

KRWIOPIJCY NEMESIS: ODWET INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Nabonidus II – Stacja badań astrobiologicznych

Zapis wewnętrznej komunikacji grupy ratunkowej

CZAS 00:37:23

PROM: Jestem w drodze. Słyszę cię głośno i wyraźnie, kapitanie. Przyznaję, że nie mam na co narzekać. Ja będę sobie siedział tutaj bezpiecznie, a to wy musicie odwalać najgorszą robotę. Udało mi się wejść do systemu monitorującego stację. Włączcie oświetlenie, to będę w stanie dostarczyć wam lepszy obraz. Tylko, szefie, miejcie się na baczności. Ta ciemność, nawet na ekranie, wydaje się inna... Jakby na mnie patrzyła... Mniejsza o to. Bez odbioru.

CZAS 01:56:19

PROM: Przyjąłem, kapitanie. Tak, widziałem to. Wygląda dosyć demonicznie, co nie? Ghule? Tak je nazywacie? Uroczo. Nie mogły się wszystkie zmieścić w tym wyglądającym na trumnę kontenerze, który znaleźliście wcześniej w labie, więc tak się zastawiam... Myśli szef, że te STWORY to personel stacji? Ci cholerni astrobiolodzy musieli odkopać coś jeszcze bardziej złowieszczonego niż jaja intruzów. Lepiej poszukajcie pancerzy i sprzętu. O, więcej demonicznego ścierwa zbliża się w waszą stronę. Sporo ich.

CZAS 03:12:04

PROM: Łąduje. Widzę, że też mam wokół statku towarzystwo... Nie, to nie ghul. Nie mogę uwierzyć, że używam tego słowa, ale to... widmo. O kur...

CZAS 03:13:01

PROM: Tak, szefie, przyjąłem. Miałem tu niezłego stracha. Wydawało mi się, że ten duch dostał się do promu i idzie prosto na mnie. Wszystko jest w porządku, tylko trochę dziwnie się czuję. Zabezpieczenia nie są naruszone, więc to musiały być halucynacje. Wezmę jakieś prochy i zaraz mi przejdzie... Aha. Przyjąłem, kapitanie. A co z oddziałem...? Przyjąłem. Będę gotowy do startu za 10 minut.

CZAS 03:27:52

PROM: Przykro mi, szefie. Nie mogę jeszcze otworzyć włazu. Musisz poczekać, aż przybędzie nasz dostojny pasażer. Kto? On. Ten, który przeraził cię tak bardzo, że porzuciłeś swoją załogę.

słychać odgłosy wystrzałów

Uklęknij, kapitanie. Nie stawiaj oporu. Uklęknij przed naszym królem.

Krwiopijcy to rasa intruzów przypominających wampiry. W rozgrywce przeciw nim ruch po mapie staje się bardziej nieprzewidywalny, wróg zaraża postacie i współpraca z innymi graczami jest utrudniona.

Z drugiej strony król krwiopijców może przekazać specjalny dar. Przyjmiesz go?

TWÓRCY

Autor gry Nemesis: Odwet: Adam Kwapiński

Autor rozszerzenia Krwiopijcy: Ignacy Trzewiczek

Testy i opracowanie: Adam Kwapiński, Michał Lach, Michał Oracz

Nadzór wewnętrznych testów: Paulina Włodarczyk

Dodatkowe testy: Konrad Sulżycki

Instrukcja: Michał Lach

Teksty: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Krzysztof Piskorski

Redakcja i korekta: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Marcin Mortka, Matt Click

Projekt graficzny: Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Klaudia Wójcik, Andrzej Póttoranos

Ilustracje: Piotr Foksowicz, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Ewa Labak, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz, Maciej Łaskiewicz, Mateusz Michalski

Modele 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Kinga Janik, Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak

Produkcja: Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Zofia Jerzyńska, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Anna Czajka

Logistyka: Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

PR i komunikacja: Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Pałys

Tłumaczenie na język polski: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

KRWIOPIJCY TO INTRUZI

W rozgrywce z tym rozszerzeniem traktujcie nazwy intruz (🦇) i krwiopijca jako synonimy.

ELEMENTY: STANDARDOWE KARTY



13 kart nieczystej krwi



18 kart zarażenia



20 kart ataku krwiopicjów



12 kart eksploracji



20 kart wydarzeń



13 kart cienia

MAŁE KARTY



12 kart zdrowia króla

INNE



arkusz z opisem
krwiopicjów

ŻETONY



33 żetony krwiopicjów

FIGURKI



król



8 krwawych widm
w 4 pozach



36 ghuli w 6 pozach

PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie intruzów należy wykonać zgodnie z opisem w tej instrukcji.

Przygotowanie sektorów, pozostałych elementów i graczy pozostaje bez zmian – należy wykonać zgodnie z opisem w instrukcji do podstawowej wersji gry.

PRZYGOTOWANIE INTRUZÓW

1. Potasujcie **karty eksploracji z tego rozszerzenia** i utwórzcie zakryty stos. Zostawcie obok niego miejsce na stos kart odrzuconych.
 2. Posortujcie **żetony intruzów z tego rozszerzenia** w stosy według rodzaju intruza. Pomieszczajcie każdy stos osobno, a następnie połóżcie wszystkie stosy stroną z wizerunkiem figurki i nazwą do góry.
 3. Włóżcie do **kolonii intruzów** (woreczka) następujące żetony:
 - 1 pusty żeton,
 - 2 żetony krwawych widm,
 - 3 losowe żetony ghuli,
 - dodatkowo po 1 losowym żetonie ghula za każdą postać biorącą udział w rozgrywce.
- Położcie kolonię intruzów obok stosów żetonów intruzów.
4. Figurki krwiopicjów połóżcie w pobliżu obszaru gry.
 5. Potasujcie osobno **karty ataku** i **karty wydarzeń z tego rozszerzenia** i utwórzcie zakryte stosy. Zostawcie obok nich miejsce na stosy kart odrzuconych.
 6. Potasujcie **karty zdrowia króla** i umieśćcie je w formie zakrytego stosu (stroną z liczbami do dołu) na odpowiednim polu w granicznej części sektora C.
- Umieśćcie znacznik uniwersalny na polu „0” toru obrażeń królowej.
7. **Arkusz z opisem krwiopicjów** połóżcie obok kolonii intruzów z widoczną stroną „Król żyje”.

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

1. Potasujcie **karty cienia**, utwórzcie zakryty stos i połóżcie go obok stosu kart eksploracji. Zostawcie miejsce na stos kart odrzuconych.
2. Potasujcie **karty zarażenia**, utwórzcie zakryty stos i połóżcie go po prawej stronie bazy zmiast stosu kart skażenia. W rozgrywce z tym rozszerzeniem stos kart skażenia zastępuje się stosem kart zarażenia.
3. Potasujcie **karty nieczystej krwi**, utwórzcie stos i połóżcie go obok stosu kart głębokich ran.

GŁÓWNE ZASADY

RUCH

Główna zmiana wprowadzona w tym rozszerzeniu dotyczy ruchu. Czynności wykonywane podczas ruchu są częściowo zmodyfikowane – przede wszystkim po ruchu NIE wykonuje się rzutu na szmery.

Ponadto znaczniki szmerów są teraz znacznikami cienia, których dotyczą inne zasady.

ZNACZNIKI CIENIA



W rozgrywce z rozszerzeniem *Krwiopiczcy* znaczniki szmerów są nazywane znacznikami cienia (używa się tych samych elementów). Znaczniki cienia reprezentują czających się w mroku i zastawiających pułapki krwiopiczów.

ZNACZNIKI CIENIA TO

Wszystkie efekty (przedmiotów, pomieszczeń itp.), które odwołują się do , mogą być używane w odniesieniu do znaczników cienia.

Znaczniki cienia rozpatruje się w inny sposób i dotyczy ich kilka istotnych zmian:

1. W każdym korytarzu mogą się znajdować maksymalnie 3 znaczniki cienia.

LIMIT ZNACZNIKÓW CIENIA

Jeśli w jakimkolwiek momencie w korytarzu miałby zostać umieszczony 4. znacznik cienia (i kolejne), zamiast tego należy je wszystkie zastąpić 1 krwawym widmem.

2. Znaczniki cienia i intruzi mogą się znajdować w tym samym korytarzu. Znaczniki cienia (niezależnie od ich liczby) zajmują 1 miejsce w korytarzu. Oznacza to, że dla intruzów zostaje wtedy 5 miejsc.

Przykład. W korytarzu znajduje się król (zajmuje 4 miejsca), 2 znaczniki cienia (zajmują 1 miejsce) i 1 ghul (zajmuje 1 miejsce). W takiej sytuacji w tym korytarzu nie ma już miejsca dla kolejnych intruzów.

Postać może wchodzić w interakcje ze znacznikami cienia na 3 sposoby:

- **Może wykonać ruch przez korytarz ze znacznikami cienia** – należy je wtedy rozpatrzeć (zob. „Wykonywanie ruchu”).
- **Może wykonać uważny ruch przez korytarz ze znacznikami cienia** – bez rozpatrywania ich. Znaczniki cienia pozostają wtedy w korytarzu i nie wywołują żadnego efektu.
- **Może oddać serię w korytarz ze znacznikami cienia (lub w inny sposób przydzielić im obrażenia)** – usuwa je wtedy z mapy bez konsekwencji, ale traci cenną amunicję.

WYKONYWANIE RUCHU

Czynności wykonywane podczas ruchu są częściowo zmodyfikowane ze względu na znaczniki cienia. Każde obrażenie w korytarzu może zostać przydzielone 1 dowolnemu znacznikowi cienia i spowodować usunięcie tego znacznika. Fragmenty tekstu oznaczone szarym kolorem wskazują zasady, które pozostają bez zmian w stosunku do podstawowej wersji gry.

KROKI

1. **Wybór kierunku.** Gracz wybiera przyległy korytarz, przez który jego postać wykona ruch.
2. **Rozpatrzenie ataków sytuacyjnych.** Jeśli w pomieszczeniu, w którym jest postać, lub w korytarzu, przez który postać chce wykonać ruch, znajdują się jacykolwiek intruzi, należy rozpatrzyć atak każdego z tych intruzów, zaczynając od największego (maksymalnie 3 ataki).
3. **Sprawdzenie efektu ruchu:**
 - a. Jeśli postać wykonuje ruch do odkrytego pomieszczenia:
 - gracz przesuwając postać do tego pomieszczenia;
 - jeśli postać wykonuje uważny ruch, gracz umieszcza w tym pomieszczeniu ;
 - gracz NIE wykonuje rzutu na szmery, umieszcza natomiast 1 znacznik cienia w każdym korytarzu przyległym do pomieszczenia, do którego postać weszła, z wyjątkiem korytarza, przez który właśnie wykonała ruch.
 - b. Jeśli postać wykonuje ruch przez nieeksplorowany korytarz do nieodkrytego pomieszczenia, należy wykonać kroki eksploracji.
4. **Jeśli w korytarzu, przez który postać wykonała ruch, znajdowały się jakiekolwiek znaczniki cienia,** gracz dobiera 1 losową kartę cienia i rozpatruje ją odpowiednio do liczby tych znaczników, po czym je usuwa. Następnie odrzuca rozpatrzoną kartę cienia. Jeśli postać wykonuje uważny ruch, należy pominąć ten krok.

WYKONYWANIE EKSPLOKACJI

Karty eksploracji rozpatruje się jak dotychczas z tą różnicą, że zamiast znaczników szmerów w korytarzach umieszcza się znaczniki cienia. W poszczególnych korytarzach umieszcza tyle znaczników, ile wskazuje karta eksploracji, **ale nie należy umieszczać znaczników cienia w korytarzu, przez który postać właśnie wykonała ruch.**

KARTY CIENIA

Rozpatrywanie znaczników cienia wiąże się z dobieraniem kart cienia. Każda karta cienia wskazuje 3 różne efekty odpowiadające różnej liczbie znaczników cienia. Gdy rozpatrywana jest karta cienia, należy sprawdzić liczbę znaczników cienia w korytarzu, przez który postać wykonała ruch, i zastosować odpowiedni efekt wskazany na karcie.



Na niektórych kartach cienia wskazany jest też dodatkowy efekt, który rozpatruje się niezależnie od liczby znaczników cienia.

Po rozpatrzeniu kartę cienia odrzuca się na stos odrzuconych kart cienia (chyba że efekt wskazuje, aby usunąć ją z gry).

PUSTY STOS KART CIENIA

Jeśli gracz ma dobrać kartę cienia, a stos jest pusty, tasuje wszystkie odrzucone karty cienia i tworzy nowy stos, a następnie dobiera kartę.

INTRUZI



Rasa krwiojłoccy ma taką samą hierarchię jak standardowi intruzy, nie ma jednak odpowiedników larw.

Ghule to dorosłe osobniki krwiojłoccy, krwawe widma odpowiadają trutniom, a król – królowej.

Krwiojłoccy dotyczą takie same zasady jak standardowych intruzów, rozszerzenie wprowadza jednak nowe karty ataku i wydarzeń.

KARTY ZARAŻENIA



Otrzymanie kart zarażenia to jeden z możliwych efektów ataku krwiojłoccy – rzadko się to zdarza w wyniku ataku ghuli, częściej natomiast w wyniku kontaktu z krwawymi widmami i królem.

Na koniec gry podczas procedury na wypadek przeobrażenia zamiast kart skażenia uwzględnia się karty zarażenia.

Karty zarażenia liczą się jako karty skażenia na potrzeby efektów, które pozwalają usunąć albo odrzucić karty skażenia ze stosu albo z ręki.

Podczas rozgrywki postacie mogą (jeśli chcą):

- zagrywać karty zarażenia, aby rozpatrzeć ich dolny efekt i usunąć je ze swojego stosu – zagranie karty zarażenia liczy się jako akcja;
- odrzucać karty zarażenia na swój stos odrzuconych podczas pasowania – postać traci wtedy 1 [symbol] (niezależnie od liczby odrzuconych kart zarażenia).

Kart zarażenia NIE MOŻNA swobodnie odrzucić w inny sposób ani nie można ich odrzucić, aby opłacić koszt innej akcji.

OTRZYMYWANIE KART ZARAŻENIA

Gdy postać otrzymuje kartę zarażenia, zawsze wtasowuje ją do swojego stosu kart akcji. Nie wtasowuje się wtedy kart odrzuconych.

ODPOCZYNEK

Karta akcji „Odpoczynek” pozwala odrzucić z ręki dowolną liczbę kart zarażenia na stos odrzuconych bez utraty [symbol].

NIECZYSTA KREW



Karty zarażenia nie są jedyną konsekwencją kontaktu z krwiojłoccy. Krwiojłoccy mogą też obdarować postacie nieczystą krwią, która otwiera przed nimi nowe możliwości.

Karty nieczystej krwi zapewniają dodatkowe zdolności, których można używać raz na rundę. Użycie zdolności liczy się jako akcja i wymaga opłacenia kosztu.

OTRZYMYWANIE KART NIECZYSTEJ KRWI

Gdy postać otrzymuje kartę nieczystej krwi, gracz kładzie ją odkrytą obok planszy postaci jako aktywną kartę nieczystej krwi.

Jeśli otrzymuje kartę nieczystej krwi, a już ma jakąś aktywną, musi wybrać, którą z tych 2 zachowa jako aktywną. Aktywna karta pozostanie odkryta na wierzchu, a nieaktywną wsuwa się pod nią.

Nieaktywnych kart nieczystej krwi nie można używać dla ich zdolności, ale można je odrzucać podczas rozpatrywania ataków krwiojłoccy. Gdy efekt mówi, aby odrzucić kartę nieczystej krwi, zawsze odrzuca się kartę z samego spodu (gdy postać ma tylko 1, będzie to karta aktywna).

KONIEC GRY

W rozgrywce z rozszerzeniem *Krwiojłoccy* kroki końca gry są zmodyfikowane.

Na koniec gry postacie, które wciąż żyją i udało im się uciec albo przeszły w stan hibernacji, wykonują poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Każda postać, która ma jakiekolwiek karty zarażenia (w stosie dobierania, na ręce, w stosie kart odrzuconych)**, wykonuje procedurę na wypadek przeobrażenia, traktując karty zarażenia jak karty skażenia. Jeśli w trakcie tej procedury postać dobierze kartę zarażenia, umiera.
2. **Każda postać, która wciąż żyje**, ujawnia swój cel i sprawdza, czy jest zrealizowany.

Uwaga! Jeśli gracz nie wybrał do tej pory celu, robi to teraz (zanim pozostali gracze ujawnią swoje cele).

3. Każda z ocalałych postaci, której udało się zrealizować swój cel, zostaje zwycięzcą!