



PRAVIDLA HRY

NEMESIS



rebel

ΑΥΤΟΡ
ADAM KWAPIŃSKI

MINDOK

HERNÍ MATERIÁL

- 4 ÚVOD A LEGENDA HRY
- 6 **PŘÍPRAVA HRY:** KROKY 1–13, HERNÍ PLÁN
- 8 **PŘÍPRAVA HRY:** KROKY 14–20, POSÁDKA
- 9 POPIS HERNÍHO PLÁNU
ODHAZOVACÍ BALÍČKY
- 10 **PRŮBĚH HRY**
PRŮBĚH KOLA, FÁZE HRÁČŮ, FÁZE UDÁLOSTÍ
- 11 **CÍLE HRÁČŮ A KONEC HRY**
PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ
- 12 **KRITICKÉ OKAMŽIKY PARTIE**
ÚKOLY PODROBNĚJI
AKCE
POUZE V BOJI / POUZE MIMO BOJ
- 14 **POHYB A PRŮZKUM**
MÍSTNOSTI A CHODBY
POHYB
ŽETONY PRŮZKUMU
- 15 HOD NA HLUK
- 16 SERVISNÍ CHODBY
- 17 ŽETONY HLUKU / SLIZ / ŽETONY POŽÁRU
ŽETONY PORUCHY / DVEŘE
- 18 **STŘET, BOJ A ZRANĚNÍ**
- 19 ÚSTUP POSTAVY
- 20 ZRANĚNÍ A ZABITÍ VETŘELCŮ
ÚTĚK VETŘELCŮ, ÚTOK VETŘELCŮ
KARTY INFEKCE
- 21 PORANĚNÍ A SMRT POSTAV
KARTY SLABIN VETŘELCŮ
- 22 **VZORKY A PŘEDMĚTY**
RUCĚ POSTAVY A INVENTÁŘ
- 23 HLEDÁNÍ, SESTAVOVÁNÍ A SPEC. PŘEDMĚTY
- 24 **PŘEHLED MÍSTNOSTÍ**
MÍSTNOSTI S POČÍTAČEM
ZÁKLADNÍ MÍSTNOSTI „1“
- 25 PŘÍDAVNÉ MÍSTNOSTI „2“
- 26 **SPECIÁLNÍ MÍSTNOSTI**
ÚNIKOVÉ MODULY
- 27 REŽIMY HRY
- 28 **SHRNUTÍ PRAVIDEL**



1 oboustranný herní plán



6 panelů postav



11 destiček místností „1“



9 destiček místností „2“



1 skener



1 panel vetřelců



1 sáček na vetřelce

2 šestistěnné bojové kostky
2 desetistěnné kostky hluku



FIGURKY:

6 postav
(kapitán, pilotka, vědec, průzkumnice, voják, mechanik)



6 larev



3 nymfoidi



8 dospělci (ve 4 různých provedeních)



2 strážci

1 královna



5 plastových držáků na karty předmětů



6 barevných plastových kroužků

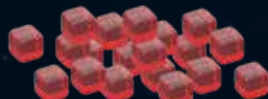


2 přehledové listy místností

UKAZATELE A ŽETONY:



18 ukazatelů stavu



50 kostiček munice/zranění



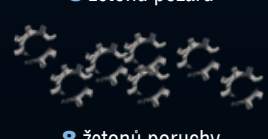
30 žetonů hluku



8 žetonů požáru



12 dveří



8 žetonů poruchy



6 destiček motorů (3 funkční, 3 poškozené)



2 žetony zranění s hodnotou 5



4 únikové moduly



8 vajec vetřelců



20 žetonů průzkumu



27 žetonů vetřelců (8 larev, 3 nymfoidi, 12 dospělců, 2 strážci, 1 královna, 1 prázdný)



1 modrý a 4 červené žetony lidských mrtvol



8 žetonů mršin vetřelců



1 žeton začínajícího hráče



1 žeton odsátí vzduchu



60 akčních karet (10 pro každou postavu)



18 karet úkolů (9 osobních a 9 služebních)



27 karet infekce

Poznámka: Ačkoli mají stejný rub jako akční karty, tvoří samostatný balíček. Akčním kartám a kartám infekce říkáme souhrnně „hrací karty“.



20 karet útoků vetřelců



16 karet vážných poranění



20 karet událostí



5 pomocných karet

KARTY:



8 karet slabin vetřelců



8 karet kursu



30 zelených karet předmětů – léčiv



30 žlutých karet předmětů – nástrojů



30 červených karet předmětů – výzbroje



12 modrých karet sestavených předmětů



6 karet počátečních předmětů postav (zbraně)



12 karet speciálních předmětů postav



6 karet výběru postav

HERNÍ MATERIÁL PRO HRU PRO POKROČILÉ:

Není určen pro základní hru!



7 karet úkolů pro kooperativní/sólový režim



10 akčních karet vetřelců

PROPAGAČNÍ MATERIÁL:

Neslouží ke hře.

NEMESIS

1 kartónový podstavec pod krabicí



10 promo karet

ÚVOD

Nemesis je semikooperativní hra, v níž se budete v roli jednotlivých členů posádky snažit přežít na kosmické lodi infiltrované nepřátelskými mimozemskými organismy.

Abyste vyhráli, musíte splnit jeden ze dvou individuálních tajných úkolů, které vám budou na začátku partie přiděleny. Budete čelit mnoha překážkám: hordám vetřelců (jak tyto mimozemské organismy označila palubní AI), špatnému technickému stavu lodi, krutému osudu a občas i ostatním členům posádky. V některých chvílích může být výhodné s ostatními spolupracovat, ale protože jejich úkoly mohou být v rozporu s vašimi, bude nakonec důležité jen to, jak jste splnili svůj vlastní úkol – „kdo s koho“.

Hra je koncipována tak, aby přinášela mnoho vzrušujících okamžiků a náhlých zvrátů, které si, doufáme, užijete, i pokud se vaše promyšlené plány zhroutí a vaše postava zahyne bídnou smrtí.

TIRÁŽ

AUTOR: Adam Kwapiński

VÝVOJ HRY: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski, Rebel team

DOZOR NAD TESTOVÁNÍM: Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Paweł Czochra

PRAVIDLA: Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

ILUSTRACE: Piotr Foksowicz, Ewa Labaková, Patryk Jędraszek, Andrzej Póltoranos

GRAFICKÝ DESIGN: Adrian Radziun, Andrzej Póltoranos, Michał Oracz

FIGURKY: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziótkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

UMĚLECKÝ VEDOUcí: Marcin Świerkot

PODĚKOVÁNÍ AUTORŮ ZASLUHUJÍ: Christi Kropf, Shaun Melville, Frank Calcagno, Kevin Alford, Kris Ardianto, Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Dustin Crenshaw, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marco Corbella, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joeri Penasse, John Navarrete, Nikola Vlahović, Michael French.

Zvláštní poděkování patří Kenu Cunninghamovi a Jordanu Luminaisovi.

Díky všem příspěvovatelům na Kickstarteru, že umožnili, aby se tato hra stala skutečností, a měli cennou zpětnou vazbu k jejím vznikajícím textům.

Díky i všem zkušebním hráčům, co hru za její dlouhý vývoj zkoušeli a účastnili se slepých testů v ArBaru nebo na Tabletop Simulatoru.

ČESKÝ PŘEKLAD: Karel Vlasák, Michal Stárek

GRAFICKÁ SAZBA: Michal Stárek

PRODUKCE ČESKÉHO VYDÁNÍ: Pravel Prachař

JAZYKOVÝ DOHLED: Marek Dvořák, Pravel Prachař

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR PRO ČR A SR:

MINDOK

MINDOK, s. r. o.

Korunní 810/104

100 00 Praha 10

www.mindok.cz

fb.com/hry.mindok

Pokud je s Vaší hrou něco v nepořádku, ozvěte se nám: info@mindok.cz nebo tel. **(+420) 272 656 610**. Rádi poradíme či zašleme náhradní materiál.



SLOVO AUTORA HRY

Pět let. Pět dlouhých let uplynulo od zimy 2013, kdy jsem vytvořil svůj první prototyp hry **Nemesis**. Dílo, které držíte v rukou, je však příliš nepřipomíná. V následujících letech se projekt vyvíjel a opakovaně měnil – občas jsem se vrátil k zpět ke kořenům, abych celé dílo v následující chvíli zase drasticky přetvořil. Jediná věc, která celou dobu zůstávala, byla základní idea: vytvořit hru se stejnou atmosférou paranoidní klaustrofobie, jakou má velebná filmová sci-fi sága.

Ačkoli se na krabici skví jen moje jméno, seznam lidí, kteří k projektu v jeho různých fázích přispěli, by pravděpodobně vydal na několik stran – tým mého původního vydavatele, srdcaři z vydavatelství Rebel a v neposlední řadě pracovníci Awaken Realms, kteří vývoj dokončovali a zařídili mi komunitní financování.

Krom toho bych chtěl osobně poděkovat Marcinovi Świerkotovi z Awaken Realms, a to nejen za práci vydavatele či za ukořčování působivých Kickstarterových kampaní. Je mi nad Slunce jasné, že Marcin má na obrovském úspěchu hry lví podíl. Rovněž jsem mu zavázán za neustálou zpětnou vazbu a za to, že mě přemluvil přidat do hry několik nových prvků (což nebylo snadné, to vás ujišťuji).

Na projektu se podílela olbřímí skupina zkušebních hráčů. Na začátku jsem jej hrál jen s několika blízkými přáteli, ale s každou další verzí projektu tým rostl, až dosáhl epických proporcí – obzvláště poté, co byla hra převedena na Tabletop Simulator (za což se zasloužili Ken Cunningham, Steven Becker, David Werner, Stefano Trivellato, Adam Grinder a Luca Cornaggia). Nebylo v mých (a pravděpodobně ani v lidských) silách poznat každého hráče osobně, ale chci, aby věděli, že mi jejich postřehy pomohly, abych prošel všemi fázemi projektu při smyslech a udržel si po celých pět let nadšený a elán.

Také bych rád poděkoval Michału Oraczovi, kterého jsem díky tomuto projektu poznal. Neuvěřitelně se ponořil do všech aspektů vývoje hry a já měl vážně kliku, že jsem potkal někoho s takovými schopnostmi a zkušenostmi.

Nesmím zapomenout ani na Igu W. Grygielovou. Je jedinou osobou, která se mnou stála u zrodu projektu. Právě ona mě jednoho zimního večera před pěti lety inspirovala k jeho vytvoření.

Nakonec musím poděkovat všem, kteří tuto hru podpořili na Kickstarteru a svěřili tak svou důvěru a peníze mně a vydavatelství Awaken Realms. Doufám, že Vám **Nemesis** na oplátku přinese intenzivní zážitky a spoustu nezapomenutelných hodin zábavy. A také doufám, že – aspoň tu a tam – skončí Vaše cesta bezpečným návratem na Zemi.

NEMESIS – LEGENDA HRŮ

Vítejte na palubě! Tento úvodní příběh by vás měl seznámit s průběhem základní hry a shrnout všechna podstatná pravidla hry **Nemesis**. Důležité herní pojmy jsou zvýrazněny **tučně**. Doufáme, že vám tento příběh příjemný a ulehčí další čtení pravidel.

Věříme, že po pár partiích budete moci vyprávět své vlastní příběhy!

Začlo to jak už tolikrát předtím – vzbudili jsme se uprostřed lodi ve studený mlze **Hibernatoria**. Naše mozky taky zastírala mlha, jako pokaždý těsně po hibernaci a nadsvětelným cestováním. Pamatovali jsme si své jména a pár dalších základních údajů, ale nevěděli jsme, kde jsme a co tu pohledáváme. Jen matně jsme si vybavovali, jak tahle loď vlastně vypadá – někde na zádi měla tři **motor** a někde na přídi ovládací **Mústek**. Díky základnímu astronautskému výcviku jsme si i vybavovali standardní pozici dvou **únikových modulů**, kdyby se něco DOOPRAVDY zvrtilo. Zbytek vzpomínek se nám slil do jedné rozmazané šmouhy. Tentokrát však nebyla amnézie náš hlavní problém. Jeden ze spolucestujících ležel v hibernační komoře s obrovskou dírou v hrudníku a všude blikaly nouzové majáky.

Jako **kapitánovi** mi bylo jasné, že se musíme snažit nepanikařit a postupovat podle předpisů. Prohlédnout loď, **zkontrolovat** stav **motorů** – na úspěšný dokončení letu potřebujeme aspoň dva **funkční** – a taky zčeknout **kurs** lodi, jestli ještě pořád letíme k matičce Zemi.

Filmy, co jsme jako pubertáci hltali, nás leccos naučily: ve chvílích jako tahle potřebujeme **zbraně**. Naštěstí byly přímo v **Hibernatoriu** i naše skříňky s pár základními **předměty**, který ke své práci potřebujeme (i když ne všechny fungovaly). V té chvíli se krom pár osobních věcí a **revolveru** válel ještě dopis od korporace, co nás zaměstnávala. Před nějakou dobou na ni náš lodní **mechanik** vyhrabal nějakou špínu a dal najevo, že až se vrátí na domovskou planetu, hodlá svědčit. Dopis dost jasně říkal, že si nepřejou, aby se na Zemi kdy vrátil. Za žádnou cenu.

Taky jsem věděl, že jednotliví členové mé posádky mají své vlastní záměry a **služební úkoly**. Nemoh jsem jim věřit. Rozdělili jsme se na dvě skupiny – já a **pilotka** jsme se vydali na **Mústek**, **mechanik** a **vědec** vyrazili k zádi k **motorům**.

Vyšel jsem jako první a opatrně postupoval **chodbou**. Kdesi z přídi lodi, kde by vůbec nikdo neměl být, se ke mně nesl podivný **hluk**. Najednou se přímo za mnou zabouchly **dveře**. Porucha systému! To nám ten společný průzkum dlouho nevydržel...

Rozhlíd jsem se kolem – byl jsem v sekci **Kajut posádky**. Rozhod jsem se, že tu zkusím najít nějaký užitečný předmět, a vypátral jsem **hasicí přístroj** a **lékárničku**. Hned jsem se cítil o něco bezpečnějc. Nic dalšího jsem už neobjevil, tak jsem vyrazil dál... z deště pod okap. Napřed jsem šláp do nějakého zeleného **slizu**, kterej se mi uchytil na podrážce a nechtěl se pustit. A pak znova ten **hluk**.

Najednou na mě ze tmy vyskočila monstrózní **larva**. Podle všech těch pařátů a kusadel vypadala dost odhodlaná provést mi něco strašného, pokud se nebudu dost rychle bránit. Střílel jsem do ní, dokud se nepřestala mrskat, a přišel tím o většinu **munice**.

Teď už bylo evidentní, že se na lodi děje něco ohavného. Musel jsem si vybrat, jestli se budu snažit splnit zadání, co mi dali shora, nebo se radši zaobírat svým **osobním úkolem**. Rozhod jsem se, že není vhodná chvíle snažit se zabít jiného člena posádky – dyť je možná v sázce budoucnost lidstva! Namísto abych šel po **mechanikovi**, vyrazil jsem poslat **signál** z **Telkom centrály** a varovat Zemi před stopařema, co jsme omylem nbrali. Potom bych rád v **Laboratoři prozkoumal** jednoho z těch cizáků, získal co nejvíc infu a vypadnul z týhle prokletý lodi.

Dopřál jsem si krátkej oddech, abych se uklidnil, a vtom se ty příšerný zvuky ozvaly zas. Tentokrát na mě ale nic nevyšlo. Vyrazil jsem dál a došel ke **Generátoru**, kde jsem se znova shledal s naší **pilotkou**. Odsud – a jenom odsud – se dala odpálit **autodestrukční** sekvence celé lodi. Vzhledem k tomu, co jsem na palubě potkal, to neznělo jako úplně blběj nápad. Vybavení místnosti se ale naneštěstí **porouchalo** a museli bysme ho nejdřív spravit. Na což by se nejlíp hodil **mechanik**.

Po rozhovoru s **pilotkou** se potvrdilo, čeho jsem se celou dobu bál: na lodi byla víc než jedna larva. Při cestě sem prej potkala vetřelčího **dospělce**, kterej jí poranil. Bylo to jen **lehký poranění**, ale měl jsem zlou předtuchu, že by mohla být **infikovaná** něčím mimozemským. A protože se ten **vetřelec** furt potloukal někde v chodbách za náma, nemohli jsme vrátit do **Hibernatoria**.

Dalších pár minut jsme se opatrně plížili z jedny místnosti do druhé a zkoušeli posbrat, co se dalo. Díky nějakým **hořlavinám** a pár kouskům **nářadí** se mi podařilo **sestavit** provizorní **plamenomet**. S každým krokem se zdálo, že se nepřátelskej **hluk** ožívá blíž a blíž.

