



INSTRUKCJA

NEMESIS

KOSZMARY

AUTOR GRY I DODATKU:
ADAM KWAPIŃSKI



ELEMENTY GRY

SPIS TREŚCI

- 2** ELEMENTY GRY
- 3** PRZYGOTOWANIE
- 4** WPROWADZENIE
- 4** GŁÓWNE CECHY KOSZMARÓW
- MECHANIKA SZALEŃSTWA
- LEŻA
- 5** ZASADY KOSZMARÓW
- SPOTKANIE Z INTRUZEM
- 6** ZASADY FAZY WYDARZEŃ
- ZMIANY ZASAD
- 8** PODSUMOWANIE ZASAD



AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

AUTOR GRY: Adam Kwapiński

AUTOR DODATKU „KOSZMARY”: Adam Kwapiński

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

INSTRUKCJA: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACJE: Bożena Chądzyńska, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Anna Myrcha

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Orac, Jędrzej Cieślak

MODELE 3D: Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Marcin Świerkot

PODZIĘKOWANIA:

Specjalne podziękowania dla Kena Cunninghama i Jordana Luminaisa.

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.

Testerzy: Paweł Czochra, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk i wszyscy pozostali, którzy wsparli nas w testach.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Andrzej Betkiewicz

REDAKCJA: zespół Rebel

KOORDYNACJA I NADZÓR REDAKCYJNY: Łukasz Potoczny



1 plansza koszmarów



17 żetonów koszmarów
(1 pusty żeton, 16 koszmarów)



7 żetonów szaleństwa postaci



3 żetony eksploracji „leże”



20 kart ataku koszmarów



20 kart wydarzeń koszmarów



20 kart paniki



8 kart słabości koszmarów



5 kart pomocy koszmarów



5 kart toru szaleństwa

FIGURKI:



3 leża



6 czyhaczy



4 szeptaczy



1 myśliwy



1 łupieżca

SYMBOLE KOSZMARÓW:



CZYHACZ



SZEPTACZ



MYŚLIWY



ŁUPIEŻCA

Uwaga! W dodatku „Koszmary” nie ma odpowiednika larwy.

PRZYGOTOWANIE

Podczas rozgrywki z tym dodatkiem traktujcie słowa „intruz” i „koszmar” jako jednoznaczne.

1] Połóżcie **planszę główną** na stole stroną podstawową ku górze.



Uwaga! Strona podstawowa planszy jest oznaczona czerwoną strzałką w lewym górnym rogu.

2] Usuńcie **Pomieszczenie pokryte śluzem z puli kafelków pomieszczeń „2”**.

Potasujcie wszystkie pozostałe **kafelki pomieszczeń „2”** i losowo rozłóżcie zakryte na polach planszy oznaczonych cyfrą 2.

3] Następnie tą samą metodą rozłóżcie **kafelki pomieszczeń „1”** na polach oznaczonych cyfrą 1.

4] Usuńcie 2 **żetony „śluz”** i 2 **żetony „cisza”** z puli **żetonów eksploracji**.

Dołóżcie 3 **żetony „leże”** do puli **żetonów eksploracji**. Potasujcie żetony eksploracji, nie patrząc na ich treść, i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym kafelku pomieszczenia i w **maszynowniach** (pamiętajcie, że w maszynowniach nie ma przedmiotów).

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

6] Połóżcie 1 **znacznik statusu** na polu B na **torze destynacji**. Jest to **znacznik destynacji**.

7] Weźcie odpowiednią liczbę losowo dobranych **kapsuł ratunkowych**:

– **1–2 graczy**: 2 kapsuły.

– **3–4 graczy**: 3 kapsuły.

– **5 graczy**: 4 kapsuły.

Połóżcie kapsułę o najniższym numerze w Sektorze A. Kapsułę o kolejnym najniższym numerze połóżcie w Sektorze B. Kolejne kapsuły układajcie na przemian i w kolejności rosnącej w Sektorach A i B.

Kapsuły powinny być zwrócone stroną z napisem „zamknięta” ku górze.

8] 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”.

9] Obok planszy głównej połóżcie **planszę koszmarów**, a na niej w odpowiednich miejscach:

– 5 **znaczników jaj**,

– 3 losowo zakryte **karty słabości koszmarów**.

Gracze nie wiedzą, jakie słabości uda im się odkryć w bieżącej rozgrywce.

10] Włóżcie do **woreczka** (kolonii intruzów) następujące żetony: 1 pusty żeton i 2 losowe żetony koszmarów.

