

## NEMESIS

## LISTA ZMIAN

## 1) KARTY POSTACI

Zamiana miejscami „Stos kart akcji” ↔ „Odrzucone karty akcji”



## 2) INSTRUKCJA – LISTA KOMPONENTÓW

*JEST*

5 czerwonych żetonów ciał członków załogi

*POWINNO BYĆ*

4 czerwone żetony ciał członków załogi

## 3) KARTY

*a) Zastrzyk adrenaliny (przedmiot)*

*JEST*

Dobierz 1 kartę.

*POWINNO BYĆ*

Dobierz 1 kartę akcji.

*b) Ogień ostonowy (akcja żołnierza)*

*JEST*

Odrzuć 1 znacznik amunicji. Ty lub 1 wybrana postać z tego samego pomieszczenia możecie uciec z tego pomieszczenia (uciekając razem, musicie przejść do 1 pomieszczenia). Ewentualny atak z zaskoczenia intruza zostaje zablokowany.

*POWINNO BYĆ*

Odrzuć 1 znacznik amunicji. Przesuń swoją lub 1 wybraną postać z tego samego pomieszczenia (jeśli się zgodzi) do 1 sąsiedniego pomieszczenia, nie wywołując ataku intruza.

*c) Ogień zaporowy (akcja kapitana)*

*JEST*

Odrzuć 1 znacznik amunicji. Ty albo 1 inna postać, która znajduje się w tym samym pomieszczeniu, możecie wykonać akcję ruchu. Ewentualny atak z zaskoczenia intruza zostaje zablokowany.

*POWINNO BYĆ*

Odrzuć 1 znacznik amunicji. Przesuń swoją albo 1 wybraną postać z tego samego pomieszczenia (jeśli się zgodzi) do sąsiedniego pomieszczenia, nie wywołując ataku intruza.

*d) Ogień zaporowy (akcja zwiadowcy)*

*JEST*

Odrzuć 1 znacznik amunicji. Ty albo 1 inna postać, która znajduje się w tym samym pomieszczeniu, możecie wykonać akcję ruchu. Ewentualny atak z zaskoczenia intruza zostaje zablokowany.

*POWINNO BYĆ*

Odrzuć 1 znacznik amunicji. Przesuń swoją albo 1 wybraną postać z tego samego pomieszczenia (jeśli się zgodzi) do sąsiedniego pomieszczenia, nie wywołując ataku intruza.



*e) Stary druch (akcja pilota)*

**JEST**  
Stary druch

**POWINNO BYĆ**  
Stary druch

*f) Rozkaz (akcja kapitana)*

**JEST**  
Wybierz inną postać w pomieszczeniu, w którym jesteś. Wykonaj nią akcję ruchu do wybranego sąsiedniego pomieszczenia (nawet bez jej pozwolenia).

**POWINNO BYĆ**  
Wybierz inną postać w pomieszczeniu, w którym jesteś. Przesuń ją do wybranego sąsiedniego pomieszczenia (nawet bez jej pozwolenia).

*g) Akcja gracza intruza – karty z kierunkiem ruchu 1, 2, 3 i efektem specjalnym POŚCIG*

**JEST**  
KARTY ATAKU:  
Dobierz 3 karty ataku intruza, użyj 1.

**POWINNO BYĆ**  
KARTY ATAKU:  
Dobierz 2 karty ataku intruza, użyj 1.

*h) Niespodziewana okazja (cel korporacyjny)*

**JEST**  
Niektórzy wiedzą po prostu za dużo, aby móc od tak odejść z firmy.

**POWINNO BYĆ**  
Niektórzy wiedzą po prostu za dużo, aby móc od tak odejść z firmy.

## SŁOWNICZEK POJĘĆ WAŻNYCH

POJĘCIE	ZNACZENIE
lub	albo/i
albo	albo

