

NEMESIS

INSTRUKCJA

NEMESIS

POKŁOSIE

AUTOR:

ADAM KWAPIŃSKI

AUTOR DODATKU:

PAWEŁ SAMBORSKI



rebel

ELEMENTY GRY

SPIS TREŚCI

- 2 **ELEMENTY GRY**
- 3 **KTÓRY TRYB GRY WYBRAĆ?**
- NOWE CECHY I POSTACIE**
- 5 **POZOSTAŁE ELEMENTY „POKŁOSIA”**
- KARTY ALARMÓW
- NOWE POMIESZCZENIA
- NOWA PLANSZA WAHADŁOWCA
- ŻETONY EKSPLORACJI
- 6 **TRYB EPILOGU**
- 7 **TRYB MISJI BADAWCZEJ**
- 8 **KORZYSTANIE Z KLEPSYDRY W GRZE „NEMESIS”**



1 plansza wahadłowca



5 plansz postaci



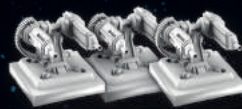
4 kafelki pomieszczeń „2”

FIGURKI



5 postaci i 1 pies

(CEO, Android, Łowca nagród, Psycholog, Skazaniec, Łajka)



3 wieżyczki



1 klepsydra



1 kotonauczka (pierwszy gracz)

KARTY



9 kart niebieskich przedmiotów (samoróbek)



10 kart alarmów



6 kart startowych przedmiotów postaci



11 kart cech
(5 dla postaci z *Pokłosia*,
6 dla postaci z gry podstawowej)



10 kart osobistych przedmiotów postaci



2 karty głębokich ran „Stopiony”



53 karty akcji



10 kart wydarzeń



13 kart zadań prywatnych



5 kart pomocy



1 karta kuszącej propozycji

ŻETONY



9 żetonów statusu wieżyczki
(3 „Nieaktywna”,
3 „Cel: intruzy”,
3 „Cel: wszyscy”)



23 żetony eksploracji



3 żetony eksploracji „wieżyczka”

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

AUTOR GRY: Adam Kwapiński

AUTOR DODATKU „POKŁOSIE”: Paweł Samborski

TESTY I ROZWÓJ DODATKU: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

INSTRUKCJA: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Póttoranos

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Andrzej Póttoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

MODELE 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Marcin Świerkot

PODZIĘKOWANIA:

Specjalne podziękowania dla wszystkich osób, które wsparły nas na Kickstarterze i dzięki którym ta gra miała szansę powstać.

Podziękowania dla tych, którzy testowali *Nemesis* w ArBarze i za pomocą Tabletop Simulator.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Andrzej Betkiewicz

REDAKCJA: zespół Rebel

© 2023 by Realms Distribution Sp. z o.o., Polska, www.awakenrealms.com.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wylączna dystrybucja wydania polskiego przez Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska, wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl.

NOWE CECHY I POSTACIE

KTÓRY TRYB GRY WYBRAĆ?

Głównym trybem gry dodatku **Nemesis: Pokłosie** jest tryb **Epilogu**. Jest to krótka (trwająca 45–60 minut) rozgrywka, która składa się z 5 rund i następuje po standardowej rozgrywce w **Nemesis**.

Epilog rozpoczyna się w nieokreślonym czasie po tym, jak zakończyły się wydarzenia z poprzedniej rozgrywki.

Gracze korzystają z **postaci**, które nie brały udziału w poprzedniej rozgrywce i wkraczają właśnie na pokład **Nemesis**, żeby odkryć, co się stało. Statek nosi wiele śladów po wydarzeniach z poprzedniej gry, które mają wpływ na Epilog.

Choć tryb Epilogu nie trwa tak długo jak gra podstawowa, jest znacznie bardziej wymagający i oferuje bardziej dynamiczną rozgrywkę.

Zamiast celów gracze otrzymują **zadania prywatne**, które mogą wydawać się dość proste, jednak ich wykonanie będą utrudniać niebezpieczne **alarmy**. Dodatkowo gracze mogą wybrać bardziej egoistyczną opcję i skorzystać z **kuszającej propozycji**.

Gracze używają dodatkowej **planszy wahadłowca**, mniejszego statku, który zadokował do **Nemesis**. Plansza zawiera 4 pola na pomieszczenia. Ponadto dodatek **Pokłosie** wprowadza **4 nowe pomieszczenia „2”**.

W Epilog można zagrać z mniejszą liczbą graczy niż ta, która brała udział w grze podstawowej.

CECHY

Pokłosie dodaje każdej postaci (zarówno z dodatku, jak i z gry podstawowej) **kartę cechy**. Karty cech przypisują postaciom różne wady i zalety.

Kartę cechy umieszcza się obok planszy postaci, a jej zasady obowiązują przez całą rozgrywkę.

NOWE POSTACIE

Pokłosie wprowadza 5 nowych postaci do gry.

W trakcie wybierania postaci gracze mogą zdecydować się na postać z gry podstawowej albo z dodatku na podstawie koloru dobranej karty.

Przykładowo czerwona postać z „**Pokłosia**” (**Skazaniec**) może zostać wybrana zamiast czerwonej postaci z gry podstawowej (**Zołnierza**).

Po wybraniu postaci gracz zachowuje dobraną kartę wyboru postaci, żeby uniemożliwić innym graczom wybranie postaci w tym samym kolorze.

Dwie postacie tego samego koloru (np. **Zołnierza** i **Skazaniec**) nigdy nie mogą brać udziału w tej samej rozgrywce.

Postacie z tego dodatku różnią się od postaci z gry podstawowej. W następnej sekcji znajduje się opis ich stylu gry oraz wad i zalet.

Dodatek **Nemesis: Pokłosie** został wydany po raz pierwszy w ramach kampanii na platformie Kickstarter. W Twoich rękach znajduje się odświeżona edycja sklepowa, która różni się od edycji oryginalnej zmienioną reprezentacją graficzną postaci występujących w grze. Różnica jest wyłącznie estetyczna i nie wpływa na mechanikę rozgrywki.