Następnie dołóżcie po 1 losowym żetonie koszmaru za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.

Pozostałe żetony koszmarów połóżcie obok planszy – będą potrzebne w grze później.

11] Zamieńcie stopy **wydarzeń i ataku intruzów** na ich odpowiedniki z dodatku *Koszmary*. Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stopy kart (zakryte): 3 stopy **przedmiotów** (czerwony, żółty, zielony), **stos wydarzeń koszmarów**, **stos kart ataku koszmarów**, **stos kart skażenia**, **stos kart paniki** i **stos głębokich ran**.

Obok stosów przedmiotów połóżcie **stos kart samoróbek**.

Obok stosu kart skażenia połóżcie **skaner**.

12] Połóżcie pozostałe znaczniki, żetony i kości obok planszy:

– **znaczniki pożaru**,

– **żetony zwłok intruzów**,

– **znaczniki awarii**,

– **znaczniki szmerów**,

– **znaczniki amunicji/obrażeń**,

– **znaczniki statusu** (używane jako powierzchowne rany/śluz/sygnal/znacznik samozniszczenia/znacznik czasu/znacznik destynacji),

– **żetony drzwi**,

– **czerwone żetony ciał członków załogi**,

– 2 **kości walki**,

– 2 **kości szmerów**,

– **znacznik pierwszego gracza**.

13] Połóżcie 1 znacznik statusu na **zielonym polu** toru czasu. To **znacznik czasu**.

14] 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 17).

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

15] 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.

Następnie gracze wymieniają karty pomocy z gry podstawowej na karty pomocy z dodatku *Koszmary*.



16] 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!

Gdy w grze pojawi się pierwszy intruz, każdy gracz musi wybrać, którą ze swoich 2 kart celów chce zachować (drugą odrzucić).

17] 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.

18] Po wyborze postaci każdy gracz biorący udział w rozgrywce dodaje 1 **żeton szaleństwa** w odpowiednim kolorze do kolonii intruzów.

19] Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

A) **Planszę postaci**, którą wybrał w trakcie wyboru postaci.

B) **Figurkę** swojej postaci, którą umieszcza w Hibernatorium.

Umieść swoją figurkę w kolorowym krążku.

C) **Stos kart akcji** swojej postaci, który tasuje i kładzie zakryty po lewej stronie planszy postaci.

D) **Przedmiot startowy** swojej postaci (**broń**), który umieszcza w 1 z 2 rąk na planszy postaci. Następnie na karcie przedmiotu należy umieścić wskazaną na niej liczbę **znaczników amunicji**.

E) 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.

F) Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych. Tu będziesz odrzucać swoje karty akcji i dokładać karty skażenia.

G) Kartę **toru szaleństwa**, którą umieszcza na planszy postaci tak, aby zakrywała miejsce na larwę i pole śluzu. Następnie umieszcza znacznik statusu na polu 1 na karcie toru szaleństwa.

20] Gracz 1 otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**.

21] Połóżcie **niebieski żeton ciała członka załogi** w Hibernatorium. Reprezentuje nieszczęśliwego leżącego w kałuży krwi obok swojej kapsuły hibernacyjnej.

W trakcie gry żeton ten należy traktować jako obiekt „ciało członka załogi”.

WPROWADZENIE

Każdy statek ma głos – charakterystyczny tembr maszynerii i podsystemów, którego załoga dokładnie uczy się w trakcie długich podróży. Teraz jednak coś jest nie tak, od ostatniej misji nasz statek brzmi... inaczej. Sposób, w jaki do nas przemawia, jest skażony. Wkradają się w niego ledwie słyszalne mamrotania, dziwne szepty, których nie powinna wydawać żadna maszyna. Natomiast ciemne korytarze i pomieszczenia zdają się śpiewać.

Staraliśmy się zlokalizować źródła tych zakłóceń, jednak nikomu nie udało się ich znaleźć. Niektórzy członkowie naszej załogi skarżyli się, że odczuwają nieustającą obecność czegoś obcego – wkrótce część z nich zaczęła pękać. Mechanik wyciął sobie na skórze jakieś słowa. Zapytany, dlaczego to zrobił, odpowiedział, że „ośniewające tajemnice muszą być zapisane krwią”. Następnie nasza nawigatorka wybrała się na kosmiczny spacer bez skafandra. Kiedy wciągnęliśmy przez służbę jej ciało, na zamrożonej, popękanej twarzy widniał uśmiech, którego nigdy nie zapomnę.