Skoro půlka místností, co jsme viděli, byla poškozená, v jedny dokonce zuřil **požár**. S našima vyhlídkama to nevypadalo dobře. Pokud bude poškození moc velký, celá loď **vybuchne**. Přesně na to jsme mysleli, zatímco jsme se spolu snažili spravit **Evakuační velín** a **odjít** tak dva **únikový moduly**. Povedlo se – jsme o kousek blíž vyklouznutí z týhle pasti.

Rozdělili jsme se. Pilotka se vydala na **Mústek** a já vyrazil vyslat ten **signál**. Přihlásil jsem se do telekomunikační konzole a začal psát zprávu, když vtom mě výbuch odhodil na protější stěnu. I přes mžítiky před očima a pískot v uších z tý řachy mi bylo jasné, že to nebyla náhodná exploze – někdo se mě pokouší zabít. Viník se brzo ukázal. Do místnosti přidusl **mechanik** a v ruce držel hořící **Molotovův koktej**.

Nemoh mě střílet ani přímo zranit – o to se postaraly antiagresní **implantáty**, co měli všichni členové vesmírnějch posádek povinně v mozku jako prevenci proti násilí nebo vzpouře. Nepřímý zbraně však můžou čip ošálit. Co ale hošánek nevěděl, je, že jako **kapitán** ho můžu právě tím implantátem **donutit** poslechnout rozkaz.

Poručil jsem mu prozkoumat jednu ze sousedních místností. Brzo se ozval přesně ten zvuk, v jakej jsem doufal. Jeden z vetřelců se vyplazil ze **servisní chodby** a začal toho chudáka párat. Abych si byl jistej, že to ani jeden z nich nerozchodí, hodil jsem po nich ještě **granát**.

Prohlídl jsem si své **poranění** – exploze mou levou nohu dost pošramotila. **Obvázal** jsem si ji, jak to šlo, a moh jsem zas trochu chodit. Bylo to ale jen dočasný opatření, rozhodně se budu při nejbližší příležitosti potřebovat **vyléčit**.

Se zubama zařatejma ve snaze ignorovat bolestivý protesty vlastní nohy jsem se doplazil na **Mústek** za cenu jedněch **zničených dveří** po cestě. **Pilotka** už tam čekala a já na ni vychrlil, jak mě **mechanik** napadl. Měla příliš naspěch, než aby poslouchala. Nastavila **kurs** na Zemi. Nevěděli jsme, jestli nám funguje dost motorů, ale byli jsme ochotní to risknout. Na návrat do **Hibernatoria** jsme neměli moc času. Do **hyperskoku** zbývalo jen pár minut a kdokoli, koho nestabilizuje hibernační komora, by se extrémním zrychlením rozpadl na atomy.

Řek jsem jí, ať jde první, a doufal, že se mi podaří se po cestě zastavit v **Laboratoři** a splnit svůj **osobní úkol**. Měl jsem ale pocit, že je něco špatně. Možná se mi nelíbilo, jak se na mě dívala? Nebyl jsem si jistej, ale jako **kapitánovi** se mi osvědčilo své intuici naslouchat.

Naštěstí jsem měl **čipovou kartu**, která mi dovolila úplnej přístup k účtu jednoho člena posádky – a rozhod jsem se prohlédnout pilotčinu korespondenci. To, co jsem objevil, mi vyrazilo dech. Podle všeho měla v úmyslu zaletět s naší lodí na nějakou tajnou základnu na **Marsu**, kde se jakási organizace, o který jsem v životě neslyšel, chystala zneužít vetřelce k něčemu nekalému.

Pak se rozpoutalo samo peklo. Byl jsem poraněnej, obklopenej krvelačnejma vetřelcema a musel jsem využít všechny esa v rukávu, abych vůbec přežil. Do cesty se mi postavil jeden jejich **dospělce** a já propálil všechno palivo svého **plamenometu**, abych ho sundal... ale ani to nestačilo. Zabořil mi své oslizlý kusadla do ramene. Vytáh jsem **revolver** a svou poslední kulkou, kterou jsem si původně šetřil pro sebe, jsem mu prohnal hlavu.

Už už jsem ze všeho toho **krvácení** ztrácel vědomí, když na mě natrefil náš **vědec**. Vracel se z **Laboratoře**, kde analyzoval vetřelčí **mršinu**, a objevil **slabinu** jejich druhu. Ukázalo se, že jsme měli stejnej úkol!

Pomoh mi vstát a dali jsme se spolu na útěk o život. On se bohužel daleko nedostal. Chytil ho obrovskej **strážce** královny a já ho musel nechat za sebou. Nebylo to lehký rozhodnutí, ale někdo Zemi varovat musí.

Konečně jsem dorazil k **únikovému modulu**, ale vstup byl zatarašenej. Stála tam a čekala na mě. Děsivá stvůra, největší svého druhu. **Královna** vetřelců. A mně zbyla poslední část vybavy: malej hasičák, co jsem celou dobu vláčel. Ze zoufalství jsem na ni začal stříkat pěnu.

K mému velkému překvapení to zabralo! Ustoupila a dala mi dost času vlízt do **únikového modulu** a narychlo ho odpálit.

Vyvázl jsem. PŘEŽIL JSEM.

Teda aspoň jsem si to myslel. Teď ale cítím, že se ve mně něco hejbe. Nevím, jak dlouho budu ještě dechat. Tuhle zprávu píšu pro toho, kdo tenhle zatracenej modul někde v kosmu objeví.

Spalte moje tělo. Nezkoumejte ty tvory. Hlavně se je proboha nesnažte nějak využít.

Pokud chcete, aby lidstvo přežilo, nechte je být a nevracejte se.

PŘÍPRAVA HRY: KROKY 1-13, HERNÍ PLÁN

1. Položte **herní plán** na stůl stranou pro základní hru nahoru, jak je uvedeno na protější stránce.



Pozn.: Strana herního plánu určená pro základní hru je v levém horním rohu označena červenými šipkami.

2. Zamíchejte všech 9 **destiček místností „2“** lícem dolů a stále lícem dolů je náhodně rozmístěte na pole na herním plánu označená číslicí „2“. Zbývající destičky vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

Pozn.: V žádné partii hry se nepoužijí všechny místnosti „2“ – hráči nikdy nevědí přesně, které místnosti jsou na lodi.

Pozn.: Všechny hrací potřeby, které se v rámci přípravy hry míchají lícem dolů a některé z nich se poté vrací do krabice, vždy vraťte do krabice tak, aniž byste se na ně dívali. Tento pokyn dále neopakujeme.

3. Poté postupujte stejně u **destiček místností „1“** s tím, že ty se vždy použijí všechny.

4. Zamíchejte všechny **žetony průzkumu** lícem dolů a na každou destičku místnosti náhodně položte po jednom, rovněž lícem dolů. Zbylé žetony vraťte do krabice.

5. Zamíchejte **karty kursu** a jednu položte lícem dolů na vyznačené místo herního plánu poblíž můstku.

Zbylé karty vraťte do krabice.

6. Připravte žetony **únikových modulů** dle počtu hráčů (berte žetony od čísla 1 dál):

- **1–2 hráči:** 2 únikové moduly,
- **3–4 hráči:** 3 únikové moduly,
- **5 hráčů:** 4 únikové moduly.

Modul s nejnižším číslem položte do úseku A, modul s dalším číslem v pořadí do úseku B, další opět do A a takto střídavě umístěte zbylé moduly. Položte žetony na herní plán stranou „Zajištěno“ nahoru.

Zbývající únikové moduly vraťte do krabice.

7. Obě **destičky motorů** s číslem „1“ (1 funkční a 1 poškozenou) zamíchejte lícem dolů a položte je v náhodném pořadí na sebe na pole herního plánu pro ně vyhrazené. Horní destička vyjadřuje skutečný stav motoru.

Tento postup zopakujte pro motory „2“ a „3“.

Pozn.: Je důležité, aby hráči v této chvíli nevěděli, v jakém stavu je který motor. Pozor, nezaměňujte pojmy „poškozený motor“ a „porucha“ (viz dále).

8. **Panel vetřelců** připravte vedle herního plánu a na odpovídající místa na něm položte:

- 5 **vajec vetřelců** (zbylá nechte připravená stranou, mohou později přijít do hry) – vejce na **panelu** představují vejce uvnitř kokonu v Hnízdě, které zatím nebylo objeveno,
- 3 náhodně vylosované **karty slabin** vetřelců lícem dolů, zbylé vraťte do krabice. Toto jsou slabiny, které mají vetřelci v dané partii.

9. Do sáčku na vetřelce vložte následující **žetony vetřelců**:

- 1 **prázdný**, 4 **larvy**, 1 **nymfoida**, 3 **dospělce** a 1 **královnu**. K nim přidejte po 1 **žetonu dospělého** za každého hráče účastníka se partie. Připravte si i zbývající žetony vetřelců, přijdou do hry později.

Na vhodné místo připravte rovněž **žetony mršín vetřelců**, budou označovat zabitě vetřelce.

10. Zamíchejte zvlášť karty každého následujícího druhu lícem dolů a vytvořte z nich doplňovací balíčky: karty **infekce**, karty **útoků vetřelců**, karty **vážných poranění**, karty **událostí** a karty **předmětů** všech 4 druhů.

Vedle balíčku karet infekce položte **skener**.

Vedle některých dobřácích balíčků (viz obr. na vedlejší str.) ponechte místo na odhazovací balíčky téhož druhu.

Karty úkolů pro kooperativní/sólový režim a akční karty vetřelců ponechte v krabici, používají se jen při hře pro pokročilé – viz Režimy hry na str. 27.

11. Poblíž herního plánu připravte zbylý herní materiál:

- **žetony požáru**,
- **žetony poruchy**,
- **žetony hluku**,
- **kostičky munice/zranění**,
- **ukazatele stavu** (budou sloužit k označování stavu lehkých poranění, slizu, signálu, autodestrukce, času a kursu),
- **dveře**,
- **červené žetony lidských mrtvol**,
- 2 **bojové kostky**,
- 2 **kostky hluku**,
- **žeton začínajícího hráče**.

12. Jeden ukazatel stavu položte na lištu kursu, na pole „B“. Tomuto ukazateli budeme říkat **ukazatel kursu**.

13. Další ukazatel stavu položte na zelené pole počítadla času – to bude **ukazatel času**.

Příprava herního plánu je hotová! Pokračujte k přípravě posádky na str. 8.

SYMBOLY VETŘELCŮ:



LARVA



NYMFOID



DOSPĚLEC



STRÁŽCE



KRÁLOVNA

«« PŘÍPRAVA HRY »»

11

10

9 NEMESIS

8 PANEĽ VETRELCŮ

3

This section displays the components for game preparation. It includes 11 types of tokens (orange, blue, yellow, red, white, brown, and blue), 10 empty slots, 9 tokens in a bag labeled 'NEMESIS', 8 cards for 'PANEĽ VETRELCŮ' (including 'SLABINY VETRELCŮ'), and 3 cards at the bottom.

1

2

3

4

5

6

7

12

13

20

A B C D

6 5 4 3 2 1

14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

This section shows the game board with numbered locations (1-13) and arrows indicating movement or actions. A central area is labeled '20'. The board includes a coordinate system (A-D) and two rows of numbered slots (6-1 and 14-1) at the bottom.

PŘÍPRAVA HRY: KROKY 14–20, POSÁDKA

14. Každému hráči rozdejte náhodně jednu **pomocnou kartu** (použijte vždy karty od č. 1 do č. odpovídajícího počtu hráčů, tj. ve hře tří hráčů karty č. 1–3 apod.).

Každému hráči tím bude určeno jeho pořadí při výběru postavy (viz bod 17 níže) a bude důležité i pro některé karty úkolů.

*Přebývajících karty nechte v krabici.
Více o úkolech najdete na str. 12.*

15. Každý hráč si vezme 1 **plastový držák na karty předmětů** se svým pořadovým číslem. Slouží jako pomůcka k utajení vašich karet předmětů před protihráči.

Toto je váš inventář, kam si budete ukládat všechny své předměty (s výjimkou těžkých, viz dále).

16. Z **karet úkolů osobních i služebních** vyřídíte ty, které jsou určeny pro vyšší počet hráčů, než se hry bude účastnit. Poté každý balíček zvlášť zamíchejte a každému hráči rozdejte 1 **kartu osobního** a 1 **kartu služebního úkolu** tak, aby je nikdo jiný neviděl. Není dovoleno své úkoly prozrazovat ostatním!

Přebytečné karty vraťte do krabice.

Když ve hře dojde k prvnímu střetu vetřelců s posádkou, bude si každý hráč muset vybrat, úkoly které z obou karet se bude v dané partii pokoušet splnit. Více o prvním střetu najdete na str. 12.

Pozn.: Karty úkolů dostáváte záměrně dříve, než si budete vybírat postavu, abyste mohli volit takovou, jež bude mít nejlepší předpoklady pro splnění vašeho úkolu.

17. Zamíchejte všechny **karty výběru postav**. Hráči si volí postavy takto:

Hráč s pořadovým číslem **1** si náhodně vylosuje dvě karty postav, ukáže je ostatním, jednu si vybere a druhou zamíchá zpátky do balíčku. Poté provede totéž hráč č. **2** atd.

Tím je určeno, kdo bude hrát za kterou postavu.

Poté můžete všechny karty výběru postav vrátit do krabice.

18. Každý hráč si vezme následující herní materiál:

A) panel svojí vybrané postavy,

B) figurku své postavy, kterou umístí do Hibernatoria,

Svou figurku můžete umístit do barevného kroužku, aby bylo zřetelnější, kdo hraje za kterou postavu.

C) balíček **akčních karet** pro svou postavu, zamíchá je a položí lícem dolů vlevo vedle svého panelu,

D) **kartu počátečního předmětu (zbraň)** své postavy, kterou položí pod jedno z polí pro ruce, vyznačené na dolním okraji panelu postavy. Poté si vezme tolik kostiček munice, jak velký zásobník jeho zbraň má (vyznačeno na kartě zbraně),

E) **2 karty speciálních předmětů** své postavy a položí je pod svůj panel vzhůru tou stranou, která je **naležato**. Tyto předměty zatím nemáte k dispozici, nejprve je budete muset v průběhu hry odemknout speciální akcí a splněním určité podmínky.

F) Vpravo vedle svého panelu ponechte místo na odhazovací balíček. Sem budete odkládat své použité akční karty (a karty infekce).

Herní materiál pro postavy, které nebudou ve hře, nechte v krabici.

19. Hráč 1 obrzčí **žeton začínajícího hráče**.

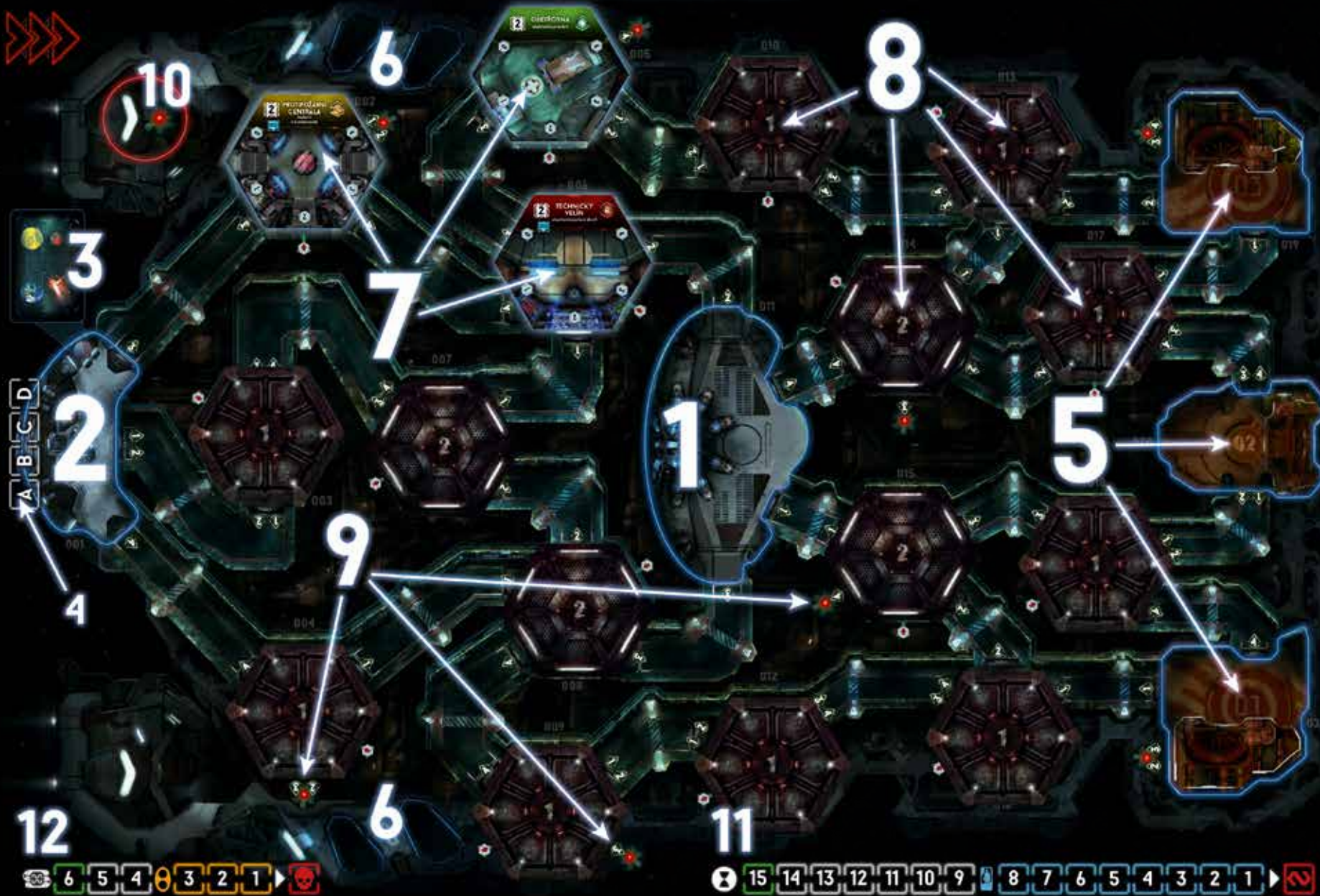
20. **Modrý žeton lidské mrtvolky** umístěte do Hibernatoria.