CEO (NIEBIESKI)


*CEO jest właścicielką nie tylko **Nemesis** i całej załogi, lecz także wielkiej korporacji, która czeka na jej powrót.*


*Jej obecność na statku świadczy o tym, że misja ma dla niej duże znaczenie. Możesz się założyć, że doskonale wie, po co pozostali przybyli z nią na **Nemesis**. I zapewne wiele więcej...*


CEO to starsza, wątpa kobieta. Gdyby nie jej robot pielęgniarski, nie byłaby w stanie wykonywać większości prostych czynności. Z tego powodu rozpoczyna rozgrywkę z kartą głębokiej rany „Całe ciało”.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW

● **Robot** pielęgniarski towarzyszy CEO podczas rozgrywki. Dzięki niemu stos kart akcji CEO składa się z większej liczby kart niż 10. Niektóre akcje są oznaczone symbolem  i wykonuje je robot.

● Większość z tych akcji zużywa **energię** robota, którą oznacza się za pomocą znaczników amunicji/obrażeń. Gdy zagrywasz kartę z symbolem , odrzuć 1 znacznik energii z karty „Robota”.

Karty z symbolem , który znajduje się w miejscu symbolu kosztu na kartach akcji, są wyjątkiem i możesz ich użyć tylko raz. Gdy je zagrywasz, nie odrzucaj znacznika energii z karty „Robota”, a po rozpatrzeniu ich efektu usuń je ze stosu kart akcji CEO (usuń je z gry).

● Jeżeli na karcie „Robota” nie ma znaczników energii, nie możesz zagrywać kart z symbolem . Możesz jednak je odrzucać, żeby opłacić koszt innych kart akcji. Aby umieścić maksymalną liczbę znaczników energii na karcie „Robota”, odrzuć „Ładunek energetyczny” i 1 kartę akcji ze swojej ręki (tak samo jak w przypadku załadowania broni).

● Oba przedmioty **Kod dostępu** wyglądają tak samo dla pozostałych graczy, więc nie mogą być pewni, który z przedmiotów został aktywowany przez CEO. W momencie aktywacji jednego „Kodu dostępu” CEO umieszcza go w swoim plecaku, a drugi usuwa z gry.

● Przedmiot **Kontrola napędu** pozwala na zdalne wystrzelenie kapsuły ratunkowej (łącznie z postaciami, które w niej są) albo na zdalne ustawienie statusu 1 z silników.

● Przedmiot **Zdalny dostęp** pozwala z dowolnego miejsca na planszy podmienić kartę koordynat na wybraną albo dobrać wybraną kartę przedmiotu w kolorze pomieszczenia, w którym CEO się znajduje. Użycie go w białym pomieszczeniu daje spore możliwości, ponieważ CEO może wybrać tam dowolną kartę przedmiotu z zielonego, żółtego albo czerwonego stosu.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI

● Usunięcie karty **Obrońca** z gry jest jedynym kosztem wykonania tej akcji.

● Żeby zagrać **Robotyczne ramię**, musisz najpierw odrzucić znacznik energii, a następnie rzucić kością walki. Jeżeli trafisz intruza, możesz odrzucić dodatkowe znaczniki energii, żeby zadać 1 dodatkowe obrażenie temu intruzowi za każdy odrzucony znacznik. Następnie sprawdź efekt obrażeń.

● Gdy spasowałeś w danej rundzie, **Jeszcze tylko jedno...** pozwala na dobranie 1 karty akcji i wykonanie dodatkowej tury natychmiast po tym, gdy spasuje inny gracz. Nie możesz przeprowadzić tej akcji, jeśli pasujesz w danej rundzie jako ostatni.

● **Demolka** kosztuje 1 znacznik energii z karty „Robota”.

● **Szybkie naprawy** kosztują 1 znacznik energii z karty „Robota”.

● Usunięcie karty **Ratuj mnie!** z gry jest jedynym kosztem wykonania tej akcji. Ta akcja pozwala zignorować atak intruza niezależnie od jego źródła (atak z zaskoczenia, atak intruzów w fazie wydarzeń itd.).

● Gdy zagrywasz **Autorytet**, musisz najpierw zdecydować, do którego pomieszczenia ma przemieścić się cel tej akcji, zanim inni gracze będą mogli zagrać kartę „Przeszkodzenie”.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY

● Dopóki posiadasz znaczniki energii na karcie „Robota”, Twoja głęboka rana „Całe ciało” jest traktowana jak opatrzona. Możesz ją wyleczyć w standardowy sposób.

● Sprawdzenie **celów korporacyjnych** innych graczy jest możliwe tylko w trybie Misji badawczej albo podczas standardowej rozgrywki. Nie można skorzystać z tego efektu w Epilogu, ponieważ nie używa się w nim celów korporacyjnych.

Więcej o trybie Misji badawczej na następnej stronie.

ANDROID (ZIELONY)

Android nie jest człowiekiem. To sztucznie stworzona istota, która zachowuje się inaczej niż jej biologiczni towarzysze. Jest nieskończenie lojalna wobec swojego twórcy i właściciela jednej z wielkich korporacji na Ziemi.

Android to syntetyczny organizm, dlatego nie może korzystać z kart zielonych przedmiotów, żeby wyleczyć czy opatrzyć swoje rany. Dopóki Android nie powróci do fabryki, może się naprawiać, korzystając z konkretnych przedmiotów i za pomocą akcji **Samonaprawa**.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW

● **Broń scalona** jest częścią ramienia Androida, dlatego na początku rozgrywki ma on obie ręce wolne.

● Android jest niezwykle potężny, ale ma ograniczoną funkcjonalność. Kiedy znacznik czasu znajdzie się na polu „5” toru czasu, systemy Androida wyłączają się – gracz kontrolujący tę postać zostaje wyeliminowany z rozgrywki. Aktywacja **Awaryjnego ogniwa energetycznego** pozwala Androidowi na dłuższą grę. Aby spełnić swój cel, Android musi się zahibernować albo skończyć grę w kapsule ratunkowej.

● **Moduł wyłączający** działa w trakcie ataku intruzów w fazie wydarzeń.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI

● **Samonaprawa** jest jedynym sposobem na wyleczenie Androida. Odrzuć odpowiedni przedmiot, żeby wyleczyć swoje rany.

● **Efektywność** pozwala na użycie akcji pomieszczenia, pod warunkiem że nie ma w nim znacznika awarii.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY

● **Cele korporacyjne** są używane w trybie Misji badawczej i podczas standardowej rozgrywki. Oznacza to, że w tych trybach gry CEO zna oba możliwe cele Androida.

● Pamiętaj, że Android wciąż może dobierać karty zielonych przedmiotów, aby na przykład handlować nimi z innymi graczami.

● Android może używać „Ubrań”, żeby odrzucić znacznik śluzu.