Teraz jest jeszcze gorzej. Hałasy zamieniły się w głosy opowiadające historie o śmierci i przerażeniu. Już się przed nami nie kryją. Otaczają nas i, niczym pasterskie psy, prowadzą przez wnętrze statku. Muszę je zrozumieć, zanim będzie za późno! Moja dłoń krąży niepewnie wokół chwytu pistoletu, gdy przyglądam się plecocom towarzyszy. Widzę mroczne tajemnice kłębiące się wewnątrz ich czaszek. Wystarczy dwa strzały, żeby je z nich wydobyć...

Koszmary są dziwnymi stworzeniami. Głównie dlatego, że w zasadzie nie istnieją. Tylko ich leża, gniazdo i łupieżca mają materialną postać. Na dodatek łupieżca jest chroniony przez leża i tylko ich zniszczenie jest w stanie go zranić. Halucynacje i obłąd mogą sprawić, że Wasza załoga zacznie zachowywać się irracjonalnie. Zadbajcie o swoje umysły, aby ochronić się przed skutkami szaleństwa.

GŁÓWNE CECHY KOSZMARÓW

MECHANIKA SZALEŃSTWA

W dodatku *Koszmary* postacie mogą **oszaleć**, co zaznaczają za pomocą **znacznika statusu** na karcie **toru szaleństwa**. Gracze będą również dobierali **karty paniki** w odpowiednich momentach gry.

POZIOM SZALEŃSTWA I KARTA TORU SZALEŃSTWA



Tor odzwierciedla poziom szaleństwa postaci. Gdy następuje spotkanie z intruzem, typ pojawiającego się kosmaru zależy od poziomu szaleństwa postaci, która wywołała spotkanie.

Poziom szaleństwa może zmienić się tylko w sposób przedstawiony na karcie toru szaleństwa. Oznacza to, że gdy postać osiągnie 3. poziom szaleństwa, nie będzie mogła go zmniejszyć.

Poziom szaleństwa nie może być wyższy niż 5. Gdy postać z 5. poziomem szaleństwa ma zwiększyć swój poziom szaleństwa, umiera.

Uwaga! Podczas rozgrywki z dodatkiem „Koszmary” nie umieszczajcie figurki intruza ani znacznika śluzu na swojej planszy postaci.



ŻETON SZALEŃSTWA POSTACI

Żetony szaleństwa przypominają, że każda postać może **oszaleć**. W kolonii intruzów powinien znajdować się 1 żeton szaleństwa w odpowiednim kolorze za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.



symbol szaleństwa

KARTY PANIKI

Panika reprezentuje sytuacje, w których postać może utracić nad sobą kontrolę.

Kiedy gracz ma rozpatrzyć kartę paniki, dobiera 1 kartę z wierzchu stosu. Następnie porównuje poziom szaleństwa swojej postaci z poziomem szaleństwa na karcie (numer obok symbolu szaleństwa).

Jeżeli poziom szaleństwa postaci jest niższy niż na karcie paniki (albo poziom szaleństwa jest wystarczający, ale nie da się rozpatrzyć efektu karty paniki), gracz zwiększa swój poziom szaleństwa o 1.

W przeciwnym wypadku rozpatruje efekt dobranej karty.

Jeżeli postać musi rozpatrzyć efekt specjalny karty paniki, inne postacie w tym samym pomieszczeniu mogą użyć karty „Przeszkodzenie”, aby anulować ten efekt. W takim wypadku postać, która dobrała kartę paniki, nie zwiększa swojego poziomu szaleństwa.

LEŻA



Leża są głównym źródłem halucynacji, których doświadczają postacie w dodatku *Koszmary*. Leża dzielą wiele cech z koszmarami, ale w przeciwieństwie do nich mają materialną postać. Pojawiają się w grze po odkryciu żetonów eksploracji.

Podczas przeprowadzania akcji (np. akcji z karty przedmiotu „Granat”) leże jest traktowane jak intruz.



ŻETON EKSPLOKACJI „LEŻE”

Po tym ruchu gracz nie wykonuje rzutu na szmery. Umieść figurkę leża w tym pomieszczeniu.

Postacie w pomieszczeniu z leżem są zaangażowane w walkę.

EFEKT LEŻA


Leża, podobnie jak znaczniki pożaru, mają swój efekt na koniec tury gracza. Gdy postać kończy swoją turę (każdą swoją turę) w pomieszczeniu z leżem, wykonuje rzut na szmery.

To jedyny przypadek wykonywania rzutu na szmery, gdy postać jest zaangażowana w walkę.

RUCH LEŻA

Leża się nie poruszają. Nie zmieniają położenia w wyniku działania kart wydarzeń, wycofania się ani rzutu na szmery „niebezpieczeństwo”.

OBRAŻENIA I ZNISZCZENIE LEŻA

Aby trafić leże w wyniku akcji strzału albo walki wręcz, gracz musi wyrzucić przynajmniej 1 .

Kiedy leże doznaje obrażeń, dobierze 2 karty ataku kosmaru i porównaj liczbę obrażeń leża z najwyższą liczbą w symbolu krwi.

Jeżeli na dowolnej dobranej karcie ataku znajduje się symbol wycofania, leże nie zostaje zniszczone (zignorujcie liczby w symbolu krwi).

Jeżeli liczba w symbolu krwi jest **równa albo niższa** od aktualnej liczby obrażeń, leże zostaje zniszczone.

Leże może zostać zniszczone w wyniku procedury uruchamiania śluzu powietrznej.

ZNISZCZENIE LEŻA

Kiedy leże zostaje zniszczone, połóż 1 żeton zwłok intruza w pomieszczeniu, gdzie zostało zniszczone.

Przenieś figurkę zniszczonego leża na 1 z przeznaczonych na nie pól na planszy kosmarów.

Kiedy wszystkie 3 pola na leża zostaną zapełnione, łupieżca ginie i nie może pojawić się w grze. Od tego momentu cel „Wielkie polowanie” uznaje się za wykonany.

ZASADY KOSZMARÓW

OBRAŻENIA I ŚMIERĆ KOSZMARÓW

Dodatek *Koszmary* wprowadza zmiany w zasadach dotyczących wytrzymałości intruzów. Każdy typ koszmarów jest traktowany inaczej w przypadku sprawdzania efektów obrażeń.

CZYHACZ – dobierz 2 karty ataku koszmaru. Wybierz tę z mniejszą wartością w symbolu krwi i sprawdź efekt obrażeń.

Jeżeli na przynajmniej 1 z kart znajduje się symbol wycofania, czyhacz ucieka.

SZEPTACZ – dobierz 1 kartę ataku koszmaru i sprawdź efekt obrażeń.

MYŚLIWY – dobierz 2 karty ataku koszmaru. Wybierz tę z większą wartością w symbolu krwi i sprawdź efekt obrażeń.

Jeżeli na przynajmniej 1 z kart znajduje się symbol wycofania, myśliwy ucieka.

ŁUPIEŻCA – nie może zostać zabity w standardowy sposób i nie otrzymuje znaczników obrażeń. Jediną możliwością zabicia łupieżcy jest zniszczenie wszystkich leży w grze.

Gdy łupieżca doznaje obrażeń, dobierz 1 kartę ataku koszmaru. Zignoruj liczbę w symbolu krwi. Jeżeli na dobranej karcie znajduje się symbol wycofania, łupieżca ucieka.

Kiedy gracze zniszczą ostatnie leże, figurkę łupieżcy należy usunąć z gry.

Uwaga! Koszmary nie mają materialnej postaci, więc nie zostawiają po sobie żetonu zwłok intruza.

Kiedy koszmar umiera, usuńcie jego figurkę z planszy i umieście losowy żeton koszmarów w kolonii intruzów.

RUCH KOSZMARÓW

W trakcie swojego ruchu koszmary ignorują zamknięte drzwi.

Gdy koszmary próbują przejść przez korytarz, traktują wszystkie zamknięte drzwi tak, jakby były otwarte.



SPOTKANIE Z INTRUZEM

Spotkanie z intruzem przebiega następująco:

1) Odrzuć wszystkie znaczniki szmerów ze wszystkich korytarzy prowadzących do pomieszczenia, w którym jesteś (wliczając korytarze techniczne, jeśli w pomieszczeniu jest do nich wejście).

2) Dobierz 1 żeton koszmaru z kolonii intruzów.

Efekt zależy od wybranego żetonu:



ŻETON KOSZMARU

A) Sprawdź poziom szaleństwa postaci, która wywołała spotkanie. Umieść w pomieszczeniu figurkę intruza odpowiadającą symbolowi na karcie toru szaleństwa.

B) Jeśli liczba kart na ręce gracza jest mniejsza od liczby na żetonie koszmaru, następuje atak z zaskoczenia.

C) Odłóż dobrany żeton koszmaru na bok.

Żetony koszmarów dołączone do tego dodatku nie przedstawiają symboli koszmarów. Siła koszmarów nawiedzających postaci zależy od tego, jak głęboko zanurzyły się w otchłani szaleństwa.

Jeżeli w grze nie ma figurki koszmaru odpowiedniego typu, w pomieszczeniu należy umieścić koszmar niższego typu.

Przykład. Gdy masz umieścić myśliwego, którego figurki nie ma już w grze, umieść figurkę szeptacza.



ŻETON SZALEŃSTWA POSTACI

A) Umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym jesteś.

B) Postać, która wywołała spotkanie, rozpatruje kartę paniki. Kolor żetonu szaleństwa jest nieistotny.

C) Odłóż dobrany żeton szaleństwa postaci do woreczka.



PUSTY ŻETON

A) Umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym jesteś.

B) Odłóż dobrany żeton szaleństwa postaci do woreczka.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Niezależnie od typu koszmaru atak z zaskoczenia przeprowadzany jest w taki sam sposób.

Gdy gracz rozpatruje atak z zaskoczenia, dobiera 1 kartę skażenia i rozpatruje kartę paniki zamiast dobierać kartę ataku koszmaru.

WEJŚCIE DO POMIESZCZENIA Z KOSZMAREM

Za każdym razem, gdy postać wchodzi do pomieszczenia zajmowanego przez koszmar, NIE następuje spotkanie.

W takim przypadku postać i koszmar natychmiast zostają zaangażowani w walkę.



ZASADY FAZY WYDARZEŃ

W fazie wydarzeń przeprowadźcie następujące kroki:

5: TOR CZASU

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

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

6: ATAK KOSZMARÓW

Każdy koszmar w pomieszczeniu z postacią wykonuje atak zgodnie z zasadami z gry podstawowej.

7: SKUTKI POŻARÓW

Każde leże i koszmar znajdujący się w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

8: KARTA WYDARZENIA

Dobierzcie i rozegrajcie 1 kartę wydarzenia.

9: NOWY KROK – PRZYCZAJENIE

We wszystkich pomieszczeniach, w których znajduje się koszmar nie-zaangażowany w walkę i które nie sąsiadują z innymi pomieszczeniami z postaciami (pamiętajcie, że koszmary ignorują zamknięte drzwi):

1) Umieśćcie znacznik szmerów we wszystkich korytarzach prowadzących do tych pomieszczeń (chyba że już się w nich znajduje).

2) Usuńcie figurki koszmarów z tych pomieszczeń i dołóżcie po 1 żeton kosmaru do kolonii intruzów za każdy usunięty w ten sposób koszmar.

Co prawda koszmary ulatują z pola widzenia postaci, rozplywając się w powietrzu, ale nie znikają na dobre!

10: KOLONIA INTRUZÓW

Dobierzcie 1 żeton kosmaru z woreczka.

Efekt zależy od dobrego żetonu:



KOSZMAR:

Włóżcie żeton kosmaru z powrotem do woreczka.

Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery. Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.



SZALEŃSTWO POSTACI:

Jeżeli postać, której kolor odpowiada kolorowi dobrego żetonu, jest martwa, zahibernowana albo znajduje się w kapsule ratunkowej, usuńcie ten żeton szaleństwa z gry i dobierzcie kolejny.

W przeciwnym wypadku postać pasująca kolorem do koloru żetonu szaleństwa rozpatruje kartę paniki.

Włóżcie żeton szaleństwa postaci z powrotem do woreczka.



PUSTY ŻETON:

Dodajcie losowy żeton kosmaru do woreczka.

Jeżeli nie ma już dostępnych żetonów koszmarów, nic się nie dzieje.

Włóżcie pusty żeton z powrotem do woreczka.

ZMIANY ZASAD

W związku ze specyficzną naturą koszmarów podczas rozgrywki z tym dodatkiem niektóre zasady z gry podstawowej ulegają zmianie.

ŚLUZ

Śluz nie występuje w dodatku *Koszmary*. Zignorujcie wszystkie zasady dotyczące śluzu.

AKCJA „ODPOCZYNEK”

Gdy wykonujesz akcję „Odpoczynek” albo akcję pomieszczeń Pysznicie i Kantyna, możesz obniżyć swój poziom szaleństwa o 1 lub przeskanować karty skażenia, które masz na ręce.

Pamiętajcie, że obniżenie poziomu szaleństwa nie zawsze jest możliwe.

Jeżeli w trakcie skanowania karty skażenia pojawi się słowo „ZARAŻENIE”, zwiększ poziom szaleństwa swojej postaci do 5 bez względu na to, czy użyłeś akcji „Odpoczynek” albo Pyszniców lub Kantyny, aby zmniejszyć poziom szaleństwa.

Jeżeli Twoja postać okazała się ZARAŻONA, a jej poziom szaleństwa wynosi 5, nic się nie dzieje (wciąż jednak nie możesz zmniejszyć poziomu szaleństwa).

AKCJA „PRZESZKODZENIE”

W rozgrywce z tym dodatkiem karta akcji „Przeszkodzenie” ma dodatkowy efekt: Gdy rozpatrujesz kartę paniki, inny gracz znajdujący się w tym samym pomieszczeniu może zagrać kartę „Przeszkodzenie”, aby anulować efekt karty paniki.

PRYSZNICE

Jako że w grze nie występuje śluz, należy zignorować akcję pomieszczenia „Pysznicie” dotyczącą śluzu.

Wciąż możesz korzystać z Pyszniców, aby obniżyć swój poziom szaleństwa i przeskanować karty skażenia na ręce (zob. akcja „Odpoczynek”).

KANTYNA

Oprócz uleczenia 1 powierzchownej rany możesz użyć akcji Kantyny, aby zmniejszyć swój poziom szaleństwa i przeskanować karty skażenia na ręce (zob. akcja „Odpoczynek”).

KOMORA DEKONTAMINACYJNA

Gdy przeprowadzasz procedurę dekontaminacji, zmniejsz swój poziom szaleństwa do 3 zamiast zdejmować larwę ze swojej postaci.

Pozostałe zasady dotyczące Komory dekontaminacyjnej są takie same jak w grze podstawowej.

LABORATORIUM

Dodatek *Koszmary* zmienia nieco zasady odkrywania słabości intruzów z gry podstawowej i wprowadza nowy stos kart słabości koszmarów.

Zamiast akcji przebadania obiektu ciała członka załogi możesz przebadać poziom szaleństwa postaci. Aby to zrobić, w Laboratorium musi znajdować się co najmniej 1 postać o poziomie szaleństwa 3 albo wyższym.

Pozostałe zasady dotyczące Laboratorium są takie same jak w grze podstawowej.

Pamiętajcie, że w dodatku Koszmary jedynym sposobem na zdobycie obiektu zwłok intruza jest zniszczenie leża.

PRZEDMIOT ANTIDOTUM

Gdy wykonujesz akcję przedmiotu „Antidotum”, zmniejsz swój poziom szaleństwa do 3 zamiast zdejmować larwę ze swojej planszy postaci.

Pozostałe zasady dotyczące karty przedmiotu „Antidotum” są takie same jak w grze podstawowej.

PRZEDMIOT „UBRANIA”

Jako że w grze nie występuje śluz, należy zignorować akcję przedmiotu „Ubrania” dotyczącą śluzu.

Wciąż możesz korzystać z przedmiotu „Ubrania”, aby opatrzyć głęboką ranę.

KARTY SKAŻENIA

Jeżeli w trakcie skanowania karty skażenia (w wyniku akcji „Odpoczynek” albo akcji Pyszniców lub Kantyny) na karcie pojawi się słowo „ZARAŻENIE”, zwiększ poziom szaleństwa swojej postaci do 5.

Pozostałe zasady dotyczące kart skażenia są takie same jak w grze podstawowej.

SPRAWDZENIE SKAŻENIA

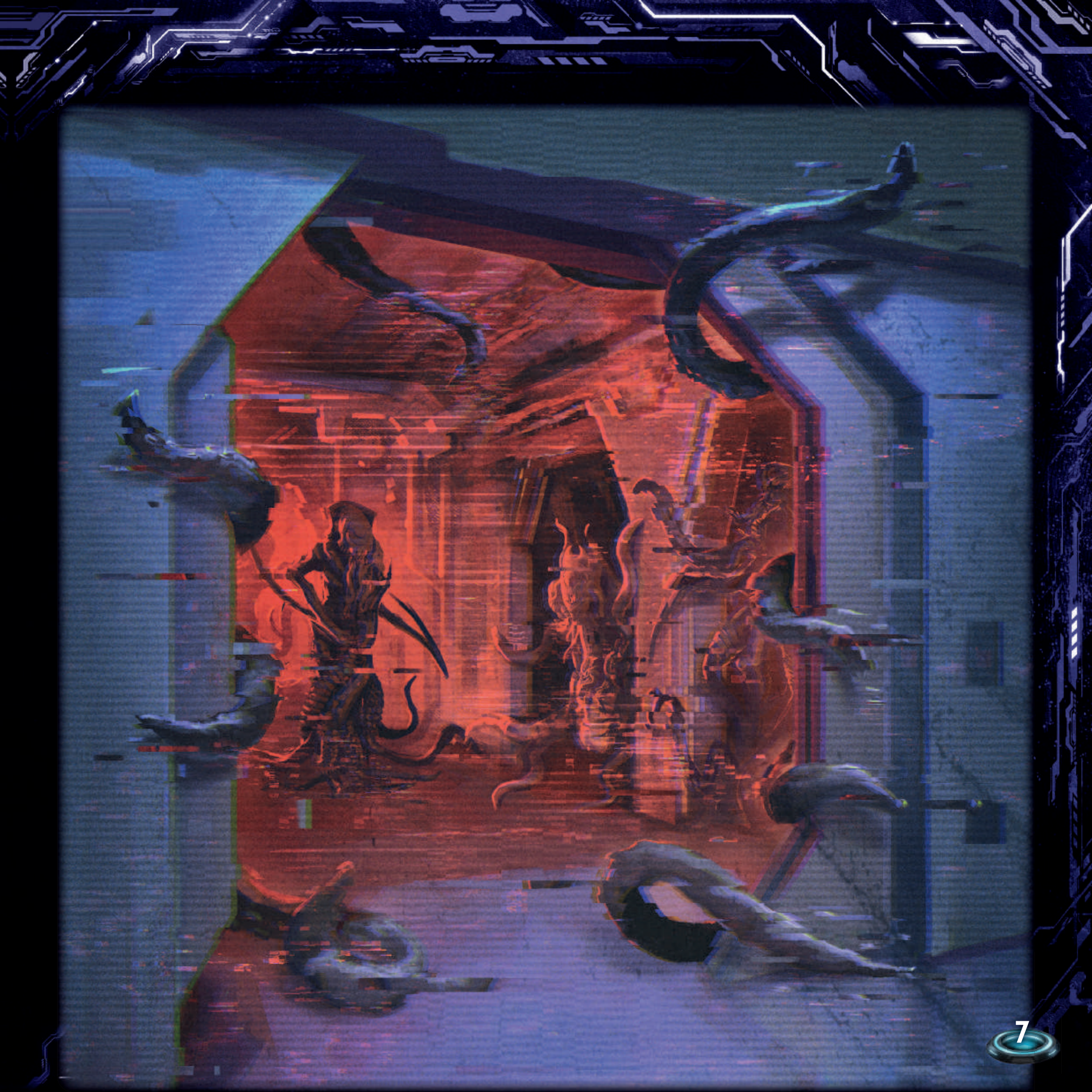
Na koniec gry każda żywa postać sprawdza karty skażenia w swoim stosie kart akcji, stosie kart odrzuconych i na ręce.

1) Za każdą kartę skażenia postać podnosi swój poziom szaleństwa o 1. Poziom szaleństwa nie może przekroczyć poziomu 5. W tym kroku nie można umrzeć.

2) Każda postać, której poziom szaleństwa wynosi 5, tasuje wszystkie swoje karty akcji i karty skażenia i tworzy z nich nowy stos. Następnie dobiera z niego 4 wierzchnie karty. Jeśli wśród nich jest co najmniej 1 karta skażenia (ZARAŻONA bądź nie), postać umiera. Jeśli takiej karty nie ma, postać ma szczęście i przeżywa.

Postacie, których poziom szaleństwa wynosi 5, ignorują krok 1 i od razu przechodzą do kroku 2.





PODSUMOWANIE ZASAD

SZALEŃSTWO

Gdy poziom szaleństwa postaci wynosi 5, a gracz ma go zwiększyć, postać umiera.

KARTY PANIKI

Gdy gracz dobiera kartę paniki, a poziom szaleństwa jego postaci jest niższy niż wartość na karcie paniki albo nie da się rozpatrzeć efektu karty, zwiększa swój poziom szaleństwa o 1.

W przeciwnym wypadku gracz rozpatruje efekt karty paniki.

Efekty kart paniki mogą być anulowane przez innego gracza dzięki akcji karty „Przeszkodzenie”.

LEŻA

Postacie w pomieszczeniu z leżem są zaangażowane w walkę.

Za każdym razem, gdy gracz kończy turę w pomieszczeniu z leżem, wykonuje rzut na szmery (choć postać jest zaangażowana w walkę).

Gdy leże zostaje zniszczone, należy położyć 1 żeton zwłok intruza w pomieszczeniu, w którym się znajdowało.

Figurkę zniszczonego leża należy przenieść na 1 z przeznaczonych na nie pól na planszy koszmarów.

Kiedy wszystkie leża zostaną zniszczone, łupieżca ginie i nie może pojawić się w grze.

OBRAŻENIA I ŚMIERĆ KOSZMARÓW

CZYHACZ – dobierz 2 karty ataku koszmaru. Wybierz tę z mniejszą wartością i sprawdź efekt obrażeń.

SZEPTACZ – dobierz 1 kartę ataku koszmaru i sprawdź efekt obrażeń.

MYŚLIWY – dobierz 2 karty ataku koszmaru. Wybierz tę z większą wartością i sprawdź efekt obrażeń.

ŁUPIEŻCA – nie może zostać zabity w standardowy sposób, ale może się wycofać. Jediną możliwością zabicia łupieżcy jest zniszczenie wszystkich leży w grze. Jeżeli tak się stanie, należy usunąć figurkę łupieżcy z gry.

LEŻE – dobierz 2 karty ataku koszmaru. Wybierz tę z większą wartością i sprawdź efekt obrażeń. Jeżeli na dowolnej dobranej karcie znajduje się symbol wycofania, leże nie zostaje zniszczone.

SPOTKANIE Z INTRUZEM

1) Odrzuć wszystkie znaczniki szmerów ze wszystkich korytarzy prowadzących do pomieszczenia, w którym jesteś.

2) Dobierz 1 żeton koszmaru z kolonii intruzów.

Efekt zależy od dobranego żetonu:



ŻETON KOSZMARU:

A) Sprawdź poziom szaleństwa postaci, która wywołała spotkanie. Umieść w pomieszczeniu figurkę intruza odpowiadającą symbolowi na torze szaleństwa.

B) Jeśli liczba kart na ręce gracza jest mniejsza od liczby na żetonie koszmaru, następuje atak z zaskoczenia.

C) Odłóż dobrany żeton koszmaru na bok.



ŻETON SZALEŃSTWA POSTACI:

A) Umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym jesteś.

B) Postać, która wywołała spotkanie, rozpatruje kartę paniki. Kolor żetonu szaleństwa jest nieistotny.

C) Odłóż dobrany żeton szaleństwa postaci do woreczka.



PUSTY ŻETON:

1) Umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym jesteś.

2) Odłóż dobrany żeton szaleństwa postaci do woreczka.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Gdy gracz rozpatruje atak z zaskoczenia, dobiera 1 kartę skażenia i rozpatruje kartę paniki.

KOLONIA INTRUZÓW

Dobierzcie 1 żeton koszmaru z woreczka.

Efekt zależy od dobranego żetonu:



KOSZMAR:

A) Włóżcie żeton koszmaru z powrotem do woreczka.

B) Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery. Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z intruzem, gracz nie wykonuje rzutu na szmery.



SZALEŃSTWO POSTACI:

A) Postać pasująca kolorem do koloru żetonu szaleństwa rozpatruje kartę paniki.

B) Włóżcie żeton szaleństwa postaci z powrotem do woreczka.



PUSTY ŻETON:

A) Dołóżcie losowy żeton koszmaru do woreczka.

Jeżeli nie ma już dostępnych żetonów koszmarów, nic się nie dzieje.

B) Włóżcie pusty żeton z powrotem do woreczka.

ODPOCZYNEK, KANTYNA I PRYSZNICE

Gdy gracz wykonuje akcję „Odpoczynek” albo akcję pomieszczeń Prysznic i Kantina, może obniżyć swój poziom szaleństwa o 1. Nie można obniżyć poziomu szaleństwa z 3 na 2.

LABORATORIUM

Aby przebadać poziom szaleństwa postaci, w Laboratorium musi znajdować się co najmniej 1 postać o poziomie szaleństwa 3 albo wyższym.

PRZYCZAJENIE

We wszystkich pomieszczeniach, w których znajduje się niezaangażowany w walkę koszmar i które nie sąsiadują z innymi pomieszczeniami z postaciami (pamiętajcie, że koszmary ignorują zamknięte drzwi):

1) Umieście znacznik szmerów we wszystkich korytarzach prowadzących do tych pomieszczeń (chyba że już się w nich znajduje).

2) Usuniecie figurki koszmarów z tych pomieszczeń i dołóżcie po 1 żetonie koszmaru do kolonii intruzów za każdy usunięty w ten sposób koszmar.