Představuje tělo chudáka s dírou v hrudníku, ležícího v tratolišti krve (neutrálního člena posádky).

Během hry se tento žeton považuje za lidskou mrtvolu (viz dále).



« POPIS HERNÍHO PLÁNU »»



ODHAZOVACÍ BALÍČKY

Jak už bylo uvedeno výše, ponechte na stole místo pro odhazovací balíčky, a to pro tyto karty: útoky vetřelců, vážných poranění, událostí a všech tří druhů standardních předmětů.

Pozn.: Během hry bude každému hráči navíc vznikat jeho vlastní odhazovací balíček akčních karet (vpravo od jeho panelu), do něž bude také odhazovat karty infekce, než budou vyřazeny ze hry.

Do všech odhazovacích balíčků se karty kladou lícem nahoru. Odhozené žetony se vrací do obecné zásoby.

POPIS HERNÍHO PLÁNU

- 1 – Hibernatorium (speciální místnost)
- 2 – Můstek (speciální místnost)
- 3 – místo pro kartu kursu
- 4 – lišta kursu
- 5 – Strojovny 01, 02 a 03 (speciální místnosti) s jejich motory
Pozn.: Při pohybu jsou speciální místnosti vždy považovány za již prozkoumané (viz dále).
- 6 – pole pro únikové moduly
- 7 – příklady prozkoumaných místností
- 8 – příklady dosud neprozkoumaných místností
- 9 – příklady vstupů do servisních chodeb
- 10 – pole servisních chodeb
- 11 – počítadlo času
- 12 – lišta autodestrukce
- 13 – symboly předmětů
- 14 – chodby
- 15 – čísla chodeb
- 16 – číslo místnosti

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na jednotlivá kola a končí v okamžiku, kdy je splněna některá z podmínek konce hry.

O podmínkách konce hry a cílech hráčů podrobněji viz str. 11.

PRŮBĚH KOLA

Každé kolo se dělí na dvě po sobě následující fáze:

- I. Fáze hráčů,
- II. Fáze událostí.

I. FÁZE HRÁČŮ



1. DOBRÁNÍ HRACÍCH KARET

Na začátku fáze hráčů si v každém kole všichni hráči doberou ze svého doplňovacího balíčku do ruky tolik hracích karet, aby jich měli v ruce 5.

Máte-li si v jakémkoli okamžiku dobrat kartu a váš doplňovací balíček je prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček a vytvořte si nový doplňovací balíček. Z něj si poté doberte daný počet karet.



2. ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Jakmile si všichni hráči dobrali náležitý počet hracích karet, předá držitel žetonu začínajícího hráče tento žeton spoluhráči po levici (tj. po směru hodinových ručiček).

Pozn.: V prvním kole hry se žeton nepředává.

Kdykoli máte postupovat podle pořadí tahu, začíná držitel žetonu začínajícího hráče a ostatní pokračují po směru hodinových ručiček.



3. TAHY HRÁČŮ

V pořadí tahu se hráči opakovaně střídají v tazích. Ve svém tahu provede každý hráč 2 akce (nebo tah vynechá – tzv. pasuje).

– Jakmile každý provede svůj první tah (nebo pasuje), pokračuje začínající hráč svým druhým tahem, po něm všichni ostatní v pořadí tahu odehrají svůj druhý tah atd., dokud všichni nepasují. Jakmile pasovali všichni, přejděte k fázi událostí.

– Hráč, který nemůže ve svém tahu provést žádnou akci, musí pasovat. Pasovat lze i dobrovolně.

– Chce-li nebo může-li ve svém tahu hráč provést jen jednu akci, musí poté pasovat. Hráč, který pasoval, už v tomto kole ŽÁDNÉ další akce provádět nesmí a na tah se už nedostane.

– Hráč, který pasoval, může odhodit libovolný počet hracích karet z ruky na svůj odhazovací balíček.

Jakmile pasujete, otočte svou pomocnou kartu stranou „Pas“ nahoru.

Pozn.: Skončí-li vaše postava na konci vašeho tahu v hořící místnosti, utrpí 1 lehké poranění (podrobněji viz odst. Žetony požáru na str. 17).

Všechny akce jsou podrobně popsány dále, viz odst. Akce na str. 12.

II. FÁZE UDÁLOSTÍ

4. POČÍTADLO ČASU

Posuňte ukazatel na počítadle času o 1 pole doprava.

Pokud byla zahájena autodestrukce lodí, posuňte rovněž ukazatel na liště autodestrukce o jedno pole doprava.

5. ÚTOK VETŘELCŮ

Každý vetřelec, který je momentálně v boji, provede útok.

Podrobněji, včetně vysvětlení pojmu „v boji“, viz odst. Boj na str. 18–20.

6. POPÁLENÍ VETŘELCŮ

Každý vetřelec (i ležící vejce) v hořící místnosti utrpí 1 zranění.

Poté zkontrolujte jeho kondici (viz dále).

Podrobněji o zranění vetřelců viz odst. Boj na str. 18–20.

Podrobněji o požáru viz odst. Žetony požáru na str. 17.

7. VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI

Otočte a vyhodnoťte jednu kartu události následovně:

• **POHYB VETŘELCŮ** – Všichni vetřelci odpovídající symbolům nahoře vlevo na otočené kartě události, kteří NEJSOU v boji, se přemístí do sousedící místnosti chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu uvedenému nahoře vpravo na kartě události.

Podrobněji o místnostech a chodbách viz str. 14.

Jedná-li se o servisní chodbu, odstraňte figurku příslušného vetřelce z herního plánu a do sáčku na vetřelce vložte jeho odpovídající žeton.

Podrobněji o servisních chodbách viz str. 16.

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI



1) Symboly vetřelců, kteří se budou pohybovat.

2) Číslo chodby, kudy se budou daní vetřelci pohybovat.

3) Popis efektu události.

V tomto příkladu se všichni dospělci, strážci a královna, kteří NEJSOU v boji (tj. v místnosti s nějakou postavou), přemístí do sousedících místností vždy chodbou č. 1.

Po úplném vyhodnocení všech případných pohybů těchto vetřelců nastane efekt události: Ověřte, je-li v Generátoru žeton poruchy, a pokud ano, položte ukazatel stavu na první pole počítadla autodestrukce. Poté tuto kartu VYŘAĎTE ZE HRY (vraťte do krabice) a všechny karty z odhazovacího balíčku karet událostí zamíchejte zpět do doplňovacího balíčku.

• **VYHODNOCENÍ EFEKTU UDÁLOSTI** – Po ukončení pohybu (a případně všech s tím souvisejících efektů) všech dotyčných vetřelců proveďte kroky popsané ve spodní části karty události. Poté kartu odhodte na příslušný odhazovací balíček, není-li v popisu efektu karty řečeno jinak. Pokud dojde balíček karet událostí (mělo by se stát jen velmi zřídka), zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobrávací balíček karet událostí.

8. EVOLUCE VETŘELCŮ

Vylosujte ze sáčku 1 žeton vetřelce a postupujte dle jeho typu:



LARVA – Tento žeton odhodte a do sáčku vložte 1 žeton dospěléce.



NYTFOID – Tento žeton odhodte a do sáčku vložte 1 žeton strážce.



DOSPĚLECE – Všichni hráči v pořadí tahu provedou hod na hluk (netýká se hráčů, jejichž postava je v boji). Žeton dospěléce vraťte do sáčku.



STRÁŽCE – Všichni hráči v pořadí tahu provedou hod na hluk (netýká se hráčů, jejichž postava je v boji). Žeton strážce vraťte do sáčku.



KRÁLOVNA – Je-li v Hnízdě nějaká postava, žeton odhodte, umístěte do Hnízda figurku královny a vyhodnoťte střet.

Podrobnosti o střetu viz str. 18.



Pokud v Hnízdě není žádná postava (nebo Hnízdo nebylo dosud objeveno), přidejte na panel vetřelců 1 vejce z těch, které jste na začátku hry nechali stranou (když dojdou, nestane se nic). Žeton královny vraťte do sáčku.



PRÁZDNÝ – Přidejte do sáčku 1 žeton dospěléce. Není-li už v zásobě žádný, nestane se nic. Prázdný žeton vraťte do sáčku.

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 15.

9. KONEC KOLA

Právě proběhlé kolo je u konce a může začít nové.

Kolo končí až poté, co je plně dokončeno vyhodnocení taženého žetonu vetřelce. To znamená, že je potřeba nejprve úplně vyhodnotit všechny střety, přepadové útoky atd. Poté začíná nové kolo fázi hráčů, kdy si hráči nejprve doberou akční karty do ruky (viz výše).

CÍLE HRÁČŮ Δ KONEC HRY

CÍLE HRÁČŮ

V jedné partii hry **Nemesis** může být vítězů více, ale nejedná se o kooperativní hru – přestože můžete (a do určité míry byste měli) spolupracovat, má každý svůj úkol, který musí splnit. Pro vaše vítězství je lhostejné, zda a jak splní své úkoly ostatní.

Vítězství ve hře **Nemesis** má dvě podmínky:

1. Splnit **ÚKOL NA KARTĚ**, pro kterou jste se rozhodli,
2. **PŘEŽÍT**, což znamená jednu z následujících možností:
 - a) vaše postava musí hibernovat v Hibernatoriu, loď musí být funkční a mířit hyperprostorem na Zemi;
 - NEBO**
 - b) musíte použít jeden z únikových modulů, aby se vaše postava evakovala z lodi.

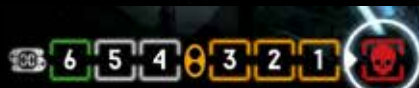
Pozor! Určité úkoly po vás mohou požadovat změnit kurs lodi, například místo na Zemi zamířit na Mars. Uvádí-li karta úkolu dva úkoly oddělené spojkou NEBO, musí být na konci hry splněn alespoň jeden z nich. Podrobnosti o Hibernatoriu viz Přehled místností na str. 26. Podrobnosti o únikových modulech viz Přehled místností na str. 26. Podrobnosti o změně kursu lodi viz odst. Místek na str. 26.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile je splněna kterákoli z následujících podmínek:



- **Ukazatel času dosáhl posledního, červeného pole počítadla.** V tom okamžiku provede loď hyperskok. Všechny postavy, které nehibernují, okamžitě zahynou v důsledku extrémního přetížení. *Pozor! Okamžitá smrt v okamžiku hyperskoku se netýká vetřelců. Pokud tedy bylo vaším úkolem zabít královnu, strážce nebo zničit Hnízdo, váš cílový objekt není skokem do hyperprostoru dotčen a úkol jste nesplnili.*



- **Ukazatel autodestrukce dosáhl posledního, červeného pole lišty (se symbolem lebky), NEBO** jste museli umístit na loď **9. žeton požáru, NEBO** jste museli umístit na loď **9. žeton poruchy**. Loď exploduje nebo už není schopná dalšího letu. Všechny postavy na palubě (hibernující i aktivní) zemřou. V tomto případě zahyne i vše ostatní na palubě včetně vetřelců, což může být pro některé úkoly zásadní. *Podrobnosti o autodestrukci viz odst. Generátor na str. 24.*

- **Poslední živá, nehibernující postava na palubě zemře, uloží se k hibernaci nebo se evakuuje pomocí únikového modulu, takže na lodi není možné nic dalšího provádět.** *Pokud byla zahájena autodestrukce lodi, přesuňte ukazatel na liště autodestrukce na poslední, červené pole. Pokud nebyla, přesuňte ukazatel času na poslední, červené pole počítadla času. V obou případech proveďte příslušné kroky dle popisu výše.*

Je-li splněna alespoň jedna z těchto tří podmínek a alespoň 1 postava přežila (hibernuje v okamžiku hyperskoku nebo se evakovala v únikovém modulu), zkontrolujte podmínky vítězství.

PODMÍNKY VÍTEZSTVÍ



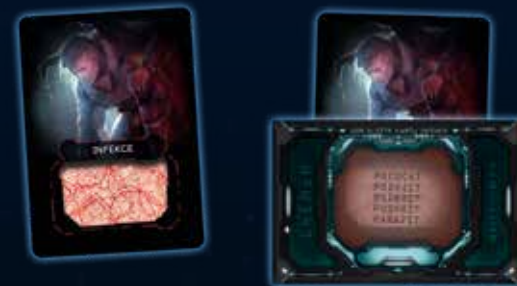
1. KONTROLA STAVU MOTORŮ:

Pokud jste došli až sem a loď je provozuschopná, zkontrolujte stav motorů. Otočte **vrchní destičky** všech 3 motorů. Pokud je funkční jen jeden nebo žádný motor (alespoň dvě z otočených destiček označují poškozené motory), loď exploduje a **všechno na palubě zahyne** – hibernující postavy i vetřelci (může být zásadní pro některé úkoly). *Pozn.: Žeton poruchy jen znemožňuje provedení akce místnosti v dané Strojovně, nemá však vliv na to, zda je motor funkční nebo poškozený. Indikuje-li vrchní destička funkční motor, k žetonům poruchy se nepřihlíží. Podrobnosti o Strojovně a motorech viz Přehled místností na str. 26.*



2. KONTROLA KURSU:

Je-li loď stále v provozu, zkontrolujte kurs. Otočte kartu kursu a vyhodnoťte pozici ukazatele kursu. **Nemíří-li loď na Zemi, všechny hibernující postavy zahynou, nikoliv však vetřelci.** *Pozn.: Karta úkolu Karanténa je výjimkou z tohoto pravidla. Hibernující postava s tímto úkolem nezahyne, pokud loď míří na Mars. Pozor! I v případě, že všechny postavy na lodi zahynou, není loď zničena, což může mít význam pro některé úkoly. Podrobnosti o změně kursu lodi viz odst. Místek v Přehledu místností na str. 26.*



3. KONTROLA INFEKCE:

Každý hráč, jehož postava je dosud naživu (evakovala se únikovým modulem nebo hibernuje), zkontroluje své karty infekce. **a)** Prověřte skenerem všechny své karty infekce (tj. v doplňovacím balíčku hracích karet, v odhazovacím balíčku i v ruce). Je-li mezi nimi byt jediná karta „PARAZIT“, postupujte dle bodu **b)**. **b)** Zamíchejte dohromady všechny své hrací karty a náhodně vyložte 4 lícem nahoru. Je-li mezi těmito 4 jakákoli karta infekce (lhostejno, zda neškodná, nebo přímo „PARAZIT“), vaše postava zemře. Pokud mezi vyloženými kartami není žádná karta infekce, vaše postava má štěstí – přežila.

Máte-li na svém panelu postavy larvu, vynechte krok a) výše a přejděte rovnou ke kroku b).

Podrobnosti o skenování karet infekce viz str. 20.



4. KONTROLA SPLNĚNÍ ÚKOLU:

Všichni hráči, jejichž postavy stále ještě přežívají, vyloží svou kartu úkolu na stůl. Komu se podařilo splnit úkol, patří mezi vítěze hry.

VYŘAZENÍ ZE HRY PŘED KONCEM PARTIE

Hráč, jehož postava zemře, evakuje se z lodi nebo hibernuje, se nemůže další hry aktivně účastnit. Ač může jen přihlížet bez možnosti ovlivnit další děj, stále platí, že může zvítězit (pokud jeho postava nezemře). I tento hráč provede na konci partie kontrolu vítězství dle kroků uvedených výše. *Hráč vyřazený ze hry jako první se může ujmout role vetřelce – viz režim hry pro pokročilé Hra za vetřelce na str. 27.*

KRITICKÉ OKAMŽIKY PARTIE

V průběhu hry mohou za určitých podmínek nastat dva kritické okamžiky, které nejsou vázány na konkrétní kolo hry:

- první střet vetřelců s posádkou,
- smrt první postavy.

PRVNÍ STŘET

Jakmile dojde k prvnímu střetu vetřelce s členem posádky, musejí se všichni rozhodnout, zda budou plnit zadání dané zaměstnavatelem, nebo se budou zabývat vlastní agendou.

Jakmile se na herním plánu objeví první figurka vetřelce (kteréhokoli typu), herní situace se razantně změní. Každý hráč si za sebe musí vybrat, kterou ze svých dvou karet úkolů odhodí a kterou si ponechá. Odhozené karty vraťte do krabice tak, aby je ostatní hráči neviděli.

Poté vyhodnoťte střet dle obvyklých pravidel (viz dále) a hra normálně pokračuje. Od této chvíle má každý hráč jen jedinou kartu tajného úkolu, kterou nadále nikomu neukazuje a která mu určuje jeho osobní podmínku vítězství.

Poznámka: Vejce se mezi figurky vetřelců nepočítají.

Podrobnosti o střetu viz odst. Střet, boj a zranění na str. 18.



SMRT PRVNÍ POSTAVY

V okamžiku, kdy zahyne první postava (kteréhokoli hráče), palubní AI spustí nouzová opatření:

Všechny únikové moduly se automaticky odjístí (otočte je stranou „odjištěno“ nahoru). Po zbytek hry je stále možné je zajišťovat a odjišťovat (např. pomocí akce Evakuační komory, viz dále).

Podrobnosti o únikových modulech a Evakuační komoře viz Přehled místností na str. 25 a 26.

Hráč za postavu, která zemřela jako první, se může ujmout role vetřelců. Viz Hra za vetřelce na str. 27.

NEZVRATNÁ AUTODESTRUKCE A HIBERNAČNÍ KOMORY:

V průběhu hry mohou nastat další dva významné okamžiky:



• **OTEVŘENÍ HIBERNAČNÍCH KOMOR:** jakmile se ukazatel času posune na první modré pole (tj. pole č. 8), otevřou se hibernační komory. Do té doby se postavy nemohou uložit k hibernaci.



• **AUTODESTRUKCE JE NEZVRATNÁ:** Jakmile ukazatel autodestrukce dosáhne prvního žlutého pole (tj. pole č. 3), všechny únikové moduly se automaticky odjístí a proces autodestrukce nelze zastavit.

ÚKOLY PODROBNĚJI

Protože úspěšné splnění většiny úkolů předpokládá dobrou znalost hry (např. akcí jednotlivých místností, pravidel pro zničení lodí, funkcí únikových modulů apod.), najdete v tomto odstavci několik rad a tipů, které by vám měly usnadnit hledání příslušných pravidel v této brožuře najít.

Pozor! Bez ohledu na to, jaký úkol si vyberete, je k vítězství ve hře nutné, aby vaše postava přežila. To znamená, že se musí evakuovat v únikovém modulu, nebo se uložit k hibernaci a doufat, že loď neexploduje či nenabere nevhodný kurs.

POSTAVA HRÁČE „X“ NESMÍ PŘEŽÍT

Tento úkol znamená, že daná postava nesmí být na konci partie mezi živými (nesmí se evakuovat nebo uložit k hibernaci, když loď nebude následně zničena). Nemusíte to být přímo vy, kdo postavu zabije nějakou svojí akcí. Můžete například takovou postavu uvěznit v místnosti s požárem či vetřelcem. Nebo můžete zařídít, aby vám pomohl jiný hráč. Můžete se také sami evakuovat, nechat zbytek posádky na lodi zachvácené nezvládnutelným požárem či poruchami, nefunkčními motory, nezvratně běžícím procesem autodestrukce či letící v kursu do nikam a doufat, že všichni zahynou nebo loď exploduje.

Podrobnosti o Hibernatoriu viz Přehled místností na str. 26.

Podrobnosti o únikových modulech viz Přehled místností na str. 26.

Podrobnosti o požáru, žetonech poruchy, poškozených motorech a autodestrukci viz odst. Konec hry na str. 11.

Podrobnosti o samotných žetonech požáru viz str. 17.

Podrobnosti o žetonech poruchy viz str. 17.

Podrobnosti o motorech a Strojovnách viz Přehled místností na str. 26.

Podrobnosti o autodestrukci viz Generátor v Přehledu místností na str. 24.

VAŠE POSTAVA MUSÍ PŘEŽÍT JAKO JEDINÁ

Hru nesmí přežít žádná jiná postava.

MUSÍTE VYSLAT SIGNÁL

Vyslat signál znamená vyhledat Telkom centrálu a provést akci této místnosti. Patří mezi základní místnosti „1“ a je na herním plánu vždy. Tento úkol musíte splnit osobně. Nestačí, že ho splní jiná postava.

Podrobnosti o Komunikační centrále viz Přehled místností na str. 24.

LOĎ MUSÍ SMĚŘOVAT NA ZEMI/MARS

Loď dosáhne své destinace, pokud byl nastaven správný kurs na Místku a alespoň dva ze tří motorů jsou **funkční**.

Podrobnosti o kursu a Místku viz Přehled místností na str. 26.

Podrobnosti o stavu motorů viz odst. Konec hry na str. 11.

Podrobnosti o Strojovnách viz Přehled místností na str. 26.

MUSÍTE OBJEVIT ALESPŇ 1 SLABINU VETŘELCŮ

Slabiny vetřelců lze objevit např. tak, že je do Laboratoře dopraven vzorek a je provedena akce této místnosti. Pro splnění tohoto úkolu je jedno, kdo slabinu objevil.

Vejce vetřelců lze najít v Hnízdě. Hnízdo patří mezi základní místnosti „1“ a je na herním plánu vždy, stejně jako Laboratoř.

Podrobnosti o kartách slabin vetřelců viz str. 21.

Podrobnosti o vzorcích viz odst. 22.

Podrobnosti o Laboratoři viz Přehled místností na str. 24.

Podrobnosti o Hnízdě viz Přehled místností na str. 25.

HNÍZDO MUSÍ BÝT ZNIČENO

Hnízdo je zničeno, když v něm nejsou žádná vejce. Postup, jak zničit vejce, viz popis Hnízda v Přehledu místností na str. 25.

Hnízdo patří mezi základní místnosti „1“ a je na herním plánu vždy.

Podrobnosti o Hnízdě viz Přehled místností na str. 25.

AKCE

Ve fázi hráčů mohou hráči ve svých tazích provádět akce. Existují 4 druhy akcí:

- základní akce,
- akce akčních karet,
- akce karet předmětů,
- akce místností.

Podrobnosti o fázi hráčů viz str. 10.

NÁKLADY AKCE

S provedením každé akce jsou spojeny náklady, vyznačené číslem v symbolu akce. Číslo udává, kolik akčních karet musíte odhodit z ruky na svůj odhazovací balíček (lícem nahoru).

Pozor! Přestože budete mít v ruce i karty infekce, nedají se použít k úhradě nákladů akce! Představují rostoucí únavu vaší postavy a někdy i něco mnohem horšího.

Podrobnosti o kartách infekce viz str. 20.



Symbole nákladů akce



POUZE V BOJI / POUZE MIMO BOJ

Některé akce (či předměty, viz dále) lze použít výhradně mimo boj, jiné výhradně v boji. To vyjadřují následující symboly:

POUZE V BOJI – tuto akci smí postava provést pouze v boji.



Postava je v boji, pokud je v téže místnosti přítomen libovolný počet vetřelců libovolného typu. Vejce se za vetřelce nepovažuje. Bez ohledu na počet vetřelců či jiných postav v místnosti jsou v boji všichni. Viz str. 18.



POUZE MIMO BOJ – tuto akci smí postava provést jen mimo boj.

Není-li u popisu akce uveden žádný z těchto symbolů, lze akci provést jak v boji, tak mimo boj.

ZÁKLADNÍ AKCE

Každá postava má k dispozici stejnou sadu základních akcí, předtištěnou na panelu postavy. Lze je provádět opakovaně bez omezení, pokud uhradíte příslušné náklady (případně splníte požadované podmínky).

1 POHYB – Přesuňte figurku své postavy do sousedící místnosti dle příslušných pravidel pro pohyb.

Je-li vaše postava v boji, musí namísto akce **pohyb** provést **ústup** (viz dále). Podrobnosti o pohybu a místnostech viz str. 14.

2 OBEZŘETNÝ POHYB – Viz pohyb, jen po jeho provedení neprovádíte hod na hluk (viz dále), pouze umístíte žeton hluku do jedné libovolné chodby ústící do místnosti, kam jste svou figurku přemístili.

Leží-li žeton hluku ve všech chodbách ústících do místnosti, kam chcete postavu přemístit, nemůžete obezřetný pohyb provést. Je-li vaše postava v boji, rovněž nemůžete obezřetný pohyb provést.

V jedné chodbě může vždy ležet nanejvýš 1 žeton hluku.

Podrobnosti o pohybu, hodech na hluk a žetonech hluku viz str. 14–15.

1 STŘELBA – Útok na vetřelce zbraní, kterou drží vaše postava v ruce. Přitom musíte odhodit 1 kostičku munice z karty dané zbraně. Střílet můžete výhradně na vetřelce v téže místnosti, ve které je vaše postava.

Podrobnosti o střelbě viz odst. Střet, boj a zranění na str. 18.

Podrobnosti o předmětech v ruce postavy viz odst. Předměty na str. 22.

1 ÚTOK NA BLÍZKO – Fyzický útok na vetřelce tvář v kusadla (holýma rukama, tupým předmětem nebo vhodnou improvizovanou zbraní). Útočit můžete opět výhradně na vetřelce v téže místnosti, v níž stojí vaše postava.

Podrobnosti o útoku na blízko viz odst. Střet, boj a zranění na str. 19.

1 ZVEDNUTÍ VZORKU – Zvednutí 1 vzorku v místnosti, kde se nachází vaše postava. Vzorkem může být vejce, lidská mrtvola nebo mršina vetřelce.

Pozn.: Tato akce se vztahuje jen na zvedání vzorků zmíněných výše. Na zvednutí těžkých předmětů, které objevíte při prozkoumávání, není třeba provádět akci zvednutí. Akci zvednutí vzorku nelze provádět v boji.

Podrobnosti o vzorcích a předmětech viz str. 22.

1 VÝMĚNA – Libovolné vyměňování předmětů mezi libovolnými postavami v jedné místnosti bez vetřelců, kde se nachází vaše postava.

Hráči si mohou ukázat všechny karty předmětů a vzorky, které jejich postavy mají. Souhlasí-li příslušní hráči, mohou si je libovolně vyměňovat. Přestože se této akce mohou účastnit všichni hráči s postavami v téže místnosti, platí, že akci provádí (a její náklady hradí) jen hráč, který ji vyvolal. Je povoleno předat jiné postavě předmět či vzorek a nic na oplátku nechtít.

Pozor: Při výměně zbraní si hráči předávají kartu zbraně i s její zbývající municí, nelze si však vyměňovat samotnou municí!

1 SESTAVENÍ PŘEDMĚTU – Odhodte dvě karty předmětů s modrými symboly druhu vlevo nahoře, které odpovídají zamýšlenému sestavenému předmětu (karta sestaveného předmětu má tytéž symboly v šedé barvě dole uprostřed).

Předmět nelze sestavit, není-li karta sestaveného předmětu k dispozici, i když máte karty předmětů potřebných k jeho sestavení. V boji nelze sestavovat předměty vůbec.

Podrobnosti o sestavování předmětů viz str. 23.

AKCE AKČNÍCH KARET



Každá postava má k dispozici svou částečně specifickou sadu 10 akčních karet, jejichž akce může provádět. Vyčerpávající popis akce je vždy uveden na příslušné akční kartě.

Akci provedete tak, že danou akční kartu odhodíte z ruky (lícem nahoru do svého odhazovacího balíčku) **PLUS** uhradíte příslušné náklady. Pozor! Náklady udávají počet akčních karet, které musíte odhodit z ruky **NAVÍC** ke kartě, jejíž akci chcete provádět.

Uvádí-li akční karta dvě možnosti oddělené spojkou **NEBO**, musíte si vybrat jednu z nich.

POPIS AKČNÍ KARTY:



Kapitánova akční karta **provizorní opravy**.

1) Symbol „Pouze mimo boj“ – akci lze provést, pouze pokud vaše postava není v boji (tedy v místnosti, kde se vaše postava nachází, není žádná figurka vetřelce).

2) Náklady – Za provedení akce této karty musíte odhodit další 2 karty z ruky.

3) Efekt akce.

4) Spojka **NEBO** – uvádí dvě možnosti použití, z nichž si musíte vybrat jednu:

– odhodit žeton poruchy z místnosti, v níž stojí vaše postava,

NEBO

– opravit/poškodit motor ve Strojovně, v níž stojí vaše postava.

AKCE KARET PŘEDMĚTŮ



Určité karty předmětů umožňují provedení akce popsané na kartě. Podrobnosti o předmětech viz str. 22.

AKCE MÍSTNOSTÍ



Ve většině místností mohou postavy provádět určitou specifickou akci.

Popis všech místností a příslušných akcí viz Přehled místností na str. 24.

POHYB A PRŮZKUM

Pohyb je základní činností postav v průběhu hry. Procházejí lodí a objevují nové místnosti, hledají předměty užitečné či přímo nezbytné pro přežití, plní své úkoly, opravují porouchané nástroje a vybavení, nouzově sestavují nové předměty, hasí požáry a snaží se zachránit si ve vzniklém zmatku krk.

MÍSTNOSTI A CHODBY



Postavy se mohou vyskytovat a provádět své akce výhradně v **MÍSTNOSTECH** (připomínáme, že speciální místnosti jako Mústek, Strojovny či Hibernatorium také patří mezi místnosti).

Jedinou výjimkou z tohoto pravidla jsou únikové moduly – viz Popis místností na str. 26.

Rovněž figurky vetřelců lze umísťovat výhradně do místností.

CHODBY spojují místnosti a slouží k pohybu z jedné místnosti do jiné. Postavy ani vetřelci se v nich za žádných okolností nemohou zastavit. Efekt pohybu určitou chodbou se vždy vyhodnocuje až **PO** ukončení pohybu v cílové místnosti.

POHYB

Nejobvyklejší akcí k přemístění z místnosti do místnosti je **POHYB**.

Provedete-li akci pohyb, přemístíte svou postavu z jedné místnosti do místnosti **sousedící**.

Sousedící jsou takové místnosti, které spojuje **právě 1 chodba**. Pokud jsou však v této chodbě zavřené dveře, brání v pohybu postavám, vetřelcům i v házení předmětů – viz dále.

Podrobnosti o zavřených dveřích viz str. 17.

Po přesunu do cílové místnosti proveďte následující kroky:

1) Pokud byla daná místnost dosud **neprozkoumaná** (destička místnosti leží lícem dolů), otočte ji lícem nahoru. Poté otočte lícem nahoru i **ŽETON PRŮZKUMU**, který na destičce ležel.

Podrobnosti o žetonech průzkumu viz dále na této straně.

2) Vstupuje-li postava do prázdné místnosti (není v ní žádná jiná postava ani vetřelec, ať už je prozkoumaná nebo není), proveďte **HOD NA HLUK** (pokud v případě dosud neprozkoumané místnosti neurčuje žeton průzkumu jinak, viz dále).

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 15.

Je-li v cílové místnosti již jakákoli jiná figurka (postava či vetřelec), **hod na hluk se neprovádí**.

Strategický tip: Pohyb po lodi ve skupinách přináší výhody (při vstupu do místnosti, kde již je jiná postava, se obvykle neprovádí hod na hluk), ale i rizika – v určitých okamžicích je naopak vyžadováno, aby se provedl hod na hluk za každou postavu přítomnou v dané místnosti. V takovém případě může větší skupinka v jedné místnosti čekat problémy.

DALŠÍ AKCE POHYBU

Některé další akce rovněž umožňují přemístit postavu z jedné místnosti do druhé za upravených podmínek – například **obežetný pohyb** nebo **výzvědy**.

