



INSTRUKCJA

NEMESIS

KOSZMARY



AUTOR GRY I DODATKU:
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

ELEMENTY GRY

- 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



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

FIGURKI:



3 leża



6 czyhaczy



4 szeptaczy

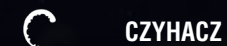


1 myśliwy

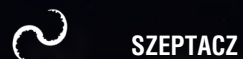


1 łupieżca

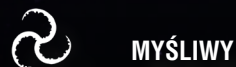
SYMBOLE KOSZMARÓW:



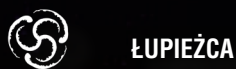
CZYHACZ



SZEPTACZ



MYŚLIWY



ŁUPIEŻCA

Uwaga! W dodatku Koszmary nie ma odpowiednika larwy.

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 Lach

INSTRUKCJA: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

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

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos, Michał Oracz, 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 Czochohra, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz

Gospodarczyk i wszyscy pozostali, którzy wsparli nas w testach.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Andrzej Betkiewicz

KOREKTA: Hervé Daubet,

z nieocenioną pomocą naszych wspierających.

PRZYGOTOWANIE

Gdy korzystacie z tego dodatku, traktujcie terminy intruz i koszmara jako jednoznaczne.

1] Połóżcie **planszę** 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 **pomieszczeń „2”**. Potasujcie wszystkie **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**.

Dodajcie 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 oraz 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 **kapsułek 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 Sektora A i B. Kapsuły powinny być zwrócone stroną z napisem „zamknięta” ku górze.

Odlóżcie pozostałe kapsuły do pudełka

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. Pozostałe karty słabości odlóżcie do pudełka.

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

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

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

11] Zamieńcie stos **wydarzeń** i **ataku intruzów** na ich odpowiedniki z dodatku **Koszmary**. Potasujcie i połóżcie obok planszy następujące stosy kart (zakryte): 3 stosy **przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos wydarzeń**, **stos kart ataku intruzów**, **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 prawej 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) 1 **tor szaleństwa**, który umieszcza na planszy postaci tak, żeby zakrywał miejsce na larwę i znacznik śluzu. Następnie umieszcza znacznik statusu na polu 1 na torze 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 „ciała 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 wydają się śpiewać.

Niektórzy z nas starali się zlokalizować źródła tych zakłóceń, jednak nikomu nie udało się nic znaleźć. Śledzeni przez nigdy nie odpoczywającą obecność czegoś obcego niektórzy z nas zaczęli pękać. Mechanik wyciął na swojej skórze jakieś słowa. Zapytany, dlaczego to zrobił, odpowiedział, że „olśniewające tajemnice muszą być zapisane krwią”. Następnie nasza nawigatorka wybrała się na kosmiczny spacer bez swojego skafandra. Kiedy wciągnęliśmy przez służę jej ciało, na jej zamrożonej, popękanej twarzy widniał uśmiech, którego nigdy nie zapomnę.

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

Koszmary są dziwnymi stworzeniami. Głównie dlatego, że w zasadzie nie istnieją. Tylko ich leża, gniazdo i tupieżca mają materialną postać. Na dodatek tupieżca jest chroniony przez leża i tylko ich zniszczenie jest w stanie go zranić. Halucynacje i obłąd mogą sprawić, że załoga zacznie zachowywać się całkiem irracjonalnie. Musisz zadbać o swój umysł, żeby ochronić się przed skutkami szaleństwa.

GŁÓWNE CECHY KOSZMARÓW

MECHANIKA SZALEŃSTWA

W dodatku Koszmary postaci mogą **oszaleć** – jest to przedstawione za pomocą przemieszczania **znacznika statusu** na **torze szaleństwa**. Gracze będą również dobierali **karty paniki** w odpowiednich momentach gry.

POZIOM SZALEŃSTWA I KARTA TORU SZALEŃSTWA



Tor reprezentuje poziom szaleństwa postaci. Gdy ma nastąpić 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 torze, co oznacza, że gdy postać osiągnie 3 poziom szaleństwa, ten nie może już zmniejszyć się poniżej 3.

Poziom szaleństwa nigdy nie może być wyższy niż 5. Postać o 5 poziomie szaleństwa umiera, gdy ma zwiększyć swój poziom szaleństwa.

