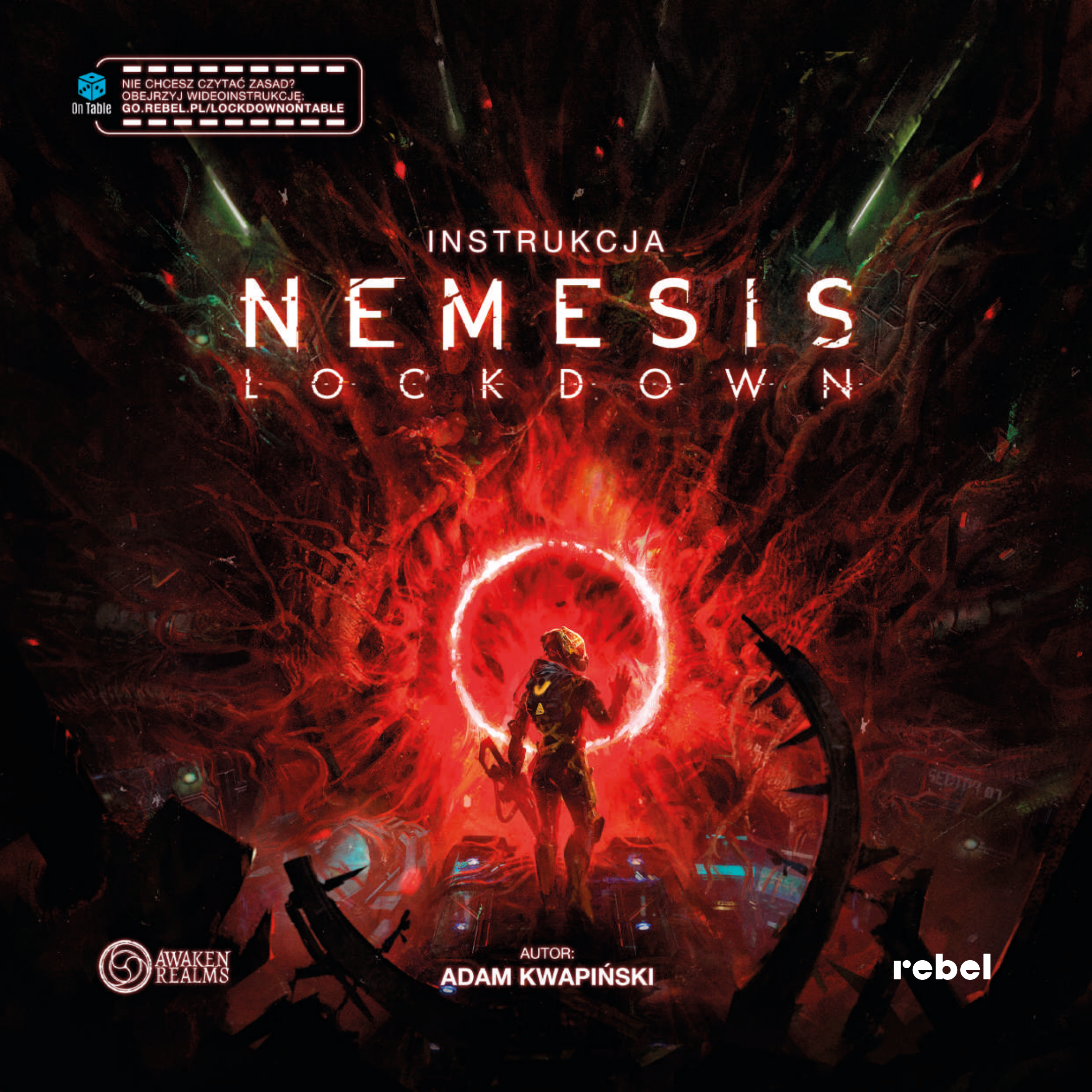
On Table

NIE CHCESZ CZYTAĆ ZASAD?
OBEJRZYJ WIDEOINSTRUKCJĘ:
GO.REBEL.PL/LOCKDOWNONTABLE

INSTRUKCJA

NEMESIS

LOCKDOWN



AWAKEN REALMS

AUTOR:
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

SPIS TREŚCI

2 OPIS GRY
3 WPROWADZENIE
6 **PRZYGOTOWANIE:** KROKI 1–14, PLANSZA GŁÓWNA
8 **PRZYGOTOWANIE:** KROKI 15–21, POSTACIE
9 OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ
STOSY KART ODRZUCONYCH
10 **CELE GRACZY I KONIEC GRY**
REALIZACJA CELÓW
MOMENTY PRZEŁOMOWE W GRZE
11 UCIECZKA Z BAZY
PLANY AWARYJNE
12 KONIEC GRY
SPRAWDZANIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA
13 **PRZEBIEG GRY**
(PRZEBIEG RUNDY, FAZA GRACZY, FAZA WYDARZEŃ)
14 **AKCJE**
BEZ WZGLĘDU NA WALKĘ / POZA WALKĄ / W WALCE
16 **RUCH I ŻETONY EKSPLORACJI**
POMIESZCZENIA I KORYTARZE
BAZA I SEKTORY
AKCJA RUCHU
17 ŻETONY EKSPLORACJI
RZUT NA SZMERY
18 KORYTARZE TECHNICZNE
CIĄGI EWAKUACYJNE
19 ZNACZNIKI SZMERÓW, ŚLUZU, POŻARU, AWARII I ŻETONY DRZWI
20 **SPOTKANIE I WALKA**
21 UCIECZKA POSTACI
OBRAŻENIA I ŚMIERĆ NOCNEGO ŁOWCY
WYCOFANIE SIĘ NOCNEGO ŁOWCY
22 ATAK NOCNEGO ŁOWCY
KARTY SKAŻENIA
23 RANY I ŚMIERĆ POSTACI
WIEDZA I KARTY SŁABOŚCI NOCNYCH ŁOWCÓW
24 **ZASILANIE**
25 **OBIEKTY I PRZEDMIOTY**
RĘCE I PLECAK POSTACI
26 PRZESZUKANIE, SAMORÓBKI I PRZEDMIOTY OSOBISTE
27 **OPIS POMIESZCZEŃ**
POMIESZCZENIA Z KOMPUTEREM
PODSTAWOWE POMIESZCZENIA „I”
28 DODATKOWE POMIESZCZENIA „II”
29 POMIESZCZENIA SPECJALNE
30 **TRYBY ROZGRYWKI**

OPIS GRY

Nemesis: Lockdown jest grą semikooperacyjną, w której wcielasz się w rolę pracownika bazy na Marsie opanowanej przez wrogie organizmy z kosmosu.

Aby wygrać, musisz zrealizować jeden z dwóch celów, które otrzymasz na początku rozgrywki, i dotrwać w jednym kawałku do przybycia oddziału ratunkowego.

Po drodze czeka Cię wiele przeszkód, takich jak spotkania z nową rasą intruzów nazywanych nocnymi łowcami, szybko spadający poziom zasilania, inni gracze, którzy będą mieli swoje własne plany, a czasem „tylko” okrutny los.

Rozgrywka w ***Nemesis: Lockdown*** jest pełna klimatycznych elementów, które – mamy nadzieję – wynagrodzą Ci nieuniknione momenty porażki i konfrontacji z brutalną kosmiczną rzeczywistością.

TWÓRCY

AUTOR GRY: Adam Kwapiński

OPRACOWANIE: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach

TESTY: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Adrian Krawczyk, Krzysztof Belczyk, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki, Wojciech Sujka, Filip Tomaszewski

INSTRUKCJA: Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, William Dovan, Michał Oracz

ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

DTP: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Andrzej Półtoranos

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

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Marcin Świerkot

PODZIĘKOWANIA:
Specjalne podziękowania dla Kena Cunninghama i Jordana Luminaisa, a także dla wszystkich osób, które wsparły nas na Kickstarterze i dzięki którym ta gra miała szansę powstać.

Podziękowania dla wszystkich, którzy przez lata uczestniczyli w testach, i dla tych, którzy testowali grę na Tabletop Simulator.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Monika Żabicka, zespół Rebel

REDAKCJA: zespół Rebel

KILKA SŁÓW OD AUTORA

Stworzenie kontynuacji gry, która odniosła taki sukces jak *Nemesis*, nie należy do łatwych zadań. Dodatkowo praca w pandemicznych warunkach znacznie różni się od typowego procesu tworzenia. Tym bardziej więc jestem wdzięczny, że nie musiałem tej drogi przebyć sam. Jak zawsze zespół Awaken Realms stanął na wysokości zadania i mimo otaczającego nas chaosu dał z siebie wszystko, aby gra, którą trzymacie w rękach, spełniła Wasze oczekiwania.

W tym miejscu chciałbym w szczególności podziękować Marcinowi Świerkotowi, który zdołał osiągnąć idealną równowagę w działaniu. Jako mój wydawca pozwolił mi podjąć ostateczną decyzję co do wypuszczenia *Nemesis: Lockdown* w świat. Natomiast jako mój przyjaciel pomógł mi przezwyciężyć wątpliwości i obawy dotyczące tego projektu i przekonał mnie, że warto go ukończyć. Szczerze mówiąc, nie sądzę, aby wielu osobom udało się tak sprawnie wcielać się w obie te role.

Na koniec pragnę podziękować wszystkim graczom, którzy spędzili niezliczone godziny na pokładzie Nemesis. Wasza radość, którą dzieliliście się w Internecie, napędzała mnie do działania, a częsta śmierć Waszych postaci w grze… no cóż, radowała me serce. Mam nadzieję, że rozgrywki w *Nemesis: Lockdown* będą źródłem niewyczerpanej radości i wyzwań, których Wam i sobie życzę.

Adam Kwapiński

Jeśli graliście w *Nemesis*, możecie pominąć akapity oznaczone brązową kreską. W ten sposób zaznaczyliśmy zasady, które POKRYWAJĄ SIĘ z zasadami *Nemesis*.

Podczas rozgrywki traktujcie słowa „intruz” i „nocny łowca” jako jednoznaczne.

NEMESIS: LOCKDOWN – WPROWADZENIE

Witaj na Marsie! Ta historia została napisana po to, abyście mogli się zapoznać z przebiegiem gry w trybie podstawowym i poznać ogólne zasady rządzące rozgrywką w *Nemesis: Lockdown*. Mamy nadzieję, że jest to łatwy i przyjemny sposób na przyswojenie sobie zasad i że po kilku rozgrywkach będziecie mogli opowiedzieć własne historie rozgrywające się w bazie marsjańskiej!

Obudziła się, *krztusząc się płynami z kapsuły hibernacyjnej. Trzy postacie w kombinezonach ochronnych niosły ją gdzieś w pośpiechu. W powietrzu dało się wyczuć nerwowe napięcie. Ich niepewne ruchy i strach w oczach, który dostrzegła zza zaparowanych osłon, potwierdzały jej domysły.*

Zanim ponownie straciła świadomość, zauważyła obok siebie pojemnik, a w nim jedno ze stworzeń, które zniszczyło jej statek. Była jednak zbyt wyczerpana, aby krzyczeć. Ogarnęła ją ciemność…

Na krzyki przerażenia przyszedł czas, gdy obudziła się uwięziona w ciemnej celi, gdzieś w podziemiach bazy badawczej BSL-4 na Marsie. Zdała sobie wtedy sprawę, że już nigdy nie wróci do domu, nigdy nie będzie mieć okazji, aby opłakać przyjaciół, którzy zginęli na pokładzie Nemesis, ale przede wszystkim już nigdy nie pozbędzie się koszmarów przepełnionych obrazami kłów i wypruwanych wnętrzności.

Przez pierwszy tydzień żywiła nikłą nadzieję, że to rutynowa kwarantanna, że pewnego dnia ją wypuszczą i powróci do świata wypełnionego światłem. Jednak z biegiem czasu prawda o sytuacji, w której się znalazła, zaczęła zatruwać jej myśli niczym zimny obślizgły pasożyt. Co prawda dla świata zewnętrznego była już martwa, ale dla międzyplanetarnych korporacji, które zorganizowały tę mistyfikację z wypadkiem przemysłowym, wciąż miała pewną wartość – była jedynym żyjącym uczestnikiem ich chorego eksperymentu.

Stała się teraz zagrożeniem. Traktowali ją jak stworzenia pojmane na statku – podchodzili do niej z taką samą ostrożnością i z takim samym brakiem wyrzutów sumienia. Najróżniejsze badania i biopsje nie wyrządziły jej nawet w połowie takiej krzywdy jak świadomość, że w ich oczach przestała być człowiekiem. Została nosicielem niebezpiecznego patogenu, którego nie rozumieli.

Po pewnym czasie zrobiła prowizoryczny nóż z metalowego płaskownika, którym tarła każdej nocy o ramę łóżka. Zaczęła także zapamiętywać kroki rozbrzmiewające za drzwiami celi i podsłuchiwać strzępki rozmów, tworząc w głowie mapę laboratorium. Nie wiedziała, że w innych celach, te stworzenia robiły dokładnie to samo.

Tylko z jedną różnicą – były od niej szybsze. Pewnego dnia w bazie zawyły syreny alarmowe i rozległy się strzały. Potem usłyszała krzyki. Roznoszące się z głośników ostrzeżenie potwierdziło jej najgorsze obawy – w całym kompleksie ogłoszono lockdown…

Po raz drugi musiała ratować swoje życie. Za pomocą prowizorycznego noża rozmontowała panel przy drzwiach i uciekła z celi. Inni ludzie na tym poziomie byli już martwi, co oznaczało, że będzie miała niemiłe towarzystwo. Charakterystyczne szmery i makabryczne odgłosy konsumpcji brzmiały nazbyt znajomo. Zasilanie w bazie słabło. Ktoś – albo coś – uszkodził generator. Przygaszone światła ostrzegawcze nadawały scenom rzezi dość surrealistyczny klimat.

Uśmiechnęła się do siebie.

W przeciwieństwie do pracowników bazy posiadała praktyczną wiedzę na temat tych stworzeń. Jej ruchy były ciche i ostrożne. Często przystawała, aby nasłuchiwać szmerów w sąsiednich korytarzach i pomieszczeniach. To był jedyny sposób, aby się dowiedzieć, gdzie czają się te bestie. Doświadczenie nauczyło ją, że gdy je zobaczy, będzie już za późno.

Dotarła do szybu windy. Co prawda winda nie działała, ale dla kogoś, kto osiem lat pracował na rozlatującym się statku górniczym, nie stanowiło to problemu. Przekierowała do szybu obwód awaryjny. Sektor za jej plecami natychmiast pogrążył się w nieprzeniknionej ciemności. W oddali rozległ się krzyk. Wiedziała, że nie może się nim przejmować.

Na wyższej kondygnacji zasilanie jeszcze działało. Z głośników rozbrzmiewało ostrzeżenie, że wkrótce nastąpi autodestrukcja bazy. Ostrożnie skręciła za róg do pokoju łączności i zamarła. Przed sobą zobaczyła pochyloną nad konsolą postać. Zrobiła krok do przodu, unosząc stworzoną naprędce prowizoryczną broń. Gdy była uwięziona w celi, często fantazjowała o tym, co zrobi swoim oprawcom…

Okazało się, że to tylko śmiertelnie przerażony starszy mężczyzna. Sądząc po jego kombinezonie, był zwykłym sprzątaczem. Postanowili trzymać się razem – więźniarka i zamiatacz podłóg. Ona wiedziała, jak przeżyć. On natomiast wiedział, jak się stąd wydostać. Opowiedział jej o systemie wysyłki cargo, dzięki któremu wysyłano i odbierano kontenery z ładunkiem. To była ich szansa na ucieczkę z bazy! Mężczyzna zgodził się ją tam zaprowadzić.

Na tym poziomie bazy stworzeń było o wiele więcej pomimo światła, którego zdawały się nienawidzić. Z niezdarnym towarzyszem było jej teraz dużo trudniej nie zwracać na siebie ich uwagi. Bestie wydawały się wręcz lgnąć do niego, jak gdyby sam jego zapach je przyciągał. Ona akurat nie wyczuwała w nim niczego niezwykłego.

Dwukrotnie musieli salwować się ucieczką, gdy bestie ich zauważyły. Raz musieli stanąć do walki. Nafaszerowali wtedy gwoździami intruza, który na nich nacierał. Gdy w końcu zwolnił, wbiła mu w czaszkę swój prowizoryczny nóż. Zrezygnowała z wyciągnięcia go z podrygujących zwłok, chociaż była do niego przywiązana i zdążyła nadać mu pieszczotliwą nazwę. Teraz miała nowego kompana. Dobrze mieć kogoś za swoimi plecami, nawet jeśli jest tak niezgrabny jak ten sprzątacz. Powoli zaczynała go lubić. W końcu chyba tylko oni ocaleli.

Razem dotarli do drzwi, za którymi skrywał się moduł systemu wysyłki cargo. Kawałek pancernej stali pokrywały wyraźne ślady ostrych pazurów. Wygląda na to, że mają mnóstwo czasu.

– Drzwi wysiadły – powiedział sprzątacz, nerwowo naciskając przycisk otwierający. – Możesz coś z tym zrobić?

Bez słowa zabrała się do rozmontowywania panelu. Jedno spojrzenie na zielone lampki na płytce obwodu wystarczyło, aby jej serce przyspieszyło. Odskoczyła w tył, ale była za wolna. Dostała w głowę ciężkim wieszakiem na ubrania i osunęła się na podłogę. Korzystając z tego, że była zamroczona uderzeniem, sprzątacz otworzył drzwi, przecisnął się przez nie i zamknął za sobą.

– Bardzo mi przykro – krzyknął przez pancerne szkło. – Wiem, jaki jest plan awaryjny. Jeden z dowódców wysłał kod szary do centrali, widziałem na własne oczy. Wkrótce pojawi się tu zespół szybkiego reagowania. Ma rozkaz zrównać to miejsce z ziemią i ocalić tylko jedną osobę, która będzie miała przy sobie potrzebną im próbkę.

Po tych słowach sprzątacz wyjął coś z wnętrza kombinezonu. Przez uderzenie wciąż trudno jej było skupić wzrok – upłynęła dłuższa chwila, zanim rozpoznała trzymany przez niego przedmiot. Jajo i to na dodatek pokryte śluzem! To ono przyciągało te stworzenia.

Odchodząc od drzwi, uśmiechnęła się szelmowsko. Wiedziała, że korporacja używa tych samych kodów awaryjnych na wszystkich swoich statkach i we wszystkich obiektach. Kody były tajne i mało kto znał więcej niż jeden lub dwa, z którymi miał do czynienia w praktyce. Przypomniała sobie, że gdy centrala chce zlikwidować wszystkich oprócz swojego tajnego agenta, używa kodu fioletowego. Takiego właśnie użył jej dawny kapitan, chcąc zbiec ze statku z larwą intruza.

Nie wiedziała, co oznacza kod szary, ale lepiej być przygotowaną na najgorsze. Przez moment poczuła pokusę powrotu do izolatki, której grube ściany i wytrzymałe drzwi mogły ochronić ją przed tymi stworzeniami. Istniał jednak jeszcze jeden sposób… Z podsłuchanych rozmów strażników wynikało, że kompleks składa się z kilku budynków, do których można podjechać łazikiem zaparkowanym przed wyjściem.

Aby szybciej dotrzeć do bramy, przeczołgała się przez jeden z korytarzy technicznych, starając się nie myśleć, co by się stało, gdyby natknęła się w tej ciasnocie na intruza.

Na szczęście łazik na nią czekał! Zaczęła ładować na niego wszystko, co mogło się przydać, choć pojazd nie wyglądał na specjalnie pojemny. Nagła seria strzałów zmusiła ją do skoku za osłonę. W jej stronę kuśtykał wartownik, ostrzeliwując korytarz karabinem szturmowym, który aż zbielał z przegrzania. Równocześnie zauważyła dwie lub trzy sylwetki mknące z niebywałą szybkością w ich stronę. Wartownik dopadł pojazdu i zajął miejsce za kierownicą, pozostawiając smugi krwi na białej desce rozdzielczej. Przez chwilę chciała wyskoczyć z cienia i dołączyć do niego, ale jedno spojrzenie na głębokie rany na jego plecach i bokach wystarczyło, aby porzucić tę myśl. Z tyloma ranami na pewno jest zarażony. Przebywanie blisko niego było zbyt ryzykowne.

Koła ruszyły z miejsca. Łazik odjechał w stronę bunkra majaczącego w czerwonej marsjańskiej burzy piaskowej. Co gorsza, stworzenia nie podążyły za nim, ale zaczęły węszyć. Najwyraźniej złapały jej trop. Chwyciła ciężki klucz nastawny przygotowana do zadania ciosu.

A niech to!

Odgoniła napływającą falę rozpaczy. Przecież raz udało jej się ujść z życiem, więc może powtórzyć ten wyczyn. Natychmiast w myślach przywołała plan całego górnego sektora. Mając do dyspozycji elementy kombinezonów ochronnych, rolkę taśmy naprawczej i dodatkowe butle z tlenem, mogła zrobić skafander, w którym opuści to miejsce o własnych siłach.

Już miała wykonać krok naprzód, gdy zmroził ją nagły podmuch powietrza za plecami. Odwróciła się powoli. W ciemnym kącie pomieszczenia ogromny kształt, którego głowa była trzy razy większa od jej głowy, osuwał się na podłogę.

Nie mogła opanować drżenia. Uświadomiła sobie, że na Nemesis te stworzenia nigdy nie osiągnęły ostatecznej formy, którą właśnie miała przed sobą.

Czy to coś było tak szybkie, na jakie wyglądało?

Zaraz miała się o tym przekonać.

ELEMENTY GRY

1 dwustronna plansza

6 plansz postaci

1 skaner

1 woreczek (kolonia nocnych łowców)

1 dwustronna plansza laboratorium (nocnych łowców i intruzów)

2 kości walki (k6) i 2 kości przewagi (k6)

2 karty z opisem pomieszczeń

2 kości szmerów (k10)

6 kolorowych nakładek na podstawki figurek

5 plastikowych podstawek na karty (plecaki)

3 kafelki pomieszczeń specjalnych

10 kafelków pomieszczeń „I”

9 kafelków pomieszczeń „II”

ŻETONY I ZNACZNIKI

1 żeton pierwszego gracza

1 żeton łazika

18 znaczników statusów

30 znaczników amunicji/obrażeń /użycia

30 znaczników szmerów

12 znaczników pożaru

11 żetonów drzwi

1 żeton bramy głównej

20 żetonów eksploracji podziemnej

4 żetony zasilania

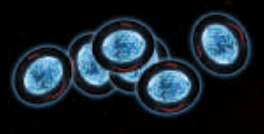
7 żetonów SWC

6 żetonów wiedzy

8 żetonów trucheł

10 liczników lekkich obrażeń (1–8) nocnych łowców

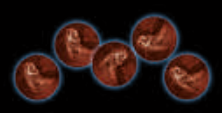
3 liczniki dużych obrażeń (1–12) nocnych łowców



8 żetonów jaj

10 znaczników awarii

7 żetonów planów awaryjnych



5 żetonów zwłok postaci

27 żetonów nocnych łowców (8 larw, 3 pełzacze, 12 dorosłych osobników, 2 reproduktory, 1 królowa, 1 pusty żeton)

1 żeton czasu

1 żeton procedury alarmowej

1 żeton wentylacji

1 żeton autodestrukcji

1 żeton windy

FIGURKI

6 postaci
(Ocalała, Haker, Astrobiolożka, Wartownik, Sprzątacz, Królik doświadczalny)

6 larw

3 pełzacze

8 dorosłych osobników

2 reproduktory

1 królowa

KARTY

60 kart akcji (po 10 na postać)

18 kart celów (9 osobistych i 9 korporacyjnych)

27 kart skażenia

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

25 kart głębokich ran

20 kart ataku nocnych łowców

22 karty wydarzeń

6 kart słabości nocnych łowców

6 kart przedmiotów osobistych postaci

6 kart wyboru postaci

6 kart akcji komputera

5 kart pomocy

5 kart opisu planów awaryjnych

5 kart zasad nocnych łowców

30 kart czerwonych przedmiotów (militarnych)

30 kart żółtych przedmiotów (technicznych)

30 kart zielonych przedmiotów (medycznych)

15 kart niebieskich przedmiotów (samoróbek)

4 karty przedmiotów startowych postaci

ELEMENTY TRYBU ZAAWANSOWANEGO

10 kart celów „Solo/Koop”

Te elementy nie są używane w trybie podstawowym.

8 kart powierzchni Marsa

Te elementy nie są używane w trybie podstawowym.

1 kość powierzchni Marsa (k12)

Ten element nie jest używany w trybie podstawowym.

10 żetonów eksploracji powierzchniowej

10 wymiennych kart akcji Pilota z gry *Nemesis*

6 wymiennych kart przedmiotów osobistych z gry *Nemesis*

20 wymiennych kart wydarzeń z gry *Nemesis*

PRZYGOTOWANIE GRY: KROKI 1–14, PLANSZA GŁÓWNA

SYMBOLE NOCNYCH ŁOWCÓW

LARWA

PEŁZACZ

DOROSŁY OSOBNIK

REPRODUKTOR

KRÓLOWA

1] Położ**ć**ie **planszę główną** na stole stroną podstawową ku górze (jak pokazano na ilustracji).

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

2] Umieśćcie następujące **kafelki pomieszczeń** na odpowiednich polach na planszy (jak pokazano na ilustracji).

A) **Izolatkę** (położ**ć**ie kafelek stroną bez akcji pomieszczenia ku górze),
B) **Magazyn**,
C) **Zasilanie awaryjne**.

3] Potasujcie wszystkie **kafelki pomieszczeń „II”** i losowo rozłóż**ć**ie zakryte na polach na planszy oznaczonych cyfrą II.

*Pozostałe pomieszczenia „II” odłóż**ć**ie do pudełka.*

Uwaga! W każdej rozgrywce bierze udział tylko część pomieszczeń „II”, gdyż jest ich więcej niż odpowiednich pól na planszy. Gracze nie wiedzą, jakie dokładnie pomieszczenia znalazły się w bazie.

Uwaga! Odkładając jakiekolwiek elementy do pudełka, starajcie się nie patrzeć na ich treść.

4] Następnie tą samą metodą rozłóż**ć**ie **kafelki pomieszczeń „I”** na polach oznaczonych cyfrą I.

5] Potasujcie **żetony eksploracji podziemnej**, nie patrząc na ich treść, i położ**ć**ie po 1 zakrytym żetonie na każdym zakrytym kafelku pomieszczenia.

*Pozostałe żetony eksploracji podziemnej odłóż**ć**ie do pudełka.*

Uwaga! W grze „Nemesis: Lockdown” występują 2 rodzaje żetonów eksploracji: żetony eksploracji podziemnej i żetony eksploracji powierzchniowej. Żetony eksploracji powierzchniowej są używane wyłącznie podczas rozgrywki na alternatywnej stronie planszy.

Więcej o alternatywnej stronie planszy – zob. „Tryby rozgrywki” str. 30.

6] Położ**ć**ie **żeton bramy głównej** i **żeton łazika** na odpowiednich polach na planszy, a **żeton windy** – obok planszy (jak pokazano na ilustracji).

7] Losowo rozłóż**ć**ie **żetony zasilania** – 3 na odpowiednich polach w sektorach i 1 na żetonie windy. Żetony o numerach 1 i 2 położ**ć**ie niebieską stroną ku górze, a żetony o numerach 3 i 4 czerwoną stroną ku górze. Niebieska strona żetonu zasilania oznacza, że dany sektor bazy ma aktywne zasilanie, a czerwona – że jest pozbawiony zasilania.

Więcej o zasilaniu – zob. „Zasilanie” str. 24.

8] Potasujcie **żetony SWC**, nie patrząc na ich treść, i położ**ć**ie po 1 zakrytym żetonie na każdym polu pod torem czasu.

*Pozostały żeton odłóż**ć**ie do pudełka.*

9] Obok planszy głównej położ**ć**ie **planszę laboratorium nocnych łowców**, a na niej na odpowiednich polach następujące elementy:

– 5 **żetonów jaj** na polu „Gniazdo”,
– 3 losowe **karty słabości nocnych łowców**. Odkryjcie pierwszą kartę od lewej, a pozostałe zostawcie zakryte.

*Odłóż**ć**ie wszystkie pozostałe karty słabości do pudełka.*

Uwaga! W przeciwieństwie do gry „Nemesis” pierwsza karta słabości jest odkryta od początku rozgrywki. Możecie z niej korzystać dopiero wtedy, gdy poziom wiedzy Waszej postaci wynosi co najmniej 3. Jeśli Wasza postać należy do ocalałych z Nemesis, możecie korzystać z odkrytej karty słabości od początku rozgrywki.

Więcej o słabościach nocnych łowców – zob. str. 23.

10] Włóż**ć**ie do **kolonii nocnych łowców** (woreczka) następujące **żetony nocnych łowców**: 1 pusty żeton, 4 larwy, 1 pełzacza, 1 królową, 3 dorosłe osobniki.

Następnie dołóż**ć**ie po 1 dorosłym osobniku za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce.

Pozostałe żetony nocnych łowców położ**ć**ie obok planszy – będą potrzebne podczas rozgrywki.

Obok planszy położ**ć**ie także **żetony trucheł** – będziecie nimi zaznaczać nocnych łowców zabitych w trakcie rozgrywki.

11] Potasujcie i położ**ć**ie obok planszy następujące stosy kart (zakryte): 3 **stosy kart przedmiotów** (każdy w innym kolorze), **stos kart wydarzeń**, **stos kart ataku nocnych łowców**, **stos kart skażenia** i **stos kart głębokich ran**.

Potasujcie **stos kart akcji komputera** i położ**ć**ie na odpowiednim polu na planszy. Następnie odkryjcie wierzchnią kartę ze stosu. Jeśli odkryliście kartę „Lockdown”, odkryjcie kolejną kartę, a tę wtasujcie z powrotem do stosu.

Położ**ć**ie **stos kart samoróbek** obok 3 stosów kart przedmiotów.

Położ**ć**ie **skaner** obok stosu kart skażenia.

12] Położ**ć**ie pozostałe znaczniki, żetony i kości obok planszy:

– **znaczniki pożaru**,
– **znaczniki awarii**,
– **znaczniki szmerów**,
– **znaczniki amunicji/obrażeń/użycia**,
– **liczniki lekkich i dużych obrażeń nocnych łowców**,
– **znaczniki statusów** (używane jako powierzchowne rany/śluz/sygnał),
– **żetony drzwi**,
– **żetony zwłok postaci**,
– 2 **kości walki**,
– 2 **kości szmerów**,
– 2 **kości przewagi**,
– **żeton pierwszego gracza**.

13] Położ**ć**ie **żeton procedury alarmowej**, **żeton autodestrukcji** i **żeton wentylacji** obok planszy. Mogą być potrzebne podczas rozgrywki.

14] Położ**ć**ie **żeton czasu** nieaktywną (czerwoną) stroną ku górze na (zielonym) polu „15” na torze czasu.

Przygotowanie planszy zostało ukończone! Teraz należy przygotować Wasze postacie. Szczegóły znajdziecie na str. 8.

Zmiana. Jeśli graliście w „Nemesis”, zapewne pamiętacie, że kolejne rundy odmierzaliście za pomocą znacznika statusu. W „Nemesis: Lockdown” służy do tego osobny element – żeton czasu.

12

11

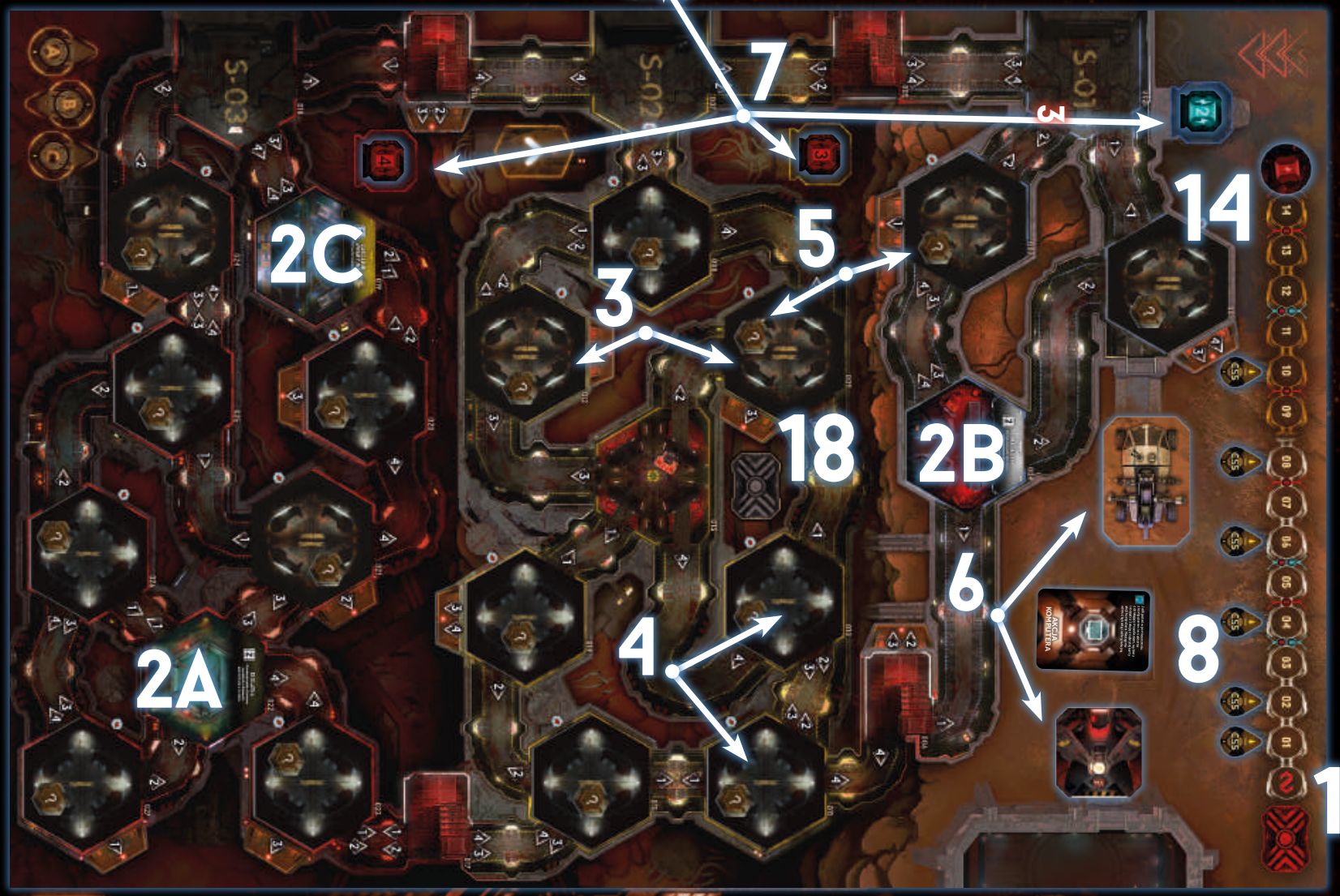
10

9

6

13

7



PRZYGOTOWANIE GRY: KROKI 15–21, POSTACIE

15] Weźcie tyle **kart pomocy**, **kart opisu planów awaryjnych** i **kart zasad nocnych łowców**, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce, i rozdajcie po 1 losowej karcie danego rodzaju każdemu z nich. Karty pomocy określają kolejność wyboru postaci (krok 19). W grze 3-osobowej użyjcie tylko kart o numerach 1–3, w grze 4-osobowej – kart o numerach 1–4 itd.

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

Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Więcej o kartach celów – zob. „Realizacja celów" str. 10.

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

Oto Twój plecak, czyli miejsce do przechowywania niecięższych przedmiotów. Masz pełen przegląd swojego ekwipunku, podczas gdy pozostali gracze mogą się go jedynie domyślać.

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

symbol liczby graczy

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

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty celów do pudełka.

Gdy w grze pojawi się pierwszy nocny łowca, każdy gracz musi wybrać, którą ze swoich 2 kart celów chce zachować (drugą odkłada do pudełka).

Więcej o pierwszym spotkaniu z nocnym łowcą – zob. str. 10.

Wskazówka. Gracze otrzymują karty celów, zanim dokonają wyboru postaci, aby mogli wybrać postać, która najlepiej nada się do ich realizacji.

18] Potasujcie **żetony planów awaryjnych** i rozdajcie po 1 zakrytym żetonie każdemu z graczy. Gracze trzymają treść swoich żetonów planów awaryjnych w tajemnicy przed innymi graczami!

W rozgrywce 2-osobowej rozdajcie każdemu z graczy po 2 zakryte żetony planów awaryjnych.

Następnie połóżcie 1 zakryty żeton planu awaryjnego na polu za torem czasu. Jest to obowiązujący plan awaryjny, którego treść pozostaje tajemnicą do końca rozgrywki. Oznacza to, że nie można podejrzeć tego żetonu, korzystając z efektów występujących w grze.

Pozostałe żetony planów awaryjnych umieśćcie w zakrytym stosie na odpowiednim polu obok Centrum szybkiego reagowania na planszy głównej – stanowią pulę neutralną.

Więcej o planach awaryjnych – zob. str. 11.

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.

Po wyborze postaci odłóżcie karty niewybranych postaci z powrotem do pudełka. Nie będą używane w grze.

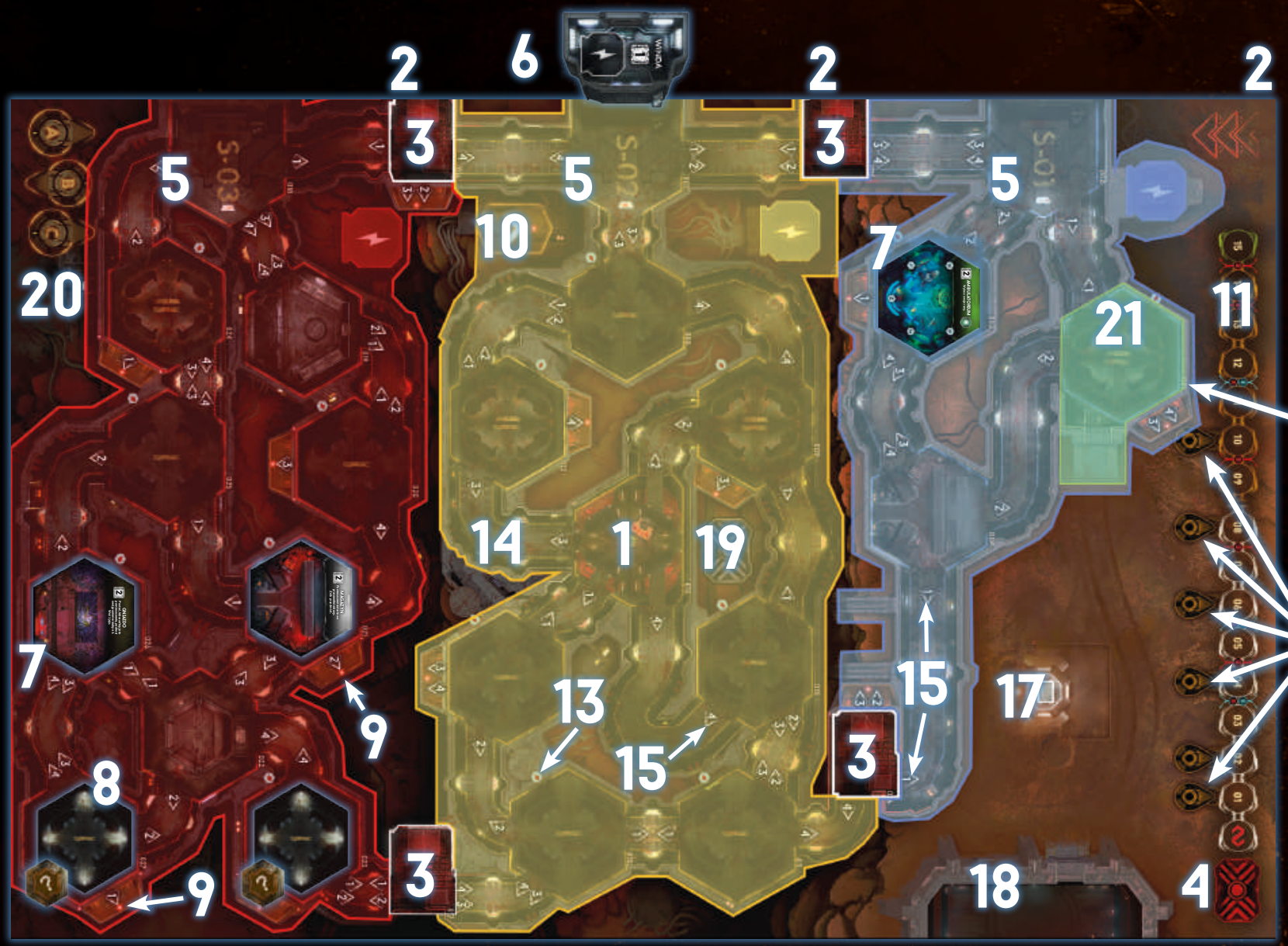
20] Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

- **A)** **Planszę postaci**, którą wybrał w poprzednim kroku.
- **B)** **Figurkę** swojej postaci, którą umieszcza w odpowiednim pomieszczeniu. Ocalali z Nemesis rozpoczynają grę w Izolatce, a pracownicy bazy – w Magazynie.

  Ocalała, Królik doświadczalny, Medyk i wszystkie postacie z gry „Nemesis" i dodatku „Pokłosie" są uważani za ocalałych. Wszystkie pozostałe postacie są pracownikami bazy.
- **C)** **Stos kart akcji** swojej postaci, który tasuje i kładzie zakryty po lewej stronie planszy postaci.
- **D)** **Kartę przedmiotu startowego** swojej postaci (jeśli taka występuje), którą umieszcza odkrytą w 1 z 2 rąk na planszy postaci (nie dotyczy Astrobiolożki, której kartę kładzie się z boku). Następnie na karcie przedmiotu należy umieścić wskazaną na niej liczbę **znaczników amunicji/użycia**. Niektóre z postaci (np. Królik doświadczalny i Ocalała) rozpoczynają grę bez przedmiotów startowych!
- **E)** **Kartę przedmiotu osobistego** swojej postaci, którą kładzie poziomo obok swoich kart celów. Na początku gry ten przedmiot jest **nieaktywny**, ale po spełnieniu określonych warunków gracz może go aktywować.

  Odłóżcie pozostałe plansze postaci i przypisane im elementy do pudełka. Nie będą używane w grze.
- **F)** Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych z prawej strony swojej planszy postaci. Tu będziesz odrzucać swoje karty akcji i dokładać karty skażenia.
- **G)** **Żeton wiedzy**, który umieszcza nieaktywną stroną (z pustą kolbą) ku górze na planszy laboratorium nocnych łowców. Jeśli Twoja postać jest pracownikiem bazy, umieść swój żeton wiedzy na polu „1" na torze wiedzy. W innym przypadku umieść żeton na polu „3".

21] Gracz 1 otrzymuje **żeton pierwszego gracza**.



STOSY KART ODRZUCONYCH

Obok każdego z wymienionych stosów zostawcie miejsce na karty odrzucone: przedmiotów, wydarzeń, ataku nocnych łowców i głębokich ran.

Uwaga! Gdy gracz odrzuca kartę skażenia, odkłada ją na swój stos odrzuconych kart akcji po prawej stronie planszy postaci. Aby pozbyć się karty skażenia, gracz musi skorzystać z efektu, który pozwala usunąć taką kartę z gry.

Wszystkie wyżej wymienione karty należy odrzucać odkryte.

Wszystkie znaczniki należy odrzucać na odpowiednie stosy.

OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ

1] Centrum szybkiego reagowania (pomieszczenie specjalne)
2] Sektory S-01, S-02 i S-03
3] Schody ewakuacyjne
4] Pole obowiązującego planu awaryjnego
5] Szyb windy (pomieszczenia specjalne)
Ważne! Podczas ruchu pomieszczenia specjalne są traktowane jak odkryte pomieszczenia.
6] Żeton windy
7] Przykłady odkrytych pomieszczeń
8] Przykład nieodkrytego pomieszczenia
9] Przykłady wejść do korytarzy technicznych
10] Pole specjalne korytarzy technicznych
11] Tor czasu
12] Pola na żetony SWC
13] Przykład licznika przedmiotów
14] Przykład korytarza
15] Przykłady numeru korytarza
16] Przykład numeru pomieszczenia
17] Pole kart akcji komputera
18] Brama główna i Bunkier
19] Pula neutralna
20] Pole kapsuł SWC
21] Pole wyjścia – na planszy głównej jest to pole numer 001

CELE GRACZY I KONIEC GRY

CELE GRACZY

Rozgrywka w *Nemesis: Lockdown* może się zakończyć zwycięstwem kilku graczy, co nie oznacza jednak, że jest to w pełni kooperacyjna gra. Co prawda gracze mogą (i do pewnego stopnia na pewno powinni) ze sobą współpracować, ale każdy ma odrębny cel osobisty do spełnienia. Gracze realizują swoje cele niezależnie od siebie.

Aby uznać gracza za zwycięzcę, muszą zostać spełnione 3 warunki:

1] **Postać gracza przeżyła**, co oznacza 1 z 3 opcji: [1] gracz zamknął się w Izolatce, a baza nie została zniszczona, **albo** [2] gracz użył kapsuły SWC, aby ewakuować się z bazy, **albo** [3] gracz dotarł do Bunkra. Następnie postać musi przeżyć sprawdzenie planu awaryjnego.

2] **Postać gracza przeszła pomyślnie ostateczne skanowanie**.

3] **Gracz zrealizował cel** z wybranej karty celu.

Więcej o Izolatce – zob. „Opis pomieszczeń" str. 29.
Więcej o Bunkrze i Systemie wysyłki cargo – zob. „Ucieczka z bazy" str. 11.
Więcej o ostatecznym skanowaniu – zob. str. 12.

REALIZACJA CELÓW

Jako że realizacja większości celów wymaga pewnej znajomości gry (np. akcji pomieszczeń, zasad zniszczenia bazy, zasad działania kapsuł SWC), poniżej znajdziecie wskazówki, które mogą pomóc początkującym graczom odnaleźć właściwy rozdział w instrukcji.

Ważne! Bez względu na wybrany cel postać musi przeżyć, aby wygrać. Oznacza to, że musi opuścić bazę w kapsule SWC, uciec do Bunkra albo zamknąć się w Izolatce.

POSTAĆ GRACZA X NIE MOŻE PRZEŻYĆ

Postać wskazanego gracza nie może być żywa na koniec gry. Nie musisz jej zabijać – musi po prostu być martwa. Możesz na przykład uwięzić tę postać w pomieszczeniu, w którym szaleje pożar, lub doprowadzić do jej spotkania z nocnym łowcą. A może nawet poprosić o pomoc innego gracza?

Możesz także uciec z bazy w kapsule SWC albo uciec do Bunkra, porzucając resztę postaci w bazie, w której szaleje pożar, piętrzą się awarie, odliczanie do autodestrukcji jest w toku, i mieć nadzieję, że wszyscy zginą lub baza po prostu zawali im się na głowy.

Więcej o Izolatce – zob. „Opis pomieszczeń" str. 29.
Więcej o kapsułach SWC – zob. „Ucieczka z bazy" str. 11.
Więcej o znacznikach pożaru i znacznikach awarii – zob. str. 19.
Więcej o autodestrukcji – zob. str. 10.

TWOJA POSTAĆ PRZEŻYJE JAKO JEDYNA

Żadna inna postać oprócz Twojej nie może przeżyć na koniec gry.

NIKT Z OCALAŁYCH Z NEMESIS NIE MOŻE PRZEŻYĆ

Postaciami ocalałymi z Nemesis są Królik doświadczalny, Ocalała, Medyk i wszystkie postacie z gry *Nemesis* i dodatku *Pokłosie*.

Więcej o rozgrywce z postaciami z gry „Nemesis" i dodatku „Pokłosie" – zob. str. 30.

WYSŁANIE SYGNAŁU

Aby wysłać sygnał, musisz zlokalizować Pokój łączności i wykonać w nim akcję pomieszczenia. Pokój łączności zawsze znajduje się na planszy – to pomieszczenie z „I" na rewersie.

Więcej o Pokoju łączności – zob. „Opis pomieszczeń" str. 28.

ODKRYCIE SŁABOŚCI

Postać może odkryć słabości nocnych łowców poprzez przyniesienie odpowiedniego obiektu do Laboratorium i wykonanie w nim akcji pomieszczenia. Nie ma przy tym znaczenia, kto przebadał obiekt. Ważne, że na koniec gry dana słabość jest odkryta.

Obiektami są: żetony jaj, żetony zwłok postaci i żetony trucheł.

Jaja można znaleźć w Gnieździe. Gniazdo zawsze znajduje się na planszy – to pomieszczenie z „I" na rewersie.

Zwłoki postaci to żetony, które kładzie się w pomieszczeniu, w którym postacie zginęły.

Truchła to żetony, które kładzie się w pomieszczeniu, w którym nocni łowcy zginęli.

Laboratorium zawsze znajduje się na planszy – to pomieszczenie z „I" na rewersie.

Więcej o słabościach nocnych łowców – zob. str. 23.
Więcej o obiektach – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.
Więcej o Laboratorium i Gnieździe – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27.

ZNISZCZENIE GNIAZDA

Gniazdo jest zniszczone, gdy nie pozostały w nim żadne żetony jaj. Aby zniszczyć jajo, należy zadać mu co najmniej 1 obrażenie i usunąć jego żeton z planszy.

Gniazdo zawsze znajduje się na planszy – to pomieszczenie z „I" na rewersie.

Więcej o Gnieździe – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27.

UKOŃCZENIE GRY Z POZIOMEM WIEDZY WYNOSZĄCYM MINIMUM X

Na koniec gry Twoja postać musi posiadać wiedzę na poziomie X albo wyższym.

Więcej o wiedzy – zob. str. 23.

AKTYWOWANIE SWOJEGO ŻETONU WIEDZY

Aby aktywować żeton wiedzy swojej postaci, musisz zlokalizować Archiwum i wykonać w nim akcję pomieszczenia.

Archiwum zawsze znajduje się na planszy – to pomieszczenie z „I" na rewersie.

Więcej o żetonie wiedzy – zob. „Wiedza" str. 23.

WSZYSTKIE POMIESZCZENIA W SEKTORACH X I Y MUSZĄ ZOSTAĆ ODKRYTE

Baza jest podzielona na 3 sektory. Od strony toru czasu znajduje się sektor S-01, następnie sektor S-02 i na końcu sektor S-03. Aby zrealizować ten cel, wszystkie pomieszczenia w obu sektorach wymienionych na karcie celu muszą być odkryte na koniec gry.

Więcej o sektorach – zob. „Baza i sektory" str. 16.

MOMENTY PRZEŁOMOWE W GRZE

W trakcie rozgrywki pojawiają się 4 momenty przełomowe, które są niezależne od aktualnie rozgrywanej rundy i następują po spełnieniu określonych warunków:

- **Pierwsze spotkanie z nocnym łowcą.**
- **Śmierć pierwszej postaci.**
- **Odblokowanie Izolatki.**
- **Odwrócenie żetonu autodestrukcji czerwoną stroną ku górze – autodestrukcja bazy jest nieunikniona.**

PIERWSZE SPOTKANIE Z NOCNYM ŁOWCĄ

Gdy pierwsza **figurka nocnego łowcy** (dowolnego rodzaju) pojawi się na planszy, **każdy z graczy natychmiast wybiera 1 z 2 kart celów**. Niewybrane karty należy usunąć z gry, nie ujawniając ich treści. Następnie rozgrywane jest spotkanie, które wywołało tę sytuację, i gra toczy się dalej normalnym trybem.

Od tej chwili każdy gracz ma tylko 1 kartę celu, który chce zrealizować (**nadal nie może go zdradzić pozostałym graczom**).

Uwaga! Gracze nie mogą przeglądać kart celów odrzuconych przez innych graczy.
Uwaga! W tym wypadku jaja nie są traktowane jako nocni łowcy.
Więcej o spotkaniach – zob. „Spotkanie i walka" str. 20.

ŚMIERĆ PIERWSZEJ POSTACI

Gdy pierwsza postać (któregokolwiek z graczy) umrze, komputer natychmiast otwiera bramę główną, aby pozostałe postacie mogły opuścić bazę.

Gdy brama główna zostaje otwarta, usuńcie jej żeton z planszy.

Więcej o bramie głównej i Bunkrze – zob. „Ucieczka z bazy" str. 11.

IZOLATKA

Gdy żeton czasu dotrze na pierwsze białe pole („08") na torze czasu, Izolatka zostaje odblokowana. Postacie **nie mogą** się w niej zamknąć, zanim to nie nastąpi.

Uwaga! Aktywacja procedury alarmowej pozwala postaciom zamknąć się w Izolatce wcześniej.

Więcej o procedurze alarmowej – zob. str. 11.

AUTODESTRUKCJA

Aby rozpocząć odliczanie do autodestrukcji, należy wykonać akcję pomieszczenia w Systemie chłodzenia. Gracz, który ją wykonał, umieszcza żeton autodestrukcji 3 pola na prawo od żetonu czasu na torze czasu (między żetonami powinny być 2 puste pola). Żeton należy umieścić żółtą stroną ku górze.

Uwaga! Dopóki żółta strona żetonu autodestrukcji jest widoczna, gracze mogą przerwać odliczanie w Generatorze.

Więcej o Systemie chłodzenia i Generatorze – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27.

Gdy żeton czasu przesunie się na pole z żółtym żetonem autodestrukcji, należy przesunąć żeton autodestrukcji o 3 pola w prawo i odwrócić czerwoną stroną ku górze.

Gdy to nastąpi, brama główna automatycznie się otwiera (**należy usunąć jej żeton z planszy**) i gracze nie mogą przerwać odliczania do autodestrukcji.

Uwaga! W tym momencie należy także otworzyć bramę główną.

Gdy żeton czasu przesunie się na pole z czerwonym żetonem autodestrukcji, baza zostaje natychmiast zniszczona. Wszystkie przebywające w niej postacie (i nocni łowcy) giną.

Uwaga! Jeśli żeton autodestrukcji ma się znaleźć poza torem czasu, należy go umieścić na ostatnim polu na torze. Jego efekt należy rozpatrzyć podczas sprawdzania warunków końca gry.

Ważne! Odliczanie do autodestrukcji może się rozpocząć nawet wtedy, gdy dowolna postać zamknęła się w Izolatce.

Więcej o rozpoczęciu odliczania do autodestrukcji – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27.

UCIECZKA Z BAZY

Z bazy można uciec na 2 sposoby: przez System wysyłki cargo (SWC) albo ewakuując się do Bunkra.

SYSTEM WYSYŁKI CARGO (SWC)

WEJŚCIE DO KAPSUŁY SWC

Postać może wejść do kapsuły SWC, wykonując akcję pomieszczenia w Systemie wysyłki cargo. Aby to zrobić, musi się znajdować w odpowiednim pomieszczeniu, a żeton czasu musi być na polu, pod którym leży żeton SWC. W tym samym czasie tylko 1 postać może się znajdować w danej kapsule SWC. Ta sama kapsuła może zostać użyta wiele razy podczas rozgrywki.

Po wejściu do kapsuły SWC gracz odrzuca wszystkie swoje karty i pasuje (rozpatrując powiązane efekty). Następnie umieszcza figurkę swojej postaci na odpowiednim polu kapsuły SWC. W fazie wydarzeń postać gracza spróbuje się ewakuować w kapsule SWC.

Na postacie znajdujące się w kapsułach SWC nie wpływają żadne efekty gry, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

WYSTRZELENIE KAPSUŁY SWC

Kapsuły SWC są automatycznie wystrzeliwane w fazie wydarzeń, jeśli pod polem z żetonem czasu znajduje się żeton SWC. Podczas kroku wystrzelenia kapsuł SWC gracze odkrywają żeton SWC i rozpatrują widniejący na nim efekt:

– Postać w kapsule SWC oznaczonej daną literą ewakuuje się. Usuń jej figurkę z gry. Postacie, które nie zdołały się ewakuować, wracają do odpowiednich pomieszczeń Systemu wysyłki cargo i otrzymują 1 głęboką ranę.

– Wszystkie postacie w kapsułach SWC ewakuują się. Usuńcie ich figurki z gry.

– Żadna postać się nie ewakuuje. Postacie, które nie zdołały się ewakuować, wracają do odpowiednich pomieszczeń Systemu wysyłki cargo i otrzymują 1 głęboką ranę.

BRAMA GŁÓWNA I BUNKIER

BUNKIER I POLE WYJŚCIA

Bunkier jest jednym z bezpiecznych miejsc, do których postacie mogą się skierować po ucieczce z bazy. Aby postać mogła uciec do Bunkra, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Postać musi się znajdować na kafelku pomieszczenia na polu wyjścia. Na podstawowej stronie planszy jest to pole numer 001.
- Brama główna musi być otwarta.
- W bazie znajduje się żeton łazika **albo** postać ma Skafander kosmiczny.
- W pomieszczeniu, w którym przebywa postać, nie ma nocnego łowcy.

Gdy wszystkie powyższe warunki są spełnione, postać może wykonać akcję ucieczki do bunkra.

2 UCIECZKA DO BUNKRA

1] Jeśli obok pola wyjścia jest żeton łazika, uciekasz z bazy. Umieść figurkę swojej postaci w Bunkrze, a żeton łazika połóż przed nim. W łaziku może się znajdować tylko 1 postać.

2] Jeśli masz Skafander kosmiczny, wykonaj rzut na szmery. Jeśli w pomieszczeniu, w którym przebywa Twoja postać, pojawi się nocny łowca, próba ucieczki z bazy nie powiodła się. Jeśli nocny łowca się nie pojawi, uciekasz z bazy. Umieść swoją figurkę postaci w Bunkrze.

3] W innym przypadku nie możesz wykonać tej akcji. Jeśli udało Ci się uciec z bazy, nie bierzesz udziału w dalszej rozgrywce. Dowiesz się, czy wygrałeś, podczas sprawdzania warunków zwycięstwa na koniec gry.

BRAMA GŁÓWNA

Brama główna, której żeton znajduje się obok Bunkra, jest zamknięta na początku gry. Dopóki jest zamknięta, gracze w żaden sposób nie mogą wejść do Bunkra.

Brama główna otwiera się podczas rozgrywki w poniższych sytuacjach:

- Gdy ginie pierwsza postać.
- Gdy w pomieszczeniu na polu wyjścia zostaną użyte określone przedmioty.
- Gdy żeton autodestrukcji zostaje odwrócony czerwoną stroną ku górze.

Uwaga! Gdy brama główna zostanie otwarta, nie można jej ponownie zamknąć.

Akcje otwierające drzwi nie wpływają na bramę główną!

ŁAZIK

Łazik służył kiedyś pracownikom bazy do poruszania się po powierzchni Marsa. Teraz można z niego skorzystać, aby bezpiecznie uciec z bazy.

Na początku rozgrywki żeton łazika znajduje się obok pola wyjścia. Z łazika korzysta się podczas akcji ucieczki z bazy, która została opisana powyżej.

Jeśli postać skorzystała z łazika, można go zdalnie sprowadzić do bazy, wykonując akcję komputera. W ten sposób można go także odesłać z dala od bazy.

Okólnik do kierowników baz badawczych:

Po ostatnim incydencie związanym z komunikatem o konserwacji windy, który doprowadził do śmierci personelu laboratorium, podjęto decyzję o wprowadzeniu ustandaryzowanych kodów reagowania. Kody są ściśle tajne – pod żadnym pozorem nie można udostępniać ich pracownikom!

KOD ZIELONY jest używany, aby ocalić WSZYSTKICH pracowników bazy badawczej. Zespół szybkiego reagowania ma za zadanie przeprowadzić bezpieczną ewakuację. W wypadku wycieku informacji spowodowanego nieuprawnionym użyciem kodu kierownik danej bazy zostanie pociągnięty do odpowiedzialności.

KOD ŻÓŁTY jest używany, aby ograniczyć rozprzestrzenianie się obciążających korporacje informacji. Zespół szybkiego reagowania zidentyfikuje i wyeliminuje pracownika, który posiada dane poufne.

KOD NIEBIESKI jest używany, aby ocalić najbardziej oddanych pracowników bazy badawczej. Zespół szybkiego reagowania wyeliminuje wszystkich poza osobami, które w wymaganym czasie złożą raport dotyczący incydentu.

KOD SZARY jest używany, aby ograniczyć rozprzestrzenianie się skażenia na inne bazy badawcze. Lasery orbitalne zniszczą wszystkie kapsuły systemu wysyłki cargo wystrzelone z danej bazy.

KOD CZERWONY jest używany, aby zniszczyć bazę badawczą i przebywających w niej pracowników. Ładunek nuklearny zmiecie z powierzchni wszystkie budynki i znajdujące się w nich próbki i substancje lub organizmy, które wywołały skażenie.

PLANY AWARYJNE

Plany awaryjne odzwierciedlają sposób, w jaki korporacja postąpi z postaciami po wydarzeniach w bazie. W pierwszym kroku sprawdzania warunków zwycięstwa należy rozpatrzyć obowiązujący plan awaryjny – w efekcie niektóre postacie mogą zginąć.

W interesie graczy leży zebranie podczas rozgrywki jak najwięcej informacji o obowiązującym planie awaryjnym, aby jak najlepiej się przed nim uchronić. Gracz musi się dowiedzieć, jakie plany awaryjne mają pozostali gracze i jakie plany awaryjne znajdują się w puli neutralnej, a następnie drogą dedukcji ustalić, który plan awaryjny obowiązuje.

Gracze mogą się dzielić informacjami dotyczącymi planów awaryjnych albo się nimi wymieniać. Mogą też po prostu kłamać na ich temat.

Ważne! Obowiązujący plan awaryjny pozostaje tajemnicą do końca gry. Pod żadnym pozorem nie można wcześniej sprawdzić treści tego żetonu.

ŻETONY PLANÓW AWARYJNYCH

W każdej chwili gracz może podejrzeć treść swojego żetonu planu awaryjnego, ale nie może pokazywać go pozostałym graczom (podobnie jak treści swoich kart celów). Gracze mogą przekazywać sobie informacje dotyczące planów awaryjnych ustnie lub za pomocą kart opisu planów awaryjnych.

Uwaga! Różne efekty gry (np. użycie akcji pomieszczenia w Archiwum) mogą pozwolić graczowi podejrzeć żetony planów awaryjnych innych graczy.

Wskazówka. Podczas wymiany informacji dotyczących planów awaryjnych korzystajcie z kart opisu planów awaryjnych. Dzięki temu tylko wybrana grupa graczy będzie miała dostęp do tych informacji.

Więcej o sprawdzaniu planów awaryjnych – zob. „Pozyskiwanie informacji" poniżej.

POZYSKIWANIE INFORMACJI

Dzięki różnym efektom gry gracze mogą podglądać żetony planów awaryjnych. **Nie dotyczy to jednak żetonu obowiązującego planu awaryjnego.**

Te efekty występują w ramach akcji przedmiotów, akcji komputera i akcji pomieszczeń.

Więcej o Archiwum i akcjach komputera – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27.
Więcej o przedmiotach – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

Korzystając z akcji komputera, gracz może podejrzeć wszystkie żetony planów awaryjnych innego gracza, który znajduje się w tym samym sektorze.

Gracz może też skorzystać z akcji pomieszczenia w Archiwum i Centrum szybkiego reagowania, aby pozyskać informacje na temat żetonów planów awaryjnych.

W ten sposób drogą dedukcji ustali, który plan awaryjny obowiązuje.

Więcej o sektorach – zob. „Baza i sektory" str. 16.

ŚMIERĆ POSTACI

Gdy postać umiera, wszystkie jej żetony planów awaryjnych należy zwrócić do puli neutralnej.

PROCEDURA ALARMOWA

Numer pola, na którym znajduje się żeton czasu, należy podzielić przez 2 (zaokrąglając w dół). Następnie należy położyć żeton procedury alarmowej na polu o tym numerze na torze czasu. Gdy żeton czasu opuści pole z żetonem procedury alarmowej, rozgrywka natychmiast się kończy.

Po aktywacji Centrum szybkiego reagowania natychmiast otwiera się Izolatka. Należy odwrócić kafelek Izolatki na stronę z akcją pomieszczenia. Od tej chwili postacie mogą zamykać się w Izolatce, nawet jeśli żeton czasu nie znajduje się na białym polu na torze czasu.

Więcej o Izolatce – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27.

KONIEC GRY

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

- **Żeton czasu dotrze na ostatnie pole „” na torze czasu albo opuści pole zajmowane przez żeton procedury alarmowej** – wysłany przez korporację zespół szybkiego reagowania eliminuje znajdujących się w bazie ludzi bez względu na obowiązujący plan awaryjny. Wszystkie postacie w bazie, które nie są zamknięte w Izolatce, umierają.

  Ważne! Nocni łowcy pozostają przy życiu. Jeśli celem gracza było zabicie królowej albo zniszczenie Gniazda, jego cel się nie powiódł.

- **Żeton czasu jest na tym samym polu co czerwony żeton autodestrukcji i należy go przesunąć o kolejne pola ALBO gracz ma umieścić na planszy 13. znacznik pożaru albo 11. znacznik awarii** – baza eksploduje i wszystkie postacie w bazie (zarówno te zamknięte w Izolatce, jak i poza nią) umierają. Nocni łowcy także giną, a ich królowa zostaje zabita (co może być istotne w przypadku niektórych celów).

  Więcej o autodestrukcji – zob. str. 10.

- **Ostatnia żyjąca postać w bazie (z wyjątkiem tych, które wcześniej zamknęły się w Izolatce) umiera, zamyka się w Izolatce, ucieka do Bunkra albo ucieka w kapsule SWC** – w obiekcie nie ma nic więcej do roboty.

  Jeśli w tej sytuacji odliczanie do autodestrukcji jest aktywne, należy przesunąć żeton czasu na pole z żetonem autodestrukcji. Jeśli nie jest, żeton czasu należy przesunąć na ostatnie pole na torze czasu. W obu przypadkach gracze rozpatrują efekty, jak opisano powyżej.

  Jeśli procedura alarmowa jest aktywna, należy przesunąć żeton czasu na pole z żetonem procedury alarmowej. Jeśli nie jest, żeton czasu należy przesunąć na ostatnie pole na torze czasu. W obu przypadkach gracze rozpatrują efekty, jak opisano powyżej.

  W mało prawdopodobnym przypadku, gdy zarówno procedura alarmowa, jak i odliczanie do autodestrukcji są aktywne, oba zdarzenia są sposobami na zakończenie rozgrywki.

Jeśli którykolwiek z warunków końca gry został spełniony i co najmniej 1 postać przeżyła (jest zamknięta w Izolatce, przebywa w Bunkrze albo ewakuowała się w kapsule SWC), przystępuje się do sprawdzenia warunków zwycięstwa.

SPRAWDZANIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

1] SPRAWDZENIE PLANU AWARYJNEGO

Gracze odkrywają żeton obowiązującego planu awaryjnego i rozpatrują jego efekt w stosunku do wszystkich żyjących postaci.

Plany awaryjne odzwierciedlają sposób, w jaki korporacja postąpi z postaciami po wydarzeniach w bazie, włączając możliwość przymusowej likwidacji niektórych z nich.

Podczas rozgrywki celem graczy jest zebranie jak najwięcej informacji o obowiązującym planie awaryjnym, aby jak najlepiej się przed nim uchronić.

Więcej o planach awaryjnych – zob. str. 11.

2] OSTATECZNE SKANOWANIE

Każda żywa postać (która jest zamknięta w Izolatce, przebywa w Bunkrze albo ewakuowała się w kapsule SWC) sprawdza swoje karty skażenia.

A) Gracz sprawdza za pomocą skanera wszystkie karty w swoim stosie kart akcji, stosie kart odrzuconych i na ręce. Jeśli chociaż 1 karta wskazuje **zarażenie**, gracz przeprowadza punkt B). Jeśli na planszy postaci znajduje się larwa, gracz pomija punkt A) i przeprowadza od razu punkt B).

B) Gracz tasuje wszystkie swoje karty akcji i karty skażenia i tworzy z nich nowy stos akcji. 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.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. str. 22.

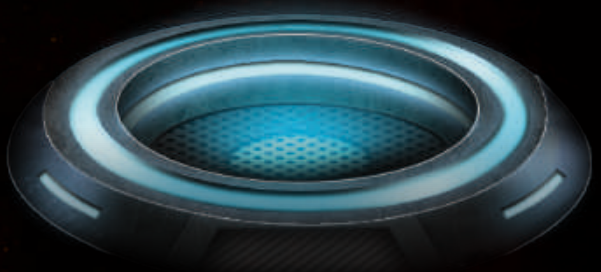
3] SPRAWDZENIE CELU

Każdy gracz, którego postać nadal żyje, musi sprawdzić, czy zrealizował swój wybrany cel. Wszyscy gracze ujawniają swoje karty celów i sprawdzają, czy spełnili ich wymagania.

Wygrywa gracz, który zrealizował swój cel i pomyślnie przeszedł sprawdzenie żetonu obowiązującego planu awaryjnego i ostateczne skanowanie. W *Nemesis: Lockdown* może być kilku zwycięzców.

ZAKOŃCZENIE GRY PRZED INNYMI GRACZAMI

Jeśli postać gracza skorzysta z kapsuły SWC, zamknie się w Izolatce, ucieknie do Bunkra albo umrze, nie może dłużej uczestniczyć w rozgrywce. Może być jedynie obserwatorem. Na koniec gry postacie, które nadal żyją, sprawdzają, czy spełniły wymagania swoich kart celów i tym samym, czy udało im się odnieść zwycięstwo.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się przez szereg rund, do momentu aż zostanie spełniony któryś z warunków końca gry.

Więcej o celach graczy i końcu gry – zob. str. 10.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z 2 następujących po sobie faz:

I. **Faza graczy,**

II. **Faza wydarzeń.**

I. FAZA GRACZY

Przeprowadźcie następujące kroki:

1. DOBRANIE KART AKCJI

Na początku każdej fazy graczy wszyscy gracze dobierają karty ze swojego stosu kart akcji, tak aby mieć na ręce 5 kart.

Jeśli w jakimś momencie gry masz dobrać kartę na rękę, a Twój stos kart akcji się wyczerpie, potasuj karty odrzucone i uformuj z nich nowy stos. Następnie dobierz wymaganą liczbę kart.

2. ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

Po tym, jak wszyscy gracze dobiorą karty akcji, gracz posiadający żeton pierwszego gracza przekazuje go graczowi siedzącemu po jego lewej stronie.

Uwaga! W pierwszej rundzie gry nie przekazujecie żetonu pierwszego gracza.

Za każdym razem, gdy gracze są zobowiązani do wykonania jakichś czynności w kolejności rozgrywania, rozpoczyna gracz z żetonem pierwszego gracza, a następnie obowiązuje kolejność zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

3. TURY GRACZY

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę złożoną z 2 akcji. Gracze kontynuują rozgrywanie tur do momentu, aż wszyscy spasują. Następnie przechodzą do fazy wydarzeń.

Jeśli gracz nie może albo nie chce wykonać żadnej akcji, musi spasować. Jeśli gracz wykona tylko 1 akcję zamiast 2, w swojej drugiej akcji musi spasować. Gdy gracz spasuje, nie może w bieżącej fazie wykonywać ŻADNYCH akcji.

Gdy gracz pasuje, może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart. Następnie odwraca swoją kartę pomocy na stronę „pas".

Pasowanie liczy się jako akcja wykonana w turze gracza.

Uwaga! Jeśli postać pasuje w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru, otrzymuje 1 powierzchowną ranę, ale za to nie otrzyma już w tej rundzie żadnych dodatkowych obrażeń od pożaru.

Więcej o pożarach – zob. „Znaczniki pożaru" str. 19.

Więcej o dostępnych akcjach – zob. „Akcje" str. 14.

II. FAZA WYDARZEŃ

4. WYSTRZELENIE KAPSUŁ SWC

Jeśli pod polem z żetonem czasu znajduje się żeton SWC, należy go odwrócić i sprawdzić, które kapsuły SWC zostają wystrzelone w tej rundzie.

Więcej o Systemie wysyłki cargo – zob. „Ucieczka z bazy" str. 11.

5. TOR CZASU

Gracze przesuwają żeton czasu o 1 pole w prawo na torze czasu, a następnie:

A) Sprawdzają, czy należy rozpatrzyć odliczanie do autodestrukcji i procedurę alarmową.

B) Sprawdzają progi zasilania i ewentualnie obniżają poziom zasilania.

Więcej o autodestrukcji – zob. str. 10 i „Opis pomieszczeń" str. 27.

Więcej o planach awaryjnych – zob. str. 11.

Więcej o zasilaniu – zob. str. 24.

6. USUNIĘCIE ZNACZNIKÓW SZMERÓW

W sektorach z działającym zasilaniem gracze usuwają wszystkie znaczniki szmerów z korytarzy **nieprowadzących** do pomieszczeń, w których znajdują się postacie.

Nie usuwajcie znaczników szmerów z pola korytarzy technicznych!

7. ATAK NOCNYCH ŁOWCÓW

Każdy nocny łowca w pomieszczeniu z postacią wykonuje atak.

Więcej o ataku nocnego łowcy – zob. str. 22.

8. SKUTKI POŻARÓW

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

Więcej o obrażeniach nocnego łowcy – zob. str. 21.

Więcej o pożarach – zob. „Znaczniki pożaru" str. 19.

9. KARTA WYDARZENIA

Gracze dobierają i rozgrywają 1 kartę wydarzenia:

A) Ruch nocnych łowców – wszyscy nocni łowcy, których symbol widnieje na dobranej karcie wydarzenia (i **nie są** w pomieszczeniu z postacią), przechodzą do sąsiedniego pomieszczenia korytarzem o numerze widniejącym na karcie. Jeśli na karcie wydarzenia widnieją 2 numery, wskazane rodzaje nocnych łowców przemieszczają się najpierw korytarzem oznaczonym pierwszym numerem, a następnie korytarzem oznaczonym drugim numerem.

Jeśli po pierwszym ruchu nocny łowca znajdzie się w pomieszczeniu z postacią, nie przemieszcza się dalej.

Więcej o pomieszczeniach i korytarzach – zob. str. 16.

PRZYKŁAD KARTY WYDARZENIA

1, 2) Symbole nocnych łowców i wskaźnik kierunku. Tylko nocni łowcy, których symbole widnieją na karcie (i nie są zaangażowani w walkę), przemieszczają się przez korytarz o numerze wyznaczonym przez wskaźnik kierunku. W powyższym przykładzie podczas ruchu nocnych łowców wszystkie dorosłe osobniki, reproduktory i królowa przemieszczą się przez korytarz numer 1.

3) Efekt wydarzenia. Ten efekt aktywuje się po rozpatrzeniu ruchu nocnych łowców. W powyższym przykładzie, aby aktywować efekt, musisz sprawdzić, czy w Systemie chłodzenia jest znacznik awarii. Następnie usuń to wydarzenie z gry (odłóż do pudełka) i potasuj stos wydarzeń ze stosem odrzuconych kart wydarzeń.

Jeśli numer na karcie wskazuje korytarz techniczny, należy usunąć figurkę nocnego łowcy z planszy i dołożyć do kolonii nocnych łowców losowy żeton tego samego rodzaju co usuwany nocny łowca. Jeśli numer na karcie wskazuje korytarz z drzwiami, nocny łowca nie przechodzi, a drzwi zostają zniszczone.

Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 18.

B) Efekt wydarzenia – **po ruchu nocnych łowców** należy rozegrać efekt opisany na karcie wydarzenia.

Na niektórych kartach wydarzeń widnieje dodatkowy efekt „w ciemności" rozpatrywany w sektorach pozbawionych zasilania. W większości przypadków treść tych efektów znajduje się w specjalnej ramce pokazanej powyżej. Efekt umieszczony w takiej ramce stosuje się dodatkowo do głównego efektu karty wydarzenia.

Więcej o ciemności – zob. „Zasilanie" str. 24.

Po rozegraniu karty wydarzenia należy ją odrzucić na stos odrzuconych kart wydarzeń (chyba że tekst na karcie mówi inaczej). Jeśli stos kart wydarzeń się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i uformować nowy stos.

10. KOLONIA NOCNYCH ŁOWCÓW

Gracze dobierają 1 żeton nocnego łowcy z woreczka.

Efekt zależy od dobranego żetonu:

LARWA – usuńcie ten żeton z woreczka i dołóżcie do kolonii 1 żeton dorosłego osobnika.

Połóżcie usunięty żeton obok planszy.

PEŁZACZ – usuńcie ten żeton z woreczka i dołóżcie do kolonii 1 żeton reproduktora.

DOROSŁY OSOBNIK – włóżcie ten żeton z powrotem do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery. Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z nocnym łowcą, gracz **nie wykonuje** rzutu na szmery.

Więcej o rzucie na szmery – zob. str. 17.

REPRODUKTOR – włóżcie ten żeton z powrotem do woreczka. Wszyscy gracze w kolejności rozgrywania wykonują rzut na szmery. Jeśli postać gracza jest zaangażowana w walkę z nocnym łowcą, gracz **nie wykonuje** rzutu na szmery.

KRÓLOWA – jeśli w Gnieździe są jakieś postacie, umieśćcie figurkę królowej w Gnieździe i rozegrajcie spotkanie z królową. Nie dobierajcie nowego żetonu nocnego łowcy z woreczka dla tego spotkania – skorzystajcie z dobranego żetonu królowej.

Więcej o spotkaniu z nocnym łowcą – zob. str. 20.

Jeśli w Gnieździe nie ma żadnych postaci (albo jego lokalizacja nie została jeszcze odkryta), włóżcie ten żeton z powrotem do woreczka i dołóżcie kolejny żeton jaja na planszę laboratorium nocnych łowców.

PUSTY ŻETON – włóżcie ten żeton z powrotem do woreczka. Dołóżcie 1 żeton dorosłego osobnika do woreczka. Jeśli nie ma już dostępnych żetonów dorosłych osobników, nic się nie dzieje.

11. KONIEC RUNDY

Gracze rozpoczynają nową rundę.

Runda dobiega końca w momencie całkowitego zakończenia kroku kolonii nocnych łowców. Oznacza to, że wszystkie spotkania, ataki z zaskoczenia itp. zostały w pełni rozegrane. Następnie rozpoczyna się kolejna runda. Gracze dobierają na rękę karty akcji.

AKCJE

W każdej swojej turze gracze mogą wykonywać różne akcje. W grze występują 4 rodzaje akcji:

- **akcje podstawowe,**
- **akcje z kart akcji,**
- **akcje z kart przedmiotów,**
- **akcje pomieszczeń.**

Więcej o fazie graczy – zob. str. 13.

symbole akcji

KOSZT AKCJI

Każda akcja jest oznaczona symbolem akcji. Cyfra w symbolu oznacza koszt wykonania danej akcji. W celu opłacenia kosztu gracz musi odrzucić wskazaną liczbę wybranych przez siebie kart akcji z ręki. Karty należy odkładać odkryte na stos kart odrzuconych.

Ważne! Choć karty skażenia są częścią stosu kart akcji, nie są kartami akcji. Nie mogą zatem posłużyć do opłacenia kosztu wykonywanej akcji. Karty skażenia reprezentują wyczerpanie Twojej postaci – a czasem nawet i coś gorszego.

Więcej o kartach skażenia – zob. str. 22.

Uwaga! Gracz musi opłacić koszt akcji, nawet jeśli została ona przerwana przez innego gracza. Jeśli akcja przedmiotu jednorazowego użytku została przerwana przez innego gracza, należy odrzucić kartę tego przedmiotu.

Więcej o przerywaniu akcji – zob. karty akcji.
Więcej o przedmiotach jednorazowego użytku – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

SYMBOL WALKI

Niektóre akcje i przedmioty mogą zostać użyte w określonych okolicznościach.

TYLKO W WALCE – postać może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy **jest zaangażowana w walkę**.

Postać jest zaangażowana w walkę, jeśli w tym samym pomieszczeniu znajduje się nocny łowca (w tym wypadku jaja nie są traktowane jak nocni łowcy).

TYLKO POZA WALKĄ – postać może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy **nie jest zaangażowana w walkę**.

Jeśli danej akcji nie towarzyszy żaden z powyższych symboli, może być wykonana zarówno w walce, jak i poza walką.

Więcej o walce – zob. str. 20.

AKCJE PODSTAWOWE

Każda postać dysponuje takim samym zestawem akcji podstawowych.

BEZ WZGLĘDU NA WALKĘ

RUCH – przesuń figurkę swojej postaci do sąsiedniego pomieszczenia, stosując się do podstawowych zasad ruchu.

Uwaga! Jeśli wykonujesz ruch podczas walki, musisz rozpatrzyć konsekwencje ucieczki.

Więcej o ruchu – zob. str. 16; więcej o ucieczce – zob. str. 21.

POZA WALKĄ

OSTROŻNY RUCH – działa tak samo jak ruch, ale zamiast wykonać po ruchu rzut na szmery umieść znacznik szmerów w wybranym przez siebie korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, do którego wchodzisz. Jeśli we wszystkich korytarzach prowadzących do pomieszczenia, do którego chcesz wejść, są już znaczniki szmerów, nie możesz wykonać akcji ostrożnego ruchu. Nie możesz wykonać akcji ostrożnego ruchu, jeśli jesteś zaangażowany w walkę.

W żadnym korytarzu nie może się znajdować więcej niż 1 znacznik szmerów.

Więcej o ruchu, rzutach na szmery i znacznikach szmerów – zob. str. 16–17 i 19.

PODNIEŚ CIĘŻKI OBIEKT – podnieś 1 ciężki obiekt w pomieszczeniu, w którym jesteś. To może być żeton zwłok postaci, żeton truchła lub żeton jaja.

Uwaga! Ta akcja dotyczy tylko ciężkich obiektów (żetonów). Ciężkie przedmioty (karty) znajdowane np. w wyniku akcji „Przeszukanie" nie wymagają użycia akcji podnoszenia ciężkiego obiektu.

Więcej o ciężkich obiektach – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

HANDEL – wszystkie postacie znajdujące się z Tobą w pomieszczeniu (nawet te, które spasowały) mogą przekazać sobie dowolną liczbę przedmiotów i obiektów. Gracze sami negocjują warunki transakcji, mogą nawet oddawać elementy, nie chcąc niczego w zamian.

Uwaga! Gracz nie może usunąć amunicji z broni. Jeśli przekazuje broń, oddaje ją razem ze znacznikami amunicji znajdującymi się na broni.

ZRÓB PRZEDMIOT – odrzuć 2 karty przedmiotów oznaczonych specjalnym niebieskim symbolem, aby otrzymać kartę samoróbki, na której widnieją te same 2 symbole (ale w kolorze szarym).

Samoróbka nie może zostać wykonana, jeśli jej karta jest niedostępna, nawet jeśli gracz posiada wymagane niebieskie przedmioty składowe.

Więcej o samoróbkach – zob. str. 26.

W WALCE

STRZAŁ – zaatakuj nocnego łowcę bronią energetyczną/klasyczną, którą trzymasz w ręce, odrzucając równocześnie znacznik amunicji z karty tej broni. Możesz strzelać tylko do nocnych łowców, którzy znajdują się z Tobą w pomieszczeniu.

Poza walką możesz strzelać do jaj, których nie niesie żadna postać – zob. „Niszczenie jaj" str. 27.

Więcej o strzale – zob. „Spotkanie i walka" str. 20.
Więcej o przedmiotach w ręce postaci – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

WALKA WRĘCZ – zaatakuj nocnego łowcę gołymi rękami (albo prowizoryczną bronią). Możesz atakować tylko nocnych łowców, którzy znajdują się z Tobą w pomieszczeniu.

Poza walką możesz atakować jaja, których nie niesie żadna postać – zob. „Niszczenie jaj" str. 27.

Więcej o walce wręcz – zob. „Spotkanie i walka" str. 21.

AKCJE Z KART AKCJI

Każda postać ma własną talię 10 kart akcji przedstawiających akcje, które postać może wykonać. Talie poszczególnych postaci częściowo się od siebie różnią. Działanie akcji jest dokładnie opisane w treści danej karty.

Aby wykonać akcję z karty, należy odrzucić daną kartę z ręki i opłacić opisany na karcie koszt.

Uwaga! Jeśli koszt akcji wymaga odrzucenia wskazanej liczby kart akcji z ręki, chodzi o dodatkowe karty, które należy odrzucić razem z kartą wykonywanej akcji.

Jeśli treść karty jest podzielona na 2 albo 3 części oddzielone słowem „ALBO", gracz wybiera 1 z wymienionych efektów.

PRZYKŁAD KARTY AKCJI

Oto karta akcji Sprzątacza – „Gruntowne sprzątanie".

1) Symbol „tylko poza walką". Akcja nie może zostać wykonana, gdy postać jest zaangażowana w walkę.

2) Koszt akcji. W tym przypadku, aby wykonać akcję „Gruntowne sprzątanie", gracz nie musi odrzucać dodatkowych kart akcji, ponieważ koszt tej akcji wynosi 0.

3) Efekt akcji.

4) Akcja może zostać wykonana na 1 z 2 sposobów:

– aby odrzucić znacznik awarii z pomieszczenia

ALBO

– aby odrzucić znacznik pożaru z pomieszczenia.

AKCJE Z KART PRZEDMIOTÓW

Niektóre karty przedmiotów pozwalają postaci wykonać określone akcje. Ich opis znajduje się na danej karcie przedmiotu.

Więcej o przedmiotach – zob. „Obiekty i przedmioty” str. 25.

AKCJE POMIESZCZEŃ

Większość pomieszczeń pozwala postaci wykonać określone akcje.

Więcej o akcjach pomieszczeń – zob. „Opis pomieszczeń” str. 27–29.

AKCJE KOMPUTERA

Na początku rozgrywki 1 karta ze stosu kart akcji komputera jest odkryta. Każda postać znajdująca się w sektorze z działającym zasilaniem i w pomieszczeniu z komputerem może użyć **akcji komputera** i wykonać **1 z 3 akcji** widniejących na odkrytej karcie akcji komputera. Po wykonaniu wybranej akcji należy odłożyć kartę na spód stosu i odkryć kolejną wierzchnią kartę.

Za każdym razem, gdy karta „Lockdown” zostanie odkryta, należy natychmiast ją rozpatrzyć.

Uwaga! Jeśli w pomieszczeniu z komputerem znajduje się znacznik awarii, komputer staje się niedostępny – tak jakby na kafelku nie było jego symbolu.

Więcej o komputerze – zob. „Opis pomieszczeń” str. 27.
Więcej o sektorach – zob. „Baza i sektory” str. 16.
Więcej o zasilaniu – zob. str. 24.

RUCH I ŻETONY EKSPLORACJI

Chodzenie po bazie jest jednym z podstawowych działań postaci w trakcie rozgrywki. Postacie poruszają się, aby odkrywać nowe pomieszczenia, szukać użytecznych lub wręcz kluczowych dla ich przetrwania przedmiotów, realizować cele, reagować na niebezpieczeństwo, naprawiać zepsute części, gasić pożary i znaleźć wyjście z tego całego bałaganu.

POMIESZCZENIA I KORYTARZE

Pomieszczenia są połączone **korytarzami**, które umożliwiają postaciom i nocnym łowcom poruszanie się między nimi. Ani postacie, ani nocni łowcy nie mogą się zatrzymywać w korytarzu (figurki mogą być umieszczane tylko w **pomieszczeniach**). Efekty przejścia danym korytarzem są rozstrzygane dopiero **po wejściu** do pomieszczenia.

Postacie mogą wykonywać akcje tylko w **pomieszczeniach**.

Pomieszczenia specjalne (np. Centrum szybkiego reagowania, Szyb windy czy Ciąg ewakuacyjny) należy traktować jak standardowe pomieszczenia. Różnią się jedynie tym, że nie posiadają licznika przedmiotów (nie można w nich wykonywać akcji „Przeszukanie") i są nadrukowane na planszy.

Kapsuły SWC i Bunkier są jedynymi wyjątkami od tej reguły – zob. „Ucieczka z bazy" str. 11.

BAZA I SEKTORY

SEKTORY

Baza jest podzielona na 3 sektory. Każdy sektor ma własne źródło zasilania. Sektory są oznaczone jako „S-01", „S-02" i „S-03". Pomieszczenia i korytarze w danym sektorze mają kontury w tym samym kolorze. Na stronie podstawowej planszy sektory są oddzielone Ciągami ewakuacyjnymi.

Gdy w treści efektu wpływającego na zasilanie jest mowa o sektorze, windę z żetonem zasilania należy traktować jak osobny czwarty sektor.

Więcej o zasilaniu – zob. str. 24.

AKCJA RUCHU

Najpowszechniejszą akcją podczas poruszania się po bazie jest **akcja ruchu**.

Więcej o akcji ruchu – zob. „Akcje" str. 14.

Wykonanie akcji ruchu oznacza przesunięcie figurki swojej postaci do sąsiedniego pomieszczenia. Dwa pomieszczenia sąsiadują ze sobą, jeśli są bezpośrednio połączone korytarzem. Zamknięte drzwi uniemożliwiają wykonanie akcji ruchu.

Więcej o zamkniętych drzwiach – zob. str. 19.

Po wejściu do pomieszczenia zawsze wykonuje się następujące czynności:

1] Jeśli pomieszczenie jest nieodkryte (widoczny jest rewers kafelka), odwróć kafelek. Następnie odkryj leżący na nim **żeton eksploracji**.

Więcej o żetonach eksploracji – zob. str. 17.

2] Jeśli Twoja postać wchodzi do pustego pomieszczenia (odkrytego albo nieodkrytego, bez żadnych postaci ani nocnych łowców w środku), **wykonaj rzut na szmery**.

Więcej o rzucie na szmery – zob. str. 17.

Jeśli w pomieszczeniu jest ktokolwiek (postać lub nocny łowca), nie **wykonuj rzutu na szmery**.

Wskazówka. Z jednej strony poruszanie się po bazie w grupie ma tę zaletę, że postacie wchodzą do zajętych pomieszczeń. Z drugiej strony istnieją wydarzenia, które nakazują wszystkim graczom w danym pomieszczeniu wykonać rzut na szmery. W przypadku większej grupy ryzyko znacząco wzrasta.

POZOSTAŁE AKCJE RUCHU

Niektóre akcje pozwalają postaci wykonać akcję ruchu z pewnymi modyfikacjami – do takich akcji należy ostrożny ruch, „Wycieczka po bazie" i „Szyby wentylacyjne".

Uwaga! Jeśli wykonujesz akcję ruchu w celu opuszczenia pomieszczenia, w którym znajduje się nocny łowca, musisz rozpatrzyć konsekwencje ucieczki – zob. „Ucieczka postaci" str. 21.

Więcej o ostrożnym ruchu – zob. „Akcje podstawowe" str. 14.
Więcej o karcie „Wycieczka po bazie" – zob. karta akcji Wartownika.
Więcej o karcie „Szyby wentylacyjne" – zob. karta akcji Ocalałej.

PRZYKŁAD RUCHU DO NIEODKRYTEGO POMIESZCZENIA

Ocalała przechodzi z Szybu windy do nieodkrytego pomieszczenia. Gracz odrzucił już kartę akcji w ramach kosztu za wykonanie ruchu.

Przed przeniesieniem figurki postaci gracz odwraca na drugą stronę zarówno kafelek pomieszczenia (biała otoczka), jak i żeton eksploracji podziemnej (żółta otoczka).

Ocalała odkrywa Archiwum. Żeton eksploracji wskazuje, że w pomieszczeniu jest awaria, co gracz zaznacza, umieszczając na kafelku odpowiedni znacznik. Na szczęście w pomieszczeniu można znaleźć aż 3 przedmioty. Gracz obraca kafelek w taki sposób, aby licznik przedmiotów wskazywał cyfrę 3 (czerwona otoczka). Następnie Ocalała musi wykonać rzut na szmery, ponieważ weszła do pustego pomieszczenia.

PRZYKŁAD RUCHU DO PUSTEGO POMIESZCZENIA

*Ocalała przechodzi do Archiwum. Gracz odrzucił już kartę akcji w ramach kosztu za wykonanie ruchu, przesuwa figurkę i **wykonuje rzut na szmery**.*

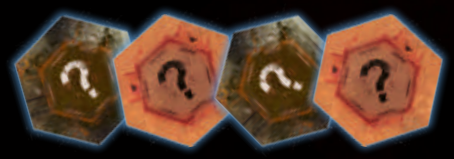
Uzyskuje wynik 2 (czerwona otoczka), więc umieszcza znacznik szmerów (zielona otoczka) w korytarzu numer 2 prowadzącym do Archiwum. Jeśli w korytarzu numer 2 znajdowałby się znacznik szmerów, gracz musiałby rozegrać spotkanie z nocnym łowcą. Ocalała miała szczęście i wszystko skończyło się dobrze. Przynajmniej na razie…

PRZYKŁAD RUCHU DO POMIESZCZENIA Z POSTACIĄ

*Ocalała przechodzi do pomieszczenia, w którym znajduje się Sprzątacz. Jako że w pomieszczeniu docelowym już ktoś jest, gracz **nie wykonuje rzutu na szmery**.*

Ta sama zasada obowiązywałaby w momencie, gdyby Ocalała weszła do pomieszczenia, w którym znajduje się nocny łowca – nie wykonywałaby rzutu na szmery.

ŻETONY EKSPLORACJI



W grze *Nemesis: Lockdown* występują 2 rodzaje żetonów eksploracji: żetony eksploracji podziemnej i żetony eksploracji powierzchniowej. Żetonów eksploracji powierzchniowej używa się wyłącznie podczas rozgrywki na alternatywnej stronie planszy.

Więcej o alternatywnej stronie planszy – zob. „Tryby rozgrywki" str. 30.

Na awersie każdego żetonu eksploracji widnieje:
1] cyfra oznaczająca liczbę przedmiotów dostępnych w danym pomieszczeniu,
2] symbol efektu specjalnego.
Żeton eksploracji należy rozegrać w następujący sposób:

1] PRZYGOTUJ LICZBĘ DOSTĘPNYCH PRZEDMIOTÓW W POMIESZCZENIU

Po odkryciu żetonu eksploracji obróćcie kafelek pomieszczenia na planszy w taki sposób, aby wskazana na żetonie liczba przedmiotów znalazła się naprzeciwko strzałki licznika przedmiotów. Licznik wskazuje, ile przedmiotów gracze mogą znaleźć w tym pomieszczeniu.

Wyjątek. Licznika przedmiotów nie ustawia się, gdy zostaje odkryte Gniazdo.
Więcej o przeszukaniu – zob. „Przeszukanie" str. 26 i karta akcji „Przeszukanie".

Licznik przedmiotów został ustawiony na wartości „2".

2] ROZPATRZ EFEKT SPECJALNY

Żeton eksploracji może powodować różne efekty.

CISZA

Nic się nie dzieje.

Po tym ruchu nie wykonujesz rzutu na szmery. Jeśli masz znacznik śluzu na swojej planszy postaci, rozegraj w zamian efekt „niebezpieczeństwa".

Jeśli ten żeton został odkryty w wyniku ostrożnego ruchu, wciąż umieszczasz znacznik szmerów.

NIEBEZPIECZEŃSTWO

Po tym ruchu nie wykonujesz rzutu na szmery.

Jeśli w sąsiednim pomieszczeniu znajduje się nocny łowca (i nie jest zaangażowany w walkę z żadną postacią), przesuń go do tego pomieszczenia. Jeśli więcej niż 1 nocny łowca spełnia te warunki, przesuń ich wszystkich. Pamiętaj, że nocny łowca, który ma się przemieścić korytarzem z zamkniętymi drzwiami, niszczy drzwi zamiast się przemieszczać!

Jeśli w żadnym sąsiednim pomieszczeniu nie ma nocnego łowcy (albo jest zaangażowany w walkę), umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do tego pomieszczenia, w którym jeszcze nie ma znacznika (wliczając korytarze techniczne, jeśli w pomieszczeniu jest do nich wejście).

Jeśli ten żeton został odkryty w wyniku ostrożnego ruchu, wciąż rozpatrujesz efekt „niebezpieczeństwa".

Więcej o znacznikach szmerów – zob. str. 19.
Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 18.
Więcej o walce – zob. str. 20.

ŚLUZ

Umieść znacznik statusu na odpowiednim polu na swojej planszy, aby zaznaczyć, że Twoja postać jest pokryta śluzem.

Więcej o znacznikach śluzu – zob. str. 19.

POŻAR

Umieść znacznik pożaru w tym pomieszczeniu.

Więcej o znacznikach pożaru – zob. str. 19.

AWARIA

Umieść znacznik awarii w tym pomieszczeniu.

Więcej o znacznikach awarii – zob. str. 19.

DRZWI

Umieść żeton drzwi w korytarzu, którym dostałeś się do tego pomieszczenia.

Więcej o żetonach drzwi – zob. str. 19.

Po rozpatrzeniu efektu żeton eksploracji należy usunąć z gry.

Żetony eksploracji umieszcza się na nieodkrytych pomieszczeniach, więc ich efekty rozpatruje się tylko raz, gdy postać wchodzi do danego pomieszczenia po raz pierwszy.

RZUT NA SZMERY

Szmery odbijają się echem po marsjańskiej bazie... Czasem to odgłosy pracujących maszyn, a innym razem przemieszczających się nocnych łowców.

Pamiętaj! Jeśli wchodzisz do pomieszczenia, w którym znajduje się inna postać lub nocny łowca, **nie wykonuj rzutu na szmery**.

Gdy wchodzisz do pomieszczenia, rzuć kością szmerów i rozpatrz efekty rzutu.

WYNIKI 1, 2, 3 I 4

Umieść znacznik szmerów w korytarzu o numerze odpowiadającym wynikowi rzutu i prowadzącym do pomieszczenia, do którego wszedłeś (wliczając korytarze techniczne, jeśli w pomieszczeniu jest do nich wejście).

Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 18.

W żadnym korytarzu nie może się znajdować więcej niż 1 znacznik szmerów. Jeśli gracz ma umieścić kolejny znacznik w korytarzu, w którym znacznik szmerów już jest, w zamian rozgrywa spotkanie z nocnym łowcą.

Więcej o spotkaniu z nocnym łowcą – zob. str. 20.
Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 18.
Więcej o znacznikach szmerów – zob. str. 19.

NIEBEZPIECZEŃSTWO

Jeśli w sąsiednim pomieszczeniu znajduje się nocny łowca (i nie jest zaangażowany w walkę z żadną postacią), przesuń go do tego pomieszczenia. Jeśli więcej niż 1 nocny łowca spełnia te warunki, przesuń ich wszystkich.

Pamiętaj, że nocny łowca, który ma się przemieścić korytarzem z zamkniętymi drzwiami, niszczy drzwi zamiast się przemieszczać!

Więcej o żetonach drzwi – zob. str. 19.

Jeśli w żadnym sąsiednim pomieszczeniu nie ma nocnego łowcy (albo jest zaangażowany w walkę), umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do tego pomieszczenia, w którym jeszcze nie ma znacznika (wliczając korytarze techniczne, jeśli w pomieszczeniu jest do nich wejście).

Więcej o znacznikach szmerów – zob. str. 19.
Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 18.
Więcej o walce – zob. str. 20.

CISZA

Nic się nie dzieje. Nie dokładaj znacznika szmerów.

Jeśli masz znacznik śluzu na swojej planszy postaci, rozegraj w zamian efekt „niebezpieczeństwa".

SZMERY – DODATKOWE WYJAŚNIENIA

*Nawet jeśli znacznik szmerów (niebieska otoczka) jest w korytarzu, w którym są zamknięte drzwi, jego efekt obejmuje **cały** korytarz. Efekty znaczników szmerów **nigdy** nie obejmują jedynie części korytarza po jednej stronie drzwi.*

Gdy znacznik szmerów (zielona otoczka) znajduje się na polu korytarzy technicznych, traktuje się go, jakby był obecny w każdym wejściu do korytarzy technicznych na całej planszy. W tym przykładzie znaczniki szmerów znajdują się w 2 korytarzach prowadzących do Kwatery straży: jeden w korytarzu numer 4, w którym są zamknięte drzwi (niebieska otoczka), i drugi w korytarzach technicznych (zielona otoczka).

DODATKOWE UWAGI O RUCHU NOCNYCH ŁOWCÓW

Nocni łowcy poruszają się po statku w różnych momentach gry (np. gdy rozpatrujecie kartę wydarzenia w fazie wydarzeń). Za każdym razem, gdy jakaś zasada nakazuje przemieścić 1 albo kilku nocnych łowców, dokładnie wyjaśnia, jak to zrobić.

Ważne! Jeśli nocny łowca kończy swój ruch w nieodkrytym pomieszczeniu, nie należy odkrywać ani jego kafelka, ani znajdującego się na nim żetonu eksploracji.

Jeśli gracz ma umieścić na planszy dorosłego osobnika, podczas gdy wszystkie 8 figurek znajduje się już na planszy – dorosłe osobniki wycofują się. Usuńcie z planszy wszystkie dorosłe osobniki, które nie są zaangażowane w walkę, i umieśćcie odpowiadające im żetony nocnych łowców z powrotem w kolonii nocnych łowców (jeśli to możliwe).

Następnie gracz umieszcza figurkę dorosłego osobnika w pomieszczeniu, w którym nastąpiło spotkanie.

KORYTARZE TECHNICZNE

Korytarze techniczne biegną przez naturalnie powstałe jaskinie i tunele rozciągające się pod bazą. Początkowo był to genialny pomysł, dzięki któremu koszty budowy kompleksu spadły o połowę. Teraz jednak przynosi niespodziewane konsekwencje – niemal wszystkie pomieszczenia w bazie są połączone tunelami, więc nocni łowcy mogą się w nich pojawić dosłownie w każdej chwili.

1) Pole korytarzy technicznych.

2) Przykład wejścia do korytarzy technicznych.

Zarówno wejścia do korytarzy technicznych (znajdujące się w niektórych pomieszczeniach), jak i specjalne pole korytarzy technicznych są niedostępne dla postaci graczy. Z wyjątkiem wspomnianych ograniczeń korytarze techniczne są traktowane pod każdym względem jak zwykłe korytarze.

Karta akcji Ocalałej „Szyby wentylacyjne", akcja pomieszczenia w Wejściu do jaskini i karta przedmiotu „Plan jaskini" są jedynymi wyjątkami od tej reguły.

Jeśli (np. w wyniku rzutu na szmery) znacznik szmerów powinien być umieszczony na wejściu do korytarzy technicznych, gracz umieszcza go na specjalnym polu korytarzy technicznych.

W żadnym korytarzu nie może się znajdować więcej niż 1 znacznik szmerów. Jeśli gracz ma umieścić kolejny znacznik w korytarzu, w którym znacznik szmerów już jest, w zamian rozgrywa spotkanie z nocnym łowcą.

Więcej o spotkaniu z nocnym łowcą – zob. str. 20.

W korytarzach technicznych nigdy nie można umieszczać żetonów drzwi.

Jeśli nocny łowca przemieszcza się przez wejście do korytarzy technicznych, znika w ich czeluściach – należy wtedy odrzucić wszystkie znaczniki obrażeń nocnego łowcy, wrzucić żeton odpowiadającego rodzaju z powrotem do kolonii i usunąć jego figurkę z planszy. Jeśli na specjalnym polu korytarzy technicznych był znacznik szmerów, nie należy go usuwać.

CIĄGI EWAKUACYJNE

Pomieszczenia między sektorami to Ciągi ewakuacyjne – zawsze pozostają w ciemności i należy je traktować jak czarne pomieszczenia bez akcji. Przechodzenie z jednego sektora do drugiego bez żadnego źródła światła (np. kart przedmiotów „Światło chemiczne" czy „Latarka") to niebezpieczne przedsięwzięcie.

Więcej o ciemności – zob. „Zasilanie" str. 24.
Więcej o kartach „Światło chemiczne" i „Latarka" – zob. karty przedmiotów.

Gracz może umieścić znacznik awarii na Ciągu ewakuacyjnym, chociaż nie wywoła to żadnego efektu. Może to zrobić, aby zmniejszyć liczbę dostępnych znaczników awarii.

Uwaga! Wyczerpanie się puli dostępnych znaczników awarii prowadzi do zniszczenia bazy.

Więcej o znacznikach awarii – zob. str. 19.

Ciągi ewakuacyjne nie są częścią żadnego sektora – oznacza to, że zawsze znajdują się poza sektorem objętym danym efektem, np. efektem wydarzenia.

ZNACZNIKI I ŻETONY

ZNACZNIK SZMERÓW

Jedyną funkcją znacznika szmerów jest oznaczenie korytarzy na potrzeby rzutu na szmery.

Więcej o rzucie na szmery – zob. str. 17.

ZNACZNIK ŚLUZU

Dopóki na polu śluzu na planszy postaci znajduje się znacznik statusu, każdy wynik „cisza” podczas rzutu na szmery (i każdy żeton eksploracji „cisza”) jest traktowany jako „niebezpieczeństwo”.

Więcej o rzucie na szmery – zob. str. 17.

Uniwersalny znacznik statusu umieszczony na polu śluzu na planszy postaci jest określany jako znacznik śluzu.

Postać może mieć tylko 1 znacznik śluzu w danym momencie. Jeśli masz otrzymać drugi znacznik śluzu, nic się nie dzieje.

Uwaga! Postać może otrzymać znacznik śluzu z wielu powodów, nie tylko podczas rozpatrywania efektu żetonu eksploracji.

Postać może pozbyć się znacznika śluzu, używając przedmiotu „Ubrania” (zob. karty przedmiotów) lub wykonując akcję w Komorze dekontaminacyjnej (zob. „Opis pomieszczeń”).

ZNACZNIK POŻARU

Znaczniki pożaru mają 3 funkcje: 1) ranią postacie przebywające w pomieszczeniach, w których szaleje pożar; 2) zadają obrażenia nocnym łowcom i 3) mogą spowodować eksplozję bazy.

1] Za każdym razem, gdy postać kończy swoją turę w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru, otrzymuje 1 powierzchowną ranę.

Pamiętajcie, że 1 tura to 2 akcje danej postaci (albo 1 akcja i pas, albo po prostu pas).

Ważne! Postacie otrzymują rany w wyniku pożaru dopiero po zakończeniu swojej tury. Jeśli postać pasuje, otrzymuje 1 powierzchowną ranę na skutek pożaru na koniec swojej tury, ale nie będzie otrzymywać żadnych ran więcej w tej rundzie, nawet jeśli inne postacie nadal wykonują swoje akcje.

Więcej o powierzchownych ranach – zob. „Rany i śmierć postaci” str. 23.
Więcej o turach graczy – zob. „Faza graczy” str. 13.

2] W każdej fazie wydarzeń podczas kroku skutków pożarów każdy nocny łowca w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru otrzymuje 1 obrażenie.

Więcej o obrażeniach nocnego łowcy – zob. „Obrażenia i śmierć nocnego łowcy” str. 21.

3] W grze występuje 12 znaczników pożaru. Jeśli gracz ma umieścić gdzieś znacznik pożaru, a żaden znacznik nie jest dostępny, baza eksploduje i gra natychmiast się kończy.

Uwaga! Niektóre karty wydarzeń mogą powodować rozprzestrzenianie się ognia do sąsiednich pomieszczeń. Uważajcie!

Więcej o końcu gry – zob. str. 12.

W żadnym pomieszczeniu nie może się znajdować więcej niż 1 znacznik pożaru. Jeśli gracz ma dołożyć drugi znacznik do tego samego pomieszczenia, nic się nie dzieje.

Znacznik pożaru może być umieszczony w nieodkrytym pomieszczeniu (np. na skutek efektu karty wydarzenia).

Odrzucane znaczniki pożaru odkłada się z powrotem do dostępnej puli.

Gracz może skorzystać z akcji pomieszczenia lub z karty akcji „Przeszukanie”, nawet jeśli w pomieszczeniu znajduje się znacznik pożaru.

ZNACZNIK AWARII

Znaczniki awarii mają 2 funkcje: 1) powodują, że gracz nie może korzystać z akcji danego pomieszczenia, i 2) mogą spowodować zniszczenie bazy, co oznacza śmierć wszystkich żywych organizmów.

1] Jeśli w pomieszczeniu jest znacznik awarii, gracze nie mogą korzystać z akcji tego pomieszczenia. Niemniej karta akcji „Przeszukanie” działa normalnie.

Różne karty akcji (np. karta „Naprawy”) i przedmiotów (np. karta „Pas na narzędzia”) mogą być wykorzystane do pozbycia się znaczników awarii.

Ważne! Znacznika awarii nie umieszcza się w Gnieździe ani w Skażonym pomieszczeniu.

Uwaga! Znacznik awarii może pojawić się w pomieszczeniu z wielu powodów, nie tylko podczas rozpatrywania efektu żetonu eksploracji (np. na skutek niektórych wydarzeń lub akcji). Może nawet uniemożliwić korzystanie z pomieszczeń specjalnych (takich jak Magazyn, Izolatka, Centrum szybkiego reagowania czy Szyb windy).

Uwaga! Znacznik awarii w Izolatce nie ma wpływu na postacie, które są w niej zamknięte.

2] W grze występuje 10 znaczników awarii. Jeśli gracz ma umieścić gdzieś znacznik awarii, a żaden znacznik nie jest dostępny, baza zostaje zniszczona i gra natychmiast się kończy.

Więcej o końcu gry – zob. str. 12.

W żadnym pomieszczeniu nie może się znajdować więcej niż 1 znacznik awarii. Jeśli gracz ma dołożyć drugi znacznik do tego samego pomieszczenia, nic się nie dzieje. Znacznik awarii **nie może** być umieszczony w nieodkrytym pomieszczeniu (np. na skutek efektu karty wydarzenia).

Odrzucane znaczniki awarii odkłada się z powrotem do dostępnej puli.

Jeśli w pomieszczeniu z komputerem znajduje się znacznik awarii, komputer staje się niedostępny – tak jakby na kafelku nie było jego symbolu.

Więcej o komputerze – zob. „Opis pomieszczeń” str. 27.

ŻETONY DRZWI

Żetony drzwi można umieszczać tylko w korytarzach. W żadnym korytarzu nie może się znajdować więcej niż 1 żeton drzwi.

Żetony drzwi nie mają wpływu na znaczniki szmerów.

Drzwi w każdym korytarzu mogą mieć 1 z 3 statusów: otwarte, zamknięte albo zniszczone. Na status drzwi ma wpływ wiele elementów gry (np. ruch nocnych łowców, wydarzenia, akcje).

ZAMKNIĘTE DRZWI oznacza się postawionym żetonem drzwi w korytarzu.

Zamknięte drzwi uniemożliwiają postaciom i nocnym łowcom przechodzenie na drugą stronę korytarza. Wpływają też na rzut granatem.

Więcej o rzucie granatem – zob. karta przedmiotu „Granat”.

Gdy 1 albo więcej nocnych łowców próbuje przejść przez korytarz z zamkniętymi drzwiami, niszczą drzwi zamiast się przemieszczać. Ta zasada dotyczy również ruchu wywołanego rzutem na szmery z wynikiem „niebezpieczeństwo”.

Więcej o ruchu nocnych łowców – zob. str. 18.
Więcej o fazie wydarzeń – zob. str. 13.
Więcej o wycofaniu się nocnego łowcy – zob. str. 21.

ZNISZCZONE DRZWI oznacza się leżącym żetonem drzwi. Przez taki korytarz można przechodzić. Zniszczone drzwi nie mogą być z powrotem zamknięte.

OTWARTE DRZWI oznacza się poprzez usunięcie żetonu drzwi z korytarza. Na początku gry we wszystkich korytarzach drzwi są otwarte.

Jeśli gracz ma umieścić w korytarzu żeton drzwi, a żaden żeton nie jest dostępny, bierze dowolny żeton niezniszczonych drzwi z planszy i umieszcza w wyznaczonym korytarzu.
Jeśli kilku nocnych łowców wychodzi z tego samego pomieszczenia, ich ruch jest traktowany jako odbywający się równocześnie: niszczą drzwi i wszyscy zostają w pomieszczeniu. Podczas rozpatrywania spotkań drzwi są ignorowane. Nie wpływają też na znaczniki szmerów.

SPOTKANIE I WALKA

SPOTKANIE Z NOCNYM ŁOWCĄ

Spotkanie następuje zawsze wtedy, gdy nocny łowca pojawia się w pomieszczeniu, w którym znajduje się postać (po dobraniu żetonu nocnego łowcy z kolonii).

Pierwsze spotkanie z nocnym łowcą jest momentem przełomowym w grze, ponieważ gracze muszą wybrać jeden ze swoich celów i odrzucić drugi.

Więcej o momentach przełomowych w grze – zob. str. 10.

Spotkanie także może być wywołane przez efekty niektórych kart wydarzeń lub efekty niektórych kart ataku nocnych łowców.

Uwaga! Nocny łowca przemieszczający się z jednego pomieszczenia do drugiego, w którym jest postać, nie wywołuje spotkania.

Spotkanie z nocnym łowcą przebiega następująco:

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

2] **Dobierz 1 żeton nocnego łowcy z kolonii.** Każdy żeton ma symbol nocnego łowcy na jednej stronie i 2 liczby na drugiej stronie. Rozpatrujesz górną liczbę, jeśli Twoja postać jest w sektorze z działającym zasilaniem, a dolną – gdy przebywa w sektorze pozbawionym zasilania.

Więcej o żetonach nocnych łowców – zob. poniżej.

3] **Umieść w pomieszczeniu figurkę nocnego łowcy, którego rodzaj wskazuje żeton.** Opis symboli znajdziesz na planszy laboratorium nocnych łowców.

4] **Porównaj liczbę na żetonie z liczbą kart, które masz na ręce** (włączając karty akcji i karty skażenia). Jeśli liczba kart na ręce jest mniejsza od liczby na żetonie nocnego łowcy, następuje atak z zaskoczenia. Jeśli liczba kart akcji na ręce jest równa albo większa, nic się nie dzieje.

Odłóż dobrany żeton nocnego łowcy na bok – może wrócić do kolonii, jeśli nocny łowca tego rodzaju schowa się w korytarzach technicznych (podczas ruchu).

ŻETONY NOCNYCH ŁOWCÓW

W grze *Nemesis: Lockdown* na rewersach żetonów nocnych łowców widnieją 2 liczby. Nocni łowcy są o wiele niebezpieczniejsi w ciemności – będzie Wam trudniej ochronić się przed ich atakiem z zaskoczenia. Pod każdym innym względem są traktowani jak typowi intruzi.

Gdy porównujesz liczbę kart akcji na ręce z liczbą na żetonie nocnego łowcy, weź pod uwagę:

– Górną liczbę o mniejszej wartości, jeśli Twoja postać **nie znajduje się w ciemności**.

– Dolną liczbę o większej wartości, jeśli Twoja postać **przebywa w ciemności**.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Atak z zaskoczenia to atak nocnego łowcy, jaki ma miejsce tylko w momencie spotkania. Jeśli masz na ręce mniej kart, niż wskazuje liczba na dobranym żetonie nocnego łowcy, następuje atak z zaskoczenia.

Więcej o ataku nocnego łowcy – zob. str. 22.
Więcej o żetonach nocnych łowców – zob. str. 20.

PUSTY ŻETON

Jeśli dobierzesz z kolonii pusty żeton, umieść znacznik szmerów w każdym korytarzu prowadzącym do pomieszczenia, w którym nastąpiło spotkanie.

Jeśli pusty żeton był ostatnim żetonem w kolonii, dodaj 1 żeton dorosłego osobnika do kolonii. Jeśli nie ma już dostępnych żetonów dorosłych osobników, nic się nie dzieje.

Następnie odłóż pusty żeton z powrotem do kolonii.

To spotkanie się kończy.

Uwaga! W fazie wydarzeń podczas kroku kolonii nocnych łowców zasady dotyczące pustego żetonu są nieco inne.

WEJŚCIE DO POMIESZCZENIA Z NOCNYM ŁOWCĄ

Za każdym razem, gdy postać wchodzi do pomieszczenia zajmowanego przez nocnego łowcę, **nie następuje spotkanie**. W zamian postać i nocny łowca natychmiast zostają zaangażowani w walkę.

PRZYKŁAD SPOTKANIA

Ocalała przechodzi z Szybu windy do sąsiedniego pomieszczenia. W korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia znajdują się 2 znaczniki szmerów (niebieska otoczka). Jak zwykle przy wchodzeniu do pustego pomieszczenia, gracz musi wykonać rzut na szmery. Wynik rzutu to 2 (czerwona otoczka). Na korytarzu z tym numerem już jest znacznik szmerów, więc dochodzi do spotkania z nocnym łowcą. Gracz usuwa znaczniki szmerów ze wszystkich korytarzy prowadzących do tego pomieszczenia i dobiera żeton nocnego łowcy z kolonii. Wylosowany żeton ma symbol dorosłego osobnika i wartości „2" i „3" na rewersie. Ocalała znajduje się w sektorze z działającym zasilaniem (zielona otoczka), więc gracz porównuje liczbę o mniejszej wartości (zielona otoczka) z liczbą kart na ręce (wliczając karty skażenia). W tym wypadku ma tylko 1 kartę.

Gracz ma za mało kart, więc następuje atak z zaskoczenia – musi dobrać i rozpatrzyć kartę ataku nocnego łowcy.

WALKA

Za każdym razem, gdy postać i nocny łowca są w tym samym pomieszczeniu, zostają zaangażowani w walkę. Podczas walki postać może w swojej turze zaatakować nocnego łowcę albo uciec. Nocni łowcy atakują postacie podczas fazy wydarzeń.

Niektóre akcje są niedostępne w trakcie walki – zob. symbol „tylko poza walką" str. 14.
Więcej o turach graczy – zob. „Faza graczy" str. 13.
Więcej o ataku nocnego łowcy – zob. str. 22.

POSTAĆ ATAKUJE NOCNEGO ŁOWCĘ

Postać może zaatakować nocnego łowcę znajdującego się w tym samym pomieszczeniu, wykonując w swojej turze akcję strzału lub walki wręcz.

Więcej o turach graczy – zob. „Faza graczy" str. 13.
Więcej o akcjach – zob. str. 14.

AKCJA STRZAŁU – jeśli Twoja postać jest w pomieszczeniu z nocnym łowcą i ma broń energetyczną/klasyczną z przynajmniej 1 sztuką amunicji, może wykonać podstawową akcję strzału:

1] Wybierz broń i 1 nocnego łowcę, którego chcesz zastrzelić.
2] Odrzuć 1 znacznik amunicji z karty broni.
3] Rzuć kością walki.

Wyniki rzutu:

Chybiasz celu.

Jeśli Twoim celem jest **larwa** albo **pełzacz**, zadaj nocnemu łowcy **1 obrażenie**. Jeśli nie, chybiasz.

Jeśli Twoim celem jest **larwa**, **pełzacz** albo **dorosły osobnik**, zadaj nocnemu łowcy **1 obrażenie**. Jeśli nie, chybiasz.

Zadaj **1 obrażenie** swojemu celowi (niezależnie od jego rodzaju).

Zadaj **2 obrażenia** swojemu celowi (niezależnie od jego rodzaju).

Ważne! Niektóre bronie rządzą się specjalnymi zasadami, które mogą modyfikować akcję strzału.

Więcej o rodzajach broni – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.
Więcej o obrażeniach i śmierci nocnego łowcy – zob. str. 21.

KOŚĆ PRZEWAGI

Kość przewagi to specjalny rodzaj kości walki. Wszystkie efekty (np. możliwość przerzucenia kości walki), które odnoszą się do kości walki, stosuje się także do kości przewagi. Podczas akcji strzału wykonywanej w sektorze z działającym zasilaniem gracz musi użyć kości przewagi zamiast standardowej kości walki. Na kości przewagi widnieją 2 nowe wyniki:

Odrzuć kartę akcji, aby zadać **1 obrażenie** swojemu celowi.

Zadaj **1 obrażenie** swojemu celowi. Odrzuć kartę akcji, aby w zamian zadać **2 obrażenia**.

Wynik nie liczy się ani jako , ani jako bez względu na to, czy gracz odrzucił kartę, czy nie. Podobnie wynik nie liczy się jako ani .

Ważne! Kości przewagi nie używa się podczas akcji walki wręcz.

AKCJA WALKI WRĘCZ – jeśli postać jest w pomieszczeniu z nocnym łowcą, może wykonać podstawową akcję walki wręcz:

1] Dobierz 1 kartę skażenia i dodaj ją do swojego stosu odrzuconych kart akcji.
2] Wybierz 1 nocnego łowcę, którego chcesz zaatakować.
3] Rzuć kością walki.

Wyniki rzutu:

Chybiasz celu i **Twoja postać** otrzymuje **1 głęboką ranę**.

Jeśli Twoim celem jest **larwa** albo **pełzacz**, zadaj nocnemu łowcy **1 obrażenie**. Jeśli nie, chybiasz i **Twoja postać** otrzymuje **1 głęboką ranę**.

Jeśli Twoim celem jest **larwa**, **pełzacz** albo **dorosły osobnik**, zadaj nocnemu łowcy 1 **obrażenie**. Jeśli nie, chybiasz i **Twoja postać** otrzymuje **1 głęboką ranę**.

Zadaj **1 obrażenie** swojemu celowi (niezależnie od jego rodzaju).

Zadaj **1 obrażenie** (tak, tylko 1!) swojemu celowi (niezależnie od jego rodzaju).

Więcej o obrażeniach i śmierci nocnego łowcy – zob. str. 21.
Więcej o głębokich ranach – zob. „Rany i śmierć postaci" str. 23.

PRZYKŁAD WALKI

Ocalała próbuje strzelić do nocnego łowcy z Karabinu szturmowego. Po wydaniu 1 karty akcji odrzuca również 1 znacznik amunicji z karty „Karabin szturmowy" i rzuca kością walki. Wynik to , ale zgodnie z treścią karty „Karabin szturmowy", gdy zadaje się co najmniej 1 obrażenie, należy zadać 1 dodatkowe obrażenie. W sumie na figurce nocnego łowcy gracz umieszcza 3 znaczniki obrażeń.

Po umieszczeniu znaczników obrażeń gracz sprawdza efekt obrażeń (zależny od wytrzymałości nocnego łowcy). W tym celu dobiera 1 kartę ataku nocnego łowcy i sprawdza na niej wyłącznie wartość na symbolu krwi, porównując ją z liczbą znaczników obrażeń na figurce nocnego łowcy. W tym wypadku wartość jest większa niż liczba znaczników, więc nocny łowca nadal żyje.

UCIECZKA POSTACI

Postać może próbować uciec z walki, wykonując podstawową akcję ruchu, aby przejść do sąsiedniego pomieszczenia (odkrytego albo nieodkrytego). Zanim przeniesiesz swoją figurkę, rozpatrz atak nocnego łowcy.

Więcej o ataku nocnego łowcy – zob. str. 22.

Jeśli w pomieszczeniu, z którego próbujesz uciec, jest więcej niż 1 nocny łowca, musisz rozpatrzyć oddzielnie atak każdego z nich.

Jeśli Twoja postać przeżyje, przenieś ją do sąsiedniego pomieszczenia.

Jeśli Twoja postać uciekła do nieodkrytego pomieszczenia, odkrywasz je zgodnie ze standardowymi zasadami gry.

Jeśli Twoja postać umrze, umieść żeton zwłok postaci w pomieszczeniu, z którego próbowała uciec.

Uwaga! Jeśli postać ucieka do pomieszczenia, w którym nie ma żadnych postaci ani nocnych łowców, wykonaj rzut na szmery jak po standardowym ruchu.

Ważne! Niektóre akcje, inne niż podstawowa akcja ruchu, pozwalają na ucieczkę postaci, ale dodatkowo modyfikują jej przebieg – np. „Rozproszenie".

PRZYKŁAD UCIECZKI

Po zadaniu obrażenia nocnemu łowcy (pełzaczowi) Ocalała decyduje się na ucieczkę. Gracz wydaje kartę akcji, aby opłacić koszt ruchu, i postanawia przemieścić się do Szybu windy.

Nocni łowcy atakują każdą postać, która próbuje uciec. Aby rozstrzygnąć taki atak, należy dobrać kartę ataku nocnego łowcy. Dobrana karta to „Węszenie" – widnieje na niej m.in. symbol pełzacza. Atak trafia Ocalałą i zadaje postaci powierzchowną ranę. Gracz kładzie też znacznik śluzu na swojej planszy. Ocalała z powierzchowną raną przemieszcza się do Szybu windy.

Trudne sytuacje wymagają poświęceń. Metalowa rura, ciężkie narzędzie, kolba karabinu - wszystko może stać się bronią, gdy zajdzie taka potrzeba. Walka wręcz działa jak strzał, ale niesie ze sobą większe ryzyko. Jeśli atak się nie powiedzie, postać zostanie głęboko zraniona, a nawet może zostać nosicielem larwy nocnego łowcy.

OBRAŻENIA I ŚMIERĆ NOCNEGO ŁOWCY

symbol krwi

żeton truchła

Gdy nocny łowca otrzymuje obrażenia (np. w wyniku skutecznego ataku postaci lub pożaru), gracz kładzie na podstawce jego figurki odpowiednią liczbę znaczników obrażeń albo ustawia licznik obrażeń na odpowiednią wartość.

Następnie sprawdza **efekt obrażeń**:

- **Larwa** i **jajo** – wystarczy 1 obrażenie, aby je zabić. Usuń figurkę albo żeton z planszy.
- **Pełzacz** i **dorosły osobnik** – dobierz 1 kartę ataku nocnego łowcy, zignoruj wszystkie informacje na karcie oprócz symbolu krwi w lewym górnym rogu.

Jeśli liczba w symbolu krwi jest równa albo niższa od aktualnej liczby obrażeń nocnego łowcy, zostaje on zabity – usuń jego figurkę i połóż 1 żeton truchła w pomieszczeniu, gdzie zginął (od tej chwili jest to obiekt „truchło").

Jeśli liczba w symbolu krwi jest wyższa, nocny łowca nadal żyje.

- **Reproduktor** i **królowa** – dobierz 2 karty ataku nocnych łowców, dodaj do siebie wartości w symbolach krwi i porównaj sumę do aktualnej liczby obrażeń nocnego łowcy. Rozpatrz wynik porównania w taki sam sposób, jak opisano powyżej.

Uwaga! Liczba w symbolu krwi wskazuje, czy nocny łowca przeżył otrzymane właśnie obrażenia. Po każdym udanym ataku (a nie raz na turę) należy dobrać kolejną kartę ataku nocnego łowcy.

symbol wycofania

WYCOFANIE SIĘ NOCNEGO ŁOWCY

Nocni łowcy mogą wydawać się dzikimi stworzeniami, ale nie są bezmyślni. Potrafią uciec, jeśli doznają zbyt wielu obrażeń lub jeśli postaci uda się zranić jakąś szczególnie wrażliwą część ich ciała.

Jeśli podczas sprawdzania efektu obrażeń w symbolu krwi na którejkolwiek dobranej karcie ataku nocnego łowcy znajduje się symbol wycofania, nocny łowca ucieka.

Gracz dobiera kartę wydarzenia i przemieszcza nocnego łowcę korytarzem o numerze, który widnieje w części „ruch nocnego łowcy" na karcie. Następnie odrzuca tę kartę.

Gdy nocny łowca się wycofuje, zachowuje wszystkie przypisane do niego obrażenia. Jeśli jednak nocny łowca wycofuje się do korytarza technicznego, gracz usuwa wszystkie obrażenia przypisane do tego nocnego łowcy, gdy zdejmuje jego figurkę z planszy.

Królowa i reproduktor uciekają, jeśli na którejkolwiek z 2 dobranych kart ataku nocnego łowcy widnieje symbol wycofania.

Więcej o kartach wydarzeń – zob. „Faza wydarzeń" str. 13.
Więcej o korytarzach technicznych – zob. str. 18.

ATAK NOCNEGO ŁOWCY

Atak nocnego łowcy następuje w 3 sytuacjach:

- Atak z zaskoczenia,

Więcej o ataku z zaskoczenia – zob. „Spotkanie z nocnym łowcą" str. 20.

- Atak nocnych łowców w fazie wydarzeń,

Więcej o ataku nocnych łowców – zob. „Faza wydarzeń" str. 13.

- Ucieczka postaci.

Więcej o ucieczce – zob. „Ucieczka postaci" str. 21.

Każdy atak nocnego łowcy przebiega według tego samego schematu:

1] **Wybierz postać** będącą celem ataku nocnego łowcy. Nocny łowca może jedynie atakować postacie znajdujące się w tym samym pomieszczeniu co on. Jeśli w pomieszczeniu przebywa więcej postaci, nocny łowca atakuje postać gracza, który ma najmniej kart akcji na ręce. W przypadku remisu atakuje postać, która jest najwcześniej w kolejności graczy.

W przypadku ataku z zaskoczenia celem jest postać, która zainicjowała spotkanie.

W przypadku ucieczki celem jest postać, która stara się uciec.

2] Dobierz i rozpatrz 1 kartę ataku nocnego łowcy:

- Jeśli na karcie widnieje symbol odpowiadający rodzajowi nocnego łowcy, który przeprowadza atak, rozpatrz efekt opisany na karcie. Na niektórych kartach ataku nocnych łowców widnieje dodatkowy efekt, którego treść znajduje się w specjalnej ramce oznaczonej symbolem ciemności. Ten efekt jest rozpatrywany gdy postać przebywa „w ciemności" (np. jest w sektorze pozbawionym zasilania). Symbol nocnego łowcy wciąż musi odpowiadać rodzajowi nocnego łowcy, który przeprowadza atak.
- Jeśli symbol się nie zgadza, atak chybia.

Opis symboli nocnych łowców – zob. plansza laboratorium nocnych łowców.

Ważne! Podczas ataku nocnego łowcy zignorujcie symbol krwi w lewym górnym rogu karty ataku nocnego łowcy.

Więcej o ciemności – zob. „Zasilanie" str. 24.

Po rozpatrzeniu karty ataku nocnego łowcy należy ją odrzucić na odpowiedni stos kart odrzuconych. Jeśli stos kart ataku nocnych łowców się wyczerpie, potasujcie karty odrzucone i uformujcie nowy stos.

PRZYKŁAD KARTY ATAKU NOCNEGO ŁOWCY

1) Wytrzymałość nocnego łowcy. Wykorzystywana przy sprawdzeniu, czy nocny łowca zginął po otrzymaniu 1 albo większej liczby obrażeń.

2) Symbole nocnych łowców. Przedstawiają rodzaje nocnych łowców, którzy mogą przeprowadzić ten atak. Gdy gracz dobiera kartę podczas jakiegokolwiek ataku (podczas spotkania lub fazy wydarzeń) i 1 z symboli pasuje do rodzaju atakującego nocnego łowcy, należy rozpatrzyć efekt ataku widniejący na karcie.

3) Efekt ataku nocnego łowcy. W tym przykładzie zaatakowana postać otrzymuje 1 powierzchowną ranę i 1 kartę skażenia. Jeśli postać przebywa w ciemności, otrzymuje 1 dodatkową powierzchowną ranę.

Więcej o ciemności – zob. „Zasilanie" str. 24.

SKAŻENIE

Jeśli atak przeprowadza larwa, nie dobieraj żadnej karty ataku nocnego łowcy. Zamiast tego:

- Usuń figurkę larwy z planszy. Jeśli nie masz larwy na swojej planszy postaci, umieść ją tam.
- Otrzymujesz 1 kartę skażenia.

Więcej o kartach skażenia – zob. niżej.

KARTY SKAŻENIA

Oprócz ran postacie mogą także otrzymywać karty skażenia (np. jako skutek niektórych ataków nocnych łowców).

Gdy postać otrzymuje kartę skażenia (bez względu na źródło jej pochodzenia), gracz dobiera ją ze stosu kart skażenia i **kładzie na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych**.

Karty skażenia przeszkadzają graczowi, bo po ich dobraniu trzyma się je na ręce i **nie można wykonać nimi żadnej akcji ani nawet zapłacić za wykonanie innej akcji**. Gdy gracz pasuje, może odrzucać karty skażenia na swój stos kart odrzuconych.

Każda karta skażenia zawiera ukrytą informację: postać może być **zarażona** albo nie. Ta informacja jest ukryta w kolorowym wzorze w polu tekstowym. Dopóki gracz nie zeskanuje karty, ta informacja pozostaje tajna nawet dla niego samego. Jeśli gracz nie zeskanuje swoich kart skażenia przed końcem gry, może się okazać, że przegra rozgrywkę ze względu na niespodziewane zakażenie.

Uwaga! Niektóre karty wydarzeń mogą zmusić gracza do zeskanowania jego kart skażenia.

Więcej o sprawdzaniu warunków zwycięstwa – zob. str. 12.

SKANOWANIE I USUWANIE KART SKAŻENIA

Postać może spróbować pozbyć się swoich kart skażenia na kilka sposobów (np. za pomocą karty akcji „Odpoczynek", akcji pomieszczenia w Komorze dekontaminacyjnej i Gabinecie chirurgicznym lub akcji przedmiotu „Środek odkażający").

Każda karta i kafelek pomieszczenia dokładnie opisują sposób postępowania. Bez względu jednak na procedurę postępowania niezbędne będzie przeskanowanie kart skażenia. Skanowanie przeprowadza się w następujących krokach.

Weź skaner i włóż do niego kartę skażenia w taki sposób, aby czerwona folia zakrywała pole zakodowanej informacji na karcie, którą chcesz przeskanować. W 1 z linii tekstu może się ukazać słowo „ZARAŻENIE". Jeśli się nie ukaże, karta **nie jest zarażona**.

Uwaga! Przyjrzyjcie się skanowanej karcie bardzo uważnie, ponieważ niektóre słowa mogą tylko przypominać słowo „ZARAŻENIE".

W obu przypadkach jakiekolwiek dodatkowe efekty skanowania są wyjaśnione w opisie danej karty akcji, karty przedmiotu albo akcji pomieszczenia.

Więcej o akcjach pomieszczeń – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27–29.

Jeśli postać okazała się **zarażona**, gracz przeprowadza procedurę na wypadek skażenia. Jeśli na swojej planszy postaci nie ma larwy, umieszcza na niej figurkę larwy (**nie usuwa karty skażenia!**).

Jeśli na planszy postaci jest już figurka larwy, postać umiera – dodatkowo należy umieścić figurkę 1 pełzacza w pomieszczeniu, w którym postać umarła.

Jeśli jakakolwiek zasada nakazuje Ci **usunąć** kartę skażenia, **umieść ją na spodzie stosu kart skażenia**.

PRZYKŁAD SKANOWANIA KARTY SKAŻENIA

Sprzątacz decyduje się wykonać akcję „Odpoczynek", która wymaga przeskanowania jego karty skażenia. Umieszcza więc kartę w skanerze i odkrywa, że jest zarażony!

Zabiera kartę skażenia z powrotem na rękę, a na planszy postaci umieszcza figurkę larwy, która będzie wszystkim przypominała o pasożycie, którego nosi w sobie.

Sprzątacz musi szybko pozbyć się tego paskudztwa. Najlepszym sposobem wydaje się wizyta w Gabinecie chirurgicznym lub odnalezienie Neutralizatora.

Zazwyczaj jeśli coś krwawi, to można to zabić. Ale co w sytuacji, gdy nie wiemy, czy to, co wypływa z kosmicznego truchła, jest faktycznie krwią? Tak czy siak, dobrze wiedzieć, że strzelając do nocnego łowcy, można go zranić. Jedyny problem w tym, że nigdy nie wiesz, na ile poważne są jego rany i czy zdołasz go zabić, zanim skończy Ci się amunicja... Choć załoga Nemesis już wcześniej spotkała się z podobną formą życia, wciąż nie wiadomo, ile ran trzeba zadać nocnym łowcom, aby ich w końcu zatłuc!

WIEDZA I KARTY SŁABOŚCI NOCNYCH ŁOWCÓW

RANY I ŚMIERĆ POSTACI

W trakcie gry postacie otrzymują 2 rodzaje ran: powierzchowne i głębokie.

POWIERZCHOWNE RANY

Status ran zaznacza się na torze powierzchownych ran na planszy postaci.

Gdy Twoja postać otrzymuje powierzchowną ranę, a na torze powierzchownych ran nie ma znacznika statusu, umieść go na górnym polu.

Jeśli Twoja postać ma otrzymać kolejną powierzchowną ranę, przesuń znacznik statusu o 1 pole w dół. Jeśli znacznik znajdzie się na 3. polu, odrzuć go – Twoja postać otrzymuje głęboką ranę.

Powierzchowne rany są zadawane i rozpatrywane jedna po drugiej.

GŁĘBOKIE RANY

Gdy Twoja postać otrzymuje głęboką ranę, dobierz 1 kartę głębokiej rany i połóż ją odkrytą obok swojej planszy postaci. Od tej chwili na Twoją postać wpływają efekty opisane na karcie.

Każdy rodzaj głębokiej rany oddziałuje na postać inaczej.

Ważne! Jeśli postać ma kilka kart głębokiej rany tego samego rodzaju, ich efekty się nie kumulują – ale trudniej będzie pozbyć się ich efektu.

Gdy postać z 3 głębokimi ranami otrzymuje jakąkolwiek kolejną ranę (powierzchowną albo głęboką), natychmiast ginie.

Gdy postać ginie, usuń jej figurkę z planszy i umieść **żeton zwłok postaci** w pomieszczeniu, w którym postać umarła – od tej chwili żeton stanowi obiekt „**zwłoki postaci**".

Gdy postać umiera, upuszcza w pomieszczeniu wszystkie ciężkie obiekty. Pozostałe przedmioty są usuwane z gry.

Więcej o ciężkich przedmiotach i obiektach – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

OPATRYWANIE I LECZENIE RAN

W trakcie gry gracz może opatrywać i leczyć rany swojej postaci (np. za pomocą kart przedmiotów „Ubrania", „Stapler skórny", „Apteczka" lub akcji pomieszczenia w Ambulatorium). Każda karta i akcja pomieszczenia dokładnie opisują sposób postępowania z daną raną.

OPATRZ GŁĘBOKĄ RANĘ – odwróć kartę głębokiej rany na drugą stronę. Od tej chwili jej efekt jest ignorowany, ale rana wciąż wlicza się do limitu 3 głębokich ran.

ULECZ – w zależności od treści efektu usuń powierzchowne rany albo odrzuć opatrzoną głęboką ranę.

Więcej o kartach przedmiotów – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

WIEDZA

Podnoszenie poziomu wiedzy odzwierciedla coraz większą świadomość postaci dotyczącą nowego gatunku intruzów i sposobów ich zwalczania. Określone poziomy wiedzy zapewniają postaciom dostęp do większej liczby opcji na kartach akcji lub kartach przedmiotów (np. karta akcji „Feromony" lub karta przedmiotu „Odczynnik").

Gracz podnosi poziom wiedzy swojej postaci w następujących sytuacjach:

- Gdy przeanalizuje słabość nocnego łowcy w Laboratorium lub użyje karty „Narzędzia badawcze", podnosi poziom wiedzy swojej postaci o 3. Następnie odrzuca wykorzystany obiekt. Gracz podnosi poziom wiedzy swojej postaci bez względu na to, czy słabość została odkryta w pomieszczeniu, czy dzięki przedmiotowi.
- Gdy skorzysta z określonej akcji komputera, podnosi poziom wiedzy swojej postaci o 1.
- Gdy odkryje Gniazdo, podnosi poziom wiedzy swojej postaci o 1.
- Gdy wykona akcję pomieszczenia w Archiwum, aktywuje żeton wiedzy swojej postaci i podnosi jej poziom wiedzy o 2.
- Gdy skorzysta z określonych przedmiotów lub akcji, podnosi poziom wiedzy swojej postaci zgodnie z treścią efektu.

Więcej o kartach akcji – zob. „Akcje" str. 14.
Więcej o przedmiotach – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

AKTYWACJA ŻETONU WIEDZY

Postać przebywająca w Archiwum może użyć akcji tego pomieszczenia, aby aktywować swój żeton wiedzy i podnieść poziom wiedzy o 2. Aby aktywować żeton wiedzy, należy odwrócić go na drugą stronę.

Aktywny żeton wiedzy oznacza, że postać nie może ponownie wykonać akcji pomieszczenia w Archiwum. Aktywacja żetonu jest także warunkiem realizacji niektórych kart celów.

nieaktywny żeton wiedzy | *aktywny żeton wiedzy*

Więcej o Archiwum – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27.

SŁABOŚCI NOCNYCH ŁOWCÓW

Podczas przygotowania gry umieściliście 3 losowe karty słabości nocnych łowców na 3 polach na planszy laboratorium nocnych łowców. W trakcie gry będziecie mieli możliwość odkrycia i wykorzystania tych 3 słabości – reprezentują one stopniowe zdobywanie wiedzy o obcej formie życia, która opanowała bazę.

Na początku rozgrywki pierwsza karta słabości jest już odkryta.

Aby odkryć kartę słabości nocnego łowcy, dowolna postać musi przebadać odpowiedni obiekt (żeton zwłok postaci, żeton truchła albo żeton jaja) w Laboratorium.

Więcej o Laboratorium – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27.
Więcej o obiektach – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

Po przebadaniu pierwszego obiektu danego rodzaju należy odłożyć go na pierwsze wolne pole od lewej na planszy laboratorium nocnych łowców i odkryć związaną z nim kartę słabości.

Odkryte słabości modyfikują podstawowe zasady obowiązujące nocnych łowców, zapewniając postaciom o określonym poziomie wiedzy (3., 5. i 8.) pewną przewagę. Dopóki postać nie osiągnie któregoś z tych poziomów wiedzy, nie może korzystać z efektów kart słabości nocnych łowców.

Uwaga! Ocalała, Królik doświadczalny, Medyk i wszystkie postacie z gry „Nemesis" i dodatku „Pokłosie" rozpoczynają rozgrywkę z poziomem wiedzy wynoszącym 3, więc od samego początku mogą korzystać z efektów pierwszej karty słabości nocnych łowców.

Chociaż postacie nie mogą odkryć kilku kart słabości za pomocą obiektów tego samego rodzaju, mogą przebadać ten sam rodzaj obiektu wielokrotnie, aby podnieść swój poziom wiedzy.

Ważne! W grze „Nemesis: Lockdown" ciężkie obiekty są zużywane podczas badania. Należy je natychmiast odrzucić bez względu na źródło pochodzenia efektu.

PRZYKŁAD ODKRYWANIA SŁABOŚCI NOCNEGO ŁOWCY

Ocalała korzysta z akcji pomieszczenia w Laboratorium (zielona otoczka), aby odkryć słabość nocnego łowcy, badając jajo (czerwona otoczka). Kładzie żeton jaja na odpowiednim polu na planszy laboratorium nocnych łowców i odkrywa kartę słabości. Ostatnia słabość może być odkryta jedynie za pomocą truchła albo zwłok postaci.

ZASILANIE

nieaktywny żeton czasu

aktywny żeton czasu

Na początku rozgrywki część bazy korzysta z zasilania awaryjnego, jednak jego poziom szybko spada. Czerwona strona żetonu czasu oznacza, że zasilanie awaryjne jest nieaktywne.

sektor pozbawiony zasilania

sektor z działającym zasilaniem

Sektor ma zasilanie, gdy znajdujący się w nim żeton zasilania jest zwrócony niebieską stroną ku górze. **W sektorach z działającym zasilaniem obowiązują 4 dodatkowe zasady:**

1] Podczas wykonywania **akcji strzału** gracze rzucają **kością przewagi**.
2] Gracze mogą używać **akcji komputera** w pomieszczeniach z **symbolem komputera**.
3] Znajdujące się w nich postacie **nie przebywają w ciemności** (na potrzeby jakichkolwiek efektów w grze).
4] W fazie wydarzeń **usuwa się z nich niektóre znaczniki szmerów**.

Więcej o kości przewagi – zob. str. 20.
Więcej o akcjach komputera – zob. str. 15.
Więcej o ciemności – zob. poniżej.

CIEMNOŚĆ

Dopóki postać pozostaje **w sektorze pozbawionym zasilania**, przebywa **w ciemności**. Oznacza to, że wszystkie efekty w grze, które zachodzą „w ciemności", mają na nią wpływ.

Efekt „w ciemności" występuje na kartach wydarzeń (np. „Przyczajenie"), kartach ataku nocnych łowców (np. „Draśnięcie"), żetonach nocnych łowców itp.

Uwaga! Gdy gra pozwala graczowi zignorować efekt „w ciemności", może on zignorować dowolne efekty odnoszące się do ciemności z tych wymienionych powyżej.

ŻETONY NOCNYCH ŁOWCÓW

Rozgrywając spotkanie z nocnym łowcą, gracz, którego postać przebywa w ciemności, zawsze bierze pod uwagę liczbę o większej wartości widniejącą obok symbolu sektora pozbawionego zasilania na żetonie nocnego łowcy.

Więcej o żetonach nocnych łowców – zob. str. 20.

PRZYWRÓCENIE ZASILANIA

W sektorze S-03 znajduje się pomieszczenie Zasilania awaryjnego, dzięki któremu można **przywrócić zasilanie w bazie**. Co prawda nie na długo, ale może wystarczyć na realizację celu i ewakuację.

Pomieszczenie Zasilania awaryjnego spełnia 3 funkcje: 1) przywraca zasilanie niektórym sektorom; 2) pozwala na ponowne rozmieszczenie żetonów zasilania; 3) spowalnia proces zapadania ciemności w bazie.

Dodatkowe zasilanie można także włączyć w pomieszczeniu Generatora.

Więcej o Zasilaniu awaryjnym i Generatorze – zob. „Opis pomieszczeń" str. 27 i 29.

PROGI ZASILANIA

Progi zasilania są nadrukowane na torze czasu na planszy. Wyznaczają momenty, w których następuje spadek zasilania w bazie.

W grze występują 2 rodzaje progów zasilania:

- **Czerwone progi zasilania** oznaczają spadek zasilania, który następuje tylko wtedy, gdy zasilanie awaryjne jest nieaktywne (żeton czasu jest zwrócony czerwoną stroną ku górze).
- **Niebieskie progi zasilania** oznaczają bezwarunkowy spadek zasilania.

Uwaga! Niebieskie progi zasilania oznaczają spadek zasilania niezależnie od statusu zasilania awaryjnego. Pamiętajcie, że zasilanie obniża się znacznie wolniej, gdy zasilanie awaryjne jest aktywne.

Za każdym razem, gdy żeton czasu mija czerwony albo niebieski próg zasilania, należy sprawdzić, czy następuje spadek zasilania. **Gdy żeton czasu jest zwrócony czerwoną stroną ku górze**, aktywuje spadek zasilania po minięciu każdego progu zasilania. **Gdy żeton czasu jest zwrócony niebieską stroną ku górze**, aktywuje spadek zasilania tylko po minięciu niebieskiego progu zasilania (z 2 symbolami żetonu czasu). Oznacza to, że gdy niebieski żeton czasu mija czerwony próg zasilania (z 1 symbolem żetonu czasu), nic się nie dzieje.

Gdy następuje spadek zasilania, poziom zasilania w bazie obniża się – należy odwrócić aktywny (niebieski) żeton zasilania **o najwyższym numerze** na nieaktywną (czerwoną) stronę.

Uwaga! Niektóre efekty kart akcji (np. „Omijanie zabezpieczeń") lub kart wydarzeń (np. „Przepięcie") mogą spowodować włączenie albo wyłączenie dodatkowego zasilania, a nawet odwrócenie żetonu czasu!

PRZYKŁAD EFEKTU „W CIEMNOŚCI"

Ocalała rozpatruje spotkanie z nocnym łowcą (królową) i dobiera żeton nocnego łowcy. Znajduje się w sektorze pozbawionym zasilania (zielona otoczka), więc musi rozpatrzyć liczbę o większej wartości.

Więcej o żetonach nocnych łowców – zob. str. 20.

Ocalała korzysta z efektu karty „Latarka" i odrzuca 1 znacznik użycia, aby rozpatrzyć liczbę o mniejszej wartości na dobranym żetonie (zielona otoczka).

OBIEKTY I PRZEDMIOTY

Posiadanie odpowiednich przedmiotów często może być kwestią życia i śmierci dla danej postaci. Postacie mogą pozyskiwać przedmioty na kilka sposobów:

- Większość postaci rozpoczyna grę z 1 kartą przedmiotu startowego.
- Każda postać rozpoczyna grę z 1 kartą przedmiotu osobistego. Na początku ta karta jest zakryta i leży poziomo. Po spełnieniu określonych wymagań gracz może odkryć kartę i położyć w pozycji pionowej. Przedmiot staje się normalną kartą przedmiotu.
- W trakcie gry postacie mogą także znajdować różne przedmioty w pomieszczeniach, używając karty akcji „Przeszukanie".

Więcej o przeszukaniu – zob. str. 26.

- W trakcie gry postacie mogą także tworzyć samoróbki, łącząc ze sobą inne posiadane przedmioty i wykonując podstawową akcję zrobienia przedmiotu.

Więcej o akcji zrobienia przedmiotu – zob. „Samoróbki" str. 26.

- Postacie mogą także zdobywać ciężkie obiekty (żeton zwłok postaci, żeton truchła, żeton jaja), które nie są reprezentowane przez karty, ale przez specjalne żetony. Postacie mogą je przenosić. Obiekty mogą być używane w określonych momentach – gdy karta akcji, karta wydarzenia lub akcja pomieszczenia o nich wspomina (np. akcja w Laboratorium).

Ważne! Niektóre przedmioty mają oznaczenie „jednorazowego użytku" – po użyciu kartę tego przedmiotu należy odrzucić.

Gdy po użyciu karta przedmiotu jest odrzucana, trafia odkryta na stos kart odrzuconych. Gdy karta przedmiotu jest odrzucana z innego powodu niż jej użycie (np. na skutek karty akcji „Przeszukanie"), trafia zakryta na spód stosu przedmiotów tego samego rodzaju.

PRZYKŁAD KARTY PRZEDMIOTU

1) Symbol niebieskiego komponentu. Kartę można wykorzystać podczas akcji zrobienia przedmiotu, aby zrobić Neutralizator.

2) Symbol „tylko poza walką". Apteczki nie można użyć podczas walki.

3) Jednorazowego użytku. Po wykonaniu akcji tego przedmiotu kartę należy odrzucić na właściwy stos kart odrzuconych.

4) Koszt akcji. Aby wykonać akcję Apteczki, musisz dodatkowo odrzucić 1 kartę akcji.

5) Efekt akcji. Opis efektów wykonanej akcji. Niektóre akcje każą Ci wybrać pomiędzy 2 możliwymi efektami akcji (o ile ich warunki zostaną spełnione). Możesz użyć Apteczki, aby opatrzyć swoją 1 głęboką ranę ***albo*** *uleczyć swoją 1 opatrzoną głęboką ranę.*

RĘCE I PLECAK POSTACI

W grze występują 2 rodzaje kart przedmiotów: ciężkie przedmioty (trzymane przez postacie w rękach) i zwykłe przedmioty (trzymane w plecaku).

Ponadto postacie mogą nosić ze sobą obiekty. Wszystkie obiekty w grze są ciężkimi obiektami.

PLECAK

Wszystkie **zwykłe przedmioty** mogą być trzymane w sekrecie przed innymi graczami – umieść ich karty w **plecaku** (plastikowej podstawce). W ten sposób Twoi przeciwnicy widzą jedynie ich rewersy i kolory, ale nie wiedzą, jakie dokładnie przedmioty posiadasz. Gdy używasz jakiegoś przedmiotu, musisz pokazać jego kartę wszystkim graczom. Nie ma limitu przedmiotów, które możesz trzymać w swoim plecaku.

SYMBOL DŁONI A CIĘŻKIE PRZEDMIOTY I OBIEKTY

Ciężkie przedmioty (np. broń) są oznaczone symbolem dłoni. Gracz nie może trzymać ich w plecaku ani w tajemnicy przed innymi graczami.

Gdy gracz znajduje albo zdobywa ciężki przedmiot (albo podnosi ciężki obiekt), który chce zatrzymać, musi go umieścić w **1 z 2 dłoni swojej postaci** (na planszy postaci). Postać może nieść do 2 ciężkich przedmiotów/obiektów naraz.

Więcej o rękach postaci – zob. plansza postaci.

Jeśli obie ręce postaci są zajęte, a gracz chce wziąć kolejny ciężki przedmiot/obiekt, musi najpierw upuścić 1 z niesionych rzeczy.

Więcej o upuszczaniu – zob. kolumna obok.

Każda broń, którą gracz zdobywa w trakcie gry, jest naładowana określoną liczbą znaczników amunicji. Na karcie broni znajdują się 2 liczby oddzielone ukośnikiem i poprzedzone słowem „amunicja". Pierwsza z nich oznacza początkową liczbę znaczników amunicji, a druga – maksymalną pojemność magazynku.

Czasem gracz może dołożyć 1 przedmiot do innego przedmiotu. Dołączany przedmiot należy położyć obok karty wskazanego przedmiotu. Od tej chwili obie karty są traktowane jak 1 przedmiot.
Ważne! Taśma naprawcza pozwala na połączenie 2 ciężkich przedmiotów, tak aby zajmowały tylko 1 rękę postaci, ale nie pozwala łączyć obiektów!
Ważne! Liczba znaczników amunicji na karcie broni nigdy nie może przekroczyć maksymalnej pojemności magazynku, która widnieje na karcie.
Ciężkie przedmioty to karty przedmiotów z symbolem dłoni.
Ciężkie obiekty to żetony: jajo (najczęściej spotykane w Gnieździe), zwłoki postaci (żeton symbolizujący martwą postać gracza), truchło (żeton pojawia się po śmierci jakiegokolwiek nocnego łowcy z wyjątkiem larwy).

UPUSZCZANIE

Postać może upuścić dowolny przedmiot/obiekt z ręki lub z plecaka w dowolnym momencie swojej tury bez użycia żadnej akcji.

Obiekty pozostają w pomieszczeniu, w którym zostały upuszczone.

Przedmioty są tracone, ich karty należy odłożyć na spód odpowiednich stosów.

W tej bazie jest mnóstwo przydatnych rzeczy. Czasem wystarczy rozejrzeć się uważnie po pomieszczeniu: światło chemiczne może się do czegoś przydać, a odczynniki w połączeniu z zapalniczką mogą zamienić się w miotacz ognia.

PRZESZUKANIE

Oprócz przedmiotów osobistych postaci w grze występują 4 kolory przedmiotów:

- **czerwone** (militarne),
- **żółte** (techniczne),
- **zielone** (medyczne),
- **niebieskie** (samoróbki).

Trzy z tych stosów (czerwony, żółty i zielony) zawierają przedmioty, których karty gracz może znaleźć, używając karty akcji „Przeszukanie”.

Więcej o przeszukaniu – zob. karta akcji „Przeszukanie”.

Kolor karty przedmiotu znalezionego podczas akcji „Przeszukanie” powinien odpowiadać kolorowi przeszukiwanego pomieszczenia (przedmioty z żółtego stosu w żółtym pomieszczeniu itd.). Kolor pomieszczenia to kolor tła, na którym nadrukowano nazwę pomieszczenia i jego efekt. Podczas przeszukiwania białego pomieszczenia gracz może wybrać przedmiot z dowolnego z 3 stosów. Za każdym razem, gdy jakaś postać wykonuje akcję „Przeszukanie” w danym pomieszczeniu, wartość na liczniku przedmiotów w tym pomieszczeniu należy zmniejszyć o 1. Gdy licznik osiągnie wartość „0”, w pomieszczeniu nie można już znaleźć więcej przedmiotów.

Więcej o liczniku przedmiotów – zob. „Żetony eksploracji” str. 17.

PRZYKŁAD PRZESZUKANIA

Ocalała wykonuje akcję przeszukania w Archiwum. Odrzuca kartę akcji „Przeszukanie” i zmniejsza o 1 wartość na liczniku przedmiotów. Jako że Archiwum jest białym pomieszczeniem, Ocalała może dobrać 2 karty przedmiotów z 1 dowolnego stosu przedmiotów. Decyduje się poszukać broni i amunicji w czerwonym stosie, z którego dobiera karty.

Nie ujawniając treści kart innym graczom, decyduje się zachować „Akumulator do broni” i odłożyć zakrytą kartę „Światło chemiczne” na spód czerwonego stosu kart przedmiotów. Umieszcza kartę „Akumulator do broni” na plastikowej podstawce, więc pozostali gracze widzą jedynie rewers karty.

SAMORÓBKI

Czwarty (niebieski) stos przedmiotów zawiera karty samoróbek. Tych przedmiotów nie można znaleźć, używając karty akcji „Przeszukanie”. Postać może zrobić samoróbkę, wykonując podstawową akcję **zrobienia przedmiotu**, która wymaga użycia innych posiadanych przedmiotów.

W każdym momencie gry gracz może przejrzeć niebieski stos kart samoróbek. Kart z tego stosu nie tasuje się ani nie dobiera. W zamian gracz wyszukuje w stosie odpowiednią kartę po zrobieniu przedmiotu.

Więcej o akcji zrobienia przedmiotu – zob. „Akcje podstawowe” str. 14.

Na **karcie samoróbki** widnieją **2 szare symbole komponentów** niezbędnych do jej zrobienia.

Natomiast **karty przedmiotów**, których należy użyć do zrobienia danej samoróbki, zawierają **niebieskie symbole komponentów**.

Aby zrobić przedmiot z **niebieskiego stosu**, gracz musi wykonać akcję podstawową **zrobienia przedmiotu** i odrzucić 2 karty przedmiotów, których **niebieskie symbole** odpowiadają **szarym symbolom** na karcie samoróbki (pierwszy przedmiot odpowiada symbolowi pierwszego wymaganego komponentu, a drugi przedmiot – symbolowi drugiego wymaganego komponentu). W grze występuje 5 rodzajów samoróbek.

- + = NEUTRALIZATOR
- + = PARALIZATOR
- + = MIOTACZ OGNIA
- + = SKAFANDER KOSMICZNY
- + = PISTOLET

Gracz nie może zrobić samoróbki, której karta jest niedostępna, nawet jeśli posiada wymagane komponenty.

Więcej o 5 rodzajach samoróbek – zob. karty przedmiotów.

PRZEDMIOTY OSOBISTE

Na początku gry przedmioty osobiste są **nieaktywne**. Każdy z nich ma specjalny warunek (widniejący na stronie karty zorientowanej poziomo), który musi zostać spełniony, aby gracz mógł korzystać z karty.

Gdy graczowi uda się aktywować kartę przedmiotu osobistego, odwraca ją na drugą stronę i traktuje jak zwykły przedmiot (postać może go trzymać w ręku, odrzucić, upuścić itd.).

ATAKOWANIE GRACZY

Lata gromadzenia wiedzy o podbojach kosmicznych pozwoliły wysnuć wniosek, iż umieszczenie małej grupy ludzi w nieprzyjaznym podziemnym środowisku przez dość długi czas wywołuje spore napięcie. Aby zapobiec poważnym konfliktom między pracownikami bazy, korporacje międzyplanetarne wydały miliardy dolarów na wyposażenie swoich zespołów w specjalne implanty tworzące psychologiczną barierę uniemożliwiającą akty agresji wobec innych Homo sapiens. Dlatego też ani pracownicy bazy, ani członkowie załogi nie mogą bezpośrednio się atakować.

Postacie nie mogą bezpośrednio atakować innych postaci, ale mogą (specjalnie bądź przypadkiem) robić im krzywdę jako efekt uboczny wykonywanych akcji. Zamknięcie w płonącym pomieszczeniu, aktywacja odliczania do autodestrukcji, podczas gdy inne postacie wciąż są w bazie, rzut ładunkiem termitowym w nocnego łowcę w pomieszczeniu pełnym innych postaci – to tylko kilka pomysłów…

OPIS POMIESZCZEŃ

Aby wykonać akcję jakiegokolwiek pomieszczenia, postać musi w nim przebywać (chyba że dysponuje zdolnością, która stanowi inaczej).

Gracz **nie może** wykonać akcji pomieszczenia, jeśli **jego postać jest zaangażowana w walkę**.

Gracz **nie może** wykonać akcji pomieszczenia, jeśli **w pomieszczeniu znajduje się znacznik awarii**.

POMIESZCZENIA Z KOMPUTEREM

Na niektórych kafelkach pomieszczeń widnieje symbol komputera, co oznacza, że w tym pomieszczeniu znajduje się komputer. Symbol komputera umożliwia wykonanie akcji komputera.

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się znacznik awarii, komputer staje się niedostępny – tak jakby na kafelku nie było jego symbolu.

Więcej o akcjach komputera – zob. str. 15.

PODSTAWOWE POMIESZCZENIA „I"

Wszystkie 10 podstawowych pomieszczeń oznaczonych cyfrą I na rewersach bierze udział w każdej rozgrywce.

ARCHIWUM

2 PRZECZYTAJ MATERIAŁY ARCHIWALNE

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy Twój żeton wiedzy jest **nieaktywny**.

Podnieś swój poziom wiedzy o 2 i odwróć swój żeton wiedzy na aktywną stronę.

Następnie podejrzyj treść dowolnego żetonu planu awaryjnego innego gracza (nawet spoza sektora, w którym się znajdujesz) albo z puli neutralnej.

Ważne! Pamiętaj, że nigdy nie możesz podejrzeć treści żetonu obowiązującego planu awaryjnego.

Więcej o żetonie wiedzy – zob. „Wiedza" str. 23.
Więcej o podglądaniu planów awaryjnych – zob. „Plany awaryjne" str. 11.

WEJŚCIE DO JASKINI

2 PRZEMIEŚĆ SIĘ PRZEZ KORYTARZE TECHNICZNE

Przenieś się do wybranego odkrytego pomieszczenia z wejściem do korytarzy technicznych. Dobierz i rozpatrz 1 kartę ataku nocnego łowcy (atak przeprowadza dorosły osobnik „w ciemności").

SYSTEM CHŁODZENIA

2 ROZPOCZNIJ ODLICZANIE DO AUTODESTRUKCJI

Weź żeton autodestrukcji i umieść go na torze czasu w odległości 3 pól na prawo od żetonu czasu (między żetonami powinny być 2 puste pola). Żeton należy umieścić żółtą stroną ku górze.

Uwaga! Dopóki żółta strona żetonu autodestrukcji jest widoczna, gracze mogą przerwać odliczanie w Generatorze.

Więcej o autodestrukcji – zob. str. 10.

KOMORA DEKONTAMINACYJNA

2 PRZEPROWADŹ PROCEDURĘ DEKONTAMINACJI

Przeskanuj wszystkie karty skażenia, które masz na ręce. Usuń wszystkie **zarażone** karty. Jeśli masz larwę na swojej planszy postaci, usuń ją.

Jeśli masz znacznik śluzu na swojej planszy postaci, odrzuć go.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. „Karty skażenia" str. 22.
Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 19.

AMBULATORIUM

2 WYLECZ SWOJE RANY

Opatrz wszystkie swoje głębokie rany **albo** ulecz 1 swoją opatrzoną głęboką ranę, **albo** ulecz wszystkie swoje powierzchowne rany.

Więcej o opatrywaniu i leczeniu ran – zob. „Rany i śmierć postaci" str. 23.

LABORATORIUM

2 PRZEBADAJ 1 OBIEKT

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy w pomieszczeniu znajduje się (nawet niesiony przez postać) 1 z następujących obiektów: zwłoki postaci, truchło lub jajo.

Podnieś swój poziom wiedzy o 3.

Po skończonym badaniu umieść obiekt na pierwszym pustym polu od lewej na planszy laboratorium nocnych łowców. Następnie odkryj związaną z obiektem kartę słabości nocnego łowcy.

Jeśli obiekt tego samego rodzaju był wcześniej użyty do odkrycia słabości, odrzuć go zamiast umieszczać na planszy laboratorium.

Więcej o obiektach i kartach słabości nocnych łowców – zob. str. 23.

SYSTEM WYSYŁKI CARGO A

2 WEJDŹ DO KAPSUŁY SWC A

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy żeton czasu znajduje się na polu, pod którym leży dowolny żeton SWC, a pole kapsuły SWC A jest puste.

Po wejściu do kapsuły SWC odrzuć wszystkie swoje karty i spasuj. Umieść figurkę swojej postaci na polu kapsuły SWC A na planszy. W fazie wydarzeń Twoja postać będzie miała szansę uciec z bazy w kapsule SWC.

Na postacie znajdujące się w kapsułach SWC nie wpływają żadne efekty gry, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Jeśli Twoja postać nie zdoła uciec w kapsule SWC, otrzymuje 1 głęboką ranę.

Więcej o Systemie wysyłki cargo i kapsułach SWC – zob. „Ucieczka z bazy" str. 11.

GNIAZDO

Postać, która odkryje to pomieszczenie, podnosi swój poziom wiedzy o 1. Jest to efekt jednorazowy.

2 WEŹ 1 JAJO

Weź 1 żeton jaja z planszy laboratorium nocnych łowców, a następnie wykonaj rzut na szmery.

Żetony jaj leżące na planszy laboratorium nocnych łowców reprezentują jaja znajdujące się w Gnieździe. Gdy zabierasz (albo niszczysz) jajo z Gniazda, usuwasz je z planszy laboratorium.

Gdy w Gnieździe nie ma już żadnych jaj (wszystkie zostały zabrane albo zniszczone), Gniazdo uznaje się za zniszczone. Umieść 1 znacznik obrażeń na kafelku Gniazda, aby to zaznaczyć.

Jeśli w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru znajdują się jaja, których nie niesie żadna postać, w fazie wydarzeń podczas kroku skutków pożarów zniszcz 1 z tych jaj.

W Gnieździe nigdy nie można umieścić znacznika awarii.

Więcej o pożarach – zob. „Znaczniki pożaru" str. 19.

Uwaga! Pamiętaj, że jajo jest ciężkim obiektem – zob. „Obiekty i przedmioty" str. 25.

Uwaga! W Gnieździe nie można wykonywać akcji „Przeszukanie".

NISZCZENIE JAJ

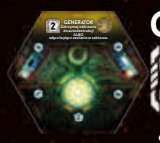
Gdy Twoja postać jest w pomieszczeniu z żetonami jaj, których nikt nie niesie, możesz spróbować je zniszczyć.

Jaja można zniszczyć, wykonując akcję strzału albo akcję walki wręcz. Każde zadane obrażenie (dowolnego rodzaju) niszczy 1 jajo. Aby wykonać te akcje, Twoja postać nie musi być zaangażowana w walkę.

W przypadku akcji walki wręcz nie dobieraj karty skażenia. Twoja postać nie otrzymuje ran w przypadku chybionego ataku.

Po każdej pojedynczej próbie zniszczenia jaja musisz wykonać rzut na szmery.

Więcej o rzucie na szmery – zob. str. 17.



GENERATOR

2 ZATRZYMAJ ODLICZANIE DO AUTODESTRUKCJI

Jeśli żeton autodestrukcji jest zwrócony żółtą stroną ku górze na torze czasu, odrzuć go.

Więcej o autodestrukcji – zob. str. 10.

ALBO

2 WŁĄCZ/WYŁĄCZ ZASILANIE W SEKTORZE

Odwróć żeton zasilania w sektorze, w którym jesteś, na drugą stronę. Dzięki akcji tego pomieszczenia możesz także wyłączyć zasilanie w sektorze.

Więcej o zasilaniu – zob. str. 24.

POKÓJ ŁĄCZNOŚCI

WYŚLIJ SYGNAŁ

2 Umieść znacznik statusu na polu wysłanego sygnału na swojej planszy postaci.

Uwaga! Wysłanie sygnału jest wymagane przez niektóre karty celów i przez 1 z żetonów planów awaryjnych.

ALBO

SPRAWDŹ CEL

2 Wybierz gracza, który ma znacznik statusu na polu wysłanego sygnału na swojej planszy postaci. Wybrany gracz musi pokazać Ci w sekrecie swoją kartę celu.

Uwaga! Jeśli wybrany gracz ma więcej kart celów, musi pokazać Ci wszystkie karty.

DODATKOWE POMIESZCZENIA „II”

W każdej rozgrywce używa się 6 losowo wybranych z 9 dodatkowych pomieszczeń. Te pomieszczenia są oznaczone cyfrą II na rewersach.

SYSTEM WYSYŁKI CARGO B

Jak w opisie Systemu wysyłki cargo A, ale odnosi się do SWC B.

SYSTEM WYSYŁKI CARGO C

Jak w opisie Systemu wysyłki cargo A, ale odnosi się do SWC C.

CENTRUM KONTROLI SWC

ZAPLANUJ URUCHOMIENIE SWC

2 Podejrzyj treść wybranego żetonu SWC. Możesz go przesunąć o 1 pole w dowolnym kierunku na torze czasu (nawet na pole, pod którym nie ma miejsca na żeton SWC).

Nie możesz przesunąć żetonu SWC, który znajduje się pod polem z żetonem czasu.

Nie możesz przesunąć żetonu SWC pod pole, pod którym znajduje się inny żeton SWC.

KONTROLA SYSTEMÓW OBRONNYCH

WYELIMINUJ ZAGROŻENIE

2 Zmniejsz wartość licznika przedmiotów w tym pomieszczeniu o 1 albo umieść w nim znacznik awarii. Następnie wybierz pomieszczenie bez znacznika awarii, w którym przebywa nocny łowca. Umieść w nim znacznik awarii. Wszyscy nocni łowcy w tym pomieszczeniu otrzymują po 1 obrażeniu, a każda postać w tym pomieszczeniu otrzymuje po 1 głębokiej ranie.

KWATERA STRAŻY

WEŹ PRZEDMIOT

2 Zmniejsz wartość licznika przedmiotów w tym pomieszczeniu o 1 i weź Paralizator albo Skafander kosmiczny ze stosu kart samoróbek.

SKAŻONE POMIESZCZENIE

WYKONUJĄC AKCJĘ PRZESZUKANIE, OTRZYMUJESZ ZNACZNIK ŚLUZU

Za każdym razem, gdy używasz karty akcji „Przeszukanie” w tym pomieszczeniu, umieść znacznik śluzu na planszy postaci.

W Skażonym pomieszczeniu nigdy nie można umieścić znacznika awarii.

Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 19.

GABINET CHIRURGICZNY

PRZEPROWADŹ ZABIEG CHIRURGICZNY

2 Przeskanuj wszystkie karty skażenia (ze swojej ręki, stosu kart akcji i stosu kart odrzuconych). Usuń wszystkie **zarażone** karty.

Jeśli masz larwę na swojej planszy postaci, usuń ją.

Po skanowaniu Twoja postać otrzymuje 1 powierzchowną ranę, a Ty automatycznie pasujesz. Potasuj wszystkie swoje karty akcji (włączając karty na ręce i ze stosu kart odrzuconych) i uformuj nowy stos kart akcji.

Uwaga! Po zabiegu chirurgicznym zawsze musisz spasować. Twoja ręka jest pusta do momentu rozpoczęcia kolejnej rundy.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. „Karty skażenia” str. 22.

POKÓJ TESTÓW

WIEDZA: 4
WEŹ NEUTRALIZATOR

2 Jeśli poziom wiedzy Twojej postaci wynosi co najmniej 4, weź Neutralizator ze stosu kart samoróbek.

KONTROLA SYSTEMU WENTYLACJI

URUCHOM WENTYLACJĘ

2 Wybierz pomieszczenie, w którym znajduje się wejście do korytarzy technicznych. W korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia nie mogą się znajdować żadne zniszczone drzwi. Zamknij drzwi we wszystkich korytarzach prowadzących do tego wybranego pomieszczenia. Usuń znacznik pożaru z tego pomieszczenia (jeśli się tam znajduje) i umieść w nim żeton wentylacji, który oznacza, że włączono wentylację awaryjną.

Jeśli przed zakończeniem bieżącej fazy graczy drzwi w którymkolwiek z korytarzy prowadzących do tego pomieszczenia zostaną otwarte albo zniszczone, natychmiast usuń żeton wentylacji.

Jeśli na koniec bieżącej fazy graczy (gdy wszyscy gracze już spasowali) żeton wentylacji nadal znajduje się w pomieszczeniu, wszyscy (postacie i nocni łowcy), którzy się w nim znajdują, natychmiast umierają. Następnie usuń żeton wentylacji z pomieszczenia.

POMIESZCZENIA SPECJALNE

Na planszy, zawsze w tym samym miejscu, znajdują się pomieszczenia specjalne – niektóre z nich są na niej nadrukowane i mają specyficzny kształt.

Pomieszczenia specjalne są traktowane jak zwykłe pomieszczenia, różnią się jednak tym, że od początku gry są odkryte i postacie nie mogą użyć w nich karty akcji „Przeszukanie". Można w nich umieszczać znaczniki pożaru i znaczniki awarii na standardowych zasadach.

CENTRUM SZYBKIEGO REAGOWANIA

2 AKTYWUJ PROCEDURĘ ALARMOWĄ

Podziel numer pola, na którym znajduje się żeton czasu, przez 2 (zaokrąglając w dół). Następnie połóż żeton procedury alarmowej na polu o tym numerze na torze czasu. Gdy żeton czasu opuści pole z żetonem procedury alarmowej, rozgrywka natychmiast się kończy.

Po aktywacji procedury alarmowej natychmiast otwiera się Izolatka. Od tej chwili postacie mogą się w niej zamykać, nawet jeśli żeton czasu nie znajduje się na białym polu na torze czasu.

Więcej o Izolatce – zob. poniżej.

ALBO

2 POZYSKAJ INFORMACJE

Weź 1 żeton planu awaryjnego z puli neutralnej.

Więcej o podglądaniu żetonów planów awaryjnych – zob. „Plany awaryjne" str. 11.

ZASILANIE AWARYJNE

2 PRZYWRÓĆ ZASILANIE

Gdy przywracasz zasilanie w bazie, wykonaj następujące kroki:

1. Zresetuj zasilanie (nie wykonuj tego kroku, jeśli co najmniej 3 żetony zasilania są zwrócone aktywną stroną ku górze). Żetony zasilania o numerach 1 i 2 połóż niebieską stroną ku górze, a żetony o numerach 3 i 4 czerwoną stroną ku górze.

2. Ustaw zasilanie. Rozmieść wszystkie żetony zasilania w dowolny sposób w sektorach i w windzie. Nie odwracaj żetonów na drugą stronę.

Jeśli żeton czasu jest nieaktywny:

3. Odwróć żeton czasu aktywną stroną ku górze, co oznacza, że zasilanie zostało przywrócone.

Więcej o żetonie czasu i progach zasilania – zob. „Faza wydarzeń" str. 13 i „Zasilanie" str. 24.

SZYB WINDY S-01

Jeśli w windzie działa zasilanie, a Twoja postać nie jest zaangażowana w walkę:

1 WEZWIJ WINDĘ

Weź żeton windy i połóż go obok Szybu windy w sektorze, w którym jesteś.

ALBO

Jeśli w windzie działa zasilanie i żeton windy leży obok Szybu windy S-01, a Twoja postać nie jest zaangażowana w walkę:

1 SKORZYSTAJ Z WINDY

Weź figurkę swojej postaci i żeton windy. Umieść figurkę w Szybie windy w innym sektorze, a żeton połóż obok. Możesz wziąć ze sobą dowolną inną postać, która jest razem z Tobą w pomieszczeniu (o ile się zgodzi). Po skorzystaniu z windy **nie wykonuj rzutu na szmery**.

SZYB WINDY S-02

Jak wyżej, ale odnosi się do Szybu windy S-02.

SZYB WINDY S-03

Jak wyżej, ale odnosi się do Szybu windy S-03.

CIĄGI EWAKUACYJNE

Ciągi ewakuacyjne nie znajdują się w żadnym sektorze. Zawsze pozostają w ciemności i należy je traktować jak czarne pomieszczenia bez akcji.

MAGAZYN

2 ZRÓB PRZEDMIOT

Możesz wykonać w tym pomieszczeniu akcję podstawową zrobienia przedmiotu. Jeśli się na to zdecydujesz, możesz odrzucić o 1 kartę przedmiotu mniej, aby zrobić samoróbkę.

Oznacza to, że potrzebujesz tylko 1 karty przedmiotu z pasującym niebieskim symbolem komponentu.

IZOLATKA

Jeśli Twoja postać jest w tym pomieszczeniu na początku nowej rundy, dobierz 1 dodatkową kartę akcji (do 6 zamiast do 5 kart na ręce).

Ta zdolność pasywna pomieszczenia nie działa, jeśli znajduje się w nim znacznik awarii.

Uwaga! Ten efekt zachodzi nawet na początku rozgrywki.

2 ZAMKNIJ SIĘ W ŚRODKU

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy Izolatka jest otwarta. Dzieje się tak, gdy żeton czasu znajduje się na dowolnym białym polu na torze czasu **albo** gdy procedura alarmowa zostanie aktywowana (żeton procedury alarmowej znajduje się na torze czasu).

Następnie wykonaj rzut na szmery. Jeśli jakikolwiek nocny łowca pojawi się w pomieszczeniu, Twoja próba zamknięcia się w Izolatce się nie powiodła.

Jeśli żaden nocny łowca nie pojawi się w pomieszczeniu, usuń figurkę swojej postaci z gry – udało Ci się szczęśliwie zamknąć w środku. Od tej chwili nie bierzesz udziału w rozgrywce. Na koniec gry dowiesz się, czy Twoja postać przeżyła, czy zginęła w bazie.

Uwaga! Gracze mogą rozpocząć odliczanie do autodestrukcji nawet wtedy, gdy jakaś postać jest zamknięta w Izolatce.

TRYBY ROZGRYWKI

TRYB SOLO I TRYB KOOPERACYJNY

TRYB SOLO

Nemesis: Lockdown to świetna gra semikooperacyjna, ale możesz także spróbować przeżyć w bazie w pojedynkę.

W tym trybie używasz specjalnego stosu kart celów „Solo/Koop". Na początku gry dobierz 2 karty z tego stosu zamiast ze standardowych stosów. Gdy umieścisz żeton planu awaryjnego na polu obowiązującego planu awaryjnego na planszy, dobierz z puli neutralnej 2 żetony planów awaryjnych zamiast 1.

Uwaga! Gdy nastąpi pierwsze spotkanie z nocnym łowcą, musisz wybrać 1 z tych 2 kart celów.

Ważne! W tym trybie liczba dostępnych przedmiotów w każdym pomieszczeniu należy zmniejszyć o połowę, zaokrąglając w górę (jeśli żeton eksploracji wskazuje na 1–2 przedmioty, ustaw licznik na 1, jeśli 3–4 przedmioty – ustaw licznik na 2).

Aby wygrać, musisz zrealizować swój cel i przeżyć.

TRYB W PEŁNI KOOPERACYJNY

Ten dodatkowy tryb został zaprojektowany z myślą o graczach, którzy chcą walczyć ramię w ramię, nie obawiając się zdrady ze strony współgraczy.

Na początku gry umieśćcie żeton planu awaryjnego na polu obowiązującego planu awaryjnego na planszy. Pozostałe żetony umieśćcie w puli neutralnej. Dobierzcie 1 z tych żetonów i pokażcie jego treść wszystkim graczom. Kolejne żetony planów awaryjnych będą ujawniane podczas rozgrywki – kładźcie je obok pierwszego odkrytego żetonu.

W tym trybie używacie specjalnego stosu kart celów „Solo/Koop". Na początku gry dobierzcie po 1 karcie za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce z tego stosu zamiast ze standardowych stosów. Treść tych kart jest jawna dla wszystkich graczy.

Aby wygrać, musicie zrealizować **wszystkie** cele i przynajmniej 1 postać musi przeżyć. Oznacza to, że jeśli np. cel wymaga zakończenia gry z poziomem wiedzy wynoszącym 8, postać, która go zrealizowała, musi żyć po sprawdzeniu warunków zwycięstwa.

Uwaga! Jeśli 1 z kart celów nakazuje wysłać sygnał – wystarczy, że wyśle go 1 postać. Jeśli więcej kart celów wymaga tego działania, tyle samo graczy musi wysłać sygnał!

ODRODZENIE

W trybie kooperacyjnym Ambulatorium zostało wyposażone w nowoczesne urządzenie o nazwie AutoDoc, które pozwala na przywrócenie funkcji życiowych osobie znajdującej się na granicy życia i śmierci.

Za każdym razem, gdy któraś z postaci umrze, inna postać może wziąć żeton zwłok postaci i zanieść go do działającego Ambulatorium.

Gracz, którego zwłoki znajdują się w Ambulatorium, umieszcza tam figurkę swojej postaci na początku rundy. Gracz pozbywa się wszystkich powierzchownych ran, a wszystkie głębokie rany zostają opatrzone.

Ważne! Ambulatorium nie działa, jeśli w pomieszczeniu znajduje się nocny łowca lub znacznik awarii.

ROZGRYWKA Z POSTACIAMI Z GRY „NEMESIS"

Jeśli macie grę *Nemesis*, możecie użyć występujących w niej postaci do rozgrywki w *Nemesis: Lockdow*n i sprawdzić, jak sobie poradzą z zagrożeniami w bazie marsjańskiej. Pamiętajcie, że rozgrywka z ocalałymi z Nemesis może być bardziej wymagająca i że drużyna złożona wyłącznie z postaci z gry *Nemesis* będzie musiała stawić czoła prawdziwemu wyzwaniu.

WYBÓR POSTACI

Na karcie wyboru postaci znajduje się nazwa postaci występująca w grze *Nemesis: Lockdown* i nazwy postaci wymiennych tego samego koloru występujących w grze *Nemesis* albo w dodatku *Pokłosie*. Na przykład czerwona postać z gry *Nemesis* (Żołnierz) może zastąpić czerwoną postać z gry *Nemesis: Lockdown* (Ocalałą).

Gdy wybierzecie postacie, każde z Was zatrzymuje wybraną przez siebie kartę wyboru postaci, aby żaden inny gracz nie wybrał postaci tego samego koloru. Na przykład 2 czerwone postacie (Ocalała i Żołnierz) nie mogą razem uczestniczyć w rozgrywce.

Postacie z gry *Nemesis* i z dodatku *Pokłosie* należą do grupy ocalałych z Nemesis. Zawsze rozpoczynają rozgrywkę w Izolatce, a ich poziom wiedzy wynosi 3.

Więcej o różnicach między postaciami – zob. szczegóły poniżej.

PILOT

Do rozgrywki z tą postacią użyjcie wymiennych kart akcji Pilota z gry *Nemesis: Lockdown*.

Pilot rozpoczyna grę bez karty przedmiotu startowego.

Użyjcie wymiennej karty przedmiotu osobistego Pilota z gry *Nemesis: Lockdown*.

POZOSTAŁE POSTACIE

Pozostałe postacie (Kapitan, Naukowiec, Zwiadowca, Żołnierz i Mechanik) korzystają ze swoich kart akcji z gry *Nemesis*.

Te postacie rozpoczynają grę bez kart przedmiotów startowych.

Ponadto korzystają z wymiennych kart przedmiotów osobistych z gry *Nemesis: Lockdown*.

Opis postaci występujących w dodatku *Pokłosie* znajduje się w instrukcji dołączonej do pudełka z zawartością dodatkową do gry *Nemesis: Lockdown*.

ALTERNATYWNA STRONA PLANSZY

Na odwrocie planszy głównej znajdziecie inny układ pomieszczeń – należy go traktować jak normalną planszę bazy. Możecie używać planszy z alternatywnym układem pomieszczeń w dowolnym trybie rozgrywki, ale ostrzegamy, że trudniej na niej przeżyć.

OPIS GRY

Alternatywna strona planszy przedstawia bazę składającą się z podziemnego kompleksu częściowo wbudowanego w ścianę klifu i kilku budynków na powierzchni Marsa.

Zasady dotyczące podziemnej części bazy są takie same jak w grze *Nemesis: Lockdown* (np. ruch, szmery). Natomiast zasady dotyczące powierzchni Marsa, pomieszczeń w budynkach i obszarów poza bazą są inne.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotujcie grę według standardowych zasad, ale użyjcie drugiej strony planszy. Dodatkowo na planszy umieśćcie odkryty kafelek Systemu wysyłki cargo A (jak pokazano na ilustracji). Połóżcie żetony eksploracji powierzchniowej na wszystkich skrzyżowaniach i we wszystkich pomieszczeniach w budynkach.

Obok planszy połóżcie stos kart powierzchni Marsa – używa się go tylko w tym trybie rozgrywki.

ŻETONY EKSPLORACJI POWIERZCHNIOWEJ

Na żetonach eksploracji powierzchniowej znajduje się kilka nowych efektów.

Dobierz 1 kartę z czerwonego stosu kart przedmiotów.

Dobierz 1 kartę z żółtego stosu kart przedmiotów.

Dobierz 1 kartę z zielonego stosu kart przedmiotów.

Dobierz i rozpatrz 1 kartę ze stosu kart powierzchni Marsa. Po rozpatrzeniu efektu karty wykonaj rzut na szmery (albo umieść znacznik szmerów) według standardowych zasad.

Gdy żeton eksploracji nakazuje umieścić znacznik awarii na skrzyżowaniu, nic się nie dzieje.

POWIERZCHNIA MARSA

Górna część planszy ukazuje nowy rodzaj otoczenia w uniwersum Nemesis – powierzchnię Marsa. Obowiązują na niej inne zasady niż w podziemnej części bazy.

Gdy jesteś na powierzchni i wykonujesz rzut na szmery, **użyj kości powierzchni Marsa** (k12).

SKRZYŻOWANIA I OBSZARY

Skrzyżowanie to specjalny rodzaj pomieszczenia, w którym nie umieszcza się znaczników awarii ani znaczników pożaru. Skrzyżowania są ze sobą połączone ścieżkami – to specjalny rodzaj korytarzy bez numerów. Nocni łowcy mogą się przemieszczać po ścieżkach między skrzyżowaniami np. w wyniku efektu „niebezpieczeństwa". Postacie mogą korzystać ze ścieżek, aby przemieszczać się między sąsiednimi skrzyżowaniami. Na ścieżkach nigdy nie umieszcza się znaczników szmerów.

Dwa skrzyżowania (albo skrzyżowanie i pole wyjścia) są ze sobą połączone, jeśli między nimi biegnie ścieżka.

Wszystkie skrzyżowania na powierzchni Marsa uznaje się za połączone ze wszystkimi obszarami. Oznacza to, że jeśli gracz wykonuje rzut na szmery na skrzyżowaniu, musi umieścić znacznik szmerów na obszarze o wskazanym numerze (tak jakby umieszczał znacznik na polu korytarzy technicznych).

Obszary to części powierzchni Marsa, które otaczają budynki. Należy je traktować jak specjalny rodzaj korytarzy technicznych połączonych tylko z 1 budynkiem. Obszar numer 3 nie jest połączony z żadnym budynkiem. Jeśli treść efektu mówi o korytarzach technicznych (np. karta akcji Ocalałej „Szyby wentylacyjne" czy akcja pomieszczenia Wejście do jaskini), nie dotyczy on obszarów.

PORUSZANIE SIĘ PO POWIERZCHNI MARSA

Istnieją 2 sposoby poruszania się po powierzchni Marsa: łazikiem albo pieszo (wykonując akcję ruchu). Postacie nie potrzebują żadnego dodatkowego sprzętu, aby poruszać się pieszo po powierzchni Marsa – zakłada się, że mają niezbędne wyposażenie. Dodatkową ochronę zapewnia jednak Skafander kosmiczny, który może się okazać przydatny, gdy coś pójdzie nie tak.

KORZYSTANIE Z ŁAZIKA DO JAZDY PO POWIERZCHNI MARSA

Jeśli żeton łazika znajduje się obok pola wyjścia, postać w tym pomieszczeniu może użyć łazika (pod warunkiem, że nie jest zaangażowana w walkę), aby przemieścić się do innego wyjścia w bazie albo z niej uciec.

2 Przenieś figurkę swojej postaci i żeton łazika na pole dowolnego innego wyjścia. Gdy korzystasz z łazika, nie wykonuj rzutu na szmery.

UCIECZKA Z BAZY ZA POMOCĄ ŁAZIKA

2 Jeśli Twoja postać znajduje się w pomieszczeniu na polu wyjścia, a obok niego znajduje się żeton łazika, możesz uciec z bazy. Umieść figurkę swojej postaci w Bunkrze, a żeton łazika połóż przed nim.

WYKONYWANIE AKCJI RUCHU NA POWIERZCHNI MARSA

Wykonując akcję ruchu, postać może się przemieścić z pomieszczenia na polu wyjścia do połączonego z nim skrzyżowania albo między 2 połączonymi ze sobą skrzyżowaniami.

Dwa skrzyżowania (albo skrzyżowanie i pole wyjścia) są ze sobą połączone, jeśli między nimi biegnie ścieżka.

Gdy umieścisz figurkę swojej postaci na skrzyżowaniu, przeprowadź działania jak po standardowej akcji ruchu – odkryj żeton eksploracji powierzchniowej (jeśli leży na skrzyżowaniu) i rozpatrz jego efekt. Następnie wykonaj rzut na szmery. Jeśli na skrzyżowaniu znajduje się nocny łowca lub inna postać, nie wykonuj rzutu na szmery.

Pamiętaj, że do rzutu na szmery na powierzchni Marsa używa się kości powierzchni Marsa.

PRZYKŁAD RZUTU NA SZMERY W BUDYNKU

Ocalała weszła do Ambulatorium. To pomieszczenie znajduje się na powierzchni Marsa, więc wykonuje rzut na szmery kością powierzchni Marsa. Uzyskuje wynik 1 (zielona otoczka), więc umieszcza znacznik szmerów (zielona otoczka) na obszarze numer 1.

Jeśli na obszarze numer 1 znajdowałby się znacznik szmerów, gracz musiałby rozegrać spotkanie z nocnym łowcą. Ocalała miała szczęście i wszystko skończyło się dobrze. Przynajmniej na razie…

PRZYKŁAD RZUTU NA SZMERY NA SKRZYŻOWANIU

Tym razem Ocalała przemieszcza się na skrzyżowanie. Kość powierzchni Marsa wskazuje wynik 3 (zielona otoczka), więc gracz umieszcza znacznik szmerów (zielona otoczka) na obszarze numer 3.

OPIS ALTERNATYWNEJ STRONY PLANSZY

1] Powierzchnia Marsa
2] Budynki
3] Obszary
4] Pola wyjścia
5] System wysyłki cargo A
6] Podziemna część bazy
7] Magazyn
8] Izolatka
9] Zasilanie awaryjne
10] Żeton łazika
11] Żeton windy
12] Stos kart akcji komputera
13] Brama główna i Bunkier
14] Pula neutralna

BUDYNKI

Budynki to grupy pomieszczeń. Obowiązują w nich te same zasady co w standardowych pomieszczeniach z kilkoma zmianami:

- Budynki do pewnego stopnia zapewniają ochronę przed efektami kart powierzchni Marsa (symbol skafandra kosmicznego).
- Do budynku można wejść od strony pomieszczenia połączonego ścieżką ze skrzyżowaniem – takie pole jest nazywane polem wyjścia.
- Postacie mogą się przemieszczać między budynkami za pomocą łazika albo pieszo.

Gdy gracz, którego postać przebywa w budynku na powierzchni Marsa, wykonuje rzut na szmery i wynik pokrywa się z numerem obszaru, na którym ten budynek się znajduje, umieszcza znacznik szmerów na tym obszarze, tak jak zrobiłby to w korytarzu.

AKCJA UCIECZKI Z BAZY

Aby uciec z bazy do Bunkra, Twoja postać musi się znajdować na skrzyżowaniu połączonym ścieżką z Bunkrem, mieć Skafander kosmiczny i wykonać rzut na szmery. Jeśli na skrzyżowaniu pojawi się nocny łowca, próba ucieczki z bazy nie powiodła się. Jeśli nocny łowca się nie pojawi, uciekasz z bazy – umieść figurkę swojej postaci w Bunkrze. Masz szczęście, udało Ci się uciec.

KOŚĆ I KARTY POWIERZCHNI MARSA

Kość powierzchni Marsa jest specjalną 12-ścienną kością szmerów, używaną jedynie w niektórych częściach alternatywnej strony planszy. Wszystkie miejsca (skrzyżowania i korytarze w budynkach), w których rzut na szmery wykonuje się za pomocą tej kości, są odpowiednio oznaczone.

Wyniki 1, 2, 3, 4 i „cisza” rozpatruje się według standardowych zasad.

Wyrzucony w budynku wynik „niebezpieczeństwo” także rozpatruje się według standardowych zasad. Pamiętajcie, że obszar otaczający budynek należy traktować jak korytarz techniczny połączony z wszystkimi pomieszczeniami w tym budynku.

Jeśli wyrzuciłeś wynik „niebezpieczeństwo” na skrzyżowaniu, przesuń wszystkich nocnych łowców znajdujących się na powierzchni Marsa (z wyjątkiem tych w budynkach i zaangażowanych w walkę) na to skrzyżowanie. Jeśli nie możesz przesunąć nocnych łowców, umieść znacznik szmerów na każdym obszarze, na którym jeszcze nie ma znacznika.

Na kości powierzchni Marsa znajduje się nowy symbol. Gdy go wyrzucisz, dobierz i rozpatrz 1 kartę powierzchni Marsa.

Karty w stosie kart powierzchni Marsa opisują różne efekty, które wpływają na postacie wałęsające się po nieprzyjaznej człowiekowi powierzchni Czerwonej Planety.

Każda karta jest podzielona na 2 części. Górna część odnosi się albo do wszystkich postaci przebywających w danym momencie na powierzchni Marsa, albo do postaci, która dobrała tę kartę. Jeśli postacie mają Skafander kosmiczny lub są w budynku, rozpatruje się dolną część karty.

PRZYKŁAD KARTY POWIERZCHNI MARSA

1) Nazwa karty powierzchni Marsa.

2) Ogólny efekt karty powierzchni Marsa.

3) Efekt karty dotyczący postaci, która ma Skafander kosmiczny lub przebywa w budynku.

UŻYWANIE INTRUZÓW Z „NEMESIS” W „NEMESIS: LOCKDOWN”

ROZGRYWKA Z INTRUZAMI

W grze *Nemesis: Lockdown* możecie używać rasy intruzów, która po raz pierwszy pojawiła się w grze *Nemesis*. Intruzów z *Nemesis* obowiązują te same zasady co nocnych łowców z kilkoma zmianami opisanymi poniżej.

Do rozgrywki z intruzami potrzebujecie elementów intruzów z gry „Nemesis”, a także kart i znaczników z „Nemesis: Lockdown”. Usuńcie z gry karty słabości intruzów „Wrażliwość na ogień” i „Wrażliwość na fosforany”.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

9] Obok planszy głównej połóżcie planszę laboratorium intruzów (znajduje się na drugiej stronie planszy laboratorium nocnych łowców), a na niej w odpowiednich miejscach:

- 5 żetonów jaj na polu „Gniazdo”,
- 3 losowe zakryte karty słabości intruzów.

Odłóżcie wszystkie pozostałe karty słabości do pudełka.

10] Zamieńcie żetony nocnych łowców na żetony intruzów.

11] Zamiast stosu kart wydarzeń z gry *Nemesis* potasujcie i połóżcie obok planszy stos wymiennych kart wydarzeń z gry *Nemesis* dołączony do gry *Nemesis: Lockdown* i stos kart ataku intruzów z gry *Nemesis*. Dokończcie przygotowanie tego kroku według opisu w instrukcji do *Nemesis: Lockdown*.

ODKRYCIE SŁABOŚCI INTRUZÓW

Odkrywanie słabości intruzów odbywa się według zasad z gry *Nemesis: Lockdown*, ale odkryta karta słabości jest dostępna dla wszystkich graczy bez względu na poziom wiedzy ich postaci.

Uwaga! W przeciwieństwie do karty słabości nocnego łowcy pierwsza karta słabości intruza jest zakryta. Postacie mogą ją odkryć według zasad z „Nemesis: Lockdown”.