Podrobnosti o obežetném pohybu viz odst. Základní akce na str. 13.

Podrobnosti o výzvědách viz akční karty postavy průzkumnice.

Pozor! Chcete-li se přemístit z místnosti s jakoukoli figurkou vetřelce, musíte provést **ústup**.

Podrobnosti o ústupu viz str. 19.

PŘÍKLAD POHYBU DO OBSAZENÉ MÍSTNOSTI



Průzkumnice se pohybuje do místnosti, kde je kapitán. **Hod na hluk se neprovádí. Hod na hluk by se neprováděl ani v případě, že by v cílové místnosti byl vetřelec.**

(Hráč za průzkumnici musel před pohybem odhodit 1 akční kartu z ruky, aby mohl provést akci pohyb.)

PŘÍKLAD POHYBU DO PRÁZDNÉ MÍSTNOSTI



Průzkumnice se pohybuje do prázdné Jídelny. Při **hodu na hluk** padne 2, takže žeton hluku (zvýrazněný modře) je položen do chodby s číslem 2 (zvýrazněno červeně).

Pokud by v této chodbě už žeton hluku ležel, došlo by namísto umístění žetonu hluku ke **střetu**. Naštěstí pro průzkumnici je však klid. Prozatím.

(I v tomto případě příslušný hráč již odhodil 1 akční kartu z ruky, aby mohl provést akci pohyb.)

ŽETONY PRŮZKUMU



Na lícové straně žetonů průzkumu najdete:

1. číslo, udávající **počet předmětů** v dané místnosti,
2. symbol určitého **efektu**.

Při vstupu do neprozkoumané místnosti postupujte takto:

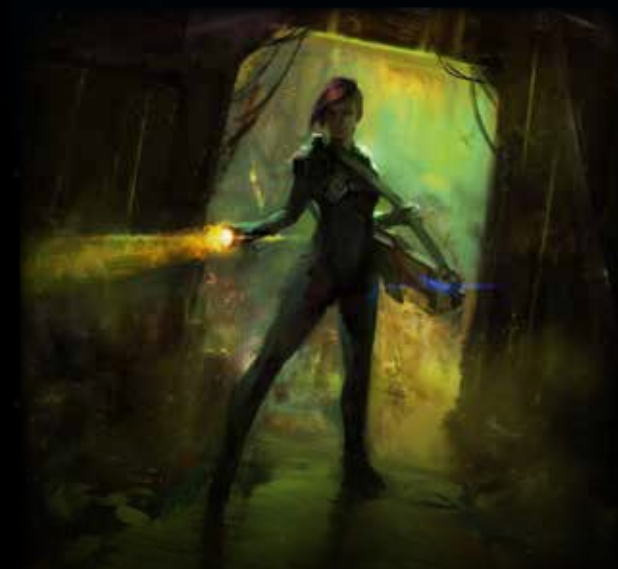
1. POČET PŘEDMĚTŮ V MÍSTNOSTI

Destičku místnosti i žeton průzkumu obraťte lícem nahoru. Poté natočte destičku na poli herního plánku tak, aby číslo na jejím okraji, které odpovídá číslu na žetonu průzkumu, lícovalo se symbolem předmětů na herním plánu. Toto číslo udává, kolik předmětů se v této místnosti nachází.

Žádný počet předmětů se nenastavuje v **Hnízdě** ani v **Místnosti pokryté slizem**. – Podrobnosti o hledání předmětů viz akční karty **hledání** a odst. Předměty na str. 23.



Takto natočená destička místnosti ukazuje, že v ní lze nalézt 2 předměty, jak určilo číslo na žetonu průzkumu.



2. EFEKTY ŽETONŮ PRŮZKUMU



KLID:

Nic se nestane.

Při tomto pohybu neprovádějte hod na hluk. Je-li však vaše postava zasažena slizem, postupujte podle následujícího odstavce „**Nebezpečí**“.



NEBEZPEČÍ:

Při tomto pohybu neprovádějte hod na hluk. Do této místnosti však přemístěte **všechny vetřelce ze všech sousedících místností**, kteří nejsou zrovna v boji.

Pokud v žádné sousedící místnosti není žádný vetřelec nebo jsou všichni v boji, umístěte po 1 žetonu hluku do všech chodeb ústících do této místnosti, kde dosud žádný není (počítají se i servisní chodby – v jejich případě se žeton pokládá na pole servisních chodeb, viz dále). Je-li již žeton hluku všude, další nepřidávejte, nestane se nic.

Pozor! I místnosti za zavřenými dveřmi jsou sousedící – vetřelci se sice do cílové místnosti nedostanou, ale zničí dveře, viz dále.

Podrobnosti o žetonech hluku viz str. 17.

Podrobnosti o servisních chodbách viz str. 16.

Podrobnosti o boji viz str. 18.



SLIZ:

Vaše postava je **zasažena slizem**. Označte tento fakt pomocí ukazatele slizu na patřičném políčku vašeho panelu postavy.

Podrobnosti o slizu viz str. 17.



POŽÁR:

Do této místnosti umístěte **žeton požáru**.

Podrobnosti o žetonech požáru viz str. 17.



PORUCHA:

Do této místnosti umístěte **žeton poruchy**.

Podrobnosti o žetonech poruchy viz str. 17.



DVEŘE:

Do chodby, kterou se vaše postava do této místnosti přesunula, umístěte **dveře**.

Podrobnosti o dveřích viz str. 17.

Po vyhodnocení příslušného efektu vyřadíte žeton průzkumu ze hry. Můžete ho vrátit do krabice.

Žetony průzkumu se vyhodnocují pouze jednorázově v okamžiku prozkoumání nové místnosti, žádný další význam ve hře nemají. V **Místnosti pokryté slizem** a **Hnízdě** se nevyhodnocuje efekt **porucha**, protože v těchto místnostech žeton poruchy nikdy být nemůže.

HOD NA HLUK



Po chodbách Nemesis se rozléhá ozvěna nejrůznějších zvuků a ruchů. Některé vydávají mechanismy lodi, jiné mají původ děsivější...

PŘIPOMÍNÁME: Pokud se přesouváte do místnosti, v níž již stojí jiná postava či vetřelec, hod na hluk se **NEPROVÁDÍ**.

Možné výsledky hodu na hluk:



VÝSLEDEK 1, 2, 3 ČI 4:

Umístěte **žeton hluku** do chodby ústící do dané místnosti, jejíž číslo odpovídá výsledku hodu (včetně servisních chodeb, viz výše).

Podrobnosti o servisních chodbách viz násl. stranu.

V každé chodbě může být vždy **nanejvýš jeden žeton hluku**. Pokud máte umístit žeton do chodby, kde už jeden leží, místo toho vyhodnotte **střet**.

Podrobnosti o střetu viz str. 18.

Podrobnosti o žetonech hluku viz str. 17.



NEBEZPEČÍ:

Přemístěte do této místnosti **všechny vetřelce ze všech sousedících místností**, kteří nejsou zrovna v boji.

Pokud v žádné sousedící místnosti není žádný vetřelec nebo jsou všichni v boji, umístěte po žetonu hluku do všech chodeb ústících do této místnosti, kde dosud žádný není (opět se počítají i servisní chodby a opět platí, že pokud už je žeton hluku všude, nic se nestane).

I zde platí, že vetřelci v sousedící místnosti za zavřenými dveřmi zůstanou ve své místnosti, ale zničí dveře.

Podrobnosti o žetonech hluku viz str. 17.

Podrobnosti o servisních chodbách viz str. 16.

Podrobnosti o boji viz str. 18.



KLID:

Nic se nestane. Žádný žeton hluku nepokládejte.

Je-li však vaše postava **zasažena slizem**, postupujte podle předchozího odstavce **Nebezpečí**.

PŘÍKLADY UMÍSTOVÁNÍ ŽETONŮ HLUKU



Modře označený žeton hluku je v chodbě se zavřenými dveřmi, ale působí **PO CELÉ CHODBĚ**. Žetony hluku nikdy nepůsobí „jen na jedné straně dveří“.



Je-li žeton hluku na poli servisních chodeb na herním plánu (zvýrazněno zeleně), působí **vždy ve všech vstupech do všech servisních chodeb po celém herním plánu**.

Na horním obrázku je patrné, že ve dvou chodbách ústících do Jídelny leží žetony hluku: jeden v chodbě č. 3 s dveřmi (modře zvýrazněni), druhý v servisní chodbě (zeleně zvýrazněni).

POZNÁMKY K POHYBU VETŘELCŮ

Vetřelci se pohybují v různých fázích hry (např. v důsledku efektu karty události ve fázi událostí).

Přesný postup při pohybu vetřelců bude vysvětlen dále.

Pozor! Pokud pohyb vetřelce skončí v dosud neprozkoumané místnosti, zůstává jeho figurka na herním plánu a místnost zůstává nadále neprozkoumaná. Neotáčejte destičku místnosti ani žeton průzkumu.

Máte-li na herní plán nasadit figurku dospělého, ale **všech 8** jich už na plánu je, **dospělci prchnou**. Odstraňte z herního plánu figurky všech dospělých, kteří nejsou v boji, a do sáčku na vetřelce vraťte patřičný počet jejich žetonů (pokud je to možné).

Poté nasadte figurku dospělého na herní plán do místnosti, kde došlo ke střetu.

PŘÍKLAD POHYBU DO NEPROZKOUMANÉ MÍSTNOSTI



Průzkumnice se pohybuje z Hibernatoria do neprozkoumané místnosti (opět platí, že příslušný hráč již odhodil akční kartu z ruky, aby mohl akci provést). Před přemístěním figurky otočí příslušný hráč destičku místnosti (bílá šipka) i žeton průzkumu (žlutá šipka) lícem nahoru.



Průzkumnice objevila Jídelnu, tu má nejráději! Efekt žetonu průzkumu znamená, že do místnosti je třeba položit žeton poruchy. Také se tu nacházejí 3 předměty. Hráč natočí destičku místnosti tak, aby číslo 3 na jejím okraji lícovale se symbolem předmětů na herním plánu. Poté přemístí figurku průzkumnice a provede hod na hluk (Jídelna byla před pohybem prázdná).



SERVISNÍ CHODBY

Servisní chodby jsou různá potrubí a šachty zajišťující bezproblémový chod lodi. Naneštěstí jsou i skvělým rejdištěm pro vetřelce a jejich nepozorované přesuny. Posádka se tam proto dvakrát nehrne - byla by to nepohodlná cesta nepřehledným bludištěm a tēte-à-tēte v úzkém prostoru s krvelačným vetřelcem nikoho neláká...

Vyústění servisních chodeb (vyskytují se pouze v některých místnostech) i pole servisních chodeb jsou pro postavy nepřístupné. Akční karta v šachtách jako doma z mechanikova balíčku a karta předmětu plány servisních chodeb představují jediné výjimky z tohoto pravidla.

Má-li se žeton hluku umístit do servisní chodby, položí se vždy na pole servisních chodeb.

Opakujeme, že v žádné chodbě nemůže nikdy ležet více než 1 žeton hluku. Pokud máte do některé umístit druhý žeton hluku, vyhodnoťte místo toho střet.

Podrobnosti o střetu viz str. 18.

Do servisních chodeb se nikdy neumísťují dveře.

Pokud vstoupí vetřelec do ústí servisní chodby, zmizí v útrobach lodi - odstraňte jeho figurku z herního plánu, odhodte všechny jeho žetony zranění a vraťte jeho žeton do sáčku na vetřelce. Pokud ležel na poli servisních chodeb žeton hluku, neodstraňujte ho.



1 - pole servisních chodeb,
2 - příklady vyústění servisních chodeb do místností.



ŽETONY HLUKU

Žetony hluku mají význam výhradně při označování chodeb pro účely hodů na hluk.

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 15.



SLIZ

Zasažené postavy slizem se označuje pomocí ukazatele stavu na panelu postavy. Pro takovou postavu platí, že efekt **Klid** (u žetonu průzkumu a u výsledku hodu na hluk) se považuje za efekt **Nebezpečí**.

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 15.

Jedna postava může být v jednom okamžiku zasažena slizem pouze jednou. Má-li být zasažena slizem postava, která už zasažená je, nestane se nic.

Pozor! Postava může být zasažena slizem mnoha způsoby, nejen v důsledku efektu žetonu průzkumu.

Slizu se lze zbavit pomocí předmětu **uniforma** (viz karty předmětů) nebo akcí místnosti **Sprcha** (viz Přehled místností).



ŽETONY POŽÁRU

Místnosti, v níž je žeton požáru, říkáme **hořící místnost**. Žetony požáru mají trojí funkci:

- a) způsobují lehké poranění postavě v hořící místnosti,
- b) způsobují zranění vetřelcům v hořící místnosti,
- c) mohou způsobit explozi lodi.

ad a) Postava v hořící místnosti na konci tahu příslušného hráče (každého tahu!) utrpí 1 lehké poranění.

Připomínáme, že jeden tah hráče má buď plné 2 akce, nebo 0 či 1 akci, po nichž hráč na zbytek kola pasuje.

Postavy utrpí toto poranění až po ukončení všech akcí daného tahu. Pasujete-li, utrpí vaše postava toto poranění, ale žádný další váš tah v tomto kole již neproběhne a tahy ostatních hráčů na vaše poranění nemají vliv (tedy po zbytek kola vaše postava další poranění požárem již neutrpí).

Podrobnosti o lehkých poraněních viz str. 21.

Podrobnosti o tahu hráče viz odst. Fáze hráčů na str. 10.

ad b) Každý vetřelec v hořící místnosti ve fázi událostí v kroku 6 (popálení vetřelců) utrpí 1 zranění. Poté zkontrolujte jeho kondici.

Podrobnosti o zranění vetřelců viz odst. Boj na str. 20.

ad c) V celé hře je celkem 8 žetonů požáru. Pokud byste měli na herní plán umístit devátý, loď exploduje, všechno na její palubě zahyne (postavy i vetřelci) a hra končí.

Pozor! V důsledku efektu některých karet událostí se může požár rozšířit do sousedících místností nebo způsobit poruchy (znemožnit provádění akce dané místnosti), nepodceňujte proto raději žádný požár.

Podrobnosti o podmínkách konce hry viz str. 11.

V jedné místnosti může v jednom okamžiku ležet maximálně 1 žeton požáru. Pokud máte do místnosti umístit druhý žeton požáru, nestane se nic.

Odhozený žeton požáru se vrací do obecné zásoby.

Není-li výslovně určeno jinak, je možné provádět akce místnosti, i když v ní leží žeton požáru.

Akci hledání je možné provádět i v místnosti s žetonem požáru.



ŽETONY PORUCHY

Tyto žetony mají dvojitou funkci:

- a) znemožňují provedení akce místnosti s poruchou,
- b) mohou způsobit narušení integrity trupu a fatální kolaps lodi.

ad a) Akce místnosti s žetonem poruchy nelze provést. Akci hledání je však v porouchané místnosti možné provádět i nadále.

Žetonu poruchy je možné se různými způsoby zbavit – pomocí některých akčních karet (např. **oprava**) nebo předmětů (např. **nářadí**).

Pozor! Žeton poruchy nelze umístit do Hnízda ani do Místnosti pokryté slizem.

Žeton poruchy může být umístěn do místnosti (kromě efektu žetonů průzkumu) i jinak, např. v důsledku efektu určitých karet událostí či akcí. Znemožňují provedení i akcí speciálních místností jako Mústek, Hibernatorium či Strojovna.

V případě Hibernatoria nemá žeton vliv na postavy, které již hibernují.

Na stav motorů (funkční/poškozený) nemají žetony poruchy žádný vliv, ovlivňují pouze akce příslušné Strojovny.

Podrobnosti o Strojovnách viz Přehled místností na str. 26.

ad b) V celé hře je celkem 8 žetonů poruchy. Pokud byste měli na herní plán umístit devátý, je nevratně narušena integrita trupu lodi, loď se rozpadá, všechno na její palubě zahyne (postavy i vetřelci) a hra končí.

Více o podmínkách konce hry viz str. 11.

V jedné místnosti může v jednom okamžiku ležet maximálně 1 žeton poruchy. Pokud máte do místnosti umístit druhý žeton poruchy, nestane se nic.

Odhozený žeton poruchy se vrací do obecné zásoby.



Žeton poruchy v místnosti s počítačem vyřazuje počítač z provozu. Postupujte, jako by v dané místnosti symbol počítače vůbec nebyl.

Podrobnosti o počítači viz Přehled místností na str. 24.



DVEŘE

Dveře umísťujete výhradně do chodeb. V jedné chodbě mohou být v jednom okamžiku maximálně 1 dveře.

Dveře a žetony hluku se vzájemně nijak neovlivňují.

Dveře v chodbě mohou být ve třech stavech: **otevřené**, **zavřené** a **zničené**. Stav dveří může ovlivnit řada různých jevů (pohyb vetřelců, události, akce atd.).



• **ZAVŘENÉ DVEŘE** jsou znázorněny dveřmi umístěnými v chodbě normálně – nastojato. Zavřené dveře znemožňují pohyb postav i vetřelců danou chodbou (a mají vliv i na akci hod granátu či Molotovova koktejlu).

Podrobnosti o hodu granátu viz karta předmětu **granát**.

Pokusí-li se vetřelec o pohyb chodbou se zavřenými dveřmi, zůstane, kde byl, ale dveře zničí.

Podrobnosti o pohybu vetřelců viz str. 15.



• **ZNIČENÉ DVEŘE** jsou znázorněny dveřmi umístěnými v chodbě naležato. Zničené dveře pohybu postav a vetřelců nijak nebrání. Zničené dveře nelze opravit, v této chodbě už do konce hry nebude možné dveře zavřít.

Jedinou výjimku představuje karta speciálního předmětu **mechanika plazmový hořák**.



• **OTEVŘENÉ DVEŘE** se neznázorňují nijak. Na začátku hry jsou v každé chodbě otevřené dveře.

Máte-li na herní plán umístit dveře, ale v obecné zásobě žádné nejsou, přemístěte libovolně zavřené dveře z herního plánu (může mít taktický význam, které dveře zvolíte – zničené dveře však přesunout nesmíte).

Pokud se má přemístit chodbou se zavřenými dveřmi najednou více vetřelců, jejich pohyb probíhá současně. Dveře jsou zničené, ale všichni vetřelci zůstanou, kde byli.

*Má-li být na herní plán do nějaké místnosti nově nasazen vetřelec v důsledku hodu na hluk (tj. výsledky hodu 1–4), nebere se ohled ani na případně zavřené dveře v dané chodbě – vetřelce nasadte i tak. V případě výsledku **Nebezpečí** a přesunu vetřelců mezi místnostmi dveře fungují normálně.*

STŘET, BOJ Δ ZRANĚNÍ

STŘET

Střet říkáme situaci, kdy je vetřelec nově nasazen na herní plán do místnosti s postavou.

Podrobnosti viz např. Hod na hluk na str. 15.

Ke **střetu** může dojít i mnoha jinými způsoby než jen v důsledku hodu na hluk – efektem karet událostí (např. **ochrana vajec**) nebo karet útoků vetřelců.

Pozor! Přemístění vetřelce, který už na herním plánu je, do jiné místnosti s postavou se za střet **NEPOVAŽUJE**.

Střet vyhodnoťte v těchto po sobě jdoucích krocích:

- 1) Odhodte všechny žetony hluku ze všech chodeb ústících do dané místnosti** (také z pole servisních chodeb, pokud do dané místnosti ústí i servisní chodba).
- 2) Vylosujte ze sáčku 1 žeton vetřelce.**
Každý žeton má z jedné strany vyznačen symbol vetřelce a z druhé strany číslo.
- 3) Umístěte do dané místnosti figurku vetřelce odpovídající symbolu na vytaženém žetonu.** Přehled symbolů je uveden na panelu vetřelců.
- 4) Porovnejte číslo na žetonu s počtem hracích karet v ruce hráče, v důsledku jehož akce ke střetu došlo** (počítají se akční karty i karty infekce).
Je-li číslo na žetonu vyšší, vetřelec provede **přepadový útok**.
Je-li číslo shodné či nižší, nestane se nic.

Vylosovaný žeton vetřelce dejte stranou, později během hry se může do sáčku vrátit (viz dále).

PŘEPADOVÝ ÚTOK:

K **přepadovému útoku** může dojít pouze v průběhu **střetu** dle bodu 4 předchozího odstavce. Postava, na niž vetřelec útočí, je vždy ta patřící hráči, který způsobil střet.

Podrobnosti o útoku vetřelců viz str. 20.

PRÁZDNÝ ŽETON

Je-li žeton vetřelce vylosovaný v rámci střetu **prázdný**, umístěte do každé chodby ústící do dotyčné místnosti po 1 žetonu hluku. Poté vraťte prázdný žeton do sáčku, střet je u konce.

Pokud byl prázdný žeton jediným žetonem v sáčku, přidejte po vyhodnocení střetu do sáčku jeden žeton dospěléce, je-li to možné.

VSTUP DO MÍSTNOSTI S VETŘELCEM

Kdykoli vstoupí postava do místnosti, ve které již stojí figurka vetřelce, **nejedná se o střet**. Všechny figury v místnosti jsou od té chvíle **v boji**.

PŘÍKLAD STŘETU



Průzkumnice se pohybuje z Hibernatoria do sousedící místnosti. Ve dvou chodbách do ní ústících už leží žetony hluku. Při vstupu do prázdné místnosti je jako obvykle potřeba nejprve provést hod na hluk. Padne 2, a protože právě v chodbě č. 2 už žeton hluku leží, dojde ke střetu.



Hráč za průzkumnici nejprve odstraní všechny žetony hluku ze všech chodeb ústících do této místnosti (tj. oba) a poté vylosuje jeden žeton vetřelce ze sáčku. Na žetonu je uveden dospělec a č. 4. Hráč za průzkumnici má v té chvíli v ruce pouze 3 hrací karty. Nejprve nasadí do místnosti figurku dospěléce, a protože má v ruce málo hracích karet, ihned vyhodnotí přepadový útok nového dospěléce na průzkumnici – otočí a vyhodnotí kartu útoku vetřelce (podrobnosti viz dále).



BOJ

Kdykoli je v jedné místnosti zároveň postava a vetřelec, jsou v boji – je lhostejné, kolik je postav a kolik vetřelců.

Postava v boji může v tahu daného hráče provádět jen 3 základní akce: útočit na vetřelce **střelbou** či **nablízko** a/nebo provést **ústup**. Vetřelec provede útok na postavu **ve fázi událostí**.

Postavy v boji nesmějí provádět akce místností a některé akce karet – viz odst. Pouze v boji / pouze mimo boj na str. 12.

Podrobnosti o fázích kola viz str. 10.

Podrobnosti o útoku vetřelců viz str. 20.



ÚTOK POSTAVY NA VETŘELCE

Postava může v tahu příslušného hráče útočit na vetřelce v téže místnosti pomocí akcí **střelba** nebo **útok na blízko**.






Podrobnosti o základních akcích viz str. 12.

AKCE STŘELBA

– Opakujeme, že postava může útočit pouze na vetřelce v téže místnosti. Je-li vybavena zbraní a tato zbraň je nabita alespoň 1 kostičkou munice, může daný hráč ve svém tahu provést základní akci střelba:

- 1)** Určete zbraň a jednoho vetřelce, který je cílem střelby.
- 2)** Odhodte 1 kostičku munice z karty vybrané zbraně.
- 3)** Hodte bojovou kostkou.

Výsledky hodu kostkou:

-  – Vedle.
-  – Je-li cílem střelby **larva** nebo **nymfoid**, utrpí 1 zranění, ostatní vetřelce střela mine.
-  – Je-li cílem střelby **larva**, **nymfoid** nebo **dospělec**, utrpí 1 zranění, ostatní vetřelce střela mine.
-  – Vetřelec libovolného typu utrpí 1 zranění.
-  – Vetřelec libovolného typu utrpí 2 zranění.

Pozor! Některé karty zbraní upravují standardní pravidla akce střelba.






Podrobnosti o zbraních viz odst. Předměty na str. 22.

Podrobnosti o zranění a zabití vetřelců viz str. 20.

AKCE ÚTOK NA BLÍZKO – Opakujeme, že postava může útočit pouze na vetřelce v téže místnosti. Daný hráč může ve svém tahu provést základní akci útok na blízko:

- 1) Vezměte 1 novou kartu infekce a odložte ji do svého odhazovacího balíčku hracích karet.
- 2) Určete jednoho vetřelce, který je cílem útoku.
- 3) Hodte bojovou kostkou.





Výsledky hodu kostkou:

-  – Cíl jste minuli a vaše postava utrpí 1 **vážné zranění**.
-  – Je-li cílem útoku **larva** nebo **nymfoid**, utrpí 1 zranění. Pokud ne, cíl jste minuli a vaše postava utrpí 1 **vážné poranění**.
-  – Je-li cílem útoku **larva**, **nymfoid** nebo **dospělec**, utrpí 1 zranění. Pokud ne, cíl jste minuli a vaše postava utrpí 1 **vážné poranění**.
-  – Vetřelec libovolného typu utrpí 1 zranění.
-  – Vetřelec libovolného typu utrpí 1 zranění. Ano, opravdu 1. To víte, takové odolné neznámé životní formy nelze jen tak vymlátit páčidlem.

Podrobnosti o zranění a zabití vetřelců viz str. 20.
Podrobnosti o vážných poraněních viz str. 21.

PŘÍKLAD BOJE



Průzkumnice útočí na vetřelce vědcovou **pulsní pistolí**. Hráč nejprve odhodí 1 akční kartu z ruky, aby mohl akci provést, poté odhodí z karty pistole 1 kostičku munice a hodí bojovou kostkou. Padne , ale na kartě pistole je uvedeno, že výsledek hodu  se považuje za . Vetřelec tedy utrpí 1 zranění. K jeho figurce položte 1 kostičku zranění.
Poté zkontrolujte kondici vetřelce. Otočte vrchní kartu útoku vetřelce a porovnejte číslo v symbolu odolnosti  s počtem kostiček zranění vetřelce. Je-li číslo vyšší, vetřelec dosud odolává. Celé toto pravidlo je podrobně popsáno na následující straně.

ÚSTUP POSTAVY

Postava se může také pokusit ustoupit z boje přesunutím do sousedící místnosti (prozkoumané či neprozkoumané). Ústup se provádí jako standardní akce pohyb, ale před přemístěním figurky postavy je nutné nejprve vyhodnotit **útok vetřelce**.

Podrobnosti o útoku vetřelců viz str. 20.

Je-li v místnosti, odkud se postava pokouší ustoupit, více vetřelců, provede útok vetřelce každý z nich (jeden po druhém).

Přežije-li postava, přemístěte figurku do cílové místnosti za dodržení všech obvyklých pravidel pro pohyb.

Pokud v ní nikdo není, proveďte hod na hluk. Byla-li to neprozkoumaná místnost, prozkoumejte ji dle všech obvyklých pravidel.

Pokud postava zahyne, položte žeton lidské mrtvoly do místnosti, odkud se pokoušela ustoupit. Zde vaše postava upustí i všechny vzorky, které nesla. Předměty a munici vyřaďte ze hry. Vaše účast ve hře končí.

Pozor! Některé jiné než základní akce rovněž umožňují postavě ustoupit a přitom mění základní pravidla, např. **krycí palba** (viz akční karty).

PŘÍKLAD ÚSTUPU



Pokračování předchozího příkladu – poté co průzkumnice způsobila vetřelci zranění, pokouší se ustoupit. Příslušný hráč odhodí akční kartu z ruky (náklady akce ústup) a míří do Hibernatoria.

Předtím je však třeba vyhodnotit útok vetřelce. Hráč otočí vrchní kartu útoku vetřelce. Je to **hryznutí** se symbolem dospělého. Útok průzkumnici zasáhne a způsobí jí 1 vážné poranění. Hryznutá a vážně poraněná průzkumnice se přemísť do Hibernatoria.

*Zoufalé situace vyžadují zoufalé činy.
Kus kovové trubky, těžký nástroj, pažba pušky - cokoli se může stát improvizovanou zbraní. Tyto neznámé životní formy jsou ovšem nablízko nebezpečnější než na dálku. Člověku stačí jednou minout a může si z boje v sobě odnést jako suvenýr cizáckou larvu.*



ZRANĚNÍ A ZABITÍ VETŘELCŮ



Symbol odolnosti



Žeton mršiny vetřelce

Kdykoli utrpí vetřelec zranění (v důsledku útoku postavy, při popálení atd.), položte na podstavec jeho figurky patřičný počet kostiček zranění.

Poté **zkontrolujte kondici vetřelce:**

- **Vejce a larva** jsou zničeny jediným utrpěným zraněním. Odstraňte jejich žeton/figurku z herního plánu. Po nich žádná mršina nezůstává (viz násl. odst.).
- **Nymfoid a dospělec** – otočte vrchní kartu z doplňovacího balíčku karet útoku vetřelce a porovnejte číslo v symbolu odolnosti (● v levém horním rohu karty) s počtem kostiček zranění vetřelce. Je-li **číslo nižší nebo stejné**, je vetřelec zabit. Odstraňte figurku z herního plánu a nahraďte ji žetonem mršiny. Žeton vetřelce do sáčku nevracejte. Je-li **číslo vyšší**, vetřelec dosud odolává. Kartu útoku poté odhodte, nic jiného na ní teď není podstatné.
- **Strážce a královna** – otočte 2 vrchní karty z doplňovacího balíčku karet útoku vetřelce a čísla v symbolech odolnosti sečtěte. S tímto součtem porovnejte počet kostiček zranění vetřelce. Dále postupujte dle předchozího odstavce.

Symbol odolnosti vyjadřuje kondici vetřelce, která může i v případě jednoho a téhož vetřelce kolísat v závislosti na kartách otočených po každém úspěšném útoku.

V případě většího počtu zranění určitého vetřelce můžete použít žeton zranění s hodnotou 5.



Symbol útěku vetřelce

ÚTĚK VETŘELCŮ

Vetřelci jsou možná krvelační, ale ne hloupi. Pokud jsou příliš zranění nebo pokud máte kliku a trefíte jejich citlivé místo, mohou se dát na útěk.

Pokud při kontrole kondice vetřelce (dle předešlého odstavce) otočíte alespoň jednu kartu útoku vetřelce, na které je symbol útěku (◀), vetřelec **uteče**.

Otočte vrchní kartu z balíčku karet událostí a přemístěte prchajícího vetřelce do sousedící místnosti chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu pro pohyb vetřelců na otočené kartě (dle všech pravidel pro pohyb vetřelců). Poté tuto kartu událostí odhodte bez dalšího efektu.

Podrobnosti o kartách událostí viz str. 10, dveřích viz str. 17 a o servisních chodbách viz str. 16.

ÚTOK VETŘELCŮ

K útoku vetřelce dojde ve třech případech:

- **Přepadový útok** (viz str. 18),
- **Útok vetřelců ve fázi událostí** (viz str. 10),
- **Ústup postavy** (viz str. 19).

Útok vetřelců probíhá ve dvou po sobě následujících krocích (s výjimkou larvy, viz dále):

1. Určete cíl útoku. Vetřelec útočí vždy pouze na postavu v téže místnosti. Je-li jich v dané místnosti více, útočí vetřelec vždy na postavu hráče, který má v ruce nejméně hracích karet (tedy včetně karet infekce!), v případě shody na začínajícího hráče nebo hráče jemu nejbliž po směru hodinových ručiček. V případě **přepadového útoku** je to postava hráče, v důsledku jehož akce došlo ke **střetu**.

V případě **ústupu** je to ustupující postava.

2. Otočte vrchní kartu z balíčku karet útoku vetřelců:

- Je-li na ní uveden symbol útočícího vetřelce, vyhodnoťte efekt na ní uvedený.
- Pokud není, útok mine.

Přehled symbolů vetřelců je na panelu vetřelců.

Pozn.: K symbolu odolnosti se během útoku vetřelce nijak nepřihlíží.

Poté kartu útoku vetřelce odhodte.

Dojde-li doplňovací balíček karet útoku vetřelců, vytvořte nový zamícháním balíčku odhazovacího.

POPIS KARTY ÚTOKU VETŘELCE



1) Symbol odolnosti. Má význam výhradně při vyhodnocování zranění vetřelce.

2) Symboly vetřelců. Je-li symbol útočícího vetřelce uveden na kartě, vyhodnotí se efekt karty, jinak útok mine (to platí pro útok i pro přepadový útok vetřelce).

3) Efekt karty útoku. V tomto příkladě je postava, na niž byl útok veden, zasažena slizem a hráč dostane 1 kartu infekce.

UCHYČENÍ LARVY

Pokud je útočícím vetřelcem larva, neotáčejte žádnou kartu útoku vetřelce. Místo toho:

- odstraňte figurku útočící larvy z herního plánu a pokud nemá napařená postava na svém panelu larvu, postavte ji tam (jinak ji vraťte do zásoby),
- dotyčný hráč každopádně dostane do odhazovacího balíčku 1 novou kartu infekce.



KARTY INFEKCE



Za určitých okolností dostanou hráči karty infekce – navíc k utrpěnému poranění jejich postavy.

Máte-li dostat novou kartu infekce, vezměte ji z doplňovacího balíčku karet infekce a odhodte ji na **svůj odhazovací balíček hracích karet**.

Tyto karty vám ztěžují hru, protože si je dobíráte do ruky spolu s akčními kartami, ale neumožňují vám provádět žádné akce, **ani se nedají použít k úhradě nákladů na prováděné akce.**

Na 7 ze 27 karet infekce je zašifrována tajná informace – slovo „PARAZIT“. Po styku s infikovaným materiálem v sobě vaše postava může, ale nemusí nést zárodek cizího organismu. Tato informace je ukryta v barevném textovém poli ve spodní polovině karty. Pokud nepoužijete skener, bude vám utajena až do konce hry, kdy může zanedbaná infekce způsobit smrt vaší postavy!

Podrobnosti viz odst. Kontrola infekce na str. 11.

Pozn.: Některé karty událostí mohou hráče přimět skenovat své karty infekce.

SKENOVÁNÍ A ZBAVOVÁNÍ SE KARTY INFEKCE



Karty infekce se můžete zbavit různým způsobem (např. provedením efektu akční karty **oddech**, akcí místností **Jídla**, **Sprcha** nebo **Operační sál**, nebo karty předmětu **protijed**).

Popis místnosti a text karty uvádí postup, jak (a jakých) karet infekce se zbavit. V každém případě budete potřebovat **skener**.

Položte červenou transparentní část **skeneru** přes barevné pole karty infekce. Pokud se v textovém poli objeví slovo „PARAZIT“, je karta infekční, pokud ne, máte štěstí – je neškodná.

Pozn.: Podívejte se na kartu velmi pečlivě, některá slova v textovém poli se totiž mohou slovu „PARAZIT“ podobat.

Popis akce uvádí, zda se máte zbavovat infekčních karet (tj. s klíčovým slovem „PARAZIT“), či neškodných (tj. bez něj). V obou případech vraťte karty, kterých se **zbavujete**, do krabice, v této partii se už do hry nedostanou. Karty infekce, kterých se **nezbavujete**, si ponechte ve svém balíčku hracích karet.

Pokud dle popisu akce dojde k **infikaci vaší postavy**, postupujte dle následujícího odstavce.

Podrobnosti o místnostech a jejich akcích viz Přehled místností na str. 26.

INFIKACE POSTAVY

- Všechny infekční karty „PARAZIT“ si ponechte v ruce.
- Pokud na panelu vaší postavy v tuto chvíli není larva, položte ji tam.
- Pokud na panelu vaší postavy larva už je, **vaše postava umírá**. Odstraňte její figurku z plánu a nahraďte ji žetonem lidské mrtvoly a figurkou nymfoida. Umírající postava v dané místnosti upustí všechny vzorky, které případně nesla, všechny její předměty a munice zbraní jsou však ztraceny (vyřazeny ze hry, aniž by se na ně ostatní dívali). Hra pro vás tímto končí a nemůžete zvítězit.

Hráč za první zabitou postavu se může ujmout role vetřelců – viz str. 27.

PŘÍKLAD SKENOVÁNÍ KARTY INFEKCE



Kapitán provádí akci **oddech**, která předepisuje prověřit skenerem všechny karty infekce v ruce. Příslušný hráč použije skener a zjistí, že kapitán chytil infekci a v jeho útrokách sídlí zárodek vetřelce. Kartu (případně karty) „PARAZIT“ si hráč bere zpět do ruky a na panel své postavy umístí figurku larvy.



*Teď bude muset co nejrychleji najít způsob, jak se parazita zbavit. Nezbyvá mu než provést akci místnosti **Operační sál** nebo použít předmět **protijed**.*

*Jak říká staré moudro z bitevních polí:
„Když to krvácí, dá se to zabít.“ Těžko ale soudit, zda to, co z těch hnusáků teče, je opravdu krev. Tak nebo onak - je fajn vědět, že jim střílení ubližuje. Bohužel není nikdy poznat, jak jsou na tom a co dojde dřív; zda vetřelcova životaschopnost, nebo vaše munice.*

PORANĚNÍ A SMRT POSTAV

Postavy mohou utrpět poranění lehká a vážná.



LEHKÉ PORANĚNÍ

Utrpí-li postava první lehké poranění, položte ukazatel stavu na první pole stupnice poranění na panelu této postavy. Značí 1 lehké poranění.

Pokud utrpí druhé, posuňte ukazatel na druhé pole stupnice (které značí 2 lehká poranění).

Jakmile utrpí třetí, odhodte ukazatel ze stupnice a postava utrpí **vážné poranění**. Příští lehké poranění znovu znamená umístit ukazatel na první pole.

VÁŽNÉ PORANĚNÍ

Utrpí-li postava vážné poranění, otočte 1 kartu vážného poranění a vyložte ji poblíž panelu této postavy.

Od tohoto okamžiku je postava ovlivněna efektem této karty. Efekty jsou různé, každý je popsán přímo na kartě vážného poranění.

Má-li postava už 3 vážná poranění a utrpí jakékoli další (lehké či vážné), je okamžitě zabita.

Je-li postava zabita, odstraňte z herního plánu její figurku a do dané místnosti umístěte **žeton lidské mrtvoly**. Platí pro něj všechna obvyklá pravidla pro vzorky. Zabitá postava upustí v dané místnosti všechny vzorky, které případně nesla. Všechny předměty a munice zabitých postav se vyřazují ze hry.

Pozor! Má-li postava více stejných karet vážných poranění, jejich efekt není kumulativní, ale je zdlouhavější se ho zbavit, viz dále.

Hráč za první zabitou postavu se může ujmout role vetřelců – viz str. 27. Hra za vetřelce.

Podrobnosti o vzorcích viz str. 22.



OBVÁZÁNÍ A LÉČENÍ PORANĚNÍ

V průběhu hry si může vaše postava obvázat poranění a léčit ho různými způsoby (použitím předmětů **uniforma**, **obinadlo**, **lékárnička** či akcí místnosti **Ošetřovna**).

Podrobnosti viz tyto karty předmětů či popis místnosti Ošetřovna na str. 24.

Rozlišujeme dva způsoby ošetření – obvázání a vyléčení.

OBVÁZÁNÍ VÁŽNĚHO PORANĚNÍ

Otočte kartu vážného poranění rubem nahoru. Od tohoto okamžiku její efekt neplatí, ale stále se počítá do limitu maximálně 3 vážných poranění (viz výše).

VYLÉČENÍ

Posuňte kostičku na stupnici poranění na panelu své postavy o 1 pole zpátky (příp. ji odhodte), nebo odhodte kartu obvázaného vážného poranění (ležící lícem dolů u vašeho panelu postavy), viz efekt příslušné akce.

Podrobnosti o předmětech viz str. 22.



KARTY SLABIN VETŘELCŮ

Během přípravy hry jste položili 3 náhodně vylosované karty slabiny vetřelců lícem dolů na příslušná místa na panelu vetřelců. V průběhu hry budete mít příležitost tyto 3 slabiny vetřelců objevit. Znárodnuje to postupně získávané vědomosti posádky o mimozemské formě života, která loď zamořila.

Každá karta slabiny má na panelu svoje místo odpovídající vzorkům různých druhů:

1. lidská mrtvola,
2. vejce vetřelců,
3. mršina vetřelce.

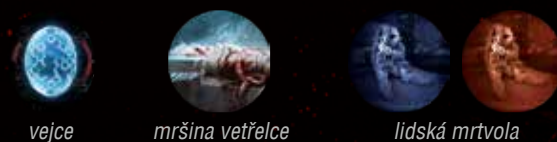


K objevení slabiny vetřelce je nutné, aby postava provedla akci místnosti **Laboratoř** a použila k tomu vzorek příslušného druhu (nebo použila předmět, který výslovně umožňuje totéž).

Podrobnosti viz popis místnosti Laboratoř na str. 24.

Podrobnosti o vzorcích viz odst. Vzorky a předměty na str. 22.

Žetony vzorků



vejce

mršina vetřelce

lidská mrtvola

Po objevení slabiny vetřelců otočte příslušnou kartu slabiny lícem vzhůru. Objevené slabiny mění určitá pravidla hry – usnadňují hráčům boj s vetřelci.

VZORKY A PŘEDMĚTY

Mít k dispozici správný předmět je často otázkou života a smrti. Předměty mohou postavy získat několika různými způsoby:

- Každá postava začíná hru s jedním počátečním předmětem (zbraní).
- Každá postava na začátku rovněž obdrží 2 speciální předměty. Jejich karty leží naležato a lícem dolů (předměty nejsou zatím k dispozici). Po splnění předepsaných podmínek můžete kartu otočit lícem nahoru a nastojato. Od té chvíle máte daný předmět k dispozici jako jakýkoli jiný předmět.
- Postavy mohou v průběhu hry najít další předměty v místnostech pomocí akční karty **hledání**.
Podrobnosti o hledání viz následující stranu.
- V průběhu hry si také může postava ze svých vhodných předmětů sestavit předmět jiný provedením základní akce **sestavění předmětu**.
Podrobnosti o sestavování předmětů viz str. 23.
- Postava může najít i vzorek (lidskou mrtvolu, mršinu vetřelce nebo vejce), představovaný žetonem. I vzorky lze zvedat (pomocí základní akce **zvednutí vzorku**) a přenášet. Využití vzorku popisuje akce místnosti Laboratoř, některé karty úkolů apod.

Podrobnosti o zvedání vzorků viz str. 13.

Pozor: Některé předměty jsou jen na jedno použití, poté musíte příslušnou kartu odhodit (viz dále).

POPIS KARTY PŘEDMĚTU:



1) Modrý symbol druhu předmětu – udává, že tento předmět může být použit jako komponenta k sestavení jiného předmětu (v tomto případě Molotovova koktejlu).

2) Symbol „Pouze mimo boj“ – tento předmět může být použit jen mimo boj. Není-li zde uveden symbol žádný, lze předmět použít kdykoli.

3) NA JEDNO POUŽITÍ – kartu tohoto předmětu musíte po použití (tj. provedení akce karty tohoto předmětu) odhodit.

4) Náklady akce – při každém provedení akce karty tohoto předmětu musíte odhodit daný počet akčních karet z ruky (zde 1).

5) Efekt karty – popis akce této karty předmětu. Obinadlo lze použít buď k obvázání 1 vážného poranění, NEBO k vyléčení všech lehkých poranění.

6) NEBO – znamená, že si musíte vybrat jen jeden z uvedených efektů.

RUCE POSTAVY A INVENTÁŘ


U předmětů rozlišujeme dva druhy podle hmotnosti: obyčejné předměty a těžké předměty. Obyčejné předměty přechovávají postavy ve svém inventáři, těžké nesou v ruce. Vzorky nejsou předměty, ale pro jejich přenášení platí stejná pravidla jako pro těžké předměty.

INVENTÁŘ

Karty **obyčejných předmětů**, přechovávaných v inventáři, spoluhráčům neukazují. Umístíte je do plastových držáků, takže ostatní vidí jen jejich rub. Ostatní tedy mohou vidět, kolik karet předmětů máte a jakých druhů, ale nevidí, jaké konkrétní předměty to jsou. Chcete-li však předmět použít, musíte kartu ostatním ukázat. Počet karet předmětů v inventáři není nijak omezen.



TĚŽKÉ PŘEDMĚTY A VZORKY

Karty **těžkých předmětů** (jako např. zbraně) jsou označeny symbolem  naznačujícím, že je nutné je držet v ruce. Tyto předměty nelze před ostatními skrývat a není možné je přechovávat v inventáři.

Najdete-li nebo získáte-li těžký předmět (nebo zvednete-li vzorek), **musíte příslušnou kartu či žeton umístit k spodnímu okraji panelu své postavy**, kde jsou vyznačena dvě místa pro předměty v rukou postavy. Každá postava tedy může nést nejvýše 2 těžké předměty a/nebo vzorky.

Viz místa pro předměty v rukou na panelu postavy.

Má-li vaše postava obě ruce plné (nese 2 těžké předměty či vzorky, nebo jí některé místo blokuje efekt vážného poranění) a vy si chcete vzít další těžký předmět, musíte některý upustit (viz dále).

Každá zbraň, kterou najdete pomocí akce **hledání**, je nabitá – obdržíte k ní i **1 kostičku munice**. Žádná zbraň nemůže mít více munice, než je její maximální kapacita, vyznačená na příslušné kartě zbraně. Některé předměty lze přidat k předmětu již existujícímu, např. **zvětšený zásobník** nebo **automatický zásobník**. Karty vložte k sobě, přičemž oba předměty jsou od tohoto okamžiku považovány za předmět jediný.

Pozor! Předmět **lepicí páska** umožňuje slepit k sobě dva těžké předměty, takže je postava může oba držet jen jednou rukou. Tuto funkci nelze použít pro vzorek či vzorky!

Připomínáme, že vzorky mohou být **vejce** (jež je nejčastěji možné nalézt v Hnízdě), **lidská mrtvola** (po zabití postavě hráče nebo tělo astronauta nalezeného v Hibernatoriu na začátku hry) či **mršina vetřelce** (zůstávající po všech zabitých vetřelcích s výjimkou larev).



UPUŠTĚNÍ PŘEDMĚTU ČI VZORKU

Postava může v tahu příslušného hráče kdykoli upustit jakýkoli předmět či vzorek z ruky či z inventáře bez jakýchkoli nákladů (nepředstavuje akci).

- **Vzorky** zůstávají ležet v místnosti, kde byly upuštěny.
- Karty upuštěných **předmětů** odhodte na odhazovací balíček příslušného druhu.

Na téhle lodi je spousta užitečného harampáčí – chce to jen se pořádně porozhlédnout. Třeba hasičák se může hodit. Z lahve ředidla a zapalovače by se dal zbastlit provizorní plamenomet. A tak dále...



HLEDÁNÍ

Kromě předmětů, jimiž je vaše postava vybavena od začátku (zbraň a 2 speciální předměty), se ve hře vyskytují předměty 4 druhů (barev):

- **zelené** (léčiva),
- **žluté** (technické vybavení),
- **červené** (výzbroj),
- **modré** (sestavené předměty).

Standardní, tj. zelené, žluté a červené předměty, se dají najít v místnostech pomocí akce **hledání**.

Podrobnosti o akci hledání viz akční karty **hledání**.

Barvám předmětů odpovídají barvy místností (pozadí jejich názvu a popisu na destičce). V každé místnosti se dají nalézt **jen předměty odpovídající barvy**. V místnostech **bílé** barvy si můžete vybrat z balíčku libovolné standardní barvy (tj. zelené, žluté nebo červené). Pokaždé když některá postava provádí hledání v určité místnosti, **sníží se o 1 počet předmětů**, které lze v dané místnosti najít. Pootočením destičky místnosti tak, aby symbol předmětu na plánu odpovídal správnému číslu na destičce. Dosáhne-li toto „počítadlo“ čísla 0, nelze v dané místnosti již provádět hledání a tedy ani nic najít.

Z tohoto pravidla existují výjimky, např. akční karta průzkumnice **pátrání**.

PŘÍKLAD HLEDÁNÍ



Průzkumnice provádí akci **hledání** v **Kajutách**. Hráč odhodí akční kartu **hledání** z ruky a na počítadle předmětů nastaví pootočením destičky o 1 menší číslo. Protože Kabiny jsou bílá místnost, smí si hráč za průzkumnici prohlédnout 2 karty předmětů z jednoho libovolného balíčku. Má zájem o zbraň a munici, zvolí proto 2 karty z červeného. Tajně si je prohlédne, kartu **baterie** uloží do inventáře a kartu **granát** vrátí zpět dospodu balíčku, aniž by obě karty ukazoval ostatním.



SESTAVOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Balíček modrých karet je tvořen kartami sestavených předmětů. Ty nelze nalézt v lodi a postavy je musejí sestavit z nalezených standardních předmětů pomocí základní akce **sestavení předmětu**.

Do tohoto balíčku můžete během hry libovolně nahlížet. Tyto karty se nedobírají. Chcete-li nějaký předmět sestavit, prostě vyhledejte příslušnou kartu v balíčku a vezměte si ji.

Podrobnosti o základní akci sestavení předmětu viz str. 13.

Na kartě sestaveného předmětu vždy ve spodní části najdete dva šedé symboly druhů standardních předmětů, kterých je k sestavení zapotřebí.

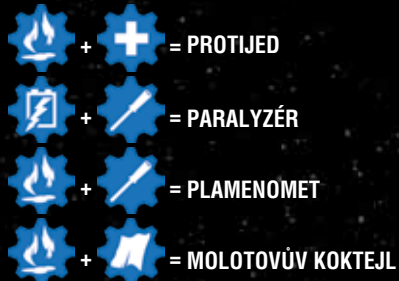


Na každé kartě předmětu použitelného k sestavování najdete v levém horním rohu modrý symbol druhu. Ten odpovídá šedému symbolu na kartě předmětu, jež lze z daného standardního předmětu sestavit.



Předmět sestavíte tak, že provedete základní akci **sestavení předmětu** a odhodíte karty standardních předmětů požadovaných k sestavení. Poté v balíčku karet sestavených předmětů najdete kartu patřícího předmětu a vezmete si jej.

Celkově je možné sestavit 4 předměty:



Není-li karta sestaveného předmětu již v balíčku k dispozici, nemůžete daný předmět sestavit, ani kdybyste měli obě požadované komponenty.

Podrobnosti o jednotlivých sestavených předmětech viz jejich karty.

SPECIÁLNÍ PŘEDMĚTY

Tyto předměty dostanete na začátku hry, ale **nejsou** hned k dispozici. K tomu je zapotřebí splnit určitou podmínku, uvedenou přímo na kartě (na straně naležato). Plnění podmínky je zvláštní druh herní akce.



Podaří-li se vám podmínku splnit, stane se předmět použitelným a máte ho od té chvíle k dispozici jako jakýkoli jiný předmět. Kartu otočte na líc a nastojato a pro tento předmět platí všechna obvyklá pravidla (skladování v inventáři nebo v ruce, možnost ho vyměnit atd.).



ÚTOK NA JINOU POSTAVU

Letité zkušenosti s cestováním vesmírem ukázaly, že když zavřete lidi do plechové krabice, která letí celé roky vzduchoprázdňem, jejich vztahy se často vyvinou nežádoucím směrem. Vesmírné agentury vynaložily miliardy dolarů, aby předešly konfliktům mezi astronauty: všichni členové posádek mají v mozku implantáty vytvářející silné psychické zábrany proti násilí páchanému na jiném příslušníku druhu homo sapiens. Z toho důvodu nemohou členové posádek přímo útočit jeden na druhého.

Postavy nemohou přímo útočit na jiné postavy, ale mohou jim nepřímo způsobit újmu (ať už nedopatřením, nebo záměrně) jako vedlejší efekt svých akcí. Zavřít někoho v místnosti, kde zuří požár, zahájit autodestrukci lodi, když jsou na její palubě dosud jiní členové posádky, hodit granát do místnosti, kde jsou kromě vetřelce i kolegové, nahnat vetřelce protipožární systémem za kolegou, to je pár příkladů pro představu...

PŘEHLED MÍSTNOSTÍ

Chcete-li provést akci místnosti, musí být vaše postava v ní (ne-li výslovně uvedeno jinak) a nesmí být **v boji**. V místnosti se **žetonem poruchy** není akce místnosti k dispozici.

MÍSTNOSTI S POČÍTAČEM



V místnostech označených tímto symbolem se nachází terminál s přístupem k palubní AI. Tento symbol má význam pouze v případech, kdy je to výslovně uvedeno (určité karty akcí, předmětů nebo událostí). Místnost s žetonem poruchy se vždy považuje za místnost bez počítače.

ZÁKLADNÍ MÍSTNOSTI „1“

Všech 11 základních místností s číslem 1 na rubu destičky je ve hře v každé partii.



ZBROJNÍ SKLAD

2 DOBÍTÍ 1 ENERGETICKÉ ZBRANĚ:
Přidejte 2 kostičky munice na 1 svou kartu energetické zbraně.

Pozn.: Konvenční zbraně touto akcí místnosti dobít nelze.

Pozn.: Žádná zbraň nemůže mít více munice, než je její maximální kapacita, vyznačená na příslušné kartě zbraně.



KOMUNIKAČNÍ CENTRÁLA

2 VYSLÁNÍ SIGNÁLU:
Položte ukazatel stavu na pole Signál na panelu své postavy. Vyslání signálu je nutné pro splnění určitých úkolů. Jiný význam ve hře nemá.



OŠETŘOVNA

2 OŠETŘENÍ PORANĚNÍ:
Vaše postava si obváže všechna vážná poranění, **NEBO** si vyléčí 1 své obvázané vážné poranění, **NEBO** si vyléčí všechna svá lehká poranění.

Podrobnosti o obvazování a léčení poranění viz str. 21.



EVAKUAČNÍ KOMORA A

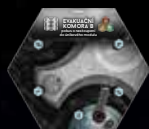
2 POKUS O NASTOUPENÍ DO ÚNIKOVÉHO MODULU:
Tuto akci můžete provést, pokud je alespoň 1 únikový modul v komoře A odjištěný a je v něm alespoň 1 volné místo.

Provedte **hod na hluk**. Jste-li v jeho důsledku nuceni umístit či přemístit vetřelce do této místnosti, pokus selhal.

Pokud v důsledku hodu na hluk do místnosti nedorazil žádný vetřelec, umístěte svou postavu na volné místo do odjištěného únikového modulu (v každém únikovém modulu jsou celkem 2 místa pro postavy).

Podrobnosti o dalším postupu viz odst. *Únikové moduly* na str. 26. Je-li jakýkoli vetřelec v dané Evakuační komoře, nemůže postava do únikového modulu nastoupit.

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 15.



EVAKUAČNÍ KOMORA B

Viz předchozí odstavce, platí analogicky pro komoru B.



PROTIPOŽÁRNÍ CENTRÁLA

2 HAŠENÍ V 1 MÍSTNOSTI:
Odhodte žeton požáru z jedné libovolné místnosti a přemístěte z ní všechny vetřelce do náhodně určených sousedících místností. Místnosti určíte tak, že za každého vetřelce otočíte 1 kartu události. Vetřelci se přemístí i v případě, že byli v boji.

Pozn.: Pro přesun vetřelců platí obvyklá pravidla pro dveře.

Pozn.: Tuto akci můžete použít i pro místnost, kde žádný žeton požáru není, třeba jen abyste vyhnali vetřelce ven.

Podrobnosti o pohybu vetřelců viz str. 10 a 15.



GENERÁTOR

2 ZAHÁJENÍ/ZASTAVENÍ AUTODESTRUKCE LODI:
2 ZAHÁJENÍ AUTODESTRUKCE:

Položte ukazatel stavu na 1. zelené pole lišty autodestrukce. Od tohoto okamžiku posuňte tento ukazatel o 1 pole dále vždy, když posunujete ukazatel času.

ZASTAVENÍ AUTODESTRUKCE:

Odstraňte ukazatel stavu z lišty autodestrukce. Je-li později autodestrukce znovu zahájena, ukazatel začíná znovu na 1. poli lišty.

Dosáhne-li ukazatel **žlutého pole 3**, není již možné autodestrukci zastavit a všechny únikové moduly se automaticky odjistí (lze je však znovu manuálně zajistit). Dosáhne-li ukazatel **posledního pole**, pole s lebkou, loď exploduje, vše na palubě zahyne a hra končí.

Autodestrukci nelze zahájit, pokud již kterákoli postava hibernuje.

Podrobnosti o konci hry viz str. 11.

Pokud loď provede skok do hyperprostoru, zatímco je autodestrukce v chodu, loď se i v tomto případě považuje za zničenou.

Podrobnosti o únikových modulech viz str. 26.



LABORATOŘ

2 ANALÝZA VZORKU:
Tuto akci lze provést jen v případě, že je v Laboratoři vzorek (např. ho nese postava v místnosti): vejce, lidská mrtvola nebo mršina vetřelce.

Objevte odpovídající slabinu vetřelců (otočte kartu slabiny na příslušném místě panelu vetřelců lícem vzhůru).

Vzorek **není** analýzou zničen a postava jej může zdarma (tj. bez provedení akce) upustit.

Podrobnosti o slabinách vetřelců viz str. 21.

Podrobnosti o vzorcích viz str. 22.



Vetřelci zdrhají před hasičáky jak dlužníci před exekutory. Nikdo pořádně netuší proč, ale víte, co se říká: „Když to funguje, nehrab se v tom.“



HNÍZDO

Pozn.: Při otočení destičky této místnosti nemá číslo na žetonu průzkumu žádný význam, žádné předměty se tu najít nedají a akci hledání zde nelze provádět. Do této místnosti nelze umístit ani žeton poruchy.

2 VYJMUTÍ 1 VEJCE Z KOKONU:

Můžete zvednout 1 vejce z panelu vetřelců (žetony vajec na panelu symbolizují vejce dosud přilepené v ochranném kokonu, takže vyjmout je je nákladnější než základní zvednutí vzorku) a dát je své postavě do ruky. Poté proveďte hod na hluk.

Pokud v Hnízdě nebylo žádné vejce (všechna byla odnesena pryč nebo zničena), je Hnízdo zničeno. Položte na destičku Hnízda kostičku zranění, aby to bylo zřejmé. Je-li v kterékoli místnosti (včetně Hnízda) žeton požáru a alespoň jedno vejce, které nikdo nenese, je ve fázi události, kroku 6 – Popálení vetřelců jedno z těchto vajec zničeno.

Podrobnosti o fázi událostí viz str. 10.

Pozn.: Připomínáme, že vejce je vzorek a na vzorky se vztahují pravidla pro těžké předměty (podrobnosti viz Předměty a vzorky na str. 22).

ZNIČENÍ VEJCE:

Je-li postava v jakékoli místnosti, kde je alespoň 1 vejce, které žádná postava nenese, může se pokusit vejce zničit. Proveďte akci střelba nebo útok na blízko. Každý výsledek hodů bojovou kostkou kromě znamená zničení právě 1 vejce (i výsledek 6). V případě útoku na blízko nedostáváte žádnou kartu infekce a vaše postava neutrpí poranění, pokud útok mine. Do místnosti (opět jakékoli) s vejcem, které nenese žádná postava, můžete také hodit granát jako do místnosti s vetřelcem. Granát zničí 2 vejce, Molotovův koktejl 1. Na vejce nesená postavami útočit nelze. Zničené vejce vyřadíte ze hry.

Po každém jednotlivém (i neúspěšném) útoku na vejce musíte provést hod na hluk.

Pozn.: Nezapomínejte, že i vejce v kokonu na panelu vetřelců jsou v Hnízdě a vztahuje se na ně ničení vajec či poškození ohněm, pokud Hnízdo hoří.



SKLADIŠTĚ

2 VYHLEDÁNÍ 1 PŘEDMĚTU:

Vezměte si 2 karty z jednoho libovolného balíčku standardních předmětů (žlutý, červený nebo zelený). Jednu si nechte, druhou vraťte dospodu balíčku.

Pozn.: Provedením akce této místnosti se nesnižuje počet předmětů v ní. Akcí místnosti Skladiště lze provést, i když je jeho počítadlo již na 0.



OPERAČNÍ SÁL

2 VYOPEROVÁNÍ PARAZITA:

Proveďte skenerem všechny své karty infekce (tj. ve svém doplňovacím balíčku hracích karet, v odhazovacím balíčku i v ruce). Všechny své karty „PARAZIT“ vyřadíte ze hry – můžete je vrátit do krabice. Neškodné karty infekce vám v balíčku zůstanou.

Je-li na vašem panelu postava larva, odhodte ji.

Vaše postava utrpí 1 lehké poranění bez ohledu na to, zda jste některou kartu „PARAZIT“ našli nebo ne, a vy musíte povinně pasovat. Zamíchejte všechny své hrací karty (z ruky i z obou balíčků) a vytvořte si nový doplňovací balíček.

Pozn.: Po vyoperování parazita nemáte do začátku příštího kola v ruce žádné karty. Všimněte si, že karta předmětu protijed funguje podobně, ale dostanete kartu infekce namísto lehkého poranění a karty v ruce vám zůstanou! Podrobnosti o prověřování karet infekce viz str. 20.

PŘÍDAVNÉ MÍSTNOSTI „2“

V každé hře bude jen 5 náhodně určených místností z těchto 9, na rubu destiček je vyznačeno č. 2.



OVLÁDÁNÍ PŘECHODOVÝCH KOMOR

2 ODSÁTÍ VZDUCHU:

Zvolte libovolnou jinou žlutou místnost, kam neústí žádná chodba se zničenými dveřmi. Do všech chodeb ústících do této místnosti postavte zavřené dveře a do místnosti položte žeton odsátí vzduchu. Pokud do konce fáze hráčů tohoto kola budou alespoň jedny z těchto dveří otevřeny, žeton odhodte.

Pokud však zůstanou všechny dveře zavřené až do konce fáze hráčů tohoto kola (tj. všichni hráči pasovali), vše v dané místnosti zahyne – postavy i vetřelci. Poté žeton odsátí vzduchu odhodte.

Byl-li v této místnosti žeton požáru, také jej odhodte. Mrtvoly, mršiny a upuštěné vzorky v místnosti zůstanou.



KAJUTY

ODPOČINEK:

Je-li vaše postava v této místnosti na začátku kola a nejsou v ní žádné vetřelci ani žeton poruchy, doberte si do ruky o 1 hrací kartu navíc (tj. 6 místo 5).

Tato pasivní schopnost místnosti nevyžaduje provedení akce – ale nelze ji využít, když je v Kajutách žeton poruchy.



JÍDELNA

2 SVAČINA:

Můžete vyléčit 1 lehké poranění svojí postavy.

Kromě toho nepovinně můžete prověřit skenerem své karty infekce v ruce a všechny neškodné vyřadit ze hry (karet ve vašich balíčcích se to netýká). Je-li však alespoň jedna z nich karta „PARAZIT“, dojde k infekci vaší postavy.

Podrobnosti o kontrole karet infekce viz str. 20.

Proces infekce postavy viz str. 21 nebo zadní stranu skeneru.



KONTROLNÍ TERMINÁL

2 KONTROLA STAVU MOTORŮ:

Můžete zkontrolovat stav všech tří motorů. Tajně se podívejte na vrchní destičky stavu motorů (udávají aktuální stav daného motoru). Poté je vraťte na místo, aniž byste je komukoli ukázali. Nemusíte pravdivě říkat, co jste viděli (ale můžete, chcete-li).

Zkontrolovat stav motoru můžete i v případě, že v dané Strojovně je žeton poruchy. Z Kontrolního terminálu však nemůžete měnit stav motoru.

Podrobnosti o možnosti změnit stav motoru viz Strojovna na str. 26.



TECHNICKÝ VELÍN

2 OTEVŘENÍ/ZAVŘENÍ DVEŘÍ:

Můžete libovolně otevřít, zavřít či ponechat libovolný počet dveří v chodbách ústících do jedné zvolené místnosti.



EVAKUAČNÍ VELÍN

2 ODJÍŠTĚNÍ/ZAJIŠTĚNÍ 1 ÚNIKOVÉHO MODULU:

Otočte 1 libovolný žeton únikového modulu opačnou stranou vzhůru.

Podrobnosti o Evakuačních komorách viz str. 24.

Podrobnosti o únikových modulech viz str. 26.



MONITORING LODI

2 NAHLÉDNUTÍ DO NEPROZKOUMANÉ MÍSTNOSTI: Tajně nahlédněte na lícovou stranu destičky jedné dosud neprozkoumané místnosti i příslušného žetonu průzkumu.

Nemusíte pravdivě říkat, co jste viděli (ale můžete, chcete-li).

Podrobnosti o žetonech průzkumu viz str. 14.



MÍSTNOST POKRYTÁ SLIZEM

TEĚ SI TO SLIZNETE!

Vstupem do této místnosti je vaše postava zasažena slizem.

Podrobnosti o slizu viz str. 17.

Pozn.: Při otočení destičky této místnosti nemá číslo na žetonu průzkumu žádný význam, žádné předměty se tu najít nedají a akci hledání zde nelze provádět. Do této místnosti nelze umístit ani žeton poruchy.

Pokud postava nezasažena slizem prozkoumá tuto místnost a na žetonu průzkumu je Klid, uplatní se efekt místnosti jako první a efekt žetonu se mění na Nebezpečí.



SPRCHY

2 SMYTÍ SLIZU:

Je-li vaše postava zasažena slizem, odhodte příslušný ukazatel stavu z panelu své postavy.

Kromě toho nepovinně můžete prověřit skenerem své karty infekce v ruce a všechny neškodné vyřadit ze hry (karet ve vašich balíčcích se to netýká). Je-li však alespoň jedna z nich karta „PARAZIT“, dojde k infekci vaší postavy.

Skenování lze provést, i když vaše postava nebyla zasažena slizem.

Podrobnosti o slizu viz str. 17.

Podrobnosti o kontrole karet infekce viz str. 20.

Proces infekce postavy viz str. 21 nebo zadní stranu skeneru.

Pozn.: Žeton požáru lze do této místnosti umístit podle obvyklých pravidel a po provedení akce této místnosti se neodhazuje.