Kiedy korzystacie z dodatku Koszmary, gracze nigdy nie kładą figurki intruza ani znacznika śluzu na swojej planszy postaci.



ŻETON SZALEŃSTWA POSTACI

Każda postać może oszaleć, czego możliwość reprezentowana jest przez żeton szaleństwa. W kolonii intruzów powinien znajdować się 1 żeton szaleństwa w odpowiednim kolorze za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.



Ikona szaleństwa

KARTY PANIKI

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

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

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

W przeciwnym wypadku rozpatruje się efekt dobranej karty.

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

LEŻA



Leża są głównym źródłem halucynacji, których doświadczają postaci w dodatku Koszmary. Leża mają wiele wspólnych cech z koszmarami, jednak akurat one mają materialną postać. Pojawiają się w grze, wywołane przez żetony eksploracji.

Leże traktowane jest jak intruz w trakcie używania akcji (np. przedmiotu granat).



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 – kiedy 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 ŚMIERĆ LEŻA

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

Kiedy leże otrzymuje obrażenia, dobiera 2 karty ataku intruza i porównaj liczbę obrażeń leża z najwyższą liczbą w symbolu krwi.

Jeżeli dowolna z kart posiada symbol wycofania, leże nie zostaje zniszczone (zignorujcie liczby w symbolu krwi).

Jeżeli liczba w symbolu krwi jest **mniejsza lub równa** liczbie obrażeń, leże zostaje zniszczone.

Leże może zostać zniszczone w wyniku procedury uruchamiania śluzu powietrznej.

NISZCZENIE LEŻA

Kiedy leże zostaje zniszczone, zostawia po sobie żeton zwłok intruza.

Umieśćcie figurkę leża, które zostało zniszczone na planszy kosmarów w jednym z przeznaczonych na nie miejsc.

Kiedy wszystkie 3 miejsca na leża zostaną zapełnione, tupieżca zostaje uznany za zabitego 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 wytrzymałości intruzów. Każdy z typów koszmarów jest traktowany inaczej w przypadku sprawdzania ich obrażeń.

CZYHACZ: – dobrać 2 karty ataku intruza i wybrać tę z mniejszą wartością, żeby sprawdzić efekt obrażeń.

Jeżeli przynajmniej jedna z kart miała symbol wycofania, czyhacz wycofuje się.

SZEPTACZ: – dobrać 1 kartę ataku intruza i sprawdzić efekt obrażeń.

MYŚLIWY: – dobrać 2 karty ataku intruza i wybrać tę z większą wartością, żeby sprawdzić efekt obrażeń.

Jeżeli przynajmniej jedna z kart miała symbol wycofania, myśliwy wycofuje się.

ŁUPIEŻCA: – łupieżca nie może być zabity w normalny sposób. Nigdy nie otrzymuje znaczników obrażeń. Jediną możliwością zabicia łupieżcy jest zniszczenie wszystkich leży w grze.

Kiedy łupieżca miałby otrzymać obrażenia, dobrać 1 kartę ataku intruza. Zignoruj liczby w symbolu krwi. Jeżeli jednak znajduje się na niej symbol wycofania, łupieżca wycofuje się.

Kiedy gracze zniszczą ostatnie leże w grze, figurka łupieżcy jest usuwana z gry.

Ważne - koszmary nie mają materialnej postaci, więc nie zostawiają po sobie żetonu zwoak intruza.

Kiedy koszmar umiera, usuńcie jego figurkę i dodajcie losowy żeton koszmarów do kolonii intruzów.

RUCH KOSZMARÓW

Koszmary ignorują zamknięte drzwi w trakcie swojego ruchu.

Kiedy przemieszczacie koszmary, traktujcie wszystkie zamknięte drzwi na ich drodze tak, jakby były otwarte.



SPOTKANIE Z INTRUZEM

Aby rozpatrzeć spotkanie z intruzem, postępuj według następujących kroków:

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 koszmarów z kolonii intruzów.

Efekt zależy od typu dobranego żetonu:



ŻETON KOSZMARÓW

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

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

C) Odłóż dobrany żeton intruza na bok.

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

Kiedy ma miejsce spotkanie z intruzem, a w grze nie ma już figurki odpowiedniego typu, umieść w pomieszczeniu zamiast niej figurkę o niższym typie.

Przykładowo gdy masz umieścić myśliwego w grze, a nie ma już figurki myśliwego, umieść zamiast niej figurkę szeptacza.



ŻETON SZALEŃSTWA POSTACI

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

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

C) Odłóż dobrany żeton szaleństwa postaci do woreczka.



PUSTY ŻETON

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

B) Odłóż dobrany żeton szaleństwa postaci do woreczka.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Wszystkie typy koszmarów mają taki sam atak z zaskoczenia.

Kiedy postać rozpatruje atak z zaskoczenia, doбира 1 kartę skażenia i rozpatruje kartę paniki zamiast doбираć kartę ataku intruza.

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 rozpatrzyć 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 mają sąsiadujących pomieszczeń zawierających postaci (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 dodajcie po 1 żeton koszmarów do kolonii intruzów za każdy zdjęty w ten sposób koszmar.

Kiedy koszmary znikają z pola widzenia postaci, rozplywają się w powietrzu. Jednak nie znikają na dobre.

10: KOLONIA INTRUZÓW

Dobierzcie 1 żeton koszmarów z woreczka.

Efekt zależy od dobrego żetonu:



KOSZMAR:

Włóżcie żeton koszmaru 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 o odpowiadającym kolorze rozpatruje kartę paniki.

Włóżcie żeton szaleństwa postaci z powrotem do woreczka.



PUSTY ŻETON:

Dodajcie losowy żeton koszmarów do kolonii intruzów.

Jeżeli nie ma wystarczająco dużo żetonów koszmarów, nic się nie dzieje.

Włóżcie pusty żeton z powrotem do woreczka.

ZMIANY ZASAD

W związku ze specyficzną naturą koszmarów niektóre zasady zmieniają się, gdy korzystacie z tego dodatku.

ŚLUZ

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

AKCJA ODPOCZYNEK

Kiedy postać wykonuje akcję Odpoczynek albo akcję pomieszczeń prysznic i kantyna, może obniżyć poziom szaleństwa o 1 i/lub przeskanować karty skażenia, które ma na ręce.

Pamiętajcie, że nie zawsze da się obniżyć poziom szaleństwa.

Jeżeli karta skażenia w trakcie skanowania okazuje się być ZARAŻONA, poziom szaleństwa postaci ustawia się na poziom 5, bez względu na to czy Odpoczynek, akcja pomieszczenia prysznic, czy kantyna zostały użyte, żeby zmniejszyć poziom szaleństwa czy nie.

Jeżeli postać znajdowała się już na 5 poziomie szaleństwa i karta była ZARAŻONA, nic się nie dzieje (wciąż jednak nie można zmniejszyć poziomu szaleństwa).

AKCJA PRZESZKODZENIE

Karta Przeszkodzenie ma dodatkowy efekt w dodatku Koszmary: kiedy postać rozpatruje kartę paniki, inna postać w tym samym pomieszczeniu może zagrać kartę Przeszkodzenie, żeby anulować efekt karty paniki.

PRYSZNICE

W grze nie występuje śluz, więc zignorujcie efekt pryszniców dotyczący śluzu.

Postaci mogą skorzystać z pryszniców, żeby obniżyć poziom szaleństwa i przeskanować karty skażenia z ręki (patrz akcja Odpoczynek).

KANTYNA

Oprócz leczenia 1 powierzchownej rany postaci mogą użyć akcji kantyny, żeby zmniejszyć poziom szaleństwa i przeskanować karty skażenia z ręki (patrz akcja Odpoczynek).

KOMORA

DEKONTAMINACYJNA

Kiedy postać wykonuje akcję Przeprowadź procedurę dekontaminacji, zmniejsza poziom szaleństwa do 3 zamiast zdejmować larwę z planszy postaci.

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

LABORATORIUM

Dodatek Koszmary zmienia nieco odkrywanie słabości koszmarów i wprowadza nową talię słabości koszmarów.

Zamiast przebadania obiektu ciała członka załogi postaci mogą przebadać poziom szaleństwa postaci. Żeby to zrobić, przynajmniej 1 postać o poziomie szaleństwa 3 lub wyższym musi znajdować się w laboratorium.

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

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

PRZEDMIOT ANTIDOTUM

Kiedy postać wykonuje akcję przedmiotu antidotum, zmniejsza poziom szaleństwa do 3 zamiast zdejmować larwę z planszy postaci.

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

PRZEDMIOT UBRANIA

W grze nie występuje śluz, więc zignorujcie efekt ubrań dotyczący śluzu. Ubrania wciąż mogą zostać użyte, żeby opatrzyć głęboką ranę.

KARTY SKAŻENIA

Kiedy karta skażenia okazuje się być ZARAŻONA w trakcie skanowania w wyniku akcji Odpoczynek, pomieszczenia prysznic albo kantyna, postać zwiększa poziom szaleństwa do 5.

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

SPRAWDZENIE SKAŻENIA

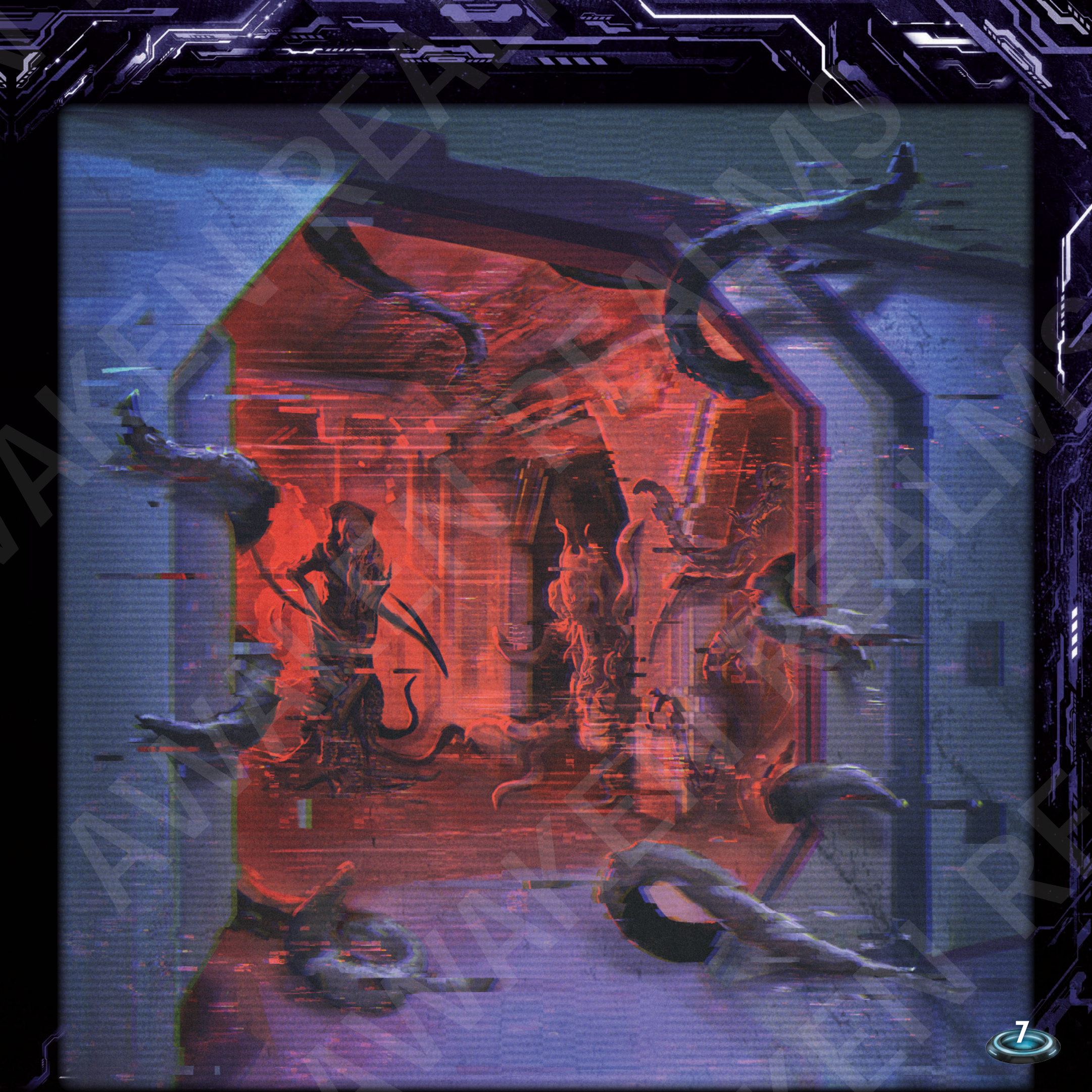
Każda żywa postać sprawdza swoje karty skażenia w swoim stosie kart akcji, stosie kart odrzuconych i na ręce.

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 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.

Postaci o poziomie szaleństwa 5 ignorują krok 1 i od razu przechodzą do kroku 2.





PODSUMOWANIE ZASAD

SZALEŃSTWO

Postać, której poziom szaleństwa wynosi 5 i ma go zwiększyć, umiera.

KARTY PANIKI

Kiedy postać dobiera kartę paniki, a jej poziom szaleństwa jest mniejszy niż wartość na karcie paniki albo nie da się rozpatrzyć efektu karty, postać zwiększa poziom szaleństwa o 1.

W przeciwnym wypadku postać rozpatruje efekt karty paniki.

Efekty kart paniki mogą być anulowane przez innego gracza kartą Przeszkodzenie.

LEŻA

Postacie w pomieszczeniu z leżem są zaangażowane w walkę.

Za każdym razem, gdy postać kończy turę w pomieszczeniu z leżem, wykonuje ona rzut na szmery (pomimo tego, że jest zaangażowana w walkę).

Zniszczone leże zostawia po sobie zwłoki intruza.

Umieść figurkę zniszczonego leża na odpowiednim polu na planszy koszmarów.

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

ŚMIERĆ I OBRAŻENIA KOSZMARÓW

CZYHACZ – dobierz 2 karty ataku intruza i wybierz tę z mniejszą wartością, żeby sprawdzić efekt obrażeń.

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

MYŚLIWY – dobierz 2 karty ataku intruza i wybierz tę z większą wartością, żeby sprawdzić efekt obrażeń.

ŁUPIEŻCA – łupieżca nie może być zabity w standardowy sposób, ale może się wycofać. Jediną możliwością zabicia łupieżcy jest zniszczenie wszystkich leży w grze. Jeżeli miałoby się to wydarzyć, od razu usuńcie figurkę łupieżcy z gry.

LEŻE – dobierz 2 karty ataku intruza i wybierz tę z większą wartością, żeby sprawdzić efekt obrażeń. Jeżeli dowolna z kart ma 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 koszmarów z kolonii intruzów.

Efekt zależy od typu dobrego żetonu:



ŻETON KOSZMARÓW:

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

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

C) Odłóż dobrany żeton intruza na bok.



ŻETON SZALEŃSTWA POSTACI:

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

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

C) Odłóż dobrany żeton szaleństwa postaci do woreczka.



PUSTY ŻETON:

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

2) Odłóż dobrany żeton szaleństwa postaci do woreczka.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Kiedy postać rozpatruje atak z zaskoczenia, dobiera 1 kartę skażenia i rozpatruje kartę paniki.

KOLONIA INTRUZÓW

Dobierzcie 1 żeton koszmarów z woreczka.

Efekt zależy od dobrego 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 o odpowiadającym kolorze rozpatruje kartę paniki.

B) Włóżcie żeton szaleństwa postaci z powrotem do woreczka.



PUSTY ŻETON:

A) Dodajcie losowy żeton koszmarów do kolonii intruzów.

Jeżeli nie ma wystarczająco dużo żetonów koszmarów, nic się nie dzieje.

B) Włóżcie pusty żeton z powrotem do woreczka.

ODPOCZYNEK, KANTYNA I PRYSZNICE

Kiedy postać wykonuje akcję Odpoczynek albo akcję pomieszczeń prysznic i kantyna, może obniżyć poziom szaleństwa o 1. Nie można obniżyć poziomu szaleństwa z 3 na 2.

LABORATORIUM

Żeby przebadać poziom szaleństwa postaci, w laboratorium musi znajdować się przynajmniej 1 postać o poziomie szaleństwa 3 lub większym.

PRZYCZAJENIE

We wszystkich pomieszczeniach, w których znajduje się niezaangażowany w walkę koszmar, i które nie mają sąsiadujących pomieszczeń zawierających postaci (pamiętajcie, że kosmary ignorują zamknięte drzwi)

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

2) Usuńcie figurki koszmarów z tych pomieszczeń i dodajcie po 1 żetonie koszmarów do kolonii intruzów za każdy zdjęty w ten sposób koszmar.