● Rany Androida mogą zostać opatrzone albo wyleczone tylko za pomocą karty akcji „Samonaprawa”. Karty przedmiotów, akcje pomieszczeń czy karty akcji Medyka na niego nie działają.

● Przeskanuj kartę skażenia od razu po jej dobraniu.

Jeżeli jest ZARAŻONA, otrzymujesz 1 powierzchowną ranę i usuwasz tę kartę skażenia ze swojego stosu kart akcji (jak po przeprowadzeniu akcji „Odpoczynek” dla NIEZARAŻONEJ karty).

Jeżeli NIE JEST ZARAŻONA, usuwasz tę kartę skażenia ze swojego stosu kart akcji (jak po przeprowadzeniu akcji „Odpoczynek”).

Następnie dobierz 1 kartę akcji.

PSYCHOLOG (BIAŁY)

Pomimo inhibitorów agresji członkowie załogi są podatni na stres w trakcie długich podróży. Żeby zminimalizować ryzyko poważnych napięć wśród załogi, CEO postanowiła zabrać na misję psychologa.

Granie postacią psychologa to wyjątkowe doświadczenie. Aby odnaleźć się w trudnej sytuacji na statku, psycholog musi polegać na pozostałych członkach załogi. Jest jednak w stanie wpływać na ich decyzje, korzystając ze swoich kart akcji albo poprzez „grę nad stołem”. Jego zdolności są w stanie wesprzeć towarzyszy, jednak gdy nadepną mu na odcisk...

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW

• Kiedy przekażesz **Dron obserwacyjny** innej postaci, wszystkie wykonywane przez nią czynności podglądania elementów gry (np. sprawdzenie koordynat) i podejmowane decyzje (np. podmiana statusu silników) są znane także Tobie. Nie możesz w ten sposób podejrzec zawartości jej plecaka.

• **Analizator emocji** nie działa, jeżeli drzwi w korytarzu między 2 pomieszczeniami są zamknięte.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI

• Korzystając z karty akcji **Pomocna dłoń**, możesz wybrać siebie. Gdy się na to zdecydujesz, dobierz 2 karty akcji i odrzuć 1 kartę. Pozostałe postacie w tym pomieszczeniu dobierają po 1 karcie i odrzucają po 1 karcie.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY

• Aby przetrwać, warto mieć ze sobą towarzysza. Pamiętaj, żeby przemieszczać się z inną postacią, jeżeli wokół jest niebezpiecznie.

• Ruch wynikający z Twojej cechy rozpatrz w następujący sposób:
– Inna postać wybiera pomieszczenie, do którego chce się przemieścić, i opłaca koszt tej akcji.
– Deklarujesz, że chcesz użyć swojej karty cechy **Obserwacja** i odrzucasz kartę akcji z ręki.
– Razem przechodzicie do wybranego pomieszczenia, a następnie ta postać wykonuje czynności związane z akcją ruchu (rzuca na szmery i rozpatruje rezultaty).

ŁOWCA NAGRÓD (FIOLETOWY)

Łowca nagród znajduje się na statku ze względu na swoją zdobycz – skazańca, którego eskortuje do więzienia. Jeżeli skazaniec nie bierze udziału w grze, łowca nagród podróżuje, aby ją schwycić. Jeżeli skazaniec jest obecny, łowca nagród otrzymuje jedyny zestaw kluczy do kajdanek, który może posłużyć za wartościowy argument w przekonaniu skazańca do pomocy w trudnych sytuacjach.

Najwierniejszą towarzyszką Łowcy nagród jest Łajka, udoskonalony wieloma wszczepami pies. Wysoki poziom cybernetyzacji Łajki zapewnia wyjątkowo skuteczną współpracę z Łowcą nagród.

Na początku gry należy umieścić figurkę Łajki na planszy postaci Łowcy nagród.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW

• Gdy przeprowadzisz akcję „Przeszukanie” za pomocą **Modułu tropiącego**, postaw figurkę Łajki na swojej planszy Łowcy nagród. Zdobytą przedmiot umieść w swoim plecaku.

• **Wzbudzenie agresji** pozwala zadać 1 obrażenie intruzowi w pomieszczeniu, w którym jesteś, za każdym razem, gdy możesz przemieścić Łajkę, ale decydujesz się tego nie robić (za pomocą akcji **Do dzieła!** i karty cechy **Łajka** przed wykonaniem pierwszej akcji w rundzie).

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI

• **Taktyka** pozwala wybrać 1 intruza w pomieszczeniu, w którym jesteś, i przesunąć swoją postać do sąsiedniego pomieszczenia, zabierając ze sobą tego intruza. Pozostali intruzi w tym samym pomieszczeniu nie atakują Cię.

• Drugi z efektów karty **Najlepszy przyjaciel** sprawia, że musisz usunąć figurkę Łajki z gry. Oznacza to, że nie będziesz mógł z niej korzystać do końca rozgrywki. Użyj tej akcji tylko w ostateczności. Akcja działa na dowolny atak intruza bez względu na jego źródło (atak z zaskoczenia, atak intruza w fazie wydarzeń itd.).

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY

• Możesz przemieszczać Łajkę do pomieszczeń sąsiadujących z pomieszczeniem, w którym się znajdujesz.

• Łajka ignoruje efekty znaczników pożarów w pomieszczeniach, w których się znajduje, jednak ta zdolność nie wpływa na postacie – mogą one zostać ranne, nawet jeśli są w pomieszczeniu z Łajką.

• Łajka ignoruje wieżyczki.
• Gdy przywołasz Łajkę, jej figurka wraca na Twoją planszę postaci bez względu na dzielący Was dystans.

SKAZANIEC (CZERWONY)

Skazaniec rozpoczyna rozgrywkę z rękami skutymi kajdankami. Jeden z graczy otrzymuje klucz, którym może je rozkuć. Skazaniec musi grozić temu graczowi, handlować z nim albo w inny sposób przekonać go do współpracy.

Zdolności Skazańca odzwierciedlają lata spędzone w przestępczym świecie. Jest uzdolnioną wojowniczką, która nie boi się improwizować w najtrudniejszych chwilach. Jako jedyna jest na tyle odważna – albo szalona – aby stanąć naprzeciwko intruza z gazrurką w ręce. Gazrurką, którą właśnie wyrwała ze ściany.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA PRZEDMIOTÓW

• **Wzmocnione ramię** pozwala przeprowadzić akcję „Odpoczynek” w podobny sposób jak akcję podstawową. Efekt opisany jest na karcie „Odpoczynek”.

Głęboka rana nie jest uznawana za opatrzoną, kiedy jej efekt jest ignorowany przez „Wzmocnione ramię”. Możesz używać „Wzmocnionego ramienia” do odpoczynku, nawet jeżeli używasz go już do ignorowania efektu głębokiej rany.

• Kiedy chybiasz w trakcie walki wręcz, dzięki **Gazrurce** otrzymujesz powierzchowną ranę zamiast głębokiej.

Możesz aktywować „Gazrurkę” w dowolnym pomieszczeniu. Kiedy masz odrzucić „Gazrurkę”, odwróć kartę na drugą stronę. Nie możesz handlować „Gazrurką” – dla pozostałych postaci jest bezużyteczna.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI

• **Dawaj to** nie jest akcją „Przeszkodzenia”, dlatego inni gracze nie mogą wykorzystać przeciwko niej karty akcji „Przeszkodzenie”.

• W przypadku **Wybuchu złości** wykonaj rzut na szmery po skorzystaniu z akcji pomieszczenia (na przykład po rzucie na szmery w wyniku przeprowadzenia akcji pomieszczenia w Gnieździe).

• **Oportunistą** działa nawet wtedy, gdy drzwi w korytarzu, przez który wykonałeś ruch, są zniszczone.

• Korzystając z **Potężnego ciosu**, najpierw rzucaś kością walki, potem zadajesz 1 dodatkowe obrażenie i sprawdzasz efekt obrażeń.

WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA CECHY

• Dzięki karcie cechy możesz wytrzymać większą liczbę głębokich ran, ale wciąż musisz na siebie uważać. Ataki intruzów, takie jak ugryzienie, mogą Cię zabić!



DODATKOWE TRYBY GRY

TRYB MISJI BADAWCZEJ (120 MINUT)

Jest to gra o standardowej długości, którą można rozegrać zamiast standardowej rozgrywki. Składa się z 15 rund, a gracze mogą korzystać tylko z postaci z dodatku *Pokłosie*. Podczas rozgrywki korzysta się z planszy wahadłowca i kart celów z gry podstawowej. Nowe postacie, a także karty wydarzeń i żetony eksploracji z dodatku *Pokłosie* oferują odmienną rozgrywkę.

DODAWANIE ELEMENTÓW Z „POKŁOSIA” DO GRY PODSTAWOWEJ

Podczas standardowej rozgrywki gracze mogą wymienić dowolną postać z gry podstawowej na postać z dodatku *Pokłosie* w tym samym kolorze.

Warto jednak pamiętać, że postacie z dodatku *Pokłosie* sprawdzają się lepiej w trybach Epilogu i Misji badawczej niż w standardowej rozgrywce w *Nemesis*.

Cztery nowe kafelki pomieszczeń „2”, 3 żetony eksploracji „wieżyczka” i karty cech mogą być dowolnie dodawane do gry podstawowej.

Tryb Epilogu można rozegrać po Misji badawczej (albo po zwykłej rozgrywce w *Nemesis* z postaciami z *Pokłosia*), jednak postacie, które brały w niej udział, nie mogą w nim uczestniczyć.

POZOSTAŁE ELEMENTY „POKŁOSIA”

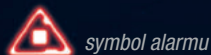


KARTY ALARMÓW

Pokłosie wprowadza do gry nowy stos kart alarmów.

Alarmy są krótkimi zadaniami, które muszą zostać wykonane przez załogę. Jeżeli alarm nie zostanie wykonany w określonym czasie, gra kończy się przegraną wszystkich graczy, których postacie znajdują się na planszy. Czas na wykonanie zadania zależy od trybu gry.

Kiedy alarm wymaga umieszczenia żetonu specjalnego celu, korzystajcie ze znaczników statusu albo z dowolnych innych zamienników. Specjalny cel jest uznawany za ciężki obiekt.



symbol alarmu

ETAPY ALARMÓW

Niektóre zadania na kartach alarmów składają się z 2 kroków. Aby wykonać drugi krok (kończący alarm), trzeba najpierw ukończyć pierwszy. Jeżeli zadanie składa się tylko z 1 kroku, wystarczy go wykonać, żeby zakończyć alarm.

Gdy pierwszy krok zadania na karcie alarmu zostanie wykonany, należy umieścić znacznik amunicji/obrażeń na znajdującym się na niej symbolu etapu.

1 AKCJA AKTYWACJI

Niektóre alarmy wymagają przeprowadzenia **akcji aktywacji**.

Ta nowa akcja podstawowa może być wykonana tylko w pomieszczeniach wymienionych w treści karty alarmu. Gracz może ją wykonać, gdy jest zaangażowany w walkę albo gdy znajduje się poza walką. Jej koszt wynosi zawsze 1 kartę akcji.

Efekt akcji aktywacji jest opisany na karcie alarmu.

NOWE POMIESZCZENIA

Dodatek *Pokłosie* zawiera 4 nowe **kafelki pomieszczeń „2”**.

Można je dołożyć do puli kafelków pomieszczeń w grze podstawowej.

Poza nowymi pomieszczeniami w grze występują nowe **karty samoróbek** (związane z 1 z nowych pomieszczeń): „Dron bojowy”, „Kombinezon” i „Laserowy wskaźnik celu”. Te przedmioty może zrobić tylko postać wykonująca akcję pomieszczenia w Pracowni.

Zrobienie tych przedmiotów ma inne wymagania niż zrobienie przedmiotów z gry podstawowej.



PRACOWNIA

1 ZRÓB SPECJALNY PRZEDMIOT

Wykonaj akcję podstawową „Zrób przedmiot”, żeby wymienić przedmioty na następujące samoróbki:

- Ładunek energetyczny = Laserowy wskaźnik celu
- Narzędzia = Dron bojowy
- Ubrania = Kombinezon

Nie można zrobić tych przedmiotów, jeżeli w pomieszczeniu znajduje się znacznik awarii.



SERWEROWNIA

2 UŻYJ INNEGO KOMPUTERA

Wykonaj akcję dowolnego odkrytego pomieszczenia z komputerem, w którym nie ma znacznika awarii.



CENTRUM BEZPIECZEŃSTWA

1 WŁĄCZ ALARM

Wybierz 1 dowolne pomieszczenie, w którym nie ma postaci. Wykonaj tam rzut na szmery.

Może to wywołać spotkanie z intruzem, jednak nie zostanie wykonany atak z zaskoczenia.



KONTROLA WIEŻYCZEK

2 ZMIENŃ STATUS WIEŻYCZKI

Wybierz dowolną figurkę wieżyczki na planszy i zmień jej status. Umieść wybrany przez siebie żeton statusu wieżyczki zakryty na wierzchu stosu żetonów statusu.

WIEŻYCZKI

Figurkę wieżyczki umieszcza się w pomieszczeniu, gdy zostanie odsłonięty żeton eksploracji „wieżyczka”. Na planszy mogą znajdować się wieżyczki, nawet jeżeli nie ma na niej pomieszczenia Kontroli wieżyczek i odwrotnie. Wieżyczki nie można umieścić w Pomieszczeniu pokrytym śluzem ani w Gnieździe.

Startowy status wieżyczki ustala się w sposób losowy. Należy potasować 3 różne żetony statusu wieżyczki, a następnie umieścić w zakrytym stosie obok figurki. Wierzchni żeton określa status wieżyczki. Żeton statusu wieżyczki odkrywa się, gdy postać lub intruz po raz pierwszy wejdą do pomieszczenia.

Wieżyczka może zostać zniszczona akcją „Demolka”.

Podczas rozpatrywania skutków pożarów w fazie wydarzeń intruzi zawsze niszczą aktywną wieżyczkę w pomieszczeniu, w którym się znajdują. Dzieje się to w tym samym momencie, w którym wieżyczka strzela, więc może się zdarzyć, że intruz zniszczy wieżyczkę i zginie.

Ignorowanie kroku skutków pożarów w fazie wydarzeń nie wpływa na wieżyczki.

Zniszczone wieżyczki należy usunąć z planszy.

STATUSY WIEŻYCZKI



NIEAKTYWNA – wieżyczka jest nieaktywna i nie może zostać zniszczona.



CEL: WSZYSCY – wieżyczka strzela we wszystko, co **wchodzi** do pomieszczenia w tej rundzie (intruzi pojawiający się w pomieszczeniu uznawani są za wchodzących do pomieszczenia). Dodatkowo wieżyczki strzelają podczas kroku skutków pożarów w fazie wydarzeń.

Postacie otrzymują 1 **powierzchnową ranę**, intruzi otrzymują 1 **obrażenie**.



CEL: INTRUZI – działa podobnie jak status „Cel: wszyscy”, jednak odnosi się tylko do intruzów.

Jeżeli chcesz korzystać z wieżyczek w grze podstawowej „Nemesis”, musisz dołożyć 3 żetony eksploracji „wieżyczka” z dodatku „Pokłosie” do puli żetonów eksploracji oraz umieścić figurki i żetony statusu wieżyczek obok planszy do gry.

NOWA PLANSZA WAHADŁOWCA

Na planszy wahadłowca znajdują się 4 pomieszczenia.

Główne pomieszczenie jest nadrukowane na planszy.

Na pozostałych 3 polach na pomieszczenia losowo rozkłada się nowe kafelki pomieszczeń „2” z dodatku *Pokłosie*. Pomieszczenia wahadłowca nie mają licznika przedmiotów i nie można w nich znaleźć przedmiotów za pomocą akcji „Przeszukanie”.

Główne pomieszczenie nie ma przypisanej akcji pomieszczenia, jednak występuje w treści wielu kart alarmów.

Wahadłowiec ma nowe zasady ruchu:

- Kiedy postać jest w Głównym pomieszczeniu, może wykonać akcję ruchu do dowolnego pomieszczenia z wejściem do korytarzy technicznych na statku Nemesis.

- Kiedy postać znajduje się w pomieszczeniu z wejściem do korytarzy technicznych na statku Nemesis, może wykonać akcję ruchu do dowolnego pomieszczenia „2” na wahadłowcu.

- Nemesis i wahadłowiec uznawane są za jeden statek przy rozpatrywaniu akcji i zasad.

Wahadłowiec posiada także nowy tor czasu, który składa się z 5 pól.

ŻETONY EKSPLOKACJI

Żetony eksploracji z dodatku *Pokłosie* działają podobnie jak żetony eksploracji z gry podstawowej. Jedyną różnicą jest to, że nie ustawiają licznika przedmiotów.

Przed rozpoczęciem gry w trybie Epilogu albo Misji badawczej należy umieścić po 1 żetonie eksploracji z tego dodatku w każdym pomieszczeniu na planszy z mapą statku (włącznie z Hibernatorium, Maszynowniami i Kokpitem).

Kiedy postać wejdzie do pomieszczenia z żetonem eksploracji z dodatku *Pokłosie*, odkrywa go i rozpatruje odpowiedni efekt.



ZATRAŚNIĘCIE

Zamknij wszystkie drzwi w korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia oprócz korytarza, którym się do niego dostałeś.

Jeżeli korzystałeś z korytarzy technicznych, zamknij wszystkie drzwi w korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia.



NIEBEZPIECZEŃSTWO

Jak po rzucie na szmery.



JAJO

Umieść żeton jaja intruza w tym pomieszczeniu.



UWALANE ŚLUZEM

Zostaw ten żeton na kafelku pomieszczenia. Za każdym razem, gdy postać wejdzie do pomieszczenia z tym żetonem, otrzymuje znacznik śluzu.



LARWA

Umieść figurkę larwy w tym pomieszczeniu. Nie wywołuje to spotkania z intruzem. Nie wykonuj rzutu na szmery.



OGIĘN

Umieść znacznik pożaru w tym pomieszczeniu.



ZWŁOKI

Umieść żeton zwłok intruza w tym pomieszczeniu.



CIAŁO

Umieść żeton ciała członka załogi w tym pomieszczeniu.

Po rozpatrzeniu efektu żeton eksploracji należy odrzucić (z wyjątkiem żetonu „uwalane śluzem”).

TRYB EPILOGU

PRZYGOTOWANIE DO GRY

01 Przed rozpoczęciem tego trybu gry musicie najpierw przeprowadzić pełną rozgrywkę w *Nemesis*. Pamiętajcie, że jeżeli będziecie w nią grali postaciami z dodatku *Pokłosie*, nie będą one dostępne w Epilogu!

Jeżeli statek został zniszczony w wyniku eksplozji/rozszczerzenia kadłuba (poprzez dołożenie 9. znacznika pożaru albo awarii), nie można zagrać w Epilog.

11 Usunąć wszystkie figurki intruzów z planszy i włożyć odpowiadające im żetony intruzów do kolonii intruzów.

Następnie dołóżcie:

- **2–3 graczy:** 1 żeton larwy i 2 żetony dorosłych osobników,
 - **4 graczy:** 2 żetony larw i 4 żetony dorosłych osobników,
 - **5 graczy:** 3 żetony larw i 6 żetonów dorosłych osobników.
- Jeżeli nie ma odpowiedniej liczby żetonów, dołóżcie tyle, ile jest.

21 Usunąć:

- Wszystkie znaczniki pożarów i szmerów z planszy.
- Wszystkie karty przedmiotów, które zostały znalezione albo zrobione przez graczy (odrzućcie je na odpowiednie stosy kart odrzuconych).

31 Zostawcie:

- Znaczniki awarii, żetony drzwi, żetony kapsuł ratunkowych, które zostały na planszy na koniec rozgrywki.
- Odkryte i zakryte karty słabości intruzów. Umieśćcie znaczniki statusu na odkrytych kartach słabości. Są one nieaktywne, dopóki nie zostaną ponownie odkryte.

Aby ponownie odkryć kartę słabości, musicie jeszcze raz przebadać odpowiedni obiekt.

41 Potasujcie i umieśćcie zakryte obok planszy następujące stosy kart: stos kart ataku intruzów, stos kart wydarzeń z dodatku *Pokłosie*, stos kart skażenia i stos głębokich ran. Potasujcie żetony silników i karty koordynat, a następnie umieśćcie na planszy jak podczas przygotowania gry podstawowej.

51 Odkryjcie kafelki wszystkich nieodkrytych pomieszczeń i ich żetony eksploracji – ustawcie licznik przedmiotów i zignorujcie pozostałe efekty żetonów eksploracji.

61 Potasujcie żetony eksploracji z dodatku *Pokłosie* i umieśćcie po 1 zakrytym żetonie na każdym pomieszczeniu (z Hibernatorium, Maszynowniami i Kokpitem włącznie).

71 Umieśćcie planszę wahadłowca obok planszy z mapą statku.

81 Potasujcie kafelki pomieszczeń „2” z dodatku *Pokłosie* i losowo rozłóżcie na polach planszy wahadłowca oznaczonych cyfrą 2, a następnie je odkryjcie. Jeżeli wśród odkrytych pomieszczeń jest Pomieszczenie pokryte śluzem, odrzućcie je i umieśćcie nowy kafelek pomieszczenia na tym polu.

91 Przygotujcie odpowiednią liczbę kart pomocy i rozdajcie losowo po 1 każdemu z graczy. Numer na karcie określa kolejność wyboru postaci.

101 Każdy gracz otrzymuje 1 plecak (plastikową podkładkę) o takim samym numerze jak jego karta pomocy.

Następnie wymieńcie karty pomocy na karty pomocy z dodatku *Pokłosie*.

111 Potasujcie karty wyboru postaci. Gracze wybierają postacie w następującej kolejności: gracz 1 odkrywa 2 losowe karty i wybiera jedną z nich. Drugą kartę wstawia do powrotu do stosu. Teraz gracz 2 wybiera swoją postać w taki sam sposób, następnie gracz 3 itd.

121 Każdy gracz otrzymuje następujące elementy: planszę postaci, figurkę postaci, stos kart akcji, przedmiot startowy, 2 przedmioty osobiste swojej postaci i kartę cechy. Gracz 1 otrzymuje figurkę kotonauty.

131 Każdy gracz umieszcza figurkę swojej postaci w Głównym pomieszczeniu na planszy wahadłowca w kolejności zgodnej z numerem na karcie pomocy.

141 Potasujcie stos kart zadań prywatnych i rozdajcie po 1 każdemu z graczy.

151 Potasujcie stos kart alarmów i umieśćcie zakryty obok planszy. Odkryjcie wierzchnią kartę alarmu ze stosu.

161 Umieśćcie odkrytą kartę kuszącej propozycji obok planszy.

171 Umieśćcie znacznik czasu na zielonym polu na torze czasu wahadłowca.

ALARMY W EPILOGU

W tym trybie gry musicie stawić czoła **2 alarmom**.

Macie **2 rundy** na zakończenie każdego z alarmów.

Za każdym razem, gdy znacznik czasu znajdzie się na **żółtym polu na torze czasu wahadłowca**, sprawdźcie, czy spełniliście warunki zakończenia alarmu.

Jeżeli tak, usuńcie tę kartę alarmu z gry.


Jeżeli nie, gra kończy się przegraną wszystkich graczy. Sytuacja na *Nemesis* robi się zbyt niebezpieczna, żeby można było kontynuować misję. Na początku **3. rundy** dobierzcie drugą kartę alarmu.

Jeżeli w **5. rundzie** nie ma żadnej karty alarmu w grze, jest to dobry czas, żeby uciec z *Nemesis*!

KROK KOLONII INTRUZÓW W FAZIE WYDARZEŃ

Tego kroku nie przeprowadza się w trybie Epilogu.

WYDARZENIA W EPILOGU

Karty wydarzeń z *Pokłosia* działają w takim sam sposób jak w grze podstawowej, ale mają jedną dodatkową zasadę: za każdym razem, gdy na karcie wydarzenia znajduje się **symbol alarmu** , wszyscy gracze (z wyjątkiem postaci zaangażowanych w walkę) w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery.

FAZA WYDARZEŃ

1. TOR CZASU

Przesuńcie znacznik czasu na torze czasu wahadłowca o 1 pole w prawo.

Jeśli tor samozniszczenia jest aktywny, przesuńcie także znacznik samozniszczenia o 1 pole w prawo.

2. SPRAWDZENIE ALARMU (TYLKO W RUNDACH 3. I 5.)

Sprawdźcie, czy spełniliście warunki zakończenia alarmu.

Następnie, jeżeli jest runda 3., dobierzcie kolejną kartę alarmu.

3. ATAK INTRUZÓW

Każdy intruz w pomieszczeniu z postacią wykonuje atak.

4. SKUTKI POŻARÓW

Każdy intruz znajdujący się w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

5. KARTA WYDARZENIA

Dobierzcie i rozegrajcie 1 kartę wydarzenia:

- Ruch intruzów.
- Efekt wydarzenia.
- Rzut na szmery (jeżeli na karcie wydarzenia jest symbol alarmu).

6. KONIEC RUNDY

SPRAWDZANIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

Po 5. rundzie wahadłowiec opuszcza *Nemesis* i wraca do bazy bez względu na to, czy postacie zdążyły na niego wrócić.

Aby wygrać w tym trybie gry, muszą zostać spełnione następujące warunki:

1) Gracze odkryli wszystkie żetony eksploracji z *Pokłosia* na planszy z mapą statku.

• W grze dla 2 graczy maksymalnie 3 żetony eksploracji z *Pokłosia* mogą pozostać nieodkryte.

Jeżeli ten warunek nie zostanie spełniony, misja kończy się niepowodzeniem – wszyscy gracze przegrywają.

2) Gracz **musi wykonać swoje zadanie prywatne**.

3) Postać gracza **musi znajdować się na wahadłowcu, gdy ten wraca do bazy**, albo zakończyć grę w kapsule ratunkowej.

4) Postać **musi przeżyć sprawdzenie skażenia** (jak w grze podstawowej).

ALBO

W dowolnym momencie gry gracz może zabrać **kartę kuszącej propozycji**. Gdy to zrobi, odrzuca swoją kartę zadania prywatnego. Aby wygrać, ten gracz musi spełnić warunki karty kuszącej propozycji i przeżyć sprawdzenie skażenia.



TRYB MISJI BADAWCZEJ

Tryb Misji badawczej został zaprojektowany z myślą o graczach, którzy chcą zagrać w *Nemesis*, korzystając z elementów z dodatku *Pokłosie*.

Ten tryb gry nie jest rozgrywany po zakończeniu standardowej rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE GRY: KROKI 1–15, PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1] Połóżcie planszę z mapą statku na stole stroną podstawową ku górze. Połóżcie obok niej planszę wahadłowca.

2] Potasujcie wszystkie kafelki pomieszczeń „2” i losowo rozłóżcie zakryte na polach obu plansz oznaczonych cyfrą 2.

3] Następnie tą samą metodą rozłóżcie kafelki pomieszczeń „1” na polach na planszy z mapą statku oznaczonych cyfrą 1.

4] Odkryjcie kafelki pomieszczeń na planszy wahadłowca. Jeżeli wśród nich jest Pomieszczenie pokryte śluzem, odrzućcie je i umieśćcie na jego polu inny losowy kafelek pomieszczenia „2”.

5] Usuńcie z puli żetonów eksploracji żetony „drzwi” i „niebezpieczeństwo”, a następnie dołóżcie do niej żetony „wieżyczka” z *Pokłosia*. Potasujcie żetony eksploracji, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym nieodkrytym kafelku pomieszczenia.

6] Przygotujcie żetony eksploracji z *Pokłosia*, potasujcie je, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym nieodkrytym kafelku pomieszczenia oraz w Kokpicie, Hibernatorium i Maszynowniach.

W ten sposób na każdym kafelku pomieszczenia na planszy z mapą statku powinny się znajdować 2 różne żetony eksploracji (po 1 z gry podstawowej i z dodatku *Pokłosie*).

7] Połóżcie 1 zakrytą losowo dobraną kartę koordynat na polu obok Kokpitu.

8] Weźcie odpowiednią liczbę losowo dobranych kapsułek ratunkowych:

- 1–2 graczy: 1 kapsuła,
- 3–4 graczy: 2 kapsuły,
- 5 graczy: 3 kapsuły.

9] Potasujcie 2 zakryte żetony silników o numerze 1 (1 uszkodzony i 1 sprawny). Połóżcie je zakryte w Maszynowni 01, jeden na drugim. Wierzchni żeton określa status silnika. Powtórzcie tę czynność dla silników „2” i „3”.

10] Obok plansz połóżcie planszę intruzów, a na niej w odpowiednich miejscach:

- 5 żetonów jaj,
- 3 losowe zakryte karty słabości intruzów.

11] Włóżcie do woreczka (kolonii intruzów) następujące żetony: 1 pusty żeton, 4 larwy, 2 pływaczy, 3 dorosłe osobniki, 1 reproduktora, 1 królową. Następnie dołóżcie po 1 dorosłym osobniku za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.

Pozostałe żetony intruzów połóżcie obok plansz – będą potrzebne w grze później. Obok plansz połóżcie także żetony zwłok intruzów – będziecie nimi zaznaczać intruzów zabitych w trakcie rozgrywki.

12] Aby utworzyć stos wydarzeń Misji badawczej, potasujcie karty wydarzeń z *Pokłosia* z następującymi kartami wydarzeń z gry podstawowej: „Obserwacja z ukrycia”, „Krótkie śpięcie”, „Polowanie” (wskaźnik

kierunku: 3), „Woń ofiary”, „Uszkodzenie”, „Awaria systemu podtrzymującego życie”, „Przeobrażenie”, „Niszczycielski ogień”.

13] Potasujcie i połóżcie obok plansz następujące stopy kart (zakryte): 3 stopy przedmiotów (każdy w innym kolorze), stos wydarzeń Misji badawczej, stos kart ataku intruzów, stos kart skażenia, stos alarmów i stos głębokich ran.

Obok stosów przedmiotów połóżcie stos kart samoróbek (w tym karty z tego dodatku).

Obok stosu kart skażenia połóżcie skaner.

14] Połóżcie pozostałe znaczniki, żetony i kości obok plansz:

- znaczniki pożaru,
- znaczniki awarii,
- znaczniki szmerów,
- znaczniki amunicji/obrażeń/energii,
- znaczniki statusu (używane jako powierzchniowe rany/śluz/sygnal/znacznik samozniszczenia/znacznik czasu/znacznik destynacji/krok alarmu),
- żetony drzwi,
- czerwone żetony ciała członków załogi,
- 2 kości walki,
- 2 kości szmerów,
- figurkę kotonauty (pierwszy gracz).

15] Połóżcie 1 znacznik statusu na zielonym polu toru czasu na planszy z mapą statku. To znacznik czasu.

Przygotowanie planszy zostało ukończone! Teraz należy przygotować Wasze postacie.

PRZYGOTOWANIE GRY: KROKI 16–22, RZYGOTOWANIE POSTACI

16] Rozdajcie losowo każdemu z graczy 1 kartę pomocy. W grze 3-osobowej użyjcie tylko kart o numerach 1–3, w grze 4-osobowej – kart o numerach 1–4 itd. Karty te określają kolejność wyboru postaci (krok 19).

Numer na karcie pomocy i plecaku jest numerem gracza – jest istotny nie tylko podczas wyboru postaci, ale także z uwagi na niektóre karty celów.

17] Każdy gracz otrzymuje 1 plecak (plastikową podkładkę) o takim samym numerze jak jego karta pomocy. Plecak służy do przechowywania kart przedmiotów w sekrecie przed innymi graczami.

18] Usuńcie z obu stosów kart celów (korporacyjnych i osobistych) karty oznaczone większą liczbą niż liczba graczy uczestniczących w rozgrywce.

Potasujcie osobno oba stosy i rozdajcie graczom po 1 karcie celu korporacyjnego i 1 karcie celu osobistego. Gracze trzymają treść swoich kart celów w tajemnicy przed innymi!

19] Potasujcie karty wyboru postaci. Gracze wybierają postacie w następującej kolejności: gracz 1 odkrywa 2 losowe karty i wybiera jedną z nich. Drugą kartę wtasowuje z powrotem do stosu. Teraz gracz 2 wybiera swoją postać w taki sam sposób, następnie gracz 3 itd.

Gracz może kontrolować jedynie postać, którą wybrał podczas wyboru postaci.

Gracz kontrolujący Androida odrzuca zakrytą swoją kartę celu osobistego i dobiera kartę celu korporacyjnego.

20] Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:


- A) Planszę postaci**, którą wybrał w poprzednim kroku.
- B) Figurkę** swojej postaci, którą umieszcza w Głównym pomieszczeniu na planszy wahadłowca. Umieść swoją figurkę w kolorowym krążku.
- C) Stos kart akcji** swojej postaci, który tasuje i kładzie zakryty po lewej stronie planszy postaci.
- D) 2 przedmioty osobiste** swojej postaci, które kładzie poziomo obok swojej planszy postaci. Na początku gry przedmioty te są NIEAKTYWNE, ale po spełnieniu określonych warunków gracze mogą je aktywować.
- E) Kartę cechy** swojej postaci, którą kładzie obok swojej planszy postaci.

F) Przedmiot startowy swojej postaci, który umieszcza w 1 z 2 rąk na planszy postaci (oprócz kart „Broni scalonej” Androida i „Robota” CEO, które kładzie się obok przedmiotów osobistych). Następnie na karcie przedmiotu należy umieścić wskazaną na niej liczbę **znaczników amunicji/energii**.


21] Gracz 1 otrzymuje **figurkę kotonauty** (pierwszy gracz).

22] Połóżcie **niebieski żeton ciała członka** załogi w Hibernatorium.

WYDARZENIA W MISJI BADAWCZEJ

Karty wydarzeń działają w takim samym sposób jak w trybie Epilogu, jednak **symbol alarmu**  powoduje odkrycie karty alarmu ze stosu zamiast wykonania rzutu na szmery.

ALARMY W MISJI BADAWCZEJ

W tym trybie niektóre karty wydarzeń wywołują alarmy. Za każdym razem, gdy zostanie dobrana karta wydarzenia z **symbolem alarmu** , zamiast wykonywać rzut na szmery (jak w trybie Epilogu), odkryjcie 1 kartę alarmu i umieśćcie znacznik czasu na polu „5” na **torze czasu wahadłowca**. Jeżeli znacznik czasu znajduje się na tym torze, zignorujcie symbol alarmu.

Macie 5 rund na zakończenie każdego z alarmów.

Za każdym razem, gdy znacznik czasu na **torze czasu wahadłowca** dotrze na ostatnie, czerwone pole, sprawdźcie, czy spełniście warunki zakończenia alarmu. Jeżeli nie, gra się kończy i wszystkie postacie na planszy giną. Jeżeli tak, odrzućcie znacznik czasu i kartę alarmu.

Jeżeli w momencie zakończenia rozgrywki w grze znajduje się karta niezakończonego alarmu, sprawdźcie, czy spełniście warunki jego zakończenia. Jeżeli nie, gra się kończy i wszystkie postacie na planszy giną.

KOLONIA INTRUZÓW

Ten krok fazy wydarzeń jest taki sam jak w grze podstawowej *Nemesis*.

FAZA WYDARZEŃ

1. TOR CZASU

Przesuńcie **znacznik czasu** na **torze czasu** i na **torze czasu wahadłowca** (jeżeli się tam znajduje) o 1 pole w prawo.

Jeśli tor samozniszczenia jest aktywny, przesuńcie także znacznik samozniszczenia o 1 pole w prawo.

2. SPRAWDZENIE ALARMU

Sprawdźcie, czy spełniście warunki zakończenia alarmu.

3. ATAK INTRUZÓW

Każdy intruz w pomieszczeniu z postacią wykonuje atak.

4. SKUTKI POŻARÓW

Każdy intruz znajdujący się w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

5. KARTA WYDARZENIA

Dobierzcie i rozegrajcie 1 kartę wydarzenia:

- Ruch intruzów.
- Efekt wydarzenia.

6. KOLONIA INTRUZÓW

7. KONIEC RUNDY

CELE GRACZY I KONIEC GRY

Ten krok jest taki sam jak w grze podstawowej *Nemesis*.

KORZYSTANIE Z KLEPSYDRY W GRZE „NEMESIS”

Jeżeli chcecie wprowadzić kolejny element zwiększający napięcie w grze, możecie wykorzystać dołączoną do dodatku klepsydrę.

Obróćcie ją za każdym razem, gdy rozpoczyna się nowa runda.

Gdy dowolny z graczy zauważy, że piasek w klepsydrze się przesywał, może ją podnieść. Jeśli to zrobi, wybiera 1 pomieszczenie na planszy i wykonuje rzut na szmery według standardowych zasad.

Jeżeli w wyniku tego rzutu nastąpi spotkanie z intruzem, celem ataku z zaskoczenia jest postać z najmniejszą liczbą kart na ręce. Jeżeli w tym pomieszczeniu nie ma żadnej postaci, atak z zaskoczenia się nie odbywa.

Po rozpatrzeniu rzutu na szmery odłóżcie klepsydrę na bok – odwróćcie ją na początku kolejnej rundy.

Jeżeli gracz nie chce podnosić klepsydry, nie musi tego robić.

Jeżeli dowolny z graczy uzna, że korzystanie z klepsydry mu się nie podoba, możecie ją usunąć z gry po rzucie na szmery.