeń oraz inne terminy występują w grze, więc już teraz poznacie je w kontekście fabularnym. Mamy nadzieję, że ta opowieść ułatwi i uprzyjemni naukę zasad. Po kilku rozgrywkach z pewnością będziecie mogli przedstawić własne historie!

Martwi mnie, że podczas odprawy dostaliśmy tak mało informacji. Nie otrzymaliśmy praktycznie żadnych danych wywiadowczych. Żadnych zdjęć bazy z zewnątrz, żadnego planu pomieszczeń, jedynie ogólne informacje o tym, w których sektorach powinny się znajdować... I oto opuszczamy statek w pograżonej w mroku strefie lądowania. Nasze nowiuteńkie wyposażenie jest gotowe do użycia, zachowujemy pełną czujność. Wytyczne misji są jasne: wyeliminować królową intruzów, którzy opanowali to miejsce. Oczywiście różne organizacje mają swoje sposoby, aby dotrzeć z lukratywnymi ofertami do członków takich oddziałów uderzeniowych jak nasz, więc niewykluczone, że cele prywatne też odgrywają tu rolę. Trzeba się mieć na baczności.

Wykonuję *ruch* w nieznaną, ale to dla mnie nic nowego, w końcu jestem *skautką*. Warto najpierw odszukać i zabezpieczyć *hibernatorium*, bo na koniec może to być nasz jedyny sposób na przetrwanie. Udać mi się prowadzić oddział naprzód, ale do kolejnego *pomieszczenia* wchodzę ze zbytnią pewnością siebie. Wewnątrz szaleje *pożar*, płomienie buchają mi prosto w twarz. Zanim zdołałam się wycofać, usłyszałam głos w komunikatorze: „Na twojej szóstce!”.

Widzę je. Cztery *dorośle osobniki* jak istoty z piekła rodem. Stoją w korytarzu między mną a pozostałymi członkami oddziału. Wszystko dzieje się bardzo szybko – unoszę *karabin szturmowy* i *oddaję serię*, ładując w ich obrzydliwe gęby połowę *amunicji*. Padł co najmniej jeden. Rzucam się przez płomienie w kierunku wyjścia po przeciwnej stronie pomieszczenia. Oddział będzie musiał poradzić sobie z resztą beze mnie. Ruszam dalej sama, by badać ciemne zaułki bazy. Mam nadzieję, że sama... Nie narzekam, praca w pojedynkę ma swoje zalety.

Wchodzę do *sektora B* i znajduję korytarz prowadzący do *hibernatorium*. Niestety napotykam przeszkodę w postaci *zamkniętych drzwi*. Tymczasem pojawia się kolejny intruz zwabiony *szmerami*. Znowu szykuje karabin, ale seria na oślepie byłaby zbyt ryzykowna, bestia za szybko się przemieszcza. Mierzę do niej i precyzyjnie *oddaję strzały*. W końcu intruz pada, ale i tak udało mu się zostawić na moim ramieniu okropne *zadrapanie*.

Amunicja to nie jedyny zasób, którego mi brakuje. Muszę szybko znaleźć *tlen*. *Przeszukuję* pomieszczenie, lecz zamiast tlenu znajduję nieużywaną *gaśnicę*. Nie zapobiegnie *uduszeniu się*, ale i tak warto mieć taką zabawkę. Ledwie łapiąc oddech, wchodzę wreszcie do hibernatorium i kieruję się prosto w stronę działającego *robotu*. Te maszyny zwykle mają zapasy tlenu, a świeże powietrze działa lepiej niż *leki bojowe*.

Oficer raportuje o postępach grupy. *Zabezpieczają* pomieszczenia i *wzmacniają* korytarze. Działają metodycznie, z rozwagą i bez pośpiechu. Nie mój styl, ale udaje im się dotrzeć do pomieszczenia *kontroli systemu podtrzymywania życia*. *Naprawiają* tam *awarię* i po chwili w sektorze B, w moim pomieszczeniu, czuć zbawienny powiew oczyszczonego powietrza. Nie zdążyłam nawet

wyrazić wdzięczności, gdy w komunikatorze usłyszałam odgłosy ostrej strzelaniny. Natychmiast zdaję sobie sprawę, że mają do czynienia z czymś wyjątkowo paskudnym. O tak. To *królowa*. A to znaczy, że nie strzeże *gniazda*...

Muszę iść dalej. Z komunikatora wciąż dobiegają krzyki moich towarzyszy. Nasz *inżynier wojskowy* jakimś cudem rani królową, ale utrata *zdrowia* tylko ją rozwściecza. Po chwili słyszę przerażający wrzask. *Oficer*, który dowodzi oddziałem, nakazuje ewakuację. *Cholera*... Ale nadal może mi się udać. Mam plan.

Wchodzę do gniazda i chwytam to, po co przyszedłam: *jajo*. Gdy wycofuję się z pomieszczenia, neutralizuję jakąś zbłąkaną *larwę*. Kieruję się do *systemu chłodzenia*, żeby aktywować *procedurę autodestrukcji*. To jedyne wyjście. *Zniszczenie bazy* oznacza zabicie królowej i unicestwienie gniazda. I wszystkiego, co jest w środku, łącznie z nami, jeśli się nie pospieszymy. Łączę się z oddziałem, a raczej tym, co z niego zostało, i jako miejsce zbiórki wskazuję pomieszczenie w *sektorze C*. Biegnę, ile sił.

Jak zwykle docieram na miejsce pierwsza. *Prom ratunkowy*, nasza ostatnia nadzieja, stoi w doku. Staram się nie zwracać uwagi na nieznośny ból, który przeszywa całe moje ciało. Niewiele mogę teraz zrobić z *głębokimi ranami*, bo *gabinet chirurgiczny* jest po drugiej stronie bazy. Nawet nie myślę o *użyciu apteczki*.

Chwilę po mnie zjawia się *ratowniczka medyczna*, ale chce wracać po pozostałych. *Pieprzona siostra miłosierdzia*. Bierze ze sobą trochę zasobów, a mnie każe pilnować okolicy. Cóż, ja nie jestem taką bohaterką. „Co, do cholery, wyprawiasz?!” – wrzeszczy do mnie przez komunikator, gdy odpalam silniki promu, by wreszcie *uciec z bazy*. „Wracaj tu! Nie przeżyjesz lotu! Jesteś *zarażona*!”. Nie dam się nabrać. To zwykły blef... Zrealizowałam swój cel.

Pieprzona ratowniczka. Skąd wiedziała? Czuję to. Porusza się wewnątrz mnie i szybko rośnie. Nie zostało mi wiele czasu, prawda? Dobra, ojciec nigdy nie był ze mnie dumny, ale przynajmniej będzie dzięki mnie bogaty. Ustawię go do końca życia. To powinno sprawić, że stary drań poczuje się jeszcze gorzej... Słyszycie mnie tam, szczyh z korpo? Zróbcie przelew i jeszcze trochę dorzućcie. Zdobylam nawet więcej, niż uzgodniliśmy. Mam dwie próbki. Oczywiście mieli odpowiednie procedury zabezpieczania takich robali jak ten, którego mam – jak ten, którym jestem. Bo jeśli nie... to cóż, fakt, że „dla dobra firmy” ustawiliście domyślne koordynaty promu z powrotem na Ziemię, może się okazać niezłym żartem.

CEL GRY

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Rozgrywka w *Nemesis: Odwet* może się zakończyć zwycięstwem kilku graczy, co nie oznacza jednak, że jest to gra w pełni kooperacyjna. W ostatecznym rozrachunku każda postać dba przede wszystkim o siebie. Musi nie tylko starać się zrealizować 1 z 2 celów, które otrzymała na początku rozgrywki, ale też zrobić wszystko, aby przeżyć misję i znaleźć bezpieczne schronienie.

Zwycięzcą zostaje każdy gracz, który spełnił wszystkie poniższe warunki:

1. **Postać gracza uciekła z bazy albo jest w stanie hibernacji.** Każda postać musi zadbać o swoje bezpieczeństwo, zanim rozgrywka dobiegnie końca. Musi nie tylko przeżyć, ale też skorzystać z 1 z pomieszczeń, które zapewni jej schronienie. Może to osiągnąć na kilka sposobów:
 - a. Uciec za pomocą lądowika ze Strefy lądowania.
 - b. Zamknąć się w kapsule w Hibernatorium i przejść w stan hibernacji.
 - c. Uciec z bazy za pomocą Promu ratunkowego.
2. **Gracz zrealizował 1 ze swoich celów.** Podczas przygotowania każdy gracz otrzymuje 2 karty celów (cel prywatny i cel misji), których treść zachowuje dla siebie.
 - a. Cel prywatny to unikalny cel postaci.
 - b. Cel misji zwykle nawiązuje do wspólnej misji, którą realizują wszyscy gracze, opisanej na karcie wytycznych misji.

W trakcie rozgrywki każdy gracz wybiera 1 ze swoich celów jako ten, który chce zrealizować.

3. **Postać gracza przeżyła procedurę na wypadek skażenia i procedurę na wypadek przeobrażenia.** Te 2 procedury przeprowadza się na koniec gry, aby sprawdzić, czy postacie umierają w wyniku zarażenia.

Więcej o obydwu procedurach i o celach – zob. str. 38 i 39.

Gracz zostaje zwycięzcą, jeśli przeżył i spełnił każdy z 3 wymienionych wyżej warunków.

KONIEC GRY

Rozgrywka się kończy, gdy zostanie spełniony 1 z poniższych warunków:

- **Runda 14. dobiegła końca.** Czas się skończył! Nie da się już uratować postaci, które nie zdążyły uciec albo przejść w stan hibernacji. Wszystkie takie postacie umierają.

ALBO

- **Wszystkie postacie zginęły, uciekły albo są w stanie hibernacji.** Żaden gracz nie uczestniczy już w rozgrywce, więc następuje koniec gry. Jeśli procedura autodestrukcji jest w tym momencie aktywna, baza zostaje zniszczona.

W każdej z tych 2 sytuacji należy wykonać kroki końca gry, aby wyłonić zwycięzców.

Więcej o końcu gry – zob. str. 39.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWŁOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTTCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie jest podzielone na 2 części: przygotowanie gry i przygotowanie graczy.

Przygotowanie gry nie wymaga udziału wszystkich graczy, więc można je wykonać z wyprzedzeniem.

Przygotowanie graczy obejmuje wybór postaci (👤) i wyposażenia pomocniczego. Gracze muszą podejmować decyzje, więc tę część przygotowania należy przeprowadzić dopiero wtedy, gdy zbiorą się wszyscy uczestnicy rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE GRY

Na ilustracji przedstawiono pełne przygotowanie gry. Wykonajcie następujące kroki w podanej kolejności:

A. PRZYGOTOWANIE SEKTORÓW

1. Odszukajcie 3 **graniczne części sektorów** i 3 **części toru rund**, a następnie połączcie je ze sobą na stole.
2. Umieśćcie kafelki **nieodkrytego Hibernatorium** na nadrukowanym **pomieszczeniu Hibernatorium**.

Uwaga! Ten kafelek pozostanie tam do czasu, aż postacie dotrą do Hibernatorium. Zanim to nastąpi, Hibernatorium jest nieodkryte, nie można umieszczać znaczników szmerów na połączonych korytarzach ani aktywować robota.

3. Umieśćcie **znacznik rundy** na polu „1” toru rund.
4. Umieśćcie **żeton lądownika** (👤) na polu „10” toru rund.
5. Umieśćcie **żeton autodestrukcji** (💣) na odpowiednim polu powyżej toru rund.
6. Umieśćcie 1 **znacznik uniwersalny** na najwyższym polu w sekcji **Wybór celu**.
7. Umieśćcie 3 **żetony systemu podtrzymywania życia** i 1 **żeton Hibernatorium**, wszystkie nieaktywną stroną do góry (👤) i (💣), na odpowiednich polach granicznych części sektorów.
8. Potasujcie **karty robota**, dobierzcie 1 z nich bez oglądania jej treści i umieśćcie ją zakrytą na odpowiednim polu w granicznej części sektora A. Pozostałe karty robota odłóżcie bez oglądania do pudełka.
9. Na polach obok karty robota umieśćcie 1 **żeton amunicji** (stroną pełnej amunicji do góry) i 1 **żeton tlenu**.



Uwaga! Żetony amunicji są dwustronne. Jedna strona oznacza pełną amunicję, a druga – niepełną. Żetony amunicji zawsze wchodzi do gry stroną pełnej amunicji do góry, zarówno podczas przygotowania, jak i w trakcie rozgrywki.

10. Złóżcie **figurkę robota** i umieśćcie ją w **Hibernatorium**.

Uwaga! Jeśli gracze z dodatkiem Elementy terenu, nie składajcie robota. Umieśćcie w Hibernatorium tylko jego dolną część. Gdy robot zostanie odkryty, dołóżycie drugą część.

11. Pomieszczaście **żetony systemu obrony przeciwlotniczej** i umieśćcie je zakryte jeden na drugim na odpowiednim polu w granicznej części sektora B.
12. Umieśćcie 5 **żetonów jaj** na odpowiednim polu w granicznej części sektora C.
13. Umieśćcie 4 **żetony amunicji** (stroną pełnej amunicji do góry), 4 **żetony granatów** (💣), 4 **żetony tlenu** (💧) i 4 **żetony apteczek** (🩹) na odpowiednich polach obok Strefy lądowania.
14. Potasujcie **kafelki korytarzy**, włóżcie je do podajnika korytarzy i połóżcie go obok toru rund. W trakcie rozgrywki będziecie dobierać kafelki korytarzy z podajnika. Dzięki temu nie zobaczycie awersu kafelka (strony z wartością szmerów inną niż „0”) przed jego dobraniem.

TRYB ZABÓJCZY

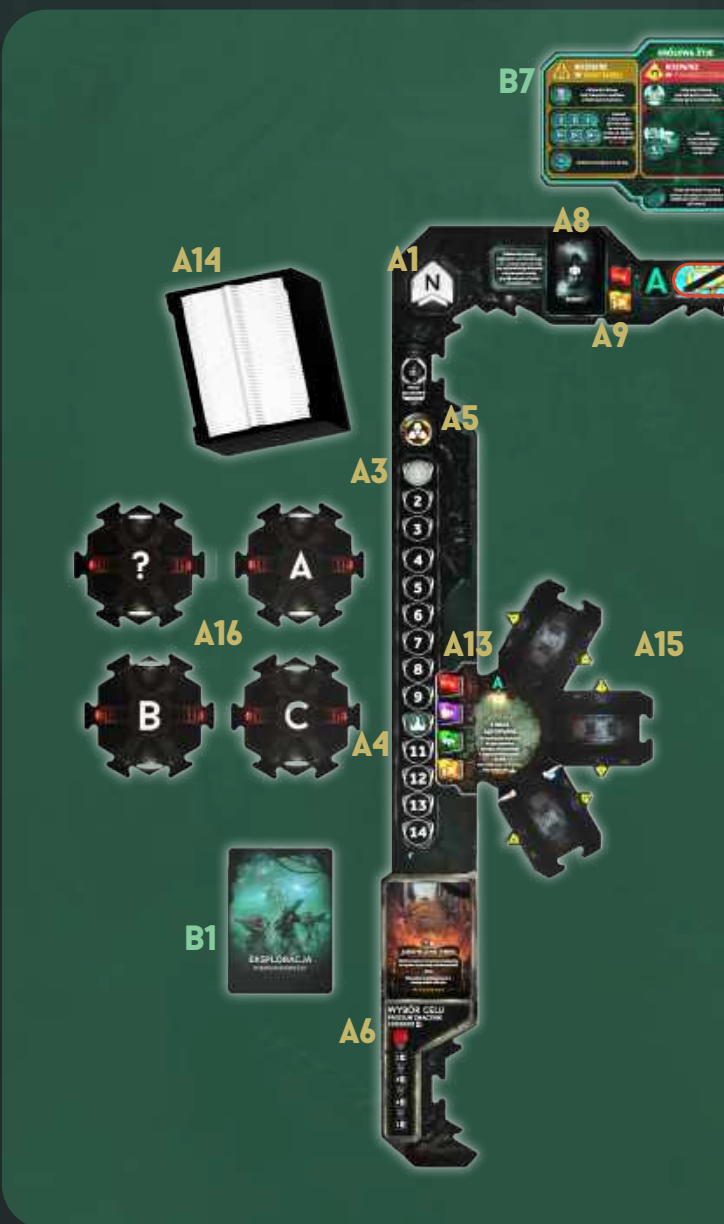
Niektóre korytarze mają drugą wartość szmerów, oznaczoną mniejszym symbolem.

Tę wartość bierze się pod uwagę tylko w trybie zabójczym – zob. str. 40.

15. Dobierzcie pojedynczo 3 losowe kafelki korytarzy i połączcie je ze Strefą lądowania. Umieśćcie je odkryte (stroną z wartością szmerów inną niż „0” do góry). Jeśli na kafelku korytarza jest widoczne oznaczenie drzwi, połóżcie go tak, aby oznaczenie było przy Strefie lądowania.
16. Posortujcie **kafelki pomieszczeń** w 4 stosy według rewersów: „A”, „B”, „C” i „?”. Potasujcie każdy stos osobno i połóżcie je zakryte obok kafelków korytarzy.

PIERWOKRWIŚCI TO INTRUZI

Intruzy to ogólna nazwa wszystkich ras obcych w uniwersum *Nemesis*. Ta gra wprowadza rasę pierwokrwistych. W trakcie rozgrywki traktujcie nazwy „pierwokrwiści” i „intruzi” (👤) jako synonimy.



B. PRZYGOTOWANIE INTRUZÓW

1. Potasujcie **karty eksploracji** i utwórzcie zakryty stos. Zostawcie obok niego miejsce na stos kart odrzuconych.
2. Posortujcie **żetony intruzów** w stosy według rodzaju intruza. Potasujcie każdy stos osobno, a następnie połóżcie wszystkie stosy stroną z wizerunkiem figurki i nazwą do góry.
3. Włóżcie do **kolonii intruzów** (woreczka) następujące żetony intruzów:
 - 1 pusty żeton,
 - 2 żetony larw,
 - 3 losowe żetony dorosłych osobników,
 - dodatkowo po 1 losowym żetonie dorosłego osobnika za każdą postać biorącą udział w rozgrywce.

Położcie kolonię intruzów obok stosów żetonów intruzów.

4. Pojemnik z figurkami intruzów połóżcie w pobliżu obszaru gry.
5. Potasujcie osobno **karty ataku intruzów** i **karty wydarzeń** i utwórzcie zakryte stosy. Zostawcie obok nich miejsce na stosy kart odrzuconych.
6. Potasujcie **karty zdrowia królowej** i umieśćcie je w formie zakrytego stosu (stroną z liczbami do dołu) na odpowiednim polu w granicznej części sektora C. Umieśćcie znacznik uniwersalny na polu „0” toru obrażeń królowej.

7. **Arkusze z opisem intruzów** połóżcie obok kolonii intruzów z widoczną stroną „Królowa żyje”. Są na nim opisane efekty rozpatrywane po dobraniu żetonów intruzów z woreczka.

C. POZOSTAŁE ELEMENTY

1. Przygotujcie następujące stosy kart:
 - 3 stosy kart przedmiotów (czerwonych, zielonych i żółtych),
 - stos kart skażenia,
 - stos kart głębokich ran.

Potasujcie każdy stos osobno i połóżcie je po prawej stronie bazy (zakryte). Zostawcie obok nich miejsce na stosy kart odrzuconych.
2. Połóżcie w zasięgu wszystkich graczy tackę z następującymi elementami:
 - znaczniki szmerów (🔊),
 - znaczniki pożaru, (🔥),
 - znaczniki awarii,
 - żetony drzwi (z podstawkami),
 - żetony zabezpieczeń,
 - żetony sprzętu taktycznego (amunicji, tlenu, granatów i apteczek),
 - znaczniki uniwersalne.
3. Połóżcie obok 6 kości, skaner i pozostałe żetony.



WPROWADZENIE
6

CEL GRY
7

PRZYGOTOWANIE
8–11

PRZEBIEG RUNDY
12–15

POSTAĆ
16–18

MAPA
19–23

RUCH POSTACI
24–27

PRZEDMIOTY
28–29

INTRUZI
30–32

WALKA
33–34

KRÓLOWA
35

KARTY SKAŻENIA
36

ROBOT
37

ŁĄDOWNIK I OBRONA
PRZECIWLOTNICZA
37

PROCEDURY
38

KONIEC GRY
39

CELE I WYTTCZNE
MISJI
39

TRYBY
ROZGRYWKI
40

SYMBOLE
40

PRZYGOTOWANIE GRACZY

PRZYGOTOWANIE CELÓW I WYBÓR POSTACI

Wykonajcie następujące kroki:

1. Przygotujcie tyle **kart pomocy**, ilu jest graczy. Karty powinny być oznaczone kolejnymi numerami od „1” (np. w rozgrywce 3-osobowej użyjcie kart o numerach „1”, „2” i „3”). Potasujcie je i rozdajcie każdemu z graczy po 1 karcie. Każdy odkrywa swoją kartę.

Uwaga! Numer na karcie pomocy jest używany podczas wyboru postaci. Odwołują się też do niego niektóre cele.

2. Podzielcie **karty celów** na 2 stosy: celów **prywatnych** i celów **misji**. Weźcie też **stos kart wytycznych misji**. Usuńcie z każdego stosu karty oznaczone symbolem większej liczby graczy niż liczba uczestników rozgrywki. Potasujcie każdy stos osobno, a następnie:
 - a. Rozdajcie graczom po 1 zakrytej karcie **celu prywatnego** i 1 zakrytej karcie **celu misji**. Pozostałe karty celów odłóżcie bez oglądania do pudełka. Nie pokazujcie swoich kart celów innym graczom w żadnym momencie rozgrywki. Ujawniajcie je dopiero na koniec gry. Możecie jednak rozmawiać o kartach celów, a nawet kłamać na ich temat.
 - b. Dobierzcie 1 losową **kartę wytycznych misji** i umieśćcie ją odkrytą na odpowiednim polu poniżej toru rund. Pozostałe karty misji odłóżcie do pudełka.
3. Potasujcie **karty wyboru postaci**. Gracz 1 dobiera 2 karty (nie ujawnia ich innym graczom), wybiera 1 z nich (to jego postać w tej rozgrywce) i ją odkrywa. Drugą kartę wtaposowuje z powrotem do stosu bez pokazywania innym graczom. Następnie te same kroki wykonują gracze o kolejnych numerach (gracz 2, potem gracz 3 itd.).

PRZYGOTOWANIE POSTACI

Każdy gracz wykonuje następujące kroki:

1. Bierze 1 **planszę postaci** i kładzie ją przed sobą. Następnie umieszcza na niej **kafel postaci** odpowiadający wybranej postaci.
2. Bierze 1 **znacznik uniwersalny** i umieszcza go na 1. od lewej polu **toru zdrowia** w dolnej części planszy postaci.
3. Ustawia swój **licznik tleny** na maksymalnej wartości: „7”.
4. Bierze **figurkę** swojej postaci, nakłada na jej podstawkę **pierścień** w odpowiadającym jej kolorze, a następnie umieszcza tę figurkę w Strefie lądowania.
5. Bierze **plecak (podstawkę na karty)** ze swoim numerem gracza i kładzie powyżej planszy postaci.
6. Bierze wszystkie **karty akcji** swojej postaci, tasuje je i kładzie w formie zakrytego stosu po lewej stronie planszy postaci. Po prawej stronie planszy postaci należy zostawić miejsce na stos odrzuconych kart akcji.

Uwaga! Najemnik ma 5 kart akcji z oznaczeniem „Najemnik” i 5 kart z oznaczeniem „Najemnik: Konsultantka”. To rozróżnienie jest ważne tylko w rozgrywce z dodatkami, w grze podstawowej nie ma znaczenia.

7. Bierze **kartę przedmiotu startowego** swojej postaci. Jeśli jest to ciężki przedmiot, należy go umieścić w 1 z 2 rąk postaci na planszy postaci. Jeśli jest to pancerz, należy go umieścić w sekcji **stan krytyczny** toru zdrowia. Jeśli przedmiot ma pola na amunicję, na każdym z nich należy umieścić 1 żeton amunicji () z tacki. Żetony kładzie się stroną pełnej amunicji do góry.

Uwaga! Najemnik rozpoczyna rozgrywkę z 2 przedmiotami startowymi.

8. Na koniec zbierzcie wszystkie **karty wyboru postaci** i odłóżcie je do pudełka.

WYBÓR WYPOSAŻENIA POMOCNICZEGO

Poniższe kroki dotyczą wszystkich postaci oprócz Najemnika. Jako że Najemnik ma już 2 przedmioty, nie bierze udziału w wyborze wyposażenia pomocniczego.

Wykonajcie następujące kroki:

1. Potasujcie **stos kart wyposażenia pomocniczego**, dobierzcie z niego 7 kart i je odkryjcie.
2. Począwszy od gracza z najwyższym numerem i kontynuując w kolejności malejącej, każdy wybiera 1 kartę i umieszcza ją w odpowiednim miejscu w swoim obszarze gracza: ciężki przedmiot w pustej ręce postaci, a pancerz w sekcji **stan krytyczny** toru zdrowia.
3. Jeśli na wybranych kartach wyposażenia pomocniczego znajdują się puste pola na sprzęt taktyczny, należy umieścić na tych polach odpowiednie żetony z tacki. Żetony sprzętu taktycznego można umieszczać tylko na polach na sprzęt taktyczny w odpowiednim kolorze. Na szarym polu można umieścić żeton sprzętu taktycznego dowolnego rodzaju.
Więcej o żetonach sprzętu taktycznego – zob. str. 16.
4. Niewybrane karty wyposażenia pomocniczego usuńcie z gry, a stos kart wyposażenia pomocniczego połóżcie obok stosów kart przedmiotów. Może być potrzebny podczas rozgrywki.
5. W ostatnim kroku każdy gracz wybiera z tacki 4 dowolne żetony sprzętu taktycznego (w dowolnej kombinacji) i umieszcza je na pasie taktycznym po lewej stronie planszy postaci. Żetony amunicji kładzie się stroną pełnej amunicji do góry. Możecie wybierać żetony jednocześnie, ale jeśli ktoś uzna, że kolejność ma znaczenie, wykonajcie ten krok w kolejności od najwyższego do najniższego numeru gracza.

Uwaga! W pierwszej rozgrywce zalecamy wzięcie po 1 żetonie każdego rodzaju.

ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

1. Każdy gracz dobiera na rękę 5 kart akcji ze swojego stosu kart akcji.
2. Gracz 1 otrzymuje **żeton pierwszego gracza**.
3. Pierwszy gracz rozpoczyna rozgrywkę.



WPROWADZENIE
6

CEL GRY
7

PRZYGOTOWANIE
8-11

PRZEBIEG RUNDY
12-15

POSTAĆ
16-18

MAPA
19-23

RUCH POSTACI
24-27

PRZEDMIOTY
28-29

INTRUZI
30-32

WALKA
33-34

KRÓLOWA
35

KARTY SKAŻENIA
36

ROBOT
37

ŁĄDOWNIK I OBRONA
PRZECIWLOTNICZA
37

PROCEDURY
38

KONIEC GRY
39

CELE I WYTYPY
MISJI
39

TRYBY
ROZGRYWKI
40

SYMBOLE
40



PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka toczy się przez szereg rund. Każda runda składa się z 4 faz: **fazy graczy, fazy intruzów, fazy wydarzeń i fazy porządkowania**. Na kolejnych stronach szczegółowo opisano każdą fazę. Poniżej przedstawiono strukturę rundy z krótkimi objaśnieniami poszczególnych kroków.

FAZA GRACZY

Zaczynając od pierwszego gracza (tego z żetonem pierwszego gracza), a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa turę, w której wykonuje po kolei 3 następujące kroki:

1. **Wykonanie 2 akcji.** Gracz wykonuje 2 dowolne akcje wskazane na planszy postaci.
2. **Utrata tlenu.** Jeśli postać jest w sektorze z nieaktywnym systemem podtrzymywania życia (🔥), obniża swój poziom tlenu (🔥) o 1.
3. **Skutki pożaru.** Jeśli postać jest w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru (🔥), traci 1 punkt zdrowia (🏥).

Gracze rozgrywają w ten sposób tury, aż wszyscy spasują.

FAZA INTRUZÓW

1. **Płónięcie intruzów.** Intruzi (👤) w pomieszczeniach ze znacznikami pożaru otrzymują po 1 obrażeniu.
2. **Atak intruzów.** Intruzi atakują postacie (👤) znajdujące się w tych samych pomieszczeniach.

FAZA WYDARZEŃ

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

FAZA PORZĄDKOWANIA

5. **Zmiana pierwszego gracza.** Gracz siedzący po lewej stronie dotychczasowego pierwszego gracza zostaje nowym pierwszym graczem.
6. **Dobranie kart akcji.** Każdy gracz uzupełnia karty na ręce.
7. **Upływ czasu.** Należy przesunąć znacznik rundy. Rozpoczyna się nowa runda.

FAZA GRACZY

W tej fazie gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Jeśli gracz spasuje, nie rozgrywa już tur w aktualnej rundzie.

Uwaga! Numery graczy na kartach pomocy nie wpływają na kolejność rozgrywania tur. Po przygotowaniu mają one znaczenie tylko w odniesieniu do niektórych celów.

KOLEJNOŚĆ GRACZY A ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Kolejność graczy jest najczęstszym sposobem rozstrzygania remisów w *Nemesis: Odwet*.

Zasady w instrukcji mogą się odnosić do gracza pierwszego w kolejności rozgrywania tur. W takiej sytuacji zawsze chodzi o pierwszego gracza (tego, który ma aktualnie żeton pierwszego gracza) albo tego, który jest najwcześniej w kolejności graczy.

Gdy wszyscy gracze spasują, faza graczy dobiega końca i rozpoczyna się faza intruzów.

TURY GRACZY

W swojej turze gracz musi wykonać 3 następujące kroki w podanej kolejności:

1. Wykonanie 2 akcji.
2. Utrata tlenu.
3. Skutki pożaru.

W swojej turze gracz może też wybrać kartę celu. Może to zrobić raz w trakcie całej rozgrywki. Wybór celu nie liczy się jako akcja.

Więcej o wyborze celu – zob. następna strona.

1. WYKONANIE AKCJI

W swojej turze gracz **musi** wykonać 2 dowolne akcje wskazane na planszy postaci (chyba że spasuje już w pierwszej akcji). Gracz musi spasować, jeśli nie może wykonać żadnej innej akcji. Wybrane akcje nie muszą być różne, gracz może wykonać tę samą akcję więcej niż raz w danej turze.

-- Akcje podstawowe --

Akcje o koszcie 0 kart akcji:

- zagranie karty akcji,
- spasowanie.

Akcje o koszcie 1 karty akcji:

- wykonanie ruchu – zob. „Ruch postaci” (str. 24),
- umieszczenie 1 🗡 – zob. „Żetony zabezpieczeń” (str. 23) 🔥,
- oddanie strzału w pomieszczeniu – zob. „Strzał” (str. 33),
- oddanie serii w korytarz – zob. „Seria” (str. 33),
- wykonanie ataku wręcz – zob. „Atak wręcz” (str. 34),
- użycie przedmiotu – zob. „Przedmioty” (str. 28),
- aktywacja robota – zob. „Aktywacja robota” (str. 37) 🔥,
- handel – zob. „Handel” (str. 29) 🔥,
- użycie dowolnych żetonów sprzętu taktycznego – zob. „Pas taktyczny” (str. 16).

Akcje o koszcie 2 kart akcji:

- skorzystanie z pomieszczenia – zob. „Pomieszczenia” (str. 20) 🔥,
- wykonanie uważnego ruchu – zob. „Ruch postaci” (str. 24) 🔥.



POZA WALKĄ

Niektóre akcje (oznaczone 🔥) można wykonać tylko wtedy, gdy postać nie jest zaangażowana w walkę. Postać jest zaangażowana w walkę, jeśli w tym samym pomieszczeniu znajduje się co najmniej 1 intruz.

Aby wykonać akcję, gracz musi opłacić jej koszt wskazany na planszy postaci. W celu opłacenia kosztu gracz musi odrzucić wskazaną liczbę kart z ręki. Karty odkłada się odkryte na własny stos kart odrzuconych. Po opłaceniu kosztu gracz wykonuje wybraną akcję.

ODRZUCONE KARTY AKCJI

Karty akcji odrzucone w celu opłacenia kosztu akcji podstawowych albo w wyniku jakiegokolwiek efektu odkłada się odkryte na stos kart odrzuconych bez rozpatrywania ich efektów.

W *Nemesis: Odwet* spasowanie jest akcją.

Uwaga! Gracz nie pasuje automatycznie, gdy nie ma już kart na ręce. Oznacza to, że jeśli gracz w ramach swojej drugiej akcji w turze odrzucił ostatnią kartę z ręki, musi poczekać do kolejnej tury, aby wykonać akcję spasowania.

2. UTRATA TLENU

Jeśli postać jest w sektorze z nieaktywnym systemem podtrzymywania życia, obniża swój poziom tlenu o 1.

Więcej o tlenie – zob. str. 17.

3. SKUTKI POŻARU

Jeśli postać jest w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru, traci 1 punkt zdrowia.

Więcej o pożarach – zob. str. 23.

ZAGRYWANIE KART AKCJI



Karta akcji ma następujące sekcje:

- A. **Poza walką.** Karty oznaczone tym symbolem nie można zagrać w pomieszczeniu z intruzem.
- B. **Nazwa.**
- C. **Efekt karty akcji.** Efekt rozpatrywany podczas zagrywania karty akcji.
- D. **Reakcja.** Niektóre karty mają dostępną reakcję.
- E. **Postać.** W tej sekcji wskazana jest postać, do której należy karta.

Gdy gracz wykonuje akcję zagrania karty akcji, odkrywa wybraną kartę akcji z ręki, rozpatruje jej efekt, a następnie odkłada ją na wierzch stosu kart odrzuconych.

SPASOWANIE

Gdy gracz pasuje, może odrzucić dowolną liczbę kart z ręki (kart akcji i kart skażenia). Następnie jego tura się kończy.

Nie rozgrywa już tur do końca aktualnej rundy.

Gracze, którzy spasowali, mogą nadal używać reakcji.

REAKCJE

Gracz może użyć niektórych kart akcji poza swoją turą, aby zareagować na to, co się dzieje w grze. Rozpatruje wtedy reakcję wskazaną na karcie.

Gracz może zagrać reakcję w dowolnym momencie, jeśli spełnione są warunki opisane na karcie. Umieszcza wtedy kartę z reakcją przed sobą, rozpatruje wskazaną na niej reakcję, a następnie odkłada tę kartę na wierzch stosu kart odrzuconych.

Reakcja nie jest akcją, więc nie liczy się do limitu akcji w turze.

EFEKTY

Gracz może wybrać tylko taki efekt (z karty akcji, karty przedmiotu, pomieszczenia itd.), który jest w stanie rozpatrzyć w całości. Jeśli jest to niemożliwe, nie może wybrać danego efektu.

Przykład. Efekt karty „Kryj się” wymaga odrzucenia 1 karty akcji. Jeśli gracz nie ma na ręce dodatkowej karty, którą mógłby odrzucić, nie może zagrać karty „Kryj się”.

Niektóre karty mają więcej niż 1 efekt i dają graczowi możliwość wyboru.

WYBÓR KARTY CELU

W swojej turze gracz może też wybrać, który z jego celów będzie sprawdzany na koniec gry.

Każdy gracz może to zrobić raz w trakcie całej rozgrywki, gdy nadal ma 2 karty celów.

Gracz może dokonać wyboru celu przed dowolną z 2 akcji w turze albo po niej, ale nie w trakcie wykonywania akcji. Wybór celu NIE jest akcją i nie liczy się jako akcja w kontekście efektów gry.

Gracz usuwa z gry 1 ze swoich kart celów, nie pokazując jej pozostałym graczom. Drugą kartę celu zachowuje. Musi zrealizować wskazany na niej cel do końca rozgrywki. Po dokonaniu wyboru gracz przesuwając znacznik na torze w sekcji wyboru celu o 1 pole w dół (jeśli jest to możliwe) i dobiera karty akcji zgodnie z pozycją znacznika.



Każdy wybór celu zmniejsza liczbę dobieranych kart przez następnego gracza, który zdecyduje się wybrać cel.

Gracz, który jako pierwszy zdecyduje się na wybór celu, dobiera 3 karty akcji, drugi i trzeci dobierają po 2 karty, a czwarty i piąty – po 1 karcie.

Gracz musi zrealizować wybrany cel. W przeciwnym razie nie może wygrać.

DOWODZENIE

Dzięki efektowi dowodzenia gracz może wykonać akcję, używając postaci innego gracza. Gracz używający takiego efektu wybiera, kogo będzie dotyczyć akcja wykonywana za pomocą tego efektu. Postacie, które spasowały, mogą być celem efektu dowodzenia.

Przykład. Jeśli efekt dowodzenia sprawia, że wybrana postać ma oddać serię, gracz używający tego efektu decyduje, która to będzie postać i w który korytarz odda serię.

OGRODZENIA DOWODZENIA

Gracz nie może użyć efektu dowodzenia, jeśli wynikiem akcji byłby atak sytuacyjny intruzów (np. postać, która jest celem efektu dowodzenia, wychodzi z pomieszczenia z intruzami albo przechodzi przez korytarz z intruzami).

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWOLOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

FAZA INTRUZÓW

W fazie intruzów intruzi (👤) otrzymują obrażenia od ognia i atakują. Faza intruzów jest podzielona na 2 kroki, które wykonuje się w podanej kolejności. Po wykonaniu drugiego kroku rozpoczyna się faza wydarzeń.

1. PŁONIĘCIE INTRUZÓW

Każdy intruz w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru (🔥) otrzymuje 1 obrażenie.

Jeśli w Gnieździe jest znacznik pożaru, zostaje zniszczone 1 jajo.

Więcej o pożarach – zob. str. 23.

Więcej o zdrowiu intruzów – zob. str. 33.

Uwaga! Jako że w tym kroku nie rzuca się kością, takie obrażenie nie może zabić intruza (wyjątkiem jest larwa).

2. ATAK INTRUZÓW

Każdy intruz w każdym pomieszczeniu atakuje postać (jeśli jakaś się tam znajduje). Jeśli w pomieszczeniu jest więcej niż 1 postać, intruz atakuje tę, która jest najwcześniej w kolejności graczy.

Każdy atak rozpatruje się osobno, zaczynając od pomieszczenia w lewym górnym rogu bazy, a potem po kolei w każdym rzędzie.

Jeśli w pomieszczeniu jest więcej niż 1 intruz, najpierw atakują największe. Wszystkie atakują tę samą postać – tę, która jest najwcześniej w kolejności graczy, chyba że ta postać umrze albo opuści pomieszczenie. Jeśli tak się stanie, intruzi, którzy jeszcze nie atakowali, atakują następną postać w kolejności graczy.

Więcej o ataku intruzów – zob. str. 32.

FAZA WYDARZEŃ

W tej fazie dobiera się kartę wydarzenia, która może dramatycznie zmienić sytuację. Zostaje również zmodyfikowana zawartość kolonii intruzów.



Karta wydarzenia ma następujące sekcje:

- Ruch intruzów.** Symbole wskazują, którzy intruzi przesuwać się w fazie wydarzeń.
- Główny efekt wydarzenia.** Efekt, który ma znaczny wpływ na rozgrywkę.
- Poboczny efekt wydarzenia.** Mniejszy efekt, najczęściej polegający na umieszczeniu znaczników szmerów w korytarzach.

3. ROZPATRZENIE KARTY WYDARZENIA

W tym kroku przesuwają się niektórzy intruzi i rozpatruje się efekty karty wydarzenia.

Należy dobrać kartę wydarzenia ze stosu i rozpatrzyć ją w opisany niżej sposób. Jeśli rozpatrzenie efektu wskazanego na karcie jest niemożliwe, należy zignorować tę część tekstu i rozpatrzyć pozostałą część.

Przykład. Jeśli zgodnie z efektem w pomieszczeniu należy umieścić znacznik awarii (⚙️), a w danym pomieszczeniu jest już znacznik awarii, należy zignorować tę część efektu.

1. Ruch intruzów. Intruzi, którzy spełniają wskazane warunki, przesuwają się w kierunku najbliższych postaci (👤).
👤👤 – przesuwają się intruzi znajdujący się w korytarzach o wskazanej orientacji.

Uwaga! Intruzi przesuwają się w różny sposób w zależności od tego, czy wchodzi do korytarza, do pomieszczenia, w którym znajduje się postać, czy do pustego pomieszczenia. Więcej o ruchu intruzów – zob. str. 30.

2. Rozpatrzenie głównego efektu wydarzenia.
3. Rozpatrzenie pobocznego efektu wydarzenia.

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Wszystkie efekty dotyczące postaci należy rozpatrywać w kolejności graczy.

Wszystkie efekty dotyczące znaczników szmerów (🔊) w korytarzach należy rozpatrywać, zaczynając od korytarza w lewym górnym rogu bazy, a potem po kolei w każdym rzędzie.

4. Odrzucenie karty wydarzenia.

4. KOLONIA INTRUZÓW

Woreczek z żetonami intruzów reprezentuje kolonię intruzów. Są to intruzy żyjący w bazie, ale pozostający poza zasięgiem postaci. W tym kroku ich liczba się zmienia.

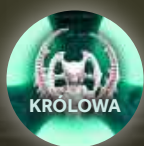
Należy dobrać losowy żeton intruza z woreczka i rozpatrzyć go tak, jak wskazuje arkusz z opisem intruzów. W tym momencie liczy się tylko strona żetonu z wizerunkiem i nazwą intruza. Drugą stronę należy zignorować.

Następnie żeton należy odrzucić, czyli odłożyć na spód odpowiedniego stosu żetonów intruzów.

Żetony intruzów zawsze wkłada się do woreczka ze stosów, a odrzuca z woreczka z powrotem do stosów.

Uwaga! Po śmierci królowej efekty żetonów się zmieniają – zob. strona „Królowa nie żyje” arkusza z opisem intruzów.

KOLONIA INTRUZÓW (ZOB. ARKUSZ Z OPISEM INTRUZÓW)



żeton królowej

Jeśli królowa jest na mapie, aktywuj królową.

W przeciwnym razie dołóż do kolonii 2 żetony larw.

Więcej o aktywacji królowej – zob. str. 35.



żeton trutnia i żeton dorosłego osobnika

Dołóż do kolonii 2 żetony królowej.



żeton larwy

Dołóż do kolonii 2 losowe żetony trutni.



pusty żeton

Dołóż do kolonii 2 losowe żetony dorosłych osobników. Wrzuć pusty żeton z powrotem do woreczka.

PUSTY ŻETON ZAWSZE WRACA DO WORECZKA

Pusty żeton jako jedyny należy wrzucić z powrotem do woreczka za każdym razem, gdy zostanie dobrany i rozpatrzony.

Wszystkie pozostałe żetony odrzuca się po rozpatrzeniu.

FAZA PORZĄDKOWANIA

5. ZMIANA PIERWSZEGO GRACZA

Dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza graczowi siedzącemu po jego lewej stronie.

6. DOBRANIE KART AKCJI

Każdy gracz dobiera tyle kart ze swojego stosu kart akcji, aby mieć na ręce 5 kart.

PRZETASOWANIE STOSU KART AKCJI

Jeśli w którymś momencie rozgrywki (nawet w innej fazie gry) gracz ma dobrać kartę na ręce, a jego stos kart akcji jest pusty, tasuje wszystkie odrzucone karty akcji, tworzy nowy stos i kontynuuje dobieranie.

7. UPŁYW CZASU

Należy przesunąć znacznik rundy o 1 pole. Jeśli znacznik rundy znajduje się na ostatnim polu toru rundy i nie można przesunąć go dalej, należy wykonać kroki końca gry.

Więcej o końcu gry – zob. str. 39.

Jeśli znacznik rundy przesunie się na pole, na którym znajduje się żeton, należy go natychmiast rozpatrzyć.



ŻETON AUTODESTRUKCJI

Jeśli znacznik rundy przesunie się na pole z żetonem autodestrukcji, baza eksploduje i następuje koniec gry. Giną wszystkie postacie, które nadal są w bazie (także w stanie hibernacji). Wszystkie pomieszczenia zostają zniszczone. Giną także wszyscy intruzy.

Więcej o procedurze autodestrukcji – zob. str. 38.



ŻETON ŁĄDOWNIKA

Jeśli znacznik rundy przesunie się na pole z żetonem lądownika, lądownik podejmuje próbę lądowania w Strefie lądowania. Należy sprawdzić status systemu obrony przeciwlotniczej. W tym celu odkrywa się wierzchni żeton systemu obrony przeciwlotniczej:



Jeśli system obrony przeciwlotniczej jest nieaktywny (albo żetony systemu obrony przeciwlotniczej zostały usunięte z gry), lądownik ląduje. Należy go umieścić w Strefie lądowania, a żetony systemu obrony przeciwlotniczej należy usunąć z gry (nie można już zmienić ich statusu). Od tej pory postacie mogą korzystać ze Strefy lądowania, aby próbować uciec.



Jeśli system obrony przeciwlotniczej jest aktywny, lądownik zostaje zniszczony. Żeton lądownika należy usunąć z gry.

Więcej o systemie obrony przeciwlotniczej i ucieczce – zob. str. 37 i 38.

NOWA RUNDA

Rozpoczyna się nowa runda – od fazy graczy.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZY

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWLOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

ZŁOTE ZASADY

Zasada koszmaru. Jeśli w jakimkolwiek momencie rozgrywki nie ma pewności odnośnie do interpretacji reguł, kolejności efektów albo nie można znaleźć odpowiedzi na jakieś pytanie, należy wybrać rozwiązanie najbardziej niekorzystne dla graczy.

Jeśli sytuacja nadal jest niejasna, należy wybrać rozwiązanie najbardziej niekorzystne dla postaci, która jest najwcześniej w kolejności graczy.

Efekty lokalne. Każdy efekt, którego cel nie jest jasno wskazany ani określony, ma charakter lokalny. Oznacza to, że należy go rozpatrzyć w pomieszczeniu, w którym znajduje się postać rozpatrująca ten efekt.

Przykład. „Odrzuć znacznik awarii” oznacza, że gracz odrzuca znacznik awarii z pomieszczenia, w którym jest aktualnie jego postać, albo z dowolnego obiektu znajdującego się w tym pomieszczeniu (np. broni, którą trzyma postać gracza).

Limity elementów. Większość elementów gry ma ograniczoną liczbę i podlega specjalnym zasadom, które określają, co się dzieje, gdy się wyczerpią. Wszelkie inne elementy też należy traktować jako ograniczone, ale bez specjalnych zasad – gdy ma zostać użyty element, który się wyczerpał, nic się nie dzieje.

Przykład. Postacie nie mogą pozyskiwać żetonów amunicji, jeśli wszystkie są w posiadaniu graczy.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY



POSTAĆ

Podczas przygotowania gracze otrzymują uniwersalne plansze postaci, na których umieszczają kafle swoich postaci. Od tego momentu jest to plansza konkretnej postaci.

Na planszy postaci wskazane są wszystkie akcje, które może wykonać postać. Oznacza się na niej również wszystkie efekty, rany i inne cechy, które wpływają na postać.

A. NAZWA I RANGA

Każda postać (👤) ma rangę. Mogą się do niej odwoływać niektóre efekty. Na przykład dzięki określonym kartom akcji postacie o wyższej randze mogą wydawać polecenia postaciom o niższej randze.

Przykład. Ratownicza na ilustracji powyżej ma rangę 2.

B. TOR ZDROWIA

Tor zdrowia wskazuje, w jakim stanie jest postać, ile doznała obrażeń, czy jest wyczerpana itp.

Więcej o zdrowiu postaci – zob. str. 18.

C. PAS TAKTYCZNY

Każda postać ma swój pas taktyczny. Składa się on z 4 pól, na których można umieszczać żetony sprzętu taktycznego.

POLA NA SPRZĘT TAKTYCZNY

Pola na sprzęt taktyczny znajdują się nie tylko na pasie taktycznym, ale też na kartach broni i innych przedmiotów.

AKCJA UŻYCIA DOWOLNYCH ŻETONÓW SPRZĘTU TAKTYCZNEGO

Gdy gracz wykonuje tę akcję, wybiera dowolną liczbę swoich żetonów sprzętu taktycznego i ich używa, rozpatrując ich efekty. Następnie odrzuca wszystkie użyte żetony (oprócz żetonów amunicji, które w ramach ich efektu przenosi się na karty broni).

Gracz może też przenieść dowolną liczbę żetonów sprzętu taktycznego między swoimi polami na sprzęt taktyczny (z wyjątkiem amunicji załadowanej do broni, zob. niżej).

POZYSKIWANIE ŻETONÓW SPRZĘTU TAKTYCZNEGO

Pozyskane żetony sprzętu taktycznego można umieścić na pustych polach na sprzęt taktyczny odpowiedniego koloru. Oznacza to, że żetony amunicji można umieszczać bezpośrednio na polach na sprzęt taktyczny na kartach broni.

Szare pola są uniwersalne: można na nich umieszczać żetony sprzętu taktycznego dowolnego rodzaju.

ŻETONY AMUNICJI

Symbol żetonu amunicji: 📦.

Żetony amunicji są dwustronne. Jedna strona oznacza pełną amunicję, a druga – niepełną.

Użycie żetonu amunicji pozwala **przeładować** broń – gracz wybiera broń i przenosi żeton amunicji z pola pasa taktycznego na pole tej broni.

Nigdy nie można przenieść żetonu amunicji umieszczonego na broni (ani na pas taktyczny, ani na inną broń).

ŻETONY TLENU

Symbol żetonu tlenu: 

Dzięki użyciu żetonu tlenu postać zwiększa swój poziom tlenu () o 3 – obraca odpowiednio licznik tlenu. Poziom tlenu postaci nie może przekroczyć 7.

ŻETONY GRANATÓW

Symbol żetonu granatu: 

Granaty są skuteczne w walce z dużymi grupami intruzów () w korytarzach.

Gdy postać używa żetonu granatu, wybiera przyległy korytarz, rzuca kością serii i dodaje 2 do wyniku. Następnie zadaje tyle obrażeń w wybranym korytarzu, ile wynosi uzyskana suma. Wynik () nie ma żadnego efektu.

Ten rzut nie liczy się jako oddanie serii przez postać (efekty broni nie wpływają na wynik).

Więcej o walce – zob. str. 33.

ŻETONY APTECZEK

Symbol żetonu apteczki: 

Apteczki służą do opatrywania lekkich ran.

Apteczka pozwala przywrócić 2 punkty zdrowia ()

Więcej o zdrowiu postaci – zob. str. 18.

D. RĘCE POSTACI

W górnej części każdej planszy postaci wskazane są 2 miejsca, które reprezentują ręce postaci.

Wszystkie ciężkie przedmioty postać musi trzymać w rękach. W 1 ręce może mieć tylko 1 przedmiot.

Więcej o ciężkich przedmiotach – zob. str. 29.

ODRZUCANIE PRZEDMIOTÓW I ŻETONÓW SPRZĘTU TAKTYCZNEGO

Postać może w dowolnej chwili odrzucić dowolną liczbę przedmiotów i żetonów sprzętu taktycznego.

Żeton odkłada się do zasobów ogólnych, a przedmioty na odpowiednie stosy odrzuconych kart przedmiotów.

E. TLEN



Jeśli na koniec swojej tury postać znajduje się w sektorze z nie-aktywnym systemem podtrzymywania życia () , obniża swój poziom tlenu o 1. Dotyczy to też tury, w której postać spasowała.

Więcej o sektorach – zob. str. 19.

WYDAWANIE TLENU

Niektóre przedmioty i efekty mogą wymagać wydania tlenu. Należy wtedy odpowiednio obrócić licznik tlenu.

Gracz nie może użyć akcji wymagających wydania tlenu, jeśli spowodowałoby to obniżenie poziomu tlenu poniżej 0.

Przebywanie w sektorze z aktywnym systemem podtrzymywania życia () NIE powoduje zwiększenia poziomu tlenu. Aby zwiększyć swój poziom tlenu, postać musi pozyskać przedmioty albo żetony sprzętu taktycznego, które to umożliwiają.



Gdy licznik tlenu dotrze do , postać otrzymuje **żeton duszenia się i natychmiast obraca licznik do poziomu 0**. Następnie postępuje zgodnie z instrukcją na żetonie. Postać ma wtedy 1 turę na znalezienie tlenu. Jeśli go nie znajdzie, umrze.

F. LISTA AKCJI PODSTAWOWYCH

W tej sekcji planszy postaci wymienione są wszystkie akcje dostępne w grze.

Więcej o akcjach – zob. str. 12.

G. STOS KART AKCJI I STOS ODRZUCONYCH KART AKCJI

Miejsce na zakryty stos kart akcji znajduje się po lewej stronie planszy postaci, a na odkryty stos odrzuconych kart akcji – po prawej stronie.

WPROWADZENIE
6

CEL GRY
7

PRZYGOTOWANIE
8–11

PRZEBIEG RUNDY
12–15

POSTAĆ
16–18

MAPA
19–23

RUCH POSTACI
24–27

PRZEDMIOTY
28–29

INTRUZI
30–32

WALKA
33–34

KRÓLOWA
35

KARTY SKAŻENIA
36

ROBOT
37

ŁĄDOWNIK I OBRONA
PRZECIWLOTNICZA
37

PROCEDURY
38

KONIEC GRY
39

CELE I WYTYPY
MISJI
39

TRYBY
ROZGRYWKI
40

SYMBOLE
40

ZDROWIE POSTACI I RANY



Tor zdrowia postaci jest podzielony na 3 sekcje, które odzwierciedlają jej stan:

- **dobry,**
- **zły,**
- **krytyczny.**

Postać (👤) jest w określonym stanie, gdy znacznik zdrowia (znacznik uniwersalny na torze zdrowia) znajduje się na jednym z pól w danej sekcji. Poszczególne sekcje nie wpływają na rozgrywkę same w sobie, ale ataki intruzów często zależą od aktualnego stanu zdrowia atakowanej postaci, a czasem nawet powodują jej natychmiastową śmierć.

PRZYKŁAD ATAKU INTRUZÓW



Jeśli Twój stan jest krytyczny, umierasz.
W przeciwnym razie otrzymujesz 1 głęboką ranę i 1 kartę skażenia.

W trakcie rozgrywki postacie mogą tracić i przywracać punkty zdrowia (+). Należy wtedy odpowiednio przesunąć znacznik zdrowia w lewo albo w prawo.

Gdy znacznik zdrowia ma się przesunąć do sekcji z pancerzem, gracz odrzuca pancerz i kontynuuje przesuwanie znacznika. Pancerz nie zapobiega utracie zdrowia, chyba że jest to wskazane na jego karcie. *Więcej o pancerzach – zob. str. 29.*

Gdy znacznik zdrowia przesunie się z ostatniego pola toru na symbol czaszki, postać umiera.

ŚMIERĆ POSTACI

Gdy postać umrze, należy usunąć z gry jej figurkę i wszystkie przedmioty, które miała przy sobie. Gracz przegrywa i nie uczestniczy już w rozgrywce.

GŁĘBOKIE RANY



Czasem postacie otrzymują głębokie rany (najczęściej w wyniku ataku intruzów). Karty głębokich ran wprowadzają negatywne efekty, które znacząco wpływają na postać. Pogarszają też stan zdrowia postaci i obniżają liczbę punktów zdrowia, które postać może jeszcze stracić (nie można umieścić znacznika zdrowia na polu przykrytym przez kartę głębokiej rany). Głębokie rany mogą zostać uleczone tylko dzięki określonym przedmiotom i w określonych pomieszczeniach.

Gdy postać otrzyma głęboką ranę, gracz dobiera losową kartę ze stosu kart głębokich ran i kładzie ją w 1. od lewej sekcji toru zdrowia, w której nie ma karty głębokiej rany. Postać może mieć 2 identyczne głębokie rany. Efekty identycznych głębokich ran się nie kumulują. Jeśli w sekcji, w której ma być umieszczona karta głębokiej rany, znajduje się znacznik zdrowia, należy go przesunąć na 1. puste pole w następnej sekcji. Może to spowodować utratę pancerza.

ODRZUCANIE KART GŁĘBOKICH RAN

Karty głębokich ran można odrzucać na kilka sposobów. Najczęściej umożliwiają to przedmioty i pomieszczenia.

Gdy postać rozpatruje efekt, który pozwala odrzucić kartę głębokiej rany, a ma więcej niż 1 taką kartę, odrzuca dowolną z nich. Jeśli w ten sposób na torze zdrowia na lewo od pozostałych kart głębokich ran zostanie pusta sekcja, należy przesunąć karty jak najbardziej w lewo.

Po odrzuceniu karty głębokiej rany nie przesuwają się znacznika zdrowia.

PRZYWRACANIE ZDROWIA

Gracz może przywrócić mniej punktów zdrowia, niż wynika z efektu.

MAPA

Mapa w *Nemesis: Odwet* przedstawia bazę podzieloną na 3 sektory: **A, B i C**. Baza składa się z **pomieszczeń**, które są umieszczane w tych sektorach. Pomieszczenia są połączone przyległymi **korytarzami**.

Postacie można umieszczać tylko w pomieszczeniach, a intruzów (👁️) – zarówno w pomieszczeniach, jak i w korytarzach.

ROZMIAR BAZY

Graniczne części sektorów i części toru rund wyznaczają granice bazy. Nie można umieszczać pomieszczeń ani korytarzy na tych elementach ani poza wyznaczonymi przez nie granicami. Dotyczy to również prawej i dolnej strony bazy.

SEKTORY

Każdy sektor ma 2 ważne cechy:

- Każdy sektor ma swój system podtrzymywania życia, który może być aktywny (🟢) albo nieaktywny (🔴). Status systemów można zmienić w pomieszczeniach Kontroli systemu podtrzymywania życia, znajdujących się w każdym sektorze.
Więcej o pomieszczeniach – zob. arkusz z opisem pomieszczeń.
- Każdy sektor ma swój zestaw pomieszczeń (zob. niżej). Pomieszczenia przypisane do danego sektora są oznaczone odpowiednio „A”, „B” i „C”. Do tych pomieszczeń często odnoszą się karty celów. Pomieszczenia oznaczone symbolem „?” nie są przypisane do konkretnego sektora i mogą się pojawić w dowolnym sektorze.

SEKTOR A

To sektor wejściowy, w którym postacie zaczynają misję. Ważne pomieszczenia w tym sektorze to:

Strefa lądowania. Tędy prowadzi jedna z dróg ucieczki z bazy. To również miejsce, gdzie postacie mogą się zaopatrzyć w zasoby. Postacie znajdują się w tym pomieszczeniu na początku rozgrywki.

Stacja wiertnicza. Pozwala odwiercać nowe korytarze.

Kontrola systemu podtrzymywania życia A. Aktywuje i dezaktywuje system podtrzymywania życia w sektorze A. Umożliwia też gaszenie pożarów.

Gabinet chirurgiczny. Zapewnia najprostszy sposób na odrzucanie kart głębokich ran, a nawet pozbycie się larwy z planszy postaci.

SEKTOR B

To środkowy sektor bazy. Znajduje się w nim Hibernatorium, w którym można bezpiecznie czekać na koniec gry. Ważne pomieszczenia w tym sektorze to:

Hibernatorium. Może się w nim schronić kilka postaci. Na początku rozgrywki jest nieodkryte i nieaktywne (🔴), więc nie można go używać. Można je jednak aktywować w pomieszczeniu Kontroli systemu podtrzymywania życia C.
Więcej o Hibernatorium – zob. arkusz z opisem pomieszczeń i str. 38.

System chłodzenia. W sytuacji awaryjnej pozwala aktywować procedurę autodestrukcji.

Więcej o procedurze autodestrukcji – zob. str. 38.

Kontrola systemu podtrzymywania życia B. Aktywuje i dezaktywuje system podtrzymywania życia w sektorze B. Pozwala też sprawdzić i zmienić status systemu obrony przeciwlotniczej.

Więcej o systemie obrony przeciwlotniczej – zob. str. 37.

Serwerownia. Pozwala zdobyć żeton danych potrzebny do realizacji niektórych celów.

SEKTOR C

To najbardziej niebezpieczny sektor. Ważne pomieszczenia w tym sektorze to:

Kontrola systemu podtrzymywania życia C. Aktywuje i dezaktywuje system podtrzymywania życia w sektorze C. Pozwala też aktywować Hibernatorium.

Gniazdo. Niebezpieczne pomieszczenie z jajami intruzów.

Więcej o Gnieździe – zob. następna strona.

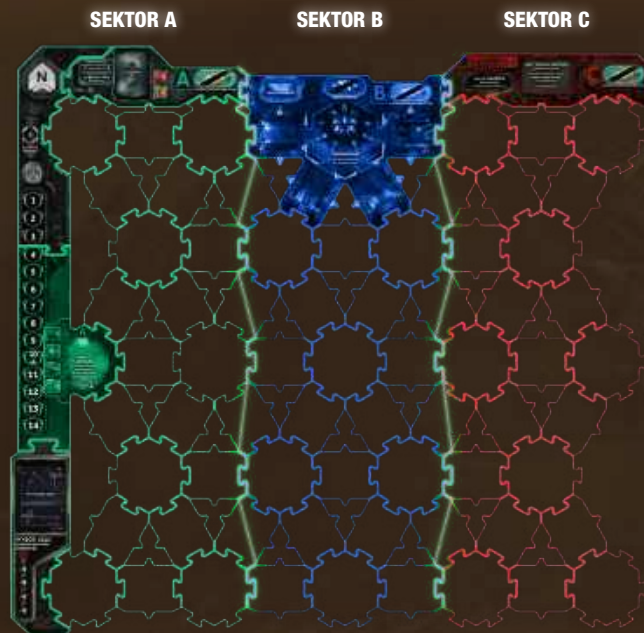
Reaktor. Niezwykle ważne pomieszczenie. Całkowicie odcina zasilanie w bazie i w ten sposób dezaktywuje (i uniemożliwia ponowną aktywację) wszystkie systemy podtrzymywania życia, procedurę autodestrukcji i system obrony przeciwlotniczej.

Prom ratunkowy. Zapewnia awaryjną drogę ucieczki, ale może z niej skorzystać tylko 1 postać.

Więcej o ucieczce – zob. str. 38.

SEKTORY BAZY

Na ilustracji wskazane są wszystkie miejsca, w których mogą się pojawić pomieszczenia i korytarze.



WPROWADZENIE
6

CEL GRY
7

PRZYGOTOWANIE
8–11

PRZEBIEG RUNDY
12–15

POSTAĆ
16–18

MAPA
19–23

RUCH POSTACI
24–27

PRZEDMIOTY
28–29

INTRUZI
30–32

WALKA
33–34

KRÓLOWA
35

KARTY SKAŻENIA
36

ROBOT
37

ŁĄDOWNIK I OBRONA
PRZECIWLOTNICZA
37

PROCEDURY
38

KONIEC GRY
39

CELE I WYTYSZNE
MISJI
39

TRYBY
ROZGRYWKI
40

SYMBOLE
40



POMIESZCZENIA

Pomieszczenia to podstawowy element struktury bazy – postacie (i jaja) poruszają się między sąsiednimi pomieszczeniami. Na kafelkach pomieszczeń występuje wiele różnych symboli.

Są 2 rodzaje pomieszczeń: pomieszczenia przypisane do sektora (oznaczone: „A”, „B” i „C”), które zawsze są w grze i pojawiają się tylko w określonym sektorze, oraz nieprzypisane pomieszczenia (oznaczone „?”), które nie zawsze pojawiają się w grze.

Na kafelkach pomieszczeń znajdują się następujące informacje:

- A. Nazwa.**
- B. Efekt.** Krótki opis efektu rozpatrywanego, gdy postać korzysta z pomieszczenia.
- C. Symbole przedmiotów.** Wskazują, jakiego rodzaju przedmioty można znaleźć w danym pomieszczeniu. Odnosi się do nich przede wszystkim karta akcji „Przeszukanie”.
- D. Symbol komputera.** Wskazuje, że pomieszczenie ma połączenie z serwerem. Sam symbol nie zapewnia żadnego efektu, ale często odwołują się do niego inne akcje i efekty.
- E. Rodzaj i numer identyfikacyjny pomieszczenia.** Wskazuje, czy pomieszczenie jest przypisane do sektora („A”, „B” albo „C”), czy jest nieprzypisanym pomieszczeniem („?”). Numer identyfikacyjny jest brany pod uwagę, gdy trzeba wybrać pomieszczenie spośród kilku równorzędnych opcji.
- F. Inne symbole.** Pomieszczenia mają też inne symbole, które oznaczają specjalne zasady:

– Pomieszczenie oznaczone tym symbolem nie może być zabezpieczone, tj. nie można na nim umieścić żetonu zabezpieczeń.

Więcej o żetonach zabezpieczeń – zob. str. 23.

– Pomieszczenie oznaczone tym symbolem nie ulega awariom, tj. nie można na nim umieścić znacznika awarii.

Więcej o znacznikach awarii – zob. str. 23.

KORZYSTANIE Z POMIESZCZENIA

Gdy postać korzysta z pomieszczenia (najczęściej podczas akcji podstawowej skorzystania z pomieszczenia), rozpatruje efekt tego pomieszczenia.

Uwaga! Wszystkie pomieszczenia są szczegółowo opisane na arkuszu z opisem pomieszczeń.

GNIAZDO

Z Gniazdem jest powiązane pole w granicznej części sektora C, które na początku rozgrywki zawiera 5 żetonów jaj. To pole uznaje się za część Gniazda. Oznacza to, że gracz znajdujący się w Gnieździe znajduje się w pomieszczeniu z żetonami jaj i może wykonywać działania dotyczące tych żetonów.

Jaja są ciężkimi przedmiotami. Można je podnieść w ramach akcji skorzystania z pomieszczenia Gniazda.

Więcej o ciężkich przedmiotach – zob. str. 29.

Gniazdo można **zniszczyć** poprzez usunięcie wszystkich żetonów jaj z pola w granicznej części sektora C (np. akcją skorzystania z pomieszczenia Gniazda). Jeśli na polu nie ma już żadnych jaj, należy umieścić na nim znacznik uniwersalny, aby oznaczyć, że Gniazdo zostało zniszczone. Pozostaje zniszczone, nawet jeśli inne efekty spowodują umieszczenie w nim nowych jaj.

POŻAR NISZCZY JAJA

W każdej fazie intruzów (w kroku płonięcia intruzów), jeśli w Gnieździe jest znacznik pożaru (), z pola usuwa się 1 jajo.

KORYTARZE

Postacie poruszają się z pomieszczenia do pomieszczenia przez przyległe korytarze. Ruch i inne akcje sprawiają, że w korytarzach są umieszczane znaczniki szmerów (A), które ostrzegają przed zbliżającym się niebezpieczeństwem.

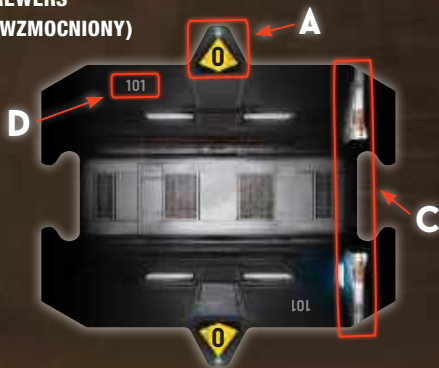
Znaczniki szmerów mogą się przeobrazić w intruzów (B), których umieszcza się w korytarzach. Umieszczeni intruzi będą się poruszać po korytarzach i pomieszczeniach.

Więcej o znacznikach szmerów – zob. str. 25.

AWERS



REWERS (WZMOCNIONY)



- Wartość szmerów.** Używa się jej podczas rzutów na szmery, aby określić, w których korytarzach należy umieścić znaczniki szmerów.
- Wartość szmerów w trybie zabójczym.** Niektóre korytarze mają drugą wartość szmerów, którą bierze się pod uwagę tylko w trybie zabójczym.
- Oznaczenie drzwi.** Wskazuje, gdzie dostępne są drzwi. Drzwi mogą być otwarte, zamknięte albo zniszczone.
- Numer identyfikacyjny.** Jest uwzględniany podczas ruchu intruzów, gdy do wyboru jest kilka równorzędnych opcji. Pierwsza cyfra tego numeru zawsze odpowiada wartości szmerów na awersie kafelka.

Każdy korytarz połączony z pomieszczeniem przylega do tego pomieszczenia niezależnie od obecności innych elementów (np. intruzów albo drzwi).

LIMIT INTRUZÓW

W 1 korytarzu może się znajdować maksymalnie 6 intruzów (królowa liczy się jako 4 intruzów).

Jeśli w jakimkolwiek momencie intruzi mają zostać wystawieni w korytarzu albo przemieścić się do korytarza, a w korytarzu nie ma wystarczającej ilości miejsca, należy wykonać następujące kroki:

- Należy przemieścić/wystawić tylu intruzów, na ilu pozwala limit, w pierwszej kolejności zaś przemieścić/wystawić największych.
- Więksi intruzi zajmują miejsce mniejszych, jeśli to konieczne:
 - podczas przemieszczania należy zamienić je miejscami (NIE powoduje to ataku intruzów),
 - podczas wystawiania należy usunąć z korytarza mniejszych intruzów i umieścić w ich miejsce większych.
- Jeśli osiągnięto limit, a nie wszyscy intruzi zostali przemieszczeni/wystawieni, nie należy ich przemieszczać/wystawiać.

W przeciwieństwie do pomieszczeń korytarze mogą czasem być umieszczone na granicy 2 sektorów. Korytarz znajduje się wtedy w obydwu sektorach.

W korytarzu może się znajdować maksymalnie:

- królowa i do 2 innych intruzów
ALBO
- w sumie do 6 dorosłych osobników, trutni i larw,
ALBO
- znacznik szmerów.

INTRUZI I ZNACZNIKI SZMERÓW

Gdy intruz zostanie umieszczony w korytarzu ze znacznikiem szmerów albo przesunięty do takiego korytarza, najpierw należy odrzucić ten znacznik szmerów.

Nigdy nie umieszcza się znaczników szmerów w korytarzach, w których znajdują się intruzi.

WZMOCNIONY KORYTARZ

W trakcie rozgrywki postacie mogą wzmacniać puste korytarze.

Podczas wzmacniania korytarza należy odrzucić z niego znacznik szmerów (jeśli jest), a następnie odwrócić kafelek korytarza na drugą stronę. Wartość szmerów na tej stronie wynosi „0”. Po rzutach na szmery w tych korytarzach nie będą umieszczane znaczniki szmerów (ponieważ na kości nie ma wartości „0”).

Intruzi mogą jednak wchodzić do tych korytarzy.

Uwaga! Nie można wzmocnić korytarzy prowadzących do Hibernatorium.

CECHY KORYTARZY

PUSTY KORYTARZ

Korytarz jest pusty, gdy nie ma w nim intruzów. Korytarz ze znacznikiem szmerów jest uznawany za pusty.

NIEEKSPLOWANY KORYTARZ

Korytarz połączony tylko z 1 pomieszczeniem to korytarz, który nie był jeszcze eksplorowany.



WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWLOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

DRZWI



Na niektórych korytarzach widoczne są oznaczenia drzwi reprezentujące otwarte drzwi. Drzwi można zamknąć za pomocą efektów. Na oznaczeniu drzwi umieszcza się wtedy żeton drzwi.

Pomieszczenie i korytarz połączone zamkniętymi drzwiami nadal do siebie przylegają. Podobnie 2 pomieszczenia z zamkniętymi drzwiami między nimi nadal ze sobą sąsiadują. Zamknięte drzwi wprowadzają jednak pewne ograniczenia, np. uniemożliwiają ruch i oddanie serii.

Uwaga! Podczas umieszczania kafelki korytarza należy położyć w taki sposób, aby oznaczenie drzwi znajdowało się przy właśnie umieszczonym pomieszczeniu.



Postać na ilustracji może wykonać akcję, by otworzyć **zaznaczone drzwi**. Nie może otworzyć drzwi na końcu korytarza A, ponieważ przed nimi są inne zamknięte drzwi. Postać może oddać serię w **zaznaczonych intruzów** w korytarzu C. Intruzi w korytarzu A nie mogą być celem serii, ponieważ uniemożliwiają to zamknięte drzwi.

BLOKOWANIE DROGI

Zamknięte drzwi blokują dostęp do wszystkiego, co znajduje się po drugiej stronie (z wyjątkiem znaczników szmerów). Postacie nie mogą wykonywać żadnych akcji, które wpływałyby na obiekty za zamkniętymi drzwiami.

Uwaga! Efekty, które mówią wprost o dowolnym obiekcie w bazie, np. ruch do dowolnego pomieszczenia w bazie, działają niezależnie od zamkniętych drzwi – postać może przenieść się nawet do pomieszczenia, które ma z każdej strony zamknięte drzwi. Te efekty pozwalają dotrzeć do pomieszczenia w inny sposób, np. szybem wentylacyjnym.

Postacie (👤) nie mogą wykonywać ruchu, oddawać serii itp. przez korytarz z zamkniętymi drzwiami. Najpierw muszą otworzyć albo zniszczyć te drzwi (najczęściej za pomocą akcji albo przedmiotów).

Intruzi (👁️), którzy próbują przejść przez zamknięte drzwi, zamiast ruchu je niszczą.

Więcej o ruchu intruzów – zob. str. 30.

DZIAŁANIA DOTYCZĄCE DRZWI

Drzwi można:

- **ZAMKNAĆ.** Drzwi można zamknąć tylko w miejscach z oznaczeniem drzwi. Aby zamknąć drzwi, należy tam umieścić żeton drzwi.
- **OTWORZYĆ.** Aby to zrobić, należy usunąć żeton drzwi z oznaczenia drzwi.
- **ZNISZCZYĆ.** Jeśli drzwi są zamknięte, można je zniszczyć. Należy wtedy położyć żeton drzwi poziomo. Zniszczone drzwi są traktowane tak samo jak otwarte, ale nie można ich ponownie zamknąć.

Uwaga! Niektóre efekty gry mogą umieścić drzwi w miejscu bez oznaczenia drzwi, ale jest to wtedy wyraźnie określone w treści efektu.

DRZWI A POŻAR

Karty wydarzeń i inne efekty mogą powodować **rozprzestrzenianie się pożarów** między pomieszczeniami. Zamknięte drzwi blokują rozprzestrzenianie się pożarów – jeśli pożar miałby się rozprzestrzenić między 2 pomieszczeniami oddzielonymi zamkniętymi drzwiami, należy zignorować ten efekt.



ZNACZNIKI I ŻETONY NA MAPIE



W *Nemesis: Odwet* w bazie można umieszczać różne znaczniki i żetony, które odzwierciedlają różne cechy pomieszczeń i korytarzy.

Znaczniki szmerów (🔊) umieszcza się w korytarzach. Są szczegółowo opisane w następnej części instrukcji („Ruch postaci”).

Znaczniki pożaru i **żetony zabezpieczeń** umieszcza się w pomieszczeniach. Wpływają tylko na pomieszczenia, w których się znajdują.

Znaczniki awarii można umieszczać na różnych elementach.

🔥 ZNACZNIKI POŻARU

Pożary to częste zjawisko w zniszczonych bazach. Są równie niebezpieczne dla intruzów, jak i dla ludzi. Największe zagrożenie stanowi rozprzestrzenianie się pożarów, ponieważ ogień może wtedy zająć całą bazę.

Znaczniki pożaru umieszcza się w pomieszczeniach. W każdym pomieszczeniu może się znajdować tylko 1 znacznik pożaru. Jeśli znacznik pożaru ma być umieszczony w pomieszczeniu, w którym już jest znacznik pożaru, należy zignorować nowy znacznik.

POŻOGA

Jeśli w jakimkolwiek momencie należy umieścić znacznik pożaru, a nie ma już dostępnych tych znaczników, baza zostaje zniszczona, a rozgrywka się kończy.

Więcej o zniszczonej bazie – zob. str. 38.

Znaczniki pożaru wpływają na rozgrywkę na 3 sposoby:

1. Jeśli postać zakończy swoją turę w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru, traci 1 punkt zdrowia (🩹).
2. W fazie intruzów każdy intruz w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie. Jeśli w Gnieździe jest znacznik pożaru, odrzuca się stamtąd 1 jajo.
3. Niektóre wydarzenia mogą powodować rozprzestrzenianie się pożarów. W takiej sytuacji należy umieścić znaczniki pożaru w sąsiednich pomieszczeniach zgodnie z poleceniem na karcie.

Zamknięte drzwi zapobiegają rozprzestrzenianiu się w ten sposób pożarów.

⚙️ ZNACZNIKI AWARII

Znaczniki awarii wskazują, że coś jest zepsute i nie można tego użyć. Można je umieszczać na różnych elementach: pomieszczeniach, ciężkich przedmiotach i karcie robota. Gdy są odrzucane, odkłada się je do zasobów ogólnych.

Niezależnie od tego, na jakim elemencie znajduje się znacznik awarii, tego elementu nie można użyć. Obok opisano wpływ znaczników awarii na różne elementy.

1. POMIESZCZENIA

W każdym pomieszczeniu może się znajdować tylko 1 znacznik awarii. Jeśli należy umieścić znacznik awarii w pomieszczeniu, w którym już jest znacznik awarii, należy zignorować nowy znacznik. Obejmuje to zasadę ograniczonej liczby znaczników awarii (zob. ramka niżej).

Jeśli pomieszczenie ma znacznik awarii, efekt tego pomieszczenia jest niedostępny i nie można go w żaden sposób użyć. Znacznik awarii nie wpływa na symbole przedmiotów widoczne w danym pomieszczeniu.

2. CIĘŻKIE PRZEDMIOTY

Jeśli znacznik awarii jest umieszczony na ciężkim przedmiocie, tego przedmiotu nie można w żaden sposób użyć (nie można użyć jego efektu, nie można go użyć do oddania strzału ani serii) i należy traktować go tak, jakby nie miał żadnych symboli ani tekstu. Można jednak używać żetonów sprzętu taktycznego znajdujących się na przedmiotach.

Jeśli znacznik awarii ma być umieszczony na przedmiocie, na którym jest już znacznik awarii, przedmiot zostaje zniszczony i należy go odrzucić.

3. ROBOT

Jeśli na karcie robota (🤖) jest umieszczony znacznik awarii, robota nie można w żaden sposób użyć (ani w ramach interakcji w pomieszczeniu, ani w ramach aktywacji robota). Kartę robota należy traktować tak, jakby nie miała żadnych symboli ani tekstu. Żetony sprzętu taktycznego znajdujące się obok karty robota są nadal dostępne. Można używać efektów, które wymagają jedynie obecności robota (np. efektu karty akcji „Zabezpieczenie”).

Jeśli znacznik awarii ma być umieszczony na karcie robota, a już jest na niej znacznik awarii, należy zignorować nowy znacznik.

ODRZUCANIE ZNACZNIKÓW AWARII

Wiele efektów pozwala **odrzuć znaczniki awarii** – można wtedy odrzucić znacznik z pomieszczenia, w którym jest postać, albo z dowolnego przedmiotu w tym pomieszczeniu, albo z karty robota, jeśli robot jest w tym pomieszczeniu (chyba że efekt wskazuje inaczej).

OGRANICZONA LICZBA ZNACZNIKÓW AWARII

Jeśli w jakimkolwiek momencie należy umieścić znacznik awarii, a nie ma już dostępnych znaczników, należy umieścić w pomieszczeniu znacznik pożaru, jeśli to możliwe.

Przykład. Gracz musi umieścić znacznik awarii na swojej broni, ale nie ma już dostępnych znaczników. Zamiast tego umieszcza znacznik pożaru w pomieszczeniu, w którym się znajduje.

🛡️ ŻETONY ZABEZPIECZEŃ

Zabezpieczanie pomieszczeń to 1 z akcji pozwalających postaciom przygotować się na atak intruzów. Żetony zabezpieczeń chronią postacie przed atakiem intruzów wchodzących do pomieszczenia.

Wiele efektów pozwala umieszczać w pomieszczeniach żetony zabezpieczeń. W każdym pomieszczeniu mogą się znajdować maksymalnie 3 żetony zabezpieczeń.

Postacie nie mogą zabezpieczyć pomieszczenia, w którym znajdują się intruz.

Uwaga! Niektórych pomieszczeń nie da się zabezpieczyć (np. Gniazda), a inne są zawsze zabezpieczone (np. Schron).

ROZPATRYWANIE ŻETONÓW ZABEZPIECZEŃ

Zawsze, gdy intruz wchodzi do pomieszczenia z co najmniej 1 postacią i żetonem zabezpieczeń, zamiast rozpatrywać atak intruza, odrzuca się 1 żeton zabezpieczeń.

Odrzucenie żetonu zabezpieczeń jest konsekwencją ruchu intruza i nie można mu zapobiec.

Żetony zabezpieczeń NIE chronią przed atakiem intruzów, którzy znajdują się już w pomieszczeniu (np. w kroku ataku intruzów).

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWLOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

RUCH POSTACI

WYKONYWANIE RUCHU

Postacie (👤) mogą poruszać się po bazie w wyniku wielu różnych efektów, najczęściej wskutek akcji ruchu. Postać wykonuje ruch zawsze z pomieszczenia do innego pomieszczenia. Postaci nigdy nie umieszcza się w korytarzu.

Ruch polega na wykonaniu następujących czynności:

1. **Wybór kierunku.** Gracz wybiera przyległy korytarz, przez który jego postać wykona ruch.
2. **Rozpatrzenie ataków sytuacyjnych.** Jeśli w pomieszczeniu, w którym jest postać, lub w korytarzu, przez który postać chce wykonać ruch, znajdują się jacykolwiek intruzi (👁️), należy rozpatrzyć atak każdego z nich, zaczynając od największego (maksymalnie 3 ataki).
Więcej o ataku intruzów – zob. str. 32.
3. **Sprawdzenie efektu ruchu:**
 - a. Jeśli postać wykonuje ruch do odkrytego pomieszczenia:
 - gracz przesuwając postać do tego pomieszczenia;
 - jeśli postać wykonuje uważny ruch, gracz umieszcza w tym pomieszczeniu żeton zabezpieczeń (🛡️);
 - gracz wykonuje rzut na szmery.*Więcej o rzutach na szmery – zob. następną stronę.*
 - b. Jeśli postać wykonuje ruch przez nieeksplorowany korytarz do nieodkrytego pomieszczenia, należy wykonać kroki eksploracji.

TAJNE PRZEJŚCIA

Czasem efekt (np. efekt pomieszczenia **Wejście do korytarza technicznego**) pozwala postaci przenieść się do określonego pomieszczenia niezależnie od odległości. Należy wtedy rozpatrzyć powyższe kroki z pominięciem kroku wyboru kierunku.

WYKONYWANIE EKSPLOACJI

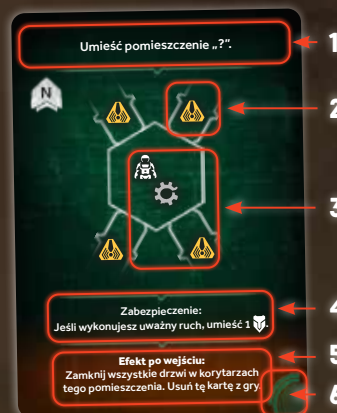
Na początku rozgrywki większość bazy jest nieodkryta. Nowe pomieszczenia i korytarze umieszcza się w wyniku ruchu postaci, które odkrywają nieznany teren.

Zawsze, gdy postać wykonuje ruch przez nieeksplorowany korytarz, musi wykonać eksplorację (jak wskazano wyżej w punkcie 3b).

Wykonanie eksploracji polega na dobraniu karty eksploracji i rozpatrzeniu jej w odniesieniu do pustego miejsca na pomieszczenie na końcu nieeksplorowanego korytarza, przez który postać wykonuje ruch. Kartę eksploracji należy ułożyć w takiej samej orientacji, w jakiej jest mapa (na karcie i w lewym górnym rogu mapy znajduje się symbol wskazujący północ).

Uwaga! Na kartach eksploracji nie zawsze jest widoczny korytarz, przez który postać wykonała ruch. Ich celem jest wskazanie nowych korytarzy, które mają zostać umieszczone.

KARTA EKSPLOACJI



1. **Umieszczenie pomieszczenia.** Na samej górze karty wskazany jest rodzaj pomieszczenia („A”, „B”, „C” albo „?”). Należy dobrać losowo pomieszczenie wskazanego rodzaju, a następnie umieścić je odkryte na pustym miejscu przy wyjściu z korytarza, przez który postać wykonuje ruch. Jeśli nie ma już dostępnych pomieszczeń wskazanego rodzaju, należy dobrać losowo pomieszczenie „?”.
 2. **Umieszczenie korytarzy.** Wokół nowego pomieszczenia w każdym miejscu wskazanym na karcie należy umieścić odkryty losowy korytarz (chyba że już jest). Jeśli kafelek korytarza ma oznaczenia drzwi, należy położyć ten kafelek tak, aby oznaczenie znajdowało się przy właśnie odkrytym pomieszczeniu. Są 2 wyjątki dotyczące umieszczania korytarzy:
 - a. Korytarze nie mogą prowadzić poza obszar bazy. Jeśli korytarz miałby prowadzić poza granice bazy, nie należy go umieszczać.
 - b. Korytarze nie mogą prowadzić do pomieszczeń, które już znajdują się na mapie. Jeśli korytarz miałby prowadzić do takiego pomieszczenia, nie należy go umieszczać.
- Uwaga! Korytarze nie prowadzą do pomieszczeń, które już znajdują się na mapie, ponieważ jeśli zostało określone, że dane pomieszczenie ma pewną liczbę wejść, nowy korytarz nie może się przy nim pojawić znikąd.*
3. **Umieszczenie znaczników i żetonów.** W korytarzach i w pomieszczeniu należy umieścić znaczniki i żetony tak, jak wskazuje karta eksploracji. Nie należy umieszczać znacznika szmerów (👂) w korytarzu, w którym już jest znacznik szmerów (nic się wtedy nie dzieje).
 4. **Ruch i zabezpieczenie.** Gracz przesuwając swoją postać do pomieszczenia. Jeśli postać wykonuje uważny ruch, gracz umieszcza w tym pomieszczeniu 🛡️.
 5. **Efekt po wejściu.** Niektóre karty eksploracji mają dodatkowy efekt, który należy teraz rozpatrzyć. Najczęściej jest to rzut na szmery.
 6. **Symbol.** Ten symbol należy zignorować w rozgrywce w podstawową wersję gry.
 7. **Odrzucenie karty eksploracji.** Kartę należy odrzucić, chyba że już została usunięta w ramach efektu po wejściu.

PUSTY STOS KART EKSPLOACJI

Jeśli w jakimkolwiek momencie gracz ma dobrać kartę eksploracji, a stos jest pusty, tasuje wszystkie karty eksploracji (oprócz usuniętych z gry), a następnie dobiera kartę.

RZUT NA SZMERY

Rzut na szmery wykonuje się w wyniku wielu różnych akcji i efektów (najczęściej w wyniku ruchu). Stanowi główne źródło znaczników szmerów (🔊), które pojawiają się na mapie.

RZUT NA SZMERY PO KAŻDYM RUCHU

Rzut na szmery należy wykonać po każdym ruchu, nawet po ruchu do pomieszczenia, w którym znajduje się inna postać lub intruz. Tylko niektóre specjalne efekty pozwalają wykonać ruch bez rzutu na szmery.

Rzut na szmery polega na rzuceniu kością szmerów i rozpatrzeniu efektów w zależności od wyniku:

- **Wynik liczbowy:** 1, 2, 3, 4. Należy odszukać wszystkie korytarze przyległe do pomieszczenia, w którym jest postać gracza wykonującego rzut, i mające wartość szmerów odpowiadającą wynikowi rzutu. W odniesieniu do każdego z tych korytarzy należy wykonać następujące kroki w podanej kolejności:
 - **Jeśli w korytarzu jest co najmniej 1 intruz:** *Jeden z intruzów zdołał się przedrzeć.* Największy intruz w tym korytarzu przesuwa się do pomieszczenia, w którym jest postać.
 - **Jeśli w korytarzu już jest znacznik szmerów:** *W korytarzu pojawiają się intruzi.* Należy rozpatrzyć znacznik szmerów tak, jak wskazuje arkusz z opisem intruzów (zob. dalej).
 - **Jeśli w korytarzu NIE ma znacznika szmerów:** *Z korytarza dobiega jakiś odgłos.* Należy umieścić znacznik szmerów w tym korytarzu.

Jeśli nie ma korytarza z wartością szmerów odpowiadającą wynikowi rzutu, nic się nie dzieje.

- **Niebezpieczeństwo** 🔊. *Coś skacze z sufitu!* Należy dobrać żeton intruza z woreczka i rozpatrzyć go tak, jak wskazuje arkusz z opisem intruzów (zob. niżej).

W większości przypadków ten wynik rzutu spowoduje umieszczenie 1 intruza w pomieszczeniu, w którym jest postać. Liczy się tylko rewers żetonu (z wizerunkiem i nazwą) – wskazuje, jakiego rodzaju intruza należy umieścić. Wartości na drugiej stronie żetonu nie mają znaczenia. Następnie żeton należy odrzucić, czyli odłożyć na spód odpowiedniego stosu żetonów intruzów.

ATAKI Z ZASKOCZENIA

Gdy intruz zostanie umieszczony w pomieszczeniu z postacią albo zostanie przesunięty do takiego pomieszczenia (z jakiegokolwiek powodu), natychmiast próbuje zaatakować tę postać. *Więcej o ataku intruzów – zob. str. 32.*

ROZPATRYWANIE ZNACZNIKÓW SZMERÓW (🔊)

Znaczniki szmerów najczęściej rozpatruje się w wyniku rzutów na szmery, ale zdarza się to też w wyniku innych efektów, np. kart wydarzeń. Rozpatrywanie znacznika szmerów oznacza, że w korytarzach mogą się pojawić intruzi.

Gdy gracz rozpatruje znacznik szmerów, usuwa go z korytarza, dobiera losowy żeton intruza z woreczka, a następnie rozpatruje go w tym samym korytarzu tak, jak wskazuje arkusz z opisem intruzów. Liczba na drugiej stronie żetonu wskazuje, ile intruzów należy umieścić w korytarzu. **Biała** liczba wskazuje ile dorosłych osobników umieścić w korytarzu, a **czerwona**, ile trutni.

Następnie żeton należy odrzucić, czyli odłożyć na spód odpowiedniego stosu żetonów intruzów (chyba że wskazano inaczej).

Uwaga! Pusty żeton zawsze wrzuca się z powrotem do woreczka.



ARKUSZ Z OPISEM INTRUZÓW

KRÓLOWA ŻYJE		
ROZPATRZ W KORYTARZU Aktywuj królową. Jeśli nie jest to możliwe, umieść ją w korytarzu. Umieść w korytarzu tylu intruzów, ile wskazuje liczba na żetonie (dorośle osobniki i trutnie). Umieść w korytarzu 1 larwę.	ROZPATRZ W POMIESZCZENIU Aktywuj królową. Jeśli nie jest to możliwe, umieść ją w pomieszczeniu. Umieść w pomieszczeniu 1 intruza rodzaju wskazanego na żetonie. Dolóż do kolonii 2 losowe żetony dorosłych osobników. Dolóż ten żeton z powrotem do kolonii.	KOLONIA INTRUZÓW Aktywuj królową. Jeśli nie jest to możliwe, dolóż do kolonii 2 żetony larw. Dolóż do kolonii 2 żetony królowej. Dolóż do kolonii 2 losowe żetony trutni.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWLOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

PRZYKŁAD RUCHU POSTACI



1

Gracz wykonuje akcję ruchu. Odrzuca 1 kartę z ręki, aby opłacić koszt akcji. Następnie rozpatruje kolejne etapy ruchu:

1. **Wybór kierunku.** Gracz decyduje, że jego postać wykona ruch przez górny korytarz (mógłby też wybrać środkowy albo dolny korytarz).
2. **Rozpatrzenie ataków sytuacyjnych.** Gracz pomija ten krok, ponieważ nie ma żadnych intruzów (👁️) ani w wybranym korytarzu, ani w pomieszczeniu, które opuszcza postać (👤).
3. **Sprawdzenie efektu ruchu.** Postać przemieszcza się do nieodkrytego pomieszczenia, więc gracz musi wykonać eksplorację.



2

Umieść pomieszczenie A, B albo C w zależności od sektora.



Zabezpieczenie:

Jeśli wykonujesz uważny ruch, umieść 1 🕒.

Efekt po wejściu:

Wykonaj rzut na szmery.

Gracz dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart eksploracji. Układa ją zgodnie z orientacją mapy i rozpatruje jej efekty, zaczynając od góry.

1. **Umieszczenie pomieszczenia.** Zgodnie z efektem na samej górze karty gracz dobiera losowe pomieszczenie przypisane sektorowi, w którym to pomieszczenie zostanie umieszczone. Dobiera zatem pomieszczenie „A” i umieszcza je tak, aby łączyło się z korytarzem, przez który przechodzi postać.
2. **Umieszczenie korytarzy.** Gracz umieszcza korytarze w miejscach wskazanych na karcie. W tym przypadku jest to tylko korytarz u góry po prawej. Umieszcza ten korytarz tak, aby oznaczenie drzwi znajdowało się przy nowo umieszczonym pomieszczeniu. Nie umieszcza korytarza u dołu po prawej, ponieważ prowadziłby do już odkrytego pomieszczenia.
3. **Umieszczenie znaczników i żetonów.** Gracz umieszcza w nowym pomieszczeniu znacznik pożaru. Nie umieszcza wskazanego na karcie znacznika szmerów (🔊), ponieważ ten korytarz nie został umieszczony.



4. **Ruch i zabezpieczenie.** Gracz przesuwa swoją postać do nowo umieszczonego pomieszczenia. Postać nie wykonywała uważnego ruchu, więc gracz nie umieszcza żetonu zabezpieczeń.



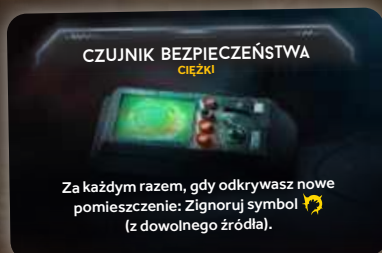
5. **Efekt po wejściu.** Zgodnie z ostatnim efektem karty gracz wykonuje rzut na szmery. Jako że uzyskał wynik „3”, umieszcza znacznik szmerów w przyległych korytarzach o tej wartości szmerów (czyli tylko w korytarzu u góry po prawej).
6. **Odrzucenie karty eksploracji.** Gracz skończył rozpatrywanie karty eksploracji, więc odkłada ją na stos odrzuconych kart eksploracji. Może przejść do drugiej akcji w swojej turze.

PRZEDMIOTY

W grze występuje kilka rodzajów przedmiotów. Każda postać rozpoczyna rozgrywkę z przypisanym jej przedmiotem startowym. Podczas przygotowania postaci otrzymują też wyposażenie pomocnicze (oprócz Najemnika), a w trakcie rozgrywki mogą znaleźć inne przedmioty.

Przedmiotu najczęściej trzeba użyć (np. wykonując akcję podstawową użycia przedmiotu), by skorzystać z jego efektu. Niektóre przedmioty mają efekt pasywny, który rozpatruje się w sytuacji wskazanej na karcie. Tych przedmiotów nie można użyć za pomocą akcji podstawowej użycia przedmiotu.

Przedmiot z efektem pasywnym



Na większości kart przedmiotów pod nazwą wskazana jest **cecha** przedmiotu:

- **Ciężki** – przedmioty z tą cechą mają orientację poziomą i można je umieścić tylko w rękach postaci.
- **Pancerz** – przedmioty z tą cechą mają dodatkowe oznaczenie w górnej części karty. Większość pancerzy zapewnia efekt pasywny.
- **Broń zasięgowa, Broń do walki wręcz** – to często występujące cechy, które jedynie opisują przedmiot. Nie mają żadnego efektu, ale wiele akcji się do nich odwołuje.
- **Jednorazowego użytku** – takie przedmioty odrzuca się po użyciu.
- **Nie wymaga amunicji** – broń z tą cechą jest wyjątkowa, ponieważ nie wymaga żetonów amunicji do oddania strzału i serii.

Uwaga! Na potrzeby akcji wymagających broni z żetonami amunicji te bronie traktuje się tak, jakby zawsze miały żeton amunicji.

PRZESZUKANIE

Za każdy symbol przedmiotu w pomieszczeniu, w którym jesteś, dobierz 1 kartę przedmiotu z odpowiedniego stosu. Zachowaj 1 z nich, a pozostałe odłóż na spód odpowiednich talii.



Przedmioty najczęściej pozyskuje się za pomocą karty akcji „Przeszukiwanie”. Niektóre karty i efekty działają podobnie jak karta akcji „Przeszukiwanie” i pozwalają znaleźć jeszcze więcej przedmiotów.

Karta akcji „Przeszukiwanie” pozwala dobrać 1 kartę przedmiotu za każdy symbol przedmiotu (+, , i) widoczny w pomieszczeniu, w którym postać wykonuje przeszukiwanie. Gracz zachowuje 1 z dobranych kart, a pozostałe odkłada na spód odpowiednich talii. Nie należy pokazywać pozostałym graczom niewybranych przedmiotów.

Przykład. Przeszukiwanie pomieszczenia Kontroli systemu podtrzymywania życia „B” pozwala graczowi dobrać po 1 przedmiocie + i . Gracz wybiera 1 z dobranych kart, a drugą odkłada na spód talii.

GOTOWE DO UŻYCIA

Przedmioty z polami na sprzęt taktyczny znalezione w trakcie rozgrywki mają od razu pasujące żetony sprzętu taktycznego na tych polach.

STANDARDOWE PRZEDMIOTY

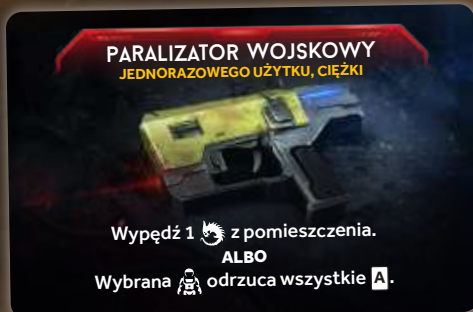


Najczęściej spotykane przedmioty to standardowe przedmioty – wszystkie karty przedmiotów o orientacji pionowej i bez cechy „Pancerz”. Użycie tych przedmiotów polega na rozpatrzeniu ich efektów.

PLECAK

Wszystkie standardowe przedmioty umieszcza się w plecaku. Można ich użyć, wykonując akcję użycia przedmiotu. Plecak może pomieścić dowolną liczbę standardowych przedmiotów. Jego zawartość nie jest jawna i nie należy jej zdradzać pozostałym graczom inaczej niż poprzez użycie poszczególnych przedmiotów.

CIĘŻKIE PRZEDMIOTY



Wszystkie karty przedmiotów o poziomej orientacji to ciężkie przedmioty. Ciężkie przedmioty są za duże, by mogły zmieścić się w plecaku, dlatego postać musi trzymać je w rękach. W 1 ręce może nieść tylko 1 przedmiot.

Jeśli postać pozyska taki przedmiot, a ma obie ręce zajęte, może najpierw odrzucić 1 z trzymanyh przedmiotów, by zrobić miejsce na nowy. Jeśli tego nie zrobi, musi odrzucić pozyskany przedmiot.

Broń (zasięgowa i do walki wręcz) to ważny rodzaj ciężkich przedmiotów. Broń zasięgowa jest niezbędna do oddania strzału i serii. Atak wręcz można wykonać z użyciem każdego z tych rodzajów broni (a nawet bez broni), ale broń do walki wręcz znacznie lepiej się sprawdzi w tej sytuacji.

Jajo intruza też jest ciężkim przedmiotem.

PANCERZE



Pancerze to wszystkie przedmioty z cechą „Pancerz”. Gdy postać pozyska pancerz, umieszcza go w sekcji *stan krytyczny* toru zdrowia. Postać może mieć na sobie tylko 1 pancerz w danym momencie. Jeśli postać pozyska pancerz, a ma już jeden na sobie, może odrzucić pancerz z toru zdrowia, by zrobić miejsce na nowy. Pancerz nie mieści się w plecaku.

Gdy znacznik zdrowia ma się przesunąć do sekcji toru zdrowia z pancerzem, pancerz zostaje zniszczony. Należy go odrzucić i kontynuować przesuwanie znacznika.

Jeśli postać pozyska pancerz, a znacznik zdrowia znajduje się w sekcji *stan krytyczny*, musi odrzucić ten pancerz.

POLA NA SPRZĘT TAKTYCZNY

Wiele przedmiotów ma pola na żetony sprzętu taktycznego. Większość broni ma pola na żetony amunicji, ponieważ do ich użycia potrzebna jest amunicja.

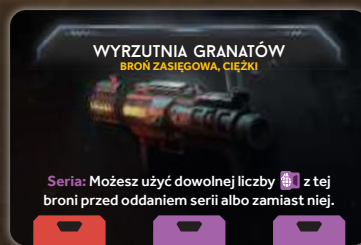
Pola na sprzęt taktyczny znajdują się też na innych przedmiotach. Kolor pola określa, jaki żeton sprzętu taktycznego może zostać na nim umieszczony.

- żeton amunicji,
- żeton granatu,
- żeton tlenu,
- żeton apteczki,
- żeton dowolnego rodzaju.

Gdy postać pozyska żeton sprzętu taktycznego, może go umieścić na dowolnym pustym polu na sprzęt taktyczny w odpowiednim kolorze (pola na pasie taktycznym są uniwersalne: można na nich umieszczać żetony sprzętu taktycznego dowolnego rodzaju).

Jeśli postać straci przedmiot, traci też wszystkie żetony sprzętu taktycznego znajdujące się na tym przedmiocie.

Przedmiot z polami na sprzęt taktyczny



1 pole na żeton amunicji

2 pola na żetony granatów

INTERAKCJE

W *Nemesis: Odwet* w przypadku większości efektów (z akcji i przedmiotów) celem nie jest inna postać. Podobnie postać zwykle nie wpływa na przedmioty innych postaci.

Można użyć przedmiotu albo karty akcji w odniesieniu do innej postaci, która znajduje się w tym samym pomieszczeniu, jeśli ta postać się na to zgodzi, a przedmiot ma 1 z następujących efektów:

- przywracanie ,
- odrzucanie kart głębokich ran,
- odrzucanie (z przedmiotów należących do innych postaci),
- otrzymywanie .

W przypadku pozostałych efektów właściciel przedmiotu musi najpierw przekazać innej postaci przedmiot w ramach akcji handlu, tak aby ta postać mogła użyć go sama.

HANDEL

Gdy postać wykonuje akcję handlu, wszystkie postacie znajdujące w tym samym pomieszczeniu mogą ujawnić i wymienić wybrane przedmioty lub żetony sprzętu taktycznego z postacią wykonującą tę akcję (w efekcie może dojść do wielostronnych wymian, jeśli postać aktywna się na to zgodzi). Postać może przekazać przedmiot lub żeton sprzętu taktycznego, nie żądając nic w zamian.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWLOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYSZNE

MISJI

39

TRYBY

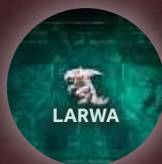
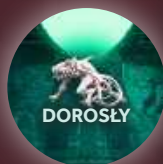
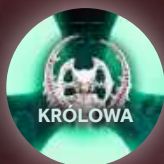
ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

INTRUZI



Intruzi (🐜) to obcy gatunek, o którym niewiele wiadomo. Z pewnością są to istoty agresywne i inteligentne. Występują w różnych formach, które są opisane niżej. Zasady dotyczące intruzów są wyjaśnione z perspektywy dorosłych osobników, ponieważ występują one najczęściej, dotyczą jednak wszystkich rodzajów intruzów, chyba że jasno wskazano inaczej.

RODZAJE INTRUZÓW

W *Nemesis: Odwet* występują 4 rodzaje intruzów, wskazane na ilustracji powyżej. W kolejności od największych, są to:

Królowa – jest tylko jedna. To bardzo wytrzymała i agresywna przeciwnik.

Trutnie – występują rzadko, ale są groźniejsze niż zwykłe osobniki dorosłe.

Dorośle osobniki – to najpowszechniejszy rodzaj. Zwykle polują w grupie z innymi intruzami.

Larwy – nie są tak potężne jak inne rodzaje intruzów, ale atakują z zaskoczenia.

LIMIT INTRUZÓW

Intruzów można umieszczać w pomieszczeniach i w korytarzach. Pomieszczenie może pomieścić dowolną liczbę intruzów, natomiast w korytarzu może się znajdować maksymalnie 6 intruzów (królowa liczy się jako 4 intruzów).

Więcej o korytarzach – zob. str. 21.

Liczba figurek intruzów jest ograniczona do tych zawartych w grze. Jeśli gracz ma umieścić więcej figurek określonego rodzaju, niż jest dostępnych, umieszcza tyle, ile może, a pozostałe ignoruje – i tak już nie może być gorzej!

KOLONIA INTRUZÓW

W różnych fazach gracz dobiera żetony z woreczka, czyli kolonii intruzów. Za każdym razem, gdy to następuje, należy rozpatrzyć żeton tak, jak wskazuje odpowiednia kolumna na arkuszu z opisem intruzów, a następnie go odrzucić. Po rozpatrzeniu żetonu intruzów zawsze się odrzuca, czyli odkłada na spód odpowiedniego stosu żetonów intruzów. Wyjątkiem jest pusty żeton – zawsze wrzuca się go z powrotem do woreczka.

RUCH INTRUZÓW

Intruzi poruszają się po korytarzach i pomieszczeniach w wielu sytuacjach. Poniżej i na kolejnej stronie przedstawiono ogólne zasady dotyczące większości sytuacji ruchu intruzów i krótkie podsumowanie wszystkich możliwości, a także szczegółowy opis każdej z tych sytuacji.

OGÓLNE ZASADY

- **Intruzi poruszają się w kierunku najbliższej postaci (👤) najkrótszą drogą.** Intruzi poruszają się jako grupa w kierunku postaci, która znajduje się najbliżej (chyba że wskazano inaczej), najkrótszą możliwą drogą. Podczas wyboru najkrótszej drogi intruzów nie uwzględnia się drzwi.
- **Intruzi poruszają się po korytarzach i pomieszczeniach.** Jeśli poruszający się intruzi znajdują się w korytarzu, przesuwać się do przyległego pomieszczenia, a jeśli są w pomieszczeniu, przesuwać się do przyległego korytarza.
- **Tylko 1 intruz wchodzi do pomieszczenia z postacią.** Gdy intruzi przesuwać się z 1 korytarza do pomieszczenia z postacią, do tego pomieszczenia wchodzi tylko ten największy.
- **Intruzi atakują po wejściu do pomieszczenia z postacią.** Gdy intruz wejdzie do pomieszczenia z postacią, zawsze atakuje (niektóre efekty pozwalają zapobiec atakowi, np. żetony zabezpieczeń).
- **Intruzi pozostają zaangażowani w walkę.** Intruzi się nie poruszają, jeśli w tym samym pomieszczeniu znajduje się postać. Mogą opuścić walkę tylko w wyniku wypędzenia.

PRIORYTETY INTRUZÓW

Jeśli intruzi mają kilka równorzędnych opcji podczas wyboru postaci, która ma być celem ataku/ruchu, kierują się następującymi priorytetami:

- > **Postać, która jest najbliżej.**
- > **Jeśli kilka postaci znajduje się w tej samej odległości, celem jest ta z nich, która aktywowała atak/ruch intruza (jeśli jest taka postać).**
- > **Jeśli nadal jest kilka równorzędnych opcji, celem jest postać, która jest najwcześniej w kolejności graczy.**

POWODY MOŻLIWYCH RUCHÓW

Karty wydarzenia – intruzi poruszają się zgodnie z symbolami na karcie wydarzenia.

Rzut na szmery – może powodować wejście intruza do pomieszczenia z przyległego korytarza.

Wypędzenie – różne efekty mogą sprawiać, że intruzi odsuną się od postaci.

Aktywacja królowej – aktywowanie królowej może spowodować jej ruch.

Poniżej szczegółowo opisano każdą z tych sytuacji.

KARTA WYDARZENIA



Pierwsza sekcja karty wydarzenia zawsze powoduje ruch intruzów w bazie. W tej sekcji znajdują się 2 rodzaje efektów:

Wszyscy w każdym przemieszczają się. Należy przesunąć do odpowiednich pomieszczeń wszystkich intruzów w bazie, którzy znajdują się aktualnie w korytarzach o wskazanej orientacji.

Wszyscy w pomieszczeniu przemieszczają się. Należy przesunąć do odpowiednich korytarzy wszystkich intruzów, którzy znajdują się aktualnie w pomieszczeniach niezależnie od sektora. Podczas rozpatrywania ruchu intruzów należy stosować ogólne zasady (ruch zawsze w kierunku najbliższej postaci najkrótszą drogą). Należy rozpatrywać osobno ruch każdej grupy intruzów, zaczynając od lewego górnego rogu bazy, a potem po kolei w każdym rzędzie.

RUCH INTRUZÓW PRZESZCZĄC

1. Podczas określania drogi ruchu intruzów należy wybrać najkrótszą drogę, niezależnie od tego, czy są na niej drzwi.
2. Zawsze, gdy intruzi mają przejść przez zamknięte drzwi, niszczą te drzwi i się nie przemieszczają.

WYJĄTKI I RÓWNORZĘDNE OPCJE

1. Gdy intruzi próbują przemieścić się w kierunku najbliższej postaci, 2 drogi mogą być równej długości. W tej sytuacji intruzi wybierają tę z nich, która rozpoczyna się w korytarzu/pomieszczeniu o niższym numerze identyfikacyjnym.
2. Może się zdarzyć, że intruzi nie będą mogli się poruszyć, ponieważ korytarz, do którego mają się przemieścić, jest pełny (korytarz może pomieścić maksymalnie 6 intruzów). Jeśli jest inna droga równej długości, intruzi wybierają tę drogę.

Jeśli nie ma takiej drogi, do danego korytarza przesuwa się wszyscy intruzi, którzy mogą to zrobić, a pozostali czekają (może się zdarzyć, że nie poruszy się żaden intruz).

RZUT NA SZMERY

Szczegółowy opis rzutów na szmery – zob. str. 25.

Zawsze, gdy postać wykonuje rzut na szmery, a w przyległych korytarzach odpowiadających wynikowi rzutu są intruzi, 1 intruz (największy) z każdego takiego korytarza wchodzi do pomieszczenia i próbuje zaatakować tę postać.

WYPĘDZENIE

Wiele różnych efektów może sprawić, że intruz zostanie wypędzony. Jeśli postać wypędza intruza z tego samego pomieszczenia albo z przyległego korytarza, intruz **odsuwa się** od niej (albo innego źródła efektu wypędzenia). Jeśli postać wypędza intruza z tego samego pomieszczenia, wybiera przyległy korytarz, do którego intruz się przesuwa.

Gdy podczas rozpatrywania efektu wypędzania intruza ten intruz znajduje się dalej od źródła efektu niż przyległy korytarz, przesuwa się do korytarza/pomieszczenia o najniższym numerze identyfikacyjnym.

Wypędzenie może mieć następujące skutki:

- Intruz ma wyjść z nieeksplorowanego korytarza poza widoczną część mapy. W tej sytuacji intruz pozostaje w miejscu, w którym się znajduje. Nie można go wypędzić dalej.
- Intruz próbuje przejść przez drzwi – niszczy je, zamiast się przemieszczać.
- Intruz wchodzi do pomieszczenia z postaciami – w tej sytuacji próbuje zaatakować tę z nich, która jest najwcześniej w kolejności graczy.

AKTYWACJA KRÓLOWEJ

Szczegółowy opis aktywacji królowej – zob. str. 35.

Dobranie żetonu królowej może spowodować aktywację królowej, co z kolei powoduje jej ruch albo atak. Królowa porusza się w taki sam sposób jak inni intruzi.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWLOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

ATAK INTRUZÓW

ZAINFEKOWANIE



A

DOROSŁY

B

TRUTEN


KRÓLOWA

Tracisz 2 .

Otrzymujesz 1 kartę skażenia.
Jeśli Twoja postać nie jest zarażona larwą, umieść 1 larwę na swojej planszy postaci.

Intruzi () atakują postacie () w wielu różnych sytuacjach. Najczęściej się to zdarza, gdy intruz wchodzi do pomieszczenia z postacią albo podczas fazy intruzów.

STANDARDOWY ATAK

Gdy intruz atakuje postać, należy dobrać losową kartę ataku intruza (z wyjątkiem ataków larw, które są opisane niżej).

Należy odszukać symbol odpowiadający rodzajowi atakującego intruza (A) i rozpatrzyć przypisany mu efekt (B). Następnie kartę należy odrzucić.

Stos kart ataku intruzów przetasowuje się tylko wtedy, gdy zostanie to wskazane w grze.

CEL INTRUZA

Zawsze, gdy intruz wchodzi do pomieszczenia z co najmniej 1 postacią, atakuje (chyba że powstrzyma go żeton zabezpieczeń albo inny efekt).

Jeśli wchodzi wskutek efektu wywołanego przez gracza, atakuje postać tego gracza, jeśli to możliwe. W przeciwnym razie atakuje postać, która jest najwcześniej w kolejności graczy.

ATAK LARWY

Gdy larwa atakuje postać, należy wykonać następujące kroki:

1. Zaatakowana postać dobiera 1 kartę skażenia i umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych.
2. Gracz umieszcza atakującą larwę na swojej planszy postaci. Postać jest teraz zarażona larwą. Jeśli zaatakowana postać ma już larwę na swojej planszy, atakującą larwę należy odrzucić.
Więcej o kartach skażenia – zob. str. 36.

ZAPOBIEGANIE ATAKOM

Postać może zapobiec atakowi intruza dzięki różnym efektom kart akcji i przedmiotów.

Jeśli tak się stanie, należy całkowicie zignorować atak intruza – nie stosuje się żadnych dodatkowych efektów tego ataku ani NIE dobiera się karty ataku intruza.

WALKA I ZDROWIE INTRUZÓW

Postacie mogą walczyć z intruzami na wiele różnych sposobów. Mogą wykonywać pojedyncze, precyzyjne strzały wymierzone w intruzów znajdujących się w tym samym pomieszczeniu albo oddawać serie w hordy intruzów w korytarzach. Czasem ostatecznym wyjściem jest walka wręcz.

Niezależnie od rodzaju walki jej skutkiem zawsze jest zadanie obrażeń intruzom. W przypadku dorosłych osobników znajdujących się w **korytarzu** każde obrażenie zabija 1 osobnika (należy zdjąć figurkę z mapy). W przypadku dorosłych osobników znajdujących się w **pomieszczeniu** za każde obrażenie należy umieścić znacznik uniwersalny obok figurki intruza.

BRŃ

Walka prawie zawsze odbywa się z użyciem broni. Gdy wykonuje się akcję przy użyciu broni należy zastosować wszystkie jej efekty i modyfikacje, chyba że wskazano inaczej. Na kartach broni są wskazane efekty określonego wyniku rzutu, które rozpatruje się oprócz standardowych efektów opisanych niżej.

STRZAŁ



Intruzi są bardzo zwinni, więc strzelanie do nich w ciasnym pomieszczeniu nie jest łatwym zadaniem. Strzał zadaje pojedyncze obrażenie. Każde obrażenie zwiększa prawdopodobieństwo, że intruz zginie, ale nigdy nie ma pewności.

Postacie mogą oddawać strzały tylko do intruzów w tym samym pomieszczeniu i jedynie wtedy, gdy mają działającą i naładowaną broń zasięgową.

Więcej o broni – zob. str. 28.

Oddanie strzału nie wymaga użycia żetonu amunicji (z wyjątkiem określonego wyniku rzutu kością – zob. niżej) – postacie używają zaawansowanej broni i utrata pojedynczego pocisku nie ma znaczenia.

Oddanie strzału rozpatruje się w następujący sposób:

- Wybór broni i celu.** Gracz wybiera broń w ręce postaci bez znacznika awarii i z co najmniej 1 żetonem amunicji (nie musi to być pełna amunicja). Następnie wybiera intruza znajdującego się w tym samym pomieszczeniu co postać.
- Zadanie 1 obrażenia.** Gracz umieszcza 1 znacznik uniwersalny obok figurki intruza.
- Rzut na strzał.** Gracz wykonuje rzut kością strzału i rozpatruje wynik, by sprawdzić, czy intruz ginie.
 - **6:** **Krytyczne obrażenie.** Intruz ginie. Należy odłożyć jego figurkę do zasobów ogólnych.
 - **2 3 4 5:** **Standardowe obrażenie, które czasem jest śmiertelne.** Jeśli liczba na kości jest niższa albo równa liczbie znaczników obrażeń obok figurki intruza, intruz ginie. Należy odłożyć jego figurkę do zasobów ogólnych.
 - **1:** **Postać zużyła zbyt wiele pocisków.** Gracz redukuje amunicję.

Uwaga! Larwy i królowa otrzymują obrażenia w ten sam sposób, ale ich zdrowie rozpatruje się inaczej (zob. następna strona).

REDUKOWANIE



Żeton amunicji można zredukować 2 razy.

Po drugim zredukowaniu amunicja się wyczerpuje. Jeśli gracz ma żeton amunicji odwrócony stroną pełnej amunicji do góry i ma go zredukować, odwraca go na drugą stronę.

Jeśli ma żeton amunicji odwrócony stroną niepełnej amunicji do góry i ma go zredukować, odrzuca go.

ATAKOWANIE INNYCH POSTACI

Aby zapobiec konfliktom między członkami oddziału, wszczepiono im implanty, które wytwarzają barierę psychiczną hamującą bezpośrednią agresję przeciw homo sapiens.

Postacie nie mogą zatem bezpośrednio atakować innych postaci. Nie oznacza to jednak, że zranienie innych postaci nie może być skutkiem ubocznym akcji (przypadkowym albo celowym).

W końcu zamknijcie kogoś w pomieszczeniu zajęтым przez ogień to nie atak...



SERIA



Gdy intruzi tłoczą się w ciasnym korytarzu, pojawia się okazja, by oddać w ich kierunku serię. Wymaga to dużej ilości amunicji, ale zdecydowanie jest warto zachodu.

Postacie mogą oddać serię tylko w kierunku intruzów w przyległym korytarzu i jedynie wtedy, gdy mają działającą i naładowaną broń zasięgową.

Więcej o broni – zob. str. 28.

Więcej o broni – zob. str. 28.

Seria zawsze wymaga zredukowania żetonu amunicji, ale dzięki niej można zadać wiele obrażeń i być może nawet zabić kilku intruzów naraz.

Oddanie serii rozpatruje się w następujący sposób:

- Wybór broni i korytarza.** Gracz wybiera broń w ręce postaci bez znacznika awarii i z co najmniej 1 żetonem amunicji (nie musi to być pełna amunicja). Następnie wybiera przyległy korytarz, w który skieruje serię.
- Zredukowanie amunicji.**
- Rzut na serię i przydzielenie obrażeń.** Gracz wykonuje rzut kością serii. Liczba na kości wskazuje, ile obrażeń należy przydzielić intruzom w wybranym korytarzu: **1, 2, 3** albo **4**. Gracz rozdziela obrażenia w dowolny sposób zgodnie z następującymi zasadami:
 - Dorosłym osobnikom i larwom można przydzielić tylko po 1 obrażeniu.
 - Trutniom można przydzielić po dokładnie 2 obrażenia.
 - Królowej można przydzielić dowolną liczbę obrażeń, aż do ostatniego pola na jej torze obrażeń.
 - Nieprzydzielone obrażenia przepadają.
- Rozpatrzenie obrażeń.** Obrażenia rozpatruje się w różny sposób w zależności od rodzaju intruza:
 - Ginę dorosłe osobniki i larwy, które mają po 1 obrażeniu, a także trutnie, które mają po 2 obrażenia. Należy odłożyć ich figurki do zasobów ogólnych.
 - Za każde obrażenie przydzielone królowej należy przesunąć znacznik uniwersalny na jej torze obrażeń o 1 pole, aż do **6**. Może to wywołać dodatkowe efekty.*Więcej o zdrowiu królowej – zob. str. 35.*
- Jeśli na kości wypadł ten symbol, należy sprawdzić, czy karta broni albo akcji ma dodatkowe efekty, które należy rozpatrzeć. Jeśli nie, ten symbol nie ma efektu.

Uwaga! Symbol  znajduje się na tej samej ścianie kości co symbol wskazujący **4** obrażenia. Ten wynik rzutu oznacza zatem zarówno 4 obrażenia, jak i dodatkowe efekty.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWOLOTNICA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40



ATAK WRĘCZ

W wyjątkowo trudnej sytuacji postać (🐜) może zaatakować intruza (🐜) w tym samym pomieszczeniu atakiem wręcz. Taki atak powinien być jednak stosowany tylko w ostateczności, ponieważ jeśli intruz przeżyje, podejmie próbę odwetu.

Atak wręcz rozpatruje się w następujący sposób:

1. **Dobranie 1 karty skażenia.** Bezpośredni kontakt z intruzem to zawsze zły pomysł.
2. **Wybór celu.** Celem musi być intruz w tym samym pomieszczeniu co postać.
3. **Zadanie 1 obrażenia.** Gracz umieszcza 1 znacznik uniwersalny obok figurki intruza.
4. **Rzut.** Gracz wykonuje rzut kością strzału i rozpatruje wynik, aby sprawdzić, czy intruz ginie.
 - 🎲: **Krytyczne obrazenie.** Intruz ginie. Należy odłożyć jego figurkę do zasobów ogólnych.
 - 2, 3, 4, 5: **Standardowe obrazenie, które bywa śmiertelne.** Jeśli wynik rzutu jest niższy albo równy liczbie znaczników obrażeń obok figurki intruza, intruz ginie. Należy odłożyć jego figurkę do zasobów ogólnych.
 - 1: **Nieudany atak.** Nic się nie dzieje.
5. **Reakcja intruza ALBO zapobiegnięcie atakowi.** Jeśli intruz nie zginął, podejmuje próbę odwetu. Gracz może umieścić znacznik awarii na dowolnej ze swoich broni, aby zapobiec atakowi. Jeśli tego nie robi, rozpatruje atak intruza.

Uwaga! Umieszczenie znacznika na broni, na której już znajduje się taki znacznik, powoduje jej zniszczenie.

Uwaga! Larwy i królowa otrzymują obrażenia w ten sam sposób, ale ich zdrowie rozpatruje się inaczej (zob. niżej).

ZDROWIE INNYCH INTRUZÓW

ZDROWIE LARW

W korytarzu 1 obrazenie zabija larwę.

W pomieszczeniu 1 obrazenie również zabija larwę, niezależnie od liczby na kości.

ZDROWIE TRUTNI

Trutnie trudniej zabić w porównaniu do dorosłych osobników, gdy znajdują się w korytarzach (zabicie trutnia wymaga tam 2 obrażeń). Oddawanie strzałów do trutni w pomieszczeniach rozpatruje się tak samo jak w przypadku dorosłych osobników.

ZNACZNIKI OBRAZEŃ INTRUZÓW

Intruzi w korytarzach nigdy nie mają znaczników obrażeń, które by zostały po walce.

Jeśli intruz z obrażeniami przesuwa się do korytarza, odrzuca znaczniki obrażeń, które ma.

ZDROWIE KRÓLOWEJ

Szczegółowe informacje przedstawiono na str. 35.

KRÓLOWA



ZDROWIE KRÓLOWEJ

Zdrowie królowej interpretuje się inaczej niż w przypadku pozostałych intruzów. Jest z nim powiązany stos kart zdrowia królowej. Królową znacznie trudniej zabić niż innych intruzów.

Podczas rozgrywki postacie mogą zadawać królowej obrażenia i przesuwać odpowiednio znacznik na jej torze obrażeń, aby w efekcie dobierać karty ze stosu kart zdrowia królowej. Karta zdrowia królowej powoduje odrzucenie dodatkowych kart zdrowia królowej. Zawiera też specjalny efekt, który należy rozpatrzyć. Królowa zginie dopiero wtedy, gdy wszystkie karty z tego stosu zostaną odrzucone.

ZADAWANIE OBRAŻEŃ I ODRZUCANIE KART

Atak na królową powoduje zadanie jej obrażeń zgodnie ze standardowymi zasadami opisanymi w części instrukcji na temat walki. Za każde obrażenie zadane królowej należy przesunąć znacznik na jej torze obrażeń o 1 pole, zamiast umieszczać znacznik uniwersalny obok figurki.

KARTY ZDROWIA KRÓLOWEJ



Zawsze, gdy znacznik na torze obrażeń królowej dotrze na ostatnie pole, oznaczone symbolem  (albo królowa otrzyma  w inny sposób):

- Należy zignorować pozostałe obrażenia zadane królowej w danej akcji.
- Należy dobrać wierzchnią kartę ze stosu kart zdrowia królowej i ją rozpatrzyć:
 - Należy sprawdzić liczbę wskazaną na dobranej karcie zdrowia królowej i odrzucić tyle samo dodatkowych kart zdrowia królowej bez ich odkrywania.
 - Należy rozpatrzyć efekt wskazany w dolnej części karty. Ten efekt rozpatruje się nawet wtedy, gdy królowa zginie w wyniku odrzucenia ostatniej karty ze stosu kart zdrowia królowej.
- Należy odrzucić dobraną kartę i przesunąć znacznik z powrotem na pole „0” toru obrażeń królowej.

ŚMIERĆ KRÓLOWEJ

Gdy zostanie dobrana ostatnia karta ze stosu kart zdrowia królowej, oznacza to, że królowa ginie. Należy usunąć jej figurkę z gry. Od tej chwili obowiązują następujące zasady:

- Należy ignorować efekty, które powodowałyby umieszczenie królowej w bazie.
- Żetony intruzów mają inne efekty – aby o tym pamiętać, należy odwrócić arkusz z opisem intruzów na stronę „Królowa nie żyje”.

AKTYWACJA KRÓLOWEJ

W wielu momentach rozgrywki może dojść do aktywacji królowej, najczęściej w wyniku dobrania żetonu królowej z woreczka. Gdy królowa się aktywuje, atakuje postać w tym samym pomieszczeniu. Jeśli nie jest to możliwe, przemieszcza się 1 raz w kierunku najbliższej postaci.

Królowa wybiera postać, która jest celem ataku/ruchu, w taki sam sposób jak inni intruzi, tj. kieruje się następującymi priorytetami:

- > Postać, która jest najbliższa.
- > Jeśli kilka postaci znajduje się w tej samej odległości, celem jest ta z nich, która spowodowała ten atak/ruch (jeśli jest taka postać).
- > Jeśli nadal jest kilka równorzędnych opcji, celem jest postać, która jest najwcześniej w kolejności graczy.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWLOTNICA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

KARTY SKAŻENIA

Karty skażenia to jedna z niepożądanych konsekwencji interakcji z intruzami (☹️). Postacie (🧑) mogą otrzymywać karty skażenia w wyniku niektórych efektów, np. ataku intruzów.



Gdy postać otrzymuje kartę skażenia, zawsze umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych.

Karty skażenia wpływają na graczy na 2 sposoby:

1. **Stanowią beużyteczne karty w stosie kart akcji.** Choć mają taki sam rewers jak karty akcji, NIE MOŻNA ich odrzucić, by opłacić koszt akcji.
2. **Zwiększają ryzyko śmierci.** Jeśli na koniec gry gracz ma w swoim stosie kart akcji dużo kart skażenia, wzrasta prawdopodobieństwo, że jego postać umrze.

Więcej o procedurze na wypadek skażenia i procedurze na wypadek przeobrażenia – zob. str. 38.

UKRYTA INFORMACJA

Każda karta skażenia zawiera ukrytą informację. Zostaje ona ujawniona dopiero wtedy, gdy jakiś efekt gry wymaga **skanowania** karty skażenia.

SKANOWANIE



Gracz może odczytać informację ukrytą na karcie skażenia za pomocą skanera.

Podczas skanowania należy szukać na karcie słowa „ZARAŻENIE”:

- Jeśli na karcie widnieje dokładnie takie słowo, oznacza to, że karta skażenia jest zarażona.
- Jeśli na karcie nie ma tego słowa, karta nie jest zarażona. Należy uważnie przyjrzeć się skanowanej karcie, ponieważ większość słów wygląda bardzo podobnie.

Dokładne konsekwencje skanowania kart skażenia zależą od sytuacji i powinny być wskazane przez efekt, który wywołał skanowanie. Najczęściej wiąże się to z procedurą na wypadek skażenia.

Więcej o procedurze na wypadek skażenia – zob. str. 38.

ZARAŻENIE LARWĄ

Im więcej skażenia, tym większe ryzyko, że postać zostanie zarażona, i w efekcie umrze na koniec gry.

Najczęstszym skutkiem zarażenia jest umieszczenie na planszy postaci figurki larwy – zawsze jest to jednak wskazane przez efekt/procedurę. Larwa na planszy postaci nie powoduje żadnych kar, znacznie jednak zwiększa ryzyko śmierci postaci (najczęściej podczas wykonywania kroków końca gry).

Więcej o procedurze na wypadek przeobrażenia – zob. str. 38.

Niektóre efekty pozwalają usunąć larwę z planszy postaci. Jest to możliwe na przykład w Gabiniecie chirurgicznym.

ROBOT



Podczas eksplorowania bazy postacie mogą natrafić na przyjaznego robota (🤖), który może im pomagać z różnymi wyzwaniami w bazie. Robot rozpoczyna rozgrywkę w Hibernatorium. Gracze nie wiedzą, jaki to robot – jego karta jest dobierana losowo i jest zakryta. Robot nic nie robi samodzielnie. Wykonuje jedynie akcje wyznaczone przez postacie.

Kartę robota odkrywa się, gdy dowolne pomieszczenie zostanie po raz pierwszy połączone z Hibernatorium – od tej chwili można aktywować robota.

Intruzi zawsze ignorują robota – nie interesują ich jednostki mechaniczne.

AKTYWACJA ROBOTA

Jest 6 różnych kart robotów, ale w danej rozgrywce używa się tylko 1 z nich. Każda karta ma unikatowy efekt związany z robotem.

Postacie mogą używać akcji aktywacji robota, która wymaga odrzucenia 1 karty akcji:

- **lokalnie** – jeśli są w pomieszczeniu z robotem ALBO
- **zdalnie** – jeśli są w pomieszczeniu z komputerem (💻) i odrzuca 1 dodatkową kartę akcji.



ŻETON DANYCH I ROBOT

Żeton danych można zdobyć, korzystając z Serwerowni.

Postacie, które mają ten żeton, mogą aktywować robota zdalnie bez odrzucania dodatkowej karty akcji.

ZNACZNIK AWARII NA ROBOCIE

Robot może się zepsuć. Różne efekty mogą spowodować umieszczenie znacznika awarii na karcie robota. Kartę robota ze znacznikiem awarii traktuje się tak, jakby nie miała żadnych symboli ani tekstu. Żetony sprzętu taktycznego znajdujące się obok karty robota są jednak nadal dostępne.

Jeśli postać znajduje się w pomieszczeniu z robotem, może użyć akcji pozwalających odrzucić znaczniki awarii, by odrzucić znacznik awarii z robota.

RUCH ROBOTA

Robot nigdy nie porusza się sam z siebie. Jego ruch zawsze jest wynikiem akcji graczy.

Robot przemieszcza się wyłącznie z pomieszczenia do sąsiedniego pomieszczenia. Ignoruje intruzów (nawet tych w korytarzach), ale nie może przejść przez zamknięte drzwi.

Robot nie może przejść przez nieeksplorowany korytarz, by odkryć nowe pomieszczenie, nie wykonuje też nigdy rzutu na szmery.

Uwaga! Jedynym wyjątkiem jest efekt „Robota eksplorującego”, który pozwala robotowi odkryć nowe pomieszczenie.

POLA NA SPRZĘT TAKTYCZNY ROBOTA

Robot ma własne pola na żetony sprzętu taktycznego. Na początku rozgrywki ma 2 żetony: 1 żeton amunicji (🔫) i 1 żeton tlenu (💧). Gdy postać wykonuje akcję użycia żetonów sprzętu taktycznego i jest wtedy w tym samym pomieszczeniu co robot, może też użyć żetonów sprzętu taktycznego robota. W tym przypadku można też przenosić żetony między polami na sprzęt taktyczny postaci i polami na sprzęt taktyczny robota.

ŁĄDOWNIK I SYSTEM OBRONY PRZECIWLOTNICZEJ



Baza jest wyposażona w system obrony przeciwlotniczej. Aktywny system obrony przeciwlotniczej może doprowadzić do zniszczenia lądownika (🛩️) i w ten sposób uniemożliwić ucieczkę z bazy za jego pomocą.

Na początku rozgrywki postacie nie wiedzą, czy system działa. Muszą się tego dowiedzieć.

System obrony przeciwlotniczej reprezentują 2 żetony. Podczas przygotowania gry umieszcza się je zakryte w losowej kolejności na odpowiednim polu (w granicznej części sektora B). Wierzchni żeton wskazuje status systemu obrony przeciwlotniczej.

W trakcie rozgrywki, korzystając z pomieszczenia Kontroli systemu podtrzymywania życia B, można podejrzewać te żetony i zmienić ich ułożenie. Gracz może się dzielić informacjami na temat statusu systemu obrony przeciwlotniczej, a nawet kłamać w tej kwestii, ale nie może pokazać innym podglądanych żetonów.

ROZPATRZENIE ŻETONÓW SYSTEMU OBRONY PRZECIWLOTNICZEJ

Żetony systemu obrony przeciwlotniczej rozpatruje się, gdy znacznik rundy i żeton lądownika znajdują się na tym samym polu – lądownik próbuje wtedy wylądować w bazie, może jednak zostać zniszczony. Należy sprawdzić wierzchni żeton:

- Jeśli system obrony przeciwlotniczej jest AKTYWNY, lądownik zostaje zniszczony. Żeton lądownika należy usunąć z gry.
- Jeśli system obrony przeciwlotniczej jest NIEAKTYWNY, lądownik bezpiecznie ląduje. Należy umieścić żeton lądownika w Strefie lądowania, a żetony systemu obrony przeciwlotniczej

usunąć z gry (nie można już zmienić ich ułożenia). Od tej pory postacie mogą korzystać ze Strefy lądowania, by próbować uciec.

ŁĄDOWNIK

Jeśli lądownik znajduje się w Strefie lądowania, postać może użyć efektu tego pomieszczenia, by wejść do lądownika. Figurki postaci, które znajdują się w lądowniku, należy umieścić na polu systemu obrony przeciwlotniczej.

Postacie w lądowniku obowiązują następujące zasady:

- Ich tury się pomijają (ale postacie nie pasują). Gdy wszystkie inne postacie spasują, te w lądowniku też automatycznie pasują i runda dobiega końca.
- Nie mogą dowolnie opuścić lądownika.
- Nie tracą tlenu ani zdrowia w wyniku żadnych efektów (np. pożaru w pomieszczeniu). Wpłynąć na nie może jedynie zniszczenie bazy.
- Nadal uczestniczą w standardowej fazie porządkowania. Dobierają karty akcji i mogą otrzymać żeton pierwszego gracza.
- Jeśli w Strefie lądowania pojawi się intruz, postacie automatycznie opuszczają lądownik i rozgrywają swoje kolejne tury zgodnie ze standardowymi zasadami.

START ŁĄDOWNIKA

Na początku fazy wydarzeń dowolna z postaci znajdujących się w lądowniku może zdecydować o jego starcie. Jeśli tak się stanie:

- Żeton lądownika należy usunąć z gry.
- Figurki wszystkich postaci znajdujących się w lądowniku należy umieścić na ich planszach. Te postacie bezpiecznie uciekły z bazy i nie biorą udziału w rozgrywce do czasu wykonywania kroków końca gry.

Uwaga! To nie jest wspólna decyzja. Wystarczy, że 1 z postaci znajdujących się w lądowniku podejmie decyzję o jego starcie.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWLOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

PROCEDURY

W grze występuje kilka procedur. Gdy konieczne jest rozpatrzenie określonej procedury, należy wykonać wskazane poniżej kroki.

PROCEDURA NA WYPADEK SKAŻENIA

Procedurę na wypadek skażenia wykonuje się, by sprawdzić, czy postać (👤) zaraziła się larwą.

Zawsze jest przeprowadzana na koniec gry, ale może do niej dojść także w trakcie rozgrywki (np. w wyniku użycia karty akcji „Odpoczynek”).

Aby rozpatrzyć procedurę na wypadek skażenia, należy wykonać następujące kroki:

1. Gracz skanuje wszystkie karty skażenia, które ma na ręce.
2. Sprawdza, czy na skanowanych kartach widnieje słowo „ZARAŻENIE”:
 - Jeśli na karcie widnieje takie słowo, karta jest zarażona. Należy wtedy umieścić na planszy postaci larwę, chyba że dana postać już jest zarażona larwą.
 - Jeśli na karcie nie ma tego słowa, karta nie jest zarażona.
3. Gracz umieszcza wszystkie karty skażenia z ręki na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.

Więcej o kartach skażenia – zob. str. 36.

PROCEDURA NA WYPADEK PRZEOBRAŻENIA

Procedurę na wypadek przeobrażenia wykonuje się, aby sprawdzić, czy larwa ulega przeobrażeniu, powodując przy tym śmierć postaci.

Zawsze jest przeprowadzana na koniec gry, ale może do niej dojść także w trakcie rozgrywki.

Aby rozpatrzyć procedurę na wypadek przeobrażenia, należy wykonać następujące kroki:

1. Gracz dobiera 4 karty ze swojego stosu kart akcji.
2. Sprawdza, czy ma na ręce jakąkolwiek kartę skażenia, ale nie wykonuje skanowania.
 - Jeśli nie ma żadnych kart skażenia, jego postać nadal żyje. Gracz odrzuca wszystkie karty z ręki.
 - Jeśli ma na ręce co najmniej 1 kartę skażenia, jego postać umiera.

Jeśli w trakcie rozgrywki postać umrze w wyniku tej procedury, w pomieszczeniu, w którym się znajdowała, należy umieścić 1 dorosłego osobnika. W efekcie może nastąpić atak intruza na inną postać w tym pomieszczeniu.

PROCEDURA AUTODESTRUKCJI

Baza jest wyposażona w system, który w sytuacji zagrożenia uruchamia procedurę autodestrukcji. Aktywować ją jest łatwo, znacznie trudniej dezaktywować, ponieważ konieczne jest skorzystanie z efektu Reaktora i całkowite odcięcie zasilania w bazie.

Gdy procedura zostanie aktywowana, należy umieścić żeton autodestrukcji (🔥) 5 pól poniżej pola, na którym aktualnie znajduje się znacznik rundy (między znacznikiem rundy a żetonem autodestrukcji powinny być 4 puste pola). Jeśli na torze rund nie ma już tylu pól, żeton autodestrukcji należy umieścić poniżej ostatniego pola – autodestrukcja nastąpi na koniec gry.

Gdy znacznik rundy przesunie się na pole z żetonem autodestrukcji, baza zostaje zniszczona i rozgrywka się kończy.

Dezaktywacja procedury autodestrukcji możliwa jest tylko w Reaktorze poprzez całkowite odcięcie zasilania w bazie.

ZNISZCZONA BAZA

Gdy baza zostanie zniszczona, rozgrywka dobiega końca – wszystkie postacie w bazie (nawet w stanie hibernacji) i wszyscy intruzi (w tym królowa) giną. Wszystkie pomieszczenia (w tym Gniazdo) zostają zniszczone.

UCIECZKA/HIBERNACJA

Aby wygrać, postać musi uciec z bazy albo przejść w stan hibernacji (oprócz spełnienia innych warunków).

Można to zrobić na 3 sposoby:

1. Uciec za pomocą lądownika ze **Strefy lądowania**.
2. Zamknąć się w kapsule w **Hibernatorium** i przejść w stan hibernacji. Można to zrobić tylko wtedy, gdy Hibernatorium jest aktywne (👤).
3. Uciec z bazy za pomocą **Promu ratunkowego**.

Gdy postać próbuje skorzystać z 1 z 3 wymienionych wyżej pomieszczeń, w ramach efektu pomieszczenia musi wykonać rzut na szmery. Tego rzutu na szmery dotyczy specjalna zasada:

- Jeśli po rzucie na szmery w tym samym pomieszczeniu co postać znajduje się intruz (👤), akcja się nie powiodła i postać pozostaje w pomieszczeniu.
- W przeciwnym razie akcja się powiodła.

Skutki skorzystania z pomieszczenia:

- **Strefa lądowania** – postać wchodzi do lądownika i czeka na fazę wydarzeń (może się zdarzyć, że intruzi zmuszą ją do opuszczenia lądownika).
Więcej o lądowniku – zob. str. 37 i arkusz z opisem pomieszczeń.
- **Hibernatorium** – postać zamyka się w kapsule i przechodzi w stan hibernacji; nie bierze udziału w rozgrywce do czasu wykonywania kroków końca gry. Nadal może zginąć w wyniku zniszczenia bazy.
- **Prom ratunkowy** – postać odlatuje z bazy i nie bierze udziału w rozgrywce do czasu wykonywania kroków końca gry.

Uwaga! System obrony przeciwlotniczej i Prom ratunkowy w żaden sposób na siebie nie wpływają.



KONIEC GRY

Rozgrywka się kończy, gdy zostanie spełniony 1 z poniższych warunków:

- Dobięła końca runda 14. Czas się skończył! Nie da się już uratować postaci, które nie zdążyły uciec albo przejść w stan hibernacji. Wszystkie takie postacie umierają.
ALBO
- Wszystkie postacie zginęły, uciekły albo są w stanie hibernacji. Żaden gracz nie uczestniczy już w rozgrywce, więc następuje koniec gry.

Gdy rozgrywka dobiegnie końca, przed wyłonieniem zwycięzców należy jeszcze przeprowadzić określone procedury.

Na koniec gry postacie, które nadal żyją i uciekły albo przeszły w stan hibernacji, wykonują poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Każda postać bez larwy na swojej planszy** dobiera na rękę wszystkie karty ze swojego stosu kart akcji i stosu kart odrzuconych, a następnie wykonuje procedurę na wypadek skażenia.
Więcej o procedurze na wypadek skażenia – zob. poprzednia strona.
2. **Każda postać z larwą na swojej planszy** otrzymuje 1 kartę skażenia, tasuje całą swoją talię (łącznie z ręką i stosem kart odrzuconych), a następnie wykonuje procedurę na wypadek przeobrażenia.
Więcej o procedurze na wypadek przeobrażenia – zob. poprzednia strona.

Uwaga! Postać mogła zarazić się larwą podczas rozgrywki albo wykonywania powyższych kroków na koniec gry.

3. **Każda postać, która nadal żyje**, ujawnia swój cel i sprawdza, czy jest zrealizowany.

Uwaga! Jeśli gracz nie wybrał do tej pory celu, robi to teraz (zanim pozostali gracze ujawnią swoje cele).

4. Każda z ocalałych postaci, której udało się zrealizować swój cel, zostaje zwycięzcą!



CELE I WYTYCZNE MISJI



Każda postać ma własne ambicje i pragnienia, ale dokonywane wybory rzadko są ostateczne. Gracze wybierają swoje karty celu w trakcie rozgrywki.

Wytyczne misji określają wspólne zadanie dla wszystkich graczy. Ta karta zostaje odkryta podczas przygotowania gry i nie zmienia się przez całą rozgrywkę.

Może się zdarzyć, że nie każdy gracz będzie w stanie spełnić wytyczne misji. Jeśli jednak gracz wybierze kartę celu misji, w większości przypadków będzie dążyć do spełnienia wytycznych misji.

Są 2 rodzaje **kart celów**. Podczas przygotowania gry każdy gracz otrzymuje po 1 losowej karcie celu każdego rodzaju. W trakcie rozgrywki każdy musi wybrać 1 z tych kart. Aby wygrać, musi spełnić wskazane na niej wymagania.

Więcej o wyborze celu – zob. str. 13.

- **Cel misji** – zwykle jest w jakiś sposób powiązany z wytycznymi misji (najczęściej wymaga ich spełnienia).
- **Cel prywatny** – zawiera zróżnicowane wymagania, które postać ma spełnić.

UCIECZKA POSTACI

Niektóre wytyczne mogą wymagać, by postać uciekła z bazy. Każda postać, która uciekła z bazy, spełnia ten warunek, nawet jeśli umrze podczas przeprowadzania procedur na wypadek skażenia i przeobrażenia w krokach końca gry. Postacie, które są w stanie hibernacji, nie uciekły z bazy.

WPROWADZENIE

6

CEL GRY

7

PRZYGOTOWANIE

8–11

PRZEBIEG RUNDY

12–15

POSTAĆ

16–18

MAPA

19–23

RUCH POSTACI

24–27

PRZEDMIOTY

28–29

INTRUZI

30–32

WALKA

33–34

KRÓLOWA

35

KARTY SKAŻENIA

36

ROBOT

37

ŁĄDOWNIK I OBRONA

PRZECIWŁOTNICZA

37

PROCEDURY

38

KONIEC GRY

39

CELE I WYTYCZNE

MISJI

39

TRYBY

ROZGRYWKI

40

SYMBOLE

40

TRYBY ROZGRYWKI

TRYB ZABÓJCZY

Ten tryb zwiększa poziom trudności. Można z niego korzystać zarówno w standardowych rozgrywkach, jak i solo/kooperacyjnych.

W tym trybie uwzględnia się 2 wartości szmerów: standardową oraz drugą, wskazaną na niektórych korytarzach i oznaczoną mniejszym symbolem.



Na potrzeby rozpatrywania wszelkich efektów korytarze mają obie wartości szmerów. Oznacza to, że rzuty na szmery są bardziej niebezpieczne, ponieważ znacznie zwiększa się ryzyko pojawienia się intruzów i ich wejścia do pomieszczeń.

Uwaga! Wzmocnione korytarze nadal mają tylko 1 wartość szmerów, wynoszącą 0.

Na potrzeby wyboru spośród równorzędnych opcji używa się tylko standardowej wartości szmeru.

TRYBY SOLO I KOOPERACYJNY

Nemesis: Odwet to świetna gra semikooperacyjna, ale gracze mogą też zdecydować się na pełną współpracę. Można nawet spróbować przeżyć w bazie w pojedynkę. W rozgrywkach w pełni kooperacyjnych i solo używa się specjalnych kart wytycznych misji: „Solo/Koop”.

PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania gry należy wprowadzić następujące zmiany:

1. Zamiast dobierać 1 losową kartę wytycznych misji, dobierzcie i odkryjcie tyle kart wytycznych misji „Solo/Koop”, ile postaci bierze udział w rozgrywce.
2. NIE dobierajcie standardowych kart celów. Nie używa się ich w tym trybie.

ZWYCIĘSTWO

Aby wygrać, musicie spełnić wszystkie wytyczne misji i przynajmniej 1 postać musi przeżyć.

Uwaga! Jeśli kilka kart wytycznych misji wskazuje takie samo wymaganie (np. zdobycie żetonu danych), tyle postaci musi je spełnić i przeżyć.

ODRODZENIE

W trybie kooperacyjnym **Gabinet chirurgiczny** został wyposażony w nowoczesne urządzenie o nazwie AutoDoc, które przywraca funkcje życiowe postaci znajdującej się na granicy życia i śmierci.

Gdy któraś z postaci umrze, pozostaje w pomieszczeniu, w którym się znajdowała, ale jej figurkę należy położyć, a wszystkie przedmioty odrzucić. Gdy inna postać będzie wychodzić z tego pomieszczenia, może przesunąć też figurkę nieżyjącej postaci. Aby to zrobić, musi odrzucić 1 dodatkową kartę akcji.

Jeśli na początku rundy figurka nieżyjącej postaci znajduje się w Gabinetach chirurgicznych (i nie ma w tym pomieszczeniu intruzów ani znacznika awarii), gracz stawia ją, odrzuca wszystkie karty głębokich ran i umieszcza znacznik zdrowia na 1. od lewej polu w sekcji *stan krytyczny* toru zdrowia postaci.

POZIOM TRUDNOŚCI

Zalecamy, aby do pierwszych rozgrywek przygotować grę według standardowych reguł. Można jednak zwiększyć albo zmniejszyć poziom trudności w zależności od tego, czy gracze znają już dobrze grę, czy dopiero ją poznają.

W tym celu należy zwiększyć albo zmniejszyć liczbę kart wytycznych misji dobieranych podczas przygotowania gry.

Uwaga! Może się zdarzyć, że karty wytycznych misji będą wymagać więcej żetonów danych, niż wynosi liczba postaci biorących udział w grze. W takiej sytuacji należy zdobyć tyle żetonów, ile jest postaci.

SYMBOLE

SYMBOLE DOTYCZĄCE KOŚCI

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 Symbole na kości strzału – wyniki, które można uzyskać na tej kości.

1, 2, 3, 4, 5, 6 Symbole na kości serii – wyniki, które można uzyskać na tej kości.

1, 2, 3, 4, 5, 6 Symbole na kości szmerów – wyniki, które można uzyskać na tej kości.

SYMBOLE DOTYCZĄCE MAPY

Przedmiot czerwony, żółty, zielony – przedmiot określonego rodzaju.

Komputer – wskazuje, że dane pomieszczenie ma dostęp do sieci komputerowej.

Znacznik pożaru.

Znacznik awarii – wskazuje, że element jest zepsuty. Można go umieścić w pomieszczeniu, na robocie albo na ciężkim przedmiocie.

Znacznik szmerów.

Żeton zabezpieczeń.

Symbole korytarzy (orientacja symbolu ma znaczenie) – wskazują korytarze w bazie o określonej orientacji. Te symbole najczęściej wskazują korytarze, z których przesuwają się intruzi.

Aktywny/nieaktywny system podtrzymywania życia – taki żeton znajduje się w granicznej części każdego sektora. Wskazuje, czy w danym sektorze jest tlen.

Aktywne/nieaktywne Hibernatorium – taki żeton znajduje się w granicznej części sektora B. Wskazuje, czy postacie mogą korzystać z Hibernatorium.

Żeton ładownika.

Żeton autodestrukcji.

SYMBOLE DOTYCZĄCE SPRZĘTU TAKTYCZNEGO

Żeton tlenu.

Żeton amunicji.

Żeton granatu.

Żeton apteczki.

POLA NA SPRZĘT TAKTYCZNY

Pole na żeton amunicji.

Pole na żeton granatu.

Pole na żeton tlenu.

Pole na żeton apteczki.

Pole na żeton sprzętu taktycznego dowolnego rodzaju.

OGÓLNE

Postać.

Tlen – w zasobach postaci (poziom tlenu postaci odzwierciedla liczba na liczniku tlenu).

Punkty zdrowia postaci.

Karta akcji.

Robot.

Poza walką – akcji oznaczonych tym symbolem nie można wykonywać w pomieszczeniu z intruzem.

Intruz.