

PRAVIDLA HRY

NEMESIS

L O C K D O W N



ΔΟΥΡ ΗΡΥ
ADAM KWAPIŃSKI

MINDOK

OBSAH

- 2 ÚVOD
- 3 LEGENDA HRY
- 4 HERNÍ MATERIÁL
- 6 **PŘÍPRAVA HRY: HERNÍ PLÁN**
- 8 **PŘÍPRAVA HRY: PERSONÁL**
- 9 POPIS HERNÍHO PLÁNU
- 10 **CÍLE HRÁČŮ A KONEC HRY**
- 11 OPUŠTĚNÍ ZÁKLADNY
TERMINAČNÍ ROZKAZ
- 12 KONEC HRY
PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ
- 13 **PRŮBĚH HRY**
(PRŮBĚH KOLA, FÁZE HRÁČŮ, FÁZE UDÁLOSTÍ)
- 14 **AKCE**
POUZE V BOJI / MIMO BOJ
- 16 **POHYB A PRŮZKUM**
MÍSTNOSTI A CHODBY
ZÁKLADNA A SEKCE
AKCE POHYB
- 17 ŽETONY PRŮZKUMU
HOD NA HLUK
- 18 **SERVISNÍ CHODBY**
NOUZOVÁ SCHODIŠTĚ
- 19 ŽETONY HLUKU, SLIZU A POŽÁRU
ŽETONY PORUCHY, DVEŘE
- 20 **STŘET, BOJ A ZRANĚNÍ**
- 21 ÚSTUP POSTAVY
ZRANĚNÍ A ZABITÍ VETŘELCŮ
ÚTĚK VETŘELCŮ
- 22 ÚTOK VETŘELCŮ
KARTY INFEKCE, INFIKACE POSTAVY
- 23 **PORANĚNÍ A SMRT POSTAV**
ZNALOSTI POSTAV A SLABINY VETŘELCŮ
- 24 **ENERGIE**
- 25 **VZORKY A PŘEDMĚTY**
RUCE POSTAVY A INVENTÁŘ
- 26 HLEDÁNÍ, SESTAVOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ A SPECIÁLNÍ PŘEDMĚTY
- 27 **PŘEHLED MÍSTNOSTÍ**
MÍSTNOSTI S POČÍTAČEM
ZÁKLADNÍ MÍSTNOSTI „I“
- 28 PŘÍDAVNÉ MÍSTNOSTI „II“
- 29 **SPECIÁLNÍ MÍSTNOSTI**
- 30 **REŽIMY HRY**

ÚVOD

Nemesis: Lockdown je semikooperativní hra, v níž se budete v roli jednotlivých členů personálu snažit přežít na základně na Marsu infiltrované nepřátelskými mimozemskými organismy.

Abyste vyhráli, budete muset splnit jeden ze dvou individuálních tajných úkolů, které vám budou na začátku partie přiděleny, a úspěšně vyčkat na přílet záchranné expedice. Budete muset čelit mnoha nebezpečím: hordám temnolovců, rychle klesajícím zásobám energie, tajným úkolům ostatních členů personálu a občas i krutému osudu.

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: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach

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

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

ILUSTRACE: Piotr Foksovicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch

GRAFICKÝ DESIGN: Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

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

FIGURKY: Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziolkowski

UMĚLECKÝ DOHLED: Marcin Świerkot

DĚKUJEME:

Speciální poděkování si zaslouží Ken Cunningham a Jordan Luminais, děkujeme backerům na Kickstarteru, kteří realizaci této hry umožnili.

Díky i všem testovacím hráčům, kteří hru zkoušeli po dlouhé roky, kdy vznikala, a všem, kdo se připojili ke slepému testování na Tabletop Simulatoru.

ČESKÝ PŘEKLAD: Karel Vlasák, Daniel Knápek, Michal Stárek

GRAFICKÁ SAZBA: Michal Stárek, Daniel Knápek

PRODUKCE ČESKÉHO VYDÁNÍ: MINDOK

JAZYKOVÝ DOHLED: Daniel Knápek, Pavel Prachaf

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR PRO ČR A SR:

MINDOK
HRAJEME S SRDCEM

www.mindok.cz

MINDOK s. r. o.
Korunní 810/104
100 00 Praha 10

fb.com/hry.mindok

Pokud je s Vaší hrou něco v nepořádku, ozvěte se nám: info@mindok.cz nebo tel. **(+420) 737 279 588**.
Rádi poradíme či zašleme náhradní materiál.

SLOVO AUTORA

Vytvořit nové pokračování hry tak úspěšně jako Nemesis není snadný úkol. Vytvořit jej v nejistém světě zmítaném pandemií je ale ještě mnohem větší výzva. Proto jsem rád, že jsem po této cestě nekráčet sám. Tým Awaken Realms se jako obvykle nebál do této výzvy pořádně about a – navzdory všem těm náročným omezením kolem nás – vydal ze sebe všechno, abychom vám společně mohli přinést hru, která, doufám, splní vaše očekávání.

Chtěl bych obzvlášť poděkovat Marcinu Świerkotovi. Dokázal své dvě role skvěle vybalancovat: jako můj vydavatel mi pomohl s rozhodnutím, zda by Nemesis: Lockdown vůbec měla vyjít. Na druhou stranu jako můj přítel mi pomohl překonat pochyby a obavy ohledně tohoto projektu a přesvědčil mě, že mám celou věc dotáhnout. Popravdě si myslím, že jen málo lidí by to dokázalo a zvládlo spojit obě role s takovou grácií jako on.

Na závěr bych rád poděkoval hráčům, kteří na palubě Nemesis strávili hodiny a hodiny. Vaše radost, kterou se mnou sdílíte online, mě jako autora pohání a nesčetná barvitá úmrtí vašich postav mě nepřestávají překvapovat. Doufám, že stejně silné zážitky a radost vám přinese i pobyt na základně na Marsu – přeji je jak vám, tak sám sobě.

– Adam Kwapiński

Pokud jste už hráli původní a první hru ze série Nemesis, můžete pasáže v pravidlech označené svislým červeným pruhem přeskočit. Jde o pravidla, která zůstávají BEZE ZMĚN.

Používáte-li jako vetřelce rasu temnolovců z této hry, považujte pojmy „vetřelec“ a „temnolovec“ (uvedené na kartách atd.) za zaměnitelné.

Poznámka: přestože karty předmětů a infekce vypadají stejně jako karty předmětů a infekce v původní hře Nemesis, jejich balíčky nejsou určeny ke vzájemnému smíchání.

NEMESIS LOCKDOWN – LEGENDA HRY

Tento úvodní příběh by vás měl seznámit s průběhem hry a shrnout všechna podstatná pravidla hry Nemesis: Lockdown. Důležité technické pojmy jsou zvýrazněny tučně. Doufáme, že vám tento příběh zpříjemní a ulehčí další čtení pravidel.

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

Probrala se s náhlým šubnutím a začala dusivě vykašlávat hibernační tekutinu. Když přišla trochu k sobě, uvědomila si, že jí nervózně a opatrně zvedají tři siluety oděné v neprodyšných skafandrech. Hýbaly se pomalu, váhavě a v očích – zamřížovanými skly jejich helem sotva viditelných – se jim zračil strach. Tím se jí potvrdilo, co už věděla.

Než znovu upadla do mílosrdné náruče spánku, očima přelétla k nádobě vedle. Spočívalo v ní jedno z těch stvoření, které jí zničilo lod'. Byla ale příliš unavená být i jen vykřiknout. Poddala se temnotě.

Na výkřiky zoufalství a strachu měla dost času později, když se ocitla v tmavé cele v hlubíně zařízení BSL-4 kdesi na Marsu. Tehdy jí došlo, že už se nikdy nevrátí domů. Nedostane šanci řádně oplakat své přátele, jež na její lodi položili životy. A už se nikdy nezbaví svých nočních můr plných těsáků a lepkavých slin.

První týden si hýčkala zbytky naděje, že jde jen o rutinní karanténu – že se jednoho dne vrátí na vzduch venkovního světa a znovu se nechá hrát slunečními paprsky. Ale jak dny mijely, uvědomění její skutečné situace se jí plížilo do myšlenek stále dotěrněji, jako hlodavý parazitující červ. Pro venkovní svět už byla v podstatě mrtvá – jedna z šesti obětí nějaké smyšlené industriální nehody, kterou vyfabrikovaly superobří korporace. Pro ně byla jen pokusný králik.

Nyní se sama stala mimozemskou hrozbou. Nakládali s ní jako s těmi neznámými tvory z její lodi – se stejnou obezřetností a nemilosrdností. Všechny ty pokusy a chirurgické zákroky ji nebolely zdaleka tolik o vědomí, že v očích svých vězňů už není lidskou bytostí. Stala se pouhým příbytkem neznámého patogenu, kterému nerozuměli. Příbytkem, který neosobně přezdívali **subjekt Y**.

Pustila se do výroby hrubé kudly z kovového plátu, který každou noc ohýbala a brousila o rám postele, zatímco předstírala spánek. Také se snažila si zapamatovat intervaly kroků za dveřmi své cely a naslouchala útržkům rozhovorů. Pomalu si v hlavě budovala mentální mapu celé základny.

Ale v jiné cele ti cizí tvorové dělali přesně totéž. Jen o něco rychleji. A tak jednoho dne naplnilo základnu houkání sirén, spolu s ním výstřely a výkřiky. Z reproduktorů se opakovaně linul umělý hlas, který potvrzoval její nejhorší obavy: na základnu byl uvalen lockdown.

Byla ale **trosečnicí** z lodi Nemesis a dokázala přežít zamoření kosmického plavidla neznámými vraždícími monstry. Přezívání je dovednost, co se nezapomíná. Svou provizorní kudlou rozmontovala dveřní panel a utekla z cely. Ostatní lidi na tomto patře byli už mrtví, ale nebyla sama. Skřehotání ve tmě a praskavé zvuky požíraných kostí už znala až příliš dobře. V celé základně vypadal proud – někdo (nebo něco) poškodil generátory. Scéna strašlivého krveprolití působila ve slábnoucí rudi varovných světel jako výjev z hororu.

Usmála se.

Na rozdíl od zaměstnanců základny měla o těch tvorech již své **znanosti**. Pohybovala se potichu a opatrně a často zastavila, aby se zaposlouchala do **hluku** řinoucího se z okolních chodeb či místností. To byl jediný způsob, jak objevit, kde číhá **temnolovec**. Hoříká zkušenost jí naučila, že jakmile nějakého vidíte, už je pozdě.

Brzy došla ke vstupu do výtahu. Nešel tam proud, ale to nebyl problém pro někoho, kdo sloužil osm let na zchátralé těžební lodi. Přesvorkovala nouzové okruhy do napájení výtahu. Celá sekce za ní se okamžitě ponořila do černočerné **tmý**. Kdesi v dál zazněl osamělý výkřik. Dobře věděla, že se nesmí pítit po jeho původci.

Horní patro bylo ještě pod proudem. Z repráků se linula opakovaná automatická zpráva varující před nadcházející **autodestrukci**. Trosečnice obezřetně zabočila za roh ke **Komunikačnímu terminálu** – a tuhla. Přímo před jejíma očima se za konzolí někdo krčil. Pomalu vykročila vpřed, držíc před sebou svou improvizovanou zbraň. V cele si často představovala, co svým vězňům provede, až s nimi bude chvílku o samotě. Ale tohle byl jen postarší a k smrti vyděšený chlápek. Soudě dle jeho uniformy prostý **údržbář**.

Rozhodli se, že budou dál postupovat spolu – vězeňkyně a zametač podlah. Mohla to být oboustranně výhodná spolupráce: ona uměla přežít, on věděl, kudy ven. Řekl jí o **Systému nákladních kapslí** – zařízení na odpalování kontejnerů se zbožím a zásobami. Navrhla, že by se pomocí něj mohli pokusit se z téhle pekelné díry dostat. Přikývl a slíbil, že jí tam zavede.

Těch tvorů bylo v tomto patře hodně, ale báli se světla, kterého bylo také prozatím všude dost. Když ale putovala s nemotorným starcem, zdálo se jí, že vyhybat se nezemské pozornosti je o dost těžší. Jako by ty kreatury přímo přitahoval, jako by cítili jeho pach. Ale možná to byl jen její pocit vyvolaný stresem a adrenalinem.

Dvakrát museli utéct – prchali jako o život před něčím, co je spatřilo. Jednou i bojovali a napumpovali do jednoho z těch tvorů kýbl hřebíků, než zpomalil dost na to, aby mu dokázala zarazit kudlu do lebky. Ani si ji nevypáčila zpátky, i když už si jí oblíbila natolik, že jí dala jméno. Ted' už měla nového společníka. Síce jí trochu zpomaloval, ale bylo fajn mít někoho, s kým si mohli krýt záda, i když v tom nebyl tak dobrý jako ona. Skoro ho začínala mít ráda. Koneckonců, oba byli přeživší.

Společně doputovali až ke dveřím do **nákladní kapsle** – masivní a těžká kovová vrata, která už „zdobily“ škrábance mimozemských bestii – a dokonce měli dost času nazbyt.

„Ty vrata nemaj šťávu,“ poznamenal její nový kamarád poté, co několikrát neúspěšně zmáčkl otevírací tlačítko. „Dokážeš s tím něco udělat?“

Začala beze slova rozebírat čelní panel. Stačil ale jediný pohled na šťastně zelené kontrolky tištěného spoje, aby se jí v panice rozbušilo srdce. Uskočila dozadu o zlomek vteřiny pozdě. Do temene jí narazilo těžké kovové ramínko na šaty a bolestivě jí poslalo k podlaze. Její společník mezitím otevřel vrata správným tlačítkem, prosmýkl se dovnitř a bleskově je uzamkl z druhé strany.

„Sorry!!!“ zakřičel skrz tvrzené sklo. „Víš, já znám terminační rozkaz. Viděl jsem manažera, jak posílá na velitelství kód šedá. Míří sem popravčí četa. Maj tady všechny vybit a zachránit jenom toho, co bude mít u sebe vzorek, co potřebujou.“

S těmi slovy něco vyndal zpoza kombinézy. Oči měla po ránu do hlavy ještě zastřené, takže chvíli trvalo, než tu věc poznala. Bylo to vajíčko těch bestii, ještě stále pokryté slizem! Tak proto po něm tak šly!

Ode dveří odcházel s úsměvem. Věděla, že korporace používá stejný systém barevně šifrovaných **terminačních rozkazů** na všech lodích i základnách. Význam jednotlivých barev byl tajný a málokdo znal víc než jednu nebo dvě, které už sám zažil. Věděla jistě, že pokud si velení přáló eliminovat všechny krom svého tajného agenta, byla kódem fialovou totiž vyslal její bývalý kapitán těsně předtím, než se z jejich lodi pokusil uprchnout s vetřelčí **larvou**.

Neměla jak zjistit, co znamená kód šedá, a tak bylo nejrozumnější přivít se na nejhorší možnost. Na chvíli si pohrávala s myšlenkou vrátit se do **Izolační komory** – její tlusté stěny a opancérované dveře by se mohly prokázat jako ta nejlepší obrana proti vetřelcům. Ale existovala ještě jedna možnost. Z útržků hovorů mezi strážnými pochytila, že na základně jsou i jiné budovy – například opevněný **Bunkr**, ke kterému se dalo za pár minut dojet **roverem** od **hlavní brány**.

Abý se k bráně dostala rychleji, rozhodla se vplížit do jeskyní pod komplexem, které sloužily jako **servisní chodby**. Urputně se přitom snažila nemyslet na to, jak by dopadla, kdyby jí tady v klaustrofobní podzemní temnotě vyčmuchs **vetřelec**.

Naštěstí u brány opravdu stál zaparkovaný **rover**. Začala do jeho nevelké kabiny nakládat zásoby, co se jí jen vešlo, když vtom jí náhlý štěkot samopalu přinutil uskočit do zákrytu. Kulhavým krokem se z protější chodby blížil dozorce a zbrani tak přehrátlou, že málem světélkovala, pállil na něco za sebou. V potměšilé chodbě rozeznela alespoň dva nebo tři bleskové se mihající stíny. Dozorci se nějak povedlo dorazit až k roveru a skočil na sedadlo řídicí, přičemž vlastní krví zašpinil chromovanou palubní desku. Na malou chvíli zvažovala, že vyskočí ze stínů a přidá se k němu. Stačil však jeden pohled na hluboké šrámy na jeho zádech a bocích. Z ran jako tyhle chytíl téměř určitě mimozemskou **infekci** a možná už mu v téhle chvíli v břiše rostl cizí **parazit**. Přidat se k němu znamenalo podepsat si ortel.

Kola roveru zvířila červený písek. Vozidlo odhrčelo směrem k **Bunkru**, jehož tvar se čtval proti silici písečné bouři, betonový a chladný, ale přesto nyní tak lákavý. A jí nedosažitelný.

Jako by to nestačilo, ti netvoři se nestáhli zpět do základny – místo toho začali čmukat po okolí. Tušili, že je nablízku. Pevněji sevřela **hasák**, odhodlaná padnout v boji.

Ne!

Zahnal vlnu zoufalství, jež se jí zvedala v myslí. Jednu bezvýchoďnou situaci už dokázala přežít, určitě to zvládne podruhé. Bleskově si vybavila mentální mapu celého horního podlaží. Kdyby v **Úschovně** našla protikontaminační oblek, pár kyslíkových bomb a **lepící pásku**, možná by si dokázala spíchnout provizorní **skafandr** a odejít z téhle pastí pěšky.

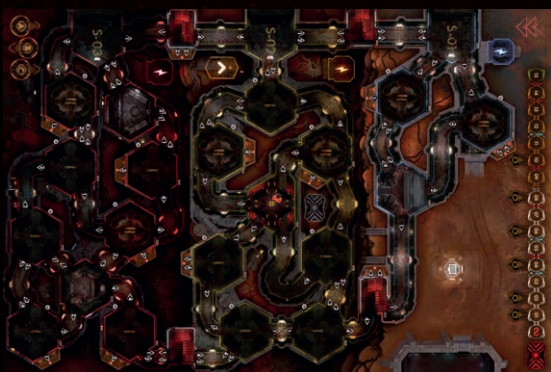
Udělal první pár kroků, když vtom jí vynervovalo náhlé proudění vzduchu za zády. Otočila se. V temném rohu místnosti se na podlahu spustila obrovská nelidská silueta s netopýří hlavou. Hlavou, která by jí od země sahala do pasu.

Při pohledu na toto monstrum si uvědomila, že na palubě Nemesis vetřelci nikdy nedosáhli své finální formy – té, která se právě hrozivě tyčila před ní.

Jestlipek bude tak rychlá, jak vypadá?

Za chvíli to určitě zjistí.

HERNÍ MATERIÁL



1 oboustranný herní plán



6 panelů postav



1 panel laboratoře



1 sáček na vetřelce



1 skener



2 přehledové listy místností



2 desetistěnné kostky hluku



4 šestistěnné kostky (2 bojové kostky a 2 kostky výhody)



5 plastových držáků na karty předmětů



6 barevných plastových kroužků



3 destičky speciálních místností



10 destiček místností „I“



9 destiček místností „II“

UKAZATELE A ŽETONY



1 žeton začínajícího hráče



1 destička výtahu



1 destička roveru



18 ukazatelů stavu



30 kostiček munice/zranění



30 žetonů hluku



12 žetonů požáru



20 žetonů průzkumu základny



4 žetony energie



7 žetonů SNK



6 žetonů znalosti



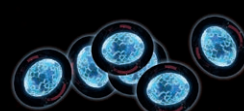
8 žetonů mršín



10 malých počítadel zranění (1–8)



3 velká počítadla zranění (1–12)



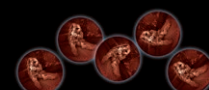
8 žetonů vajec temnolovců



11 dveří



7 žetonů terminačních rozkazů



5 žetonů lidských mrtvol



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



1 ukazatel času



1 žeton poplachu



1 žeton odsátí vzduchu



1 žeton autodestrukce



10 žetonů poruchy



1 hlavní brána

FIGURKY



6 postav
(trosečnice, hacker, xenobioložka, dozorce, údržbář, subjekt X)



6 larev



3 nymfoidi



8 dospělci



2 strážci



1 královna

KARTY



60 akčních karet (10 pro každou postavu)



18 karet úkolů
(9 osobních a 9 služebních)



27 karet infekce

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



25 karet vážných poranění



20 karet útoků temnolovců



22 karet událostí – temnolovci



6 karet slabin temnolovců



6 karet speciálních předmětů postav



6 karet výběru postav



6 karet IT akcí



5 přehledových karet



5 přehledových karet terminačních rozkazů



5 přehledových karet temnolovců



30 červených karet předmětů – výzbroje



30 žlutých karet předmětů – vybavení



30 zelených karet předmětů – léčiv



15 modrých sestavených předmětů



4 karty počátečních předmětů postav (zbraně)

HERNÍ MATERIÁL PRO HRU PRO POKROČILÉ



10 karet úkolů pro sólový/koooperativní režim



8 karet povrchu Marsu



1 dvanáctistěnná kostka Marsu



10 akčních karet pro postavu pilotky z původní hry



6 karet speciálních předmětů pro postavy z původní hry



20 karet událostí větrčelců z původní hry



10 žetonů průzkumu povrchu

PŘÍPRAVA HRY: KROKY 1-14, HERNÍ PLÁN

SYMBOLY VETŘELCŮ



LARVA



NYMFOID



DOSPĚLEC



STRÁŽCE



KRÁLOVNA

1] Položte **herní plán** na stůl stranou pro základní režim vzhůru, jak je uvedeno na protější stránce.



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

2] Vložte destičky **těchto tří speciálních místností** na příslušná pole herního plánu dle obrázku.

A) **Izolační komora** (položte ji vzhůru stranou bez symbolu akce)

B) **Skladiště**

C) **Záložní agregát**

3] Zamíchejte všech 9 destiček **místností „II“** lícem dolů a stále lícem dolů je náhodně rozmístěte na pole na herním plánu označená římskou číslicí „II“.

Zbývající destičky vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

Pozn.: V žádné partii hry se nepoužijí všechny místnosti „II“ – hráči nikdy nevidí přesně, které místnosti jsou na základně.

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

4] Poté postupujte stejně u destiček **místností „I“** s tím, že se vždy použijí všechny.

5] Zamíchejte všechny **žetony průzkumu základny** lícem dolů a na každou destičku místnosti ležící na herním plánu lícem dolů náhodně položte po jednom.

Zbylé žetony vraťte do krabice.

V této hře se vyskytují žetony průzkumu dvojího druhu – standardní žetony průzkumu základny a speciální žetony průzkumu povrchu. Ty se použijí pouze při hře na opačné straně herního plánu, viz str. 30.

6] Položte na herní plán a vedle něj destičky **výtahu, hlavní brány a rove-ru** podle obrázku.

7] Zamíchejte a náhodně rozmístěte **žetony energie** – 3 na pole jednotlivých sekcí na herním plánu, 1 na Výtah. Žetony s čísly 1 a 2 položte modrou stranou vzhůru (znázorňují, že v dané sekci jde proud), žetony 3 a 4 červenou vzhůru (tyto sekce jsou bez proudu).

Podrobnosti o energii viz str. 24.

8] Zamíchejte **žetony SNK** lícem dolů a náhodně je rozmístěte na všechna pole počítadla času pro ně určená.

Nepoužitý žeton vraťte do krabice.

9] **Panel laboratoře** připravte vedle herního plánu a na odpovídající místa na něm položte:

– **5 vajec vetřelců** na pole **Vejce v kokonu** (zbylé nechte připravené stranou, mohou později přijít do hry) – vejce na panelu představují vejce v kokonu v Hnízdě, které zatím nebylo objeveno;

– **3 náhodně vylosované karty slabín temnolovců**. Levou položte lícem vzhůru, ostatní lícem dolů.

Ostatní karty slabín vraťte do krabice. Na rozdíl od původní hry je první slabina od začátku objevená, ale nemůže ji hned využít každá postava.

Podrobnosti o slabínách – viz *Znalosti postav a slabiny vetřelců* na str. 23.

10] 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 dospělce** za každého hráče účastníčího se partie. Připravte si i zbývající žetony vetřelců, přijdou do hry později.

Na vhodné místo připravte rovněž **žetony mršín**, budou představovat zabité vetřelce.

11] Zamíchejte zvlášť karty každého následujícího druhu lícem dolů a vytvořte z nich dobírací balíčky:

Karty infekce, karty útoků temnolovců, karty vážných poranění, karty událostí a karty předmětů všech 4 druhů (modré **karty sestavených předmětů** není nutné míchat). Vedle balíčku karet infekce položte **skener**. Balíček **karet IT akcí** položte na vyznačené místo na herním plánu. Otočte vrchní kartu, je-li to karta „Lockdown“, otočte další a vložte ji lícem nahoru, kartu „Lockdown“ zamíchejte zpátky do balíčku. Vedle některých balíčků (viz obr. na vedlejší str.) ponechte místo na odhazovací hromádky téhož druhu.

12] Poblíž herního plánu připravte zbylý herní materiál:

- **žetony požáru,**
- **žetony poruchy,**
- **žetony hluku,**
- **kostičky munice/zranění/použití,**
- **počítadla zranění,**
- **ukazatele stavu** (k označování lehkých poranění, slizu a signálu),
- **dveře,**
- **žetony lidských mrtvol,**
- **2 bojové kostky,**
- **2 kostky hluku,**
- **2 kostky výhod,**
- **žeton začínajícího hráče.**

13] Připravte **žetony poplachu, autodestrukce a odsátí vzduchu**, mohou přijít do hry.

14] Na pole 15 počítadla času (zelené) položte **ukazatel času** červenou (neaktivní) stranou vzhůru.

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

POZOR: Na rozdíl od původní hry Nemesi se jako ukazatel času v této hře používá speciální žeton, nikoli ukazatel stavu.



12



9 LABORATOŘ VEJCE V KOKONU 20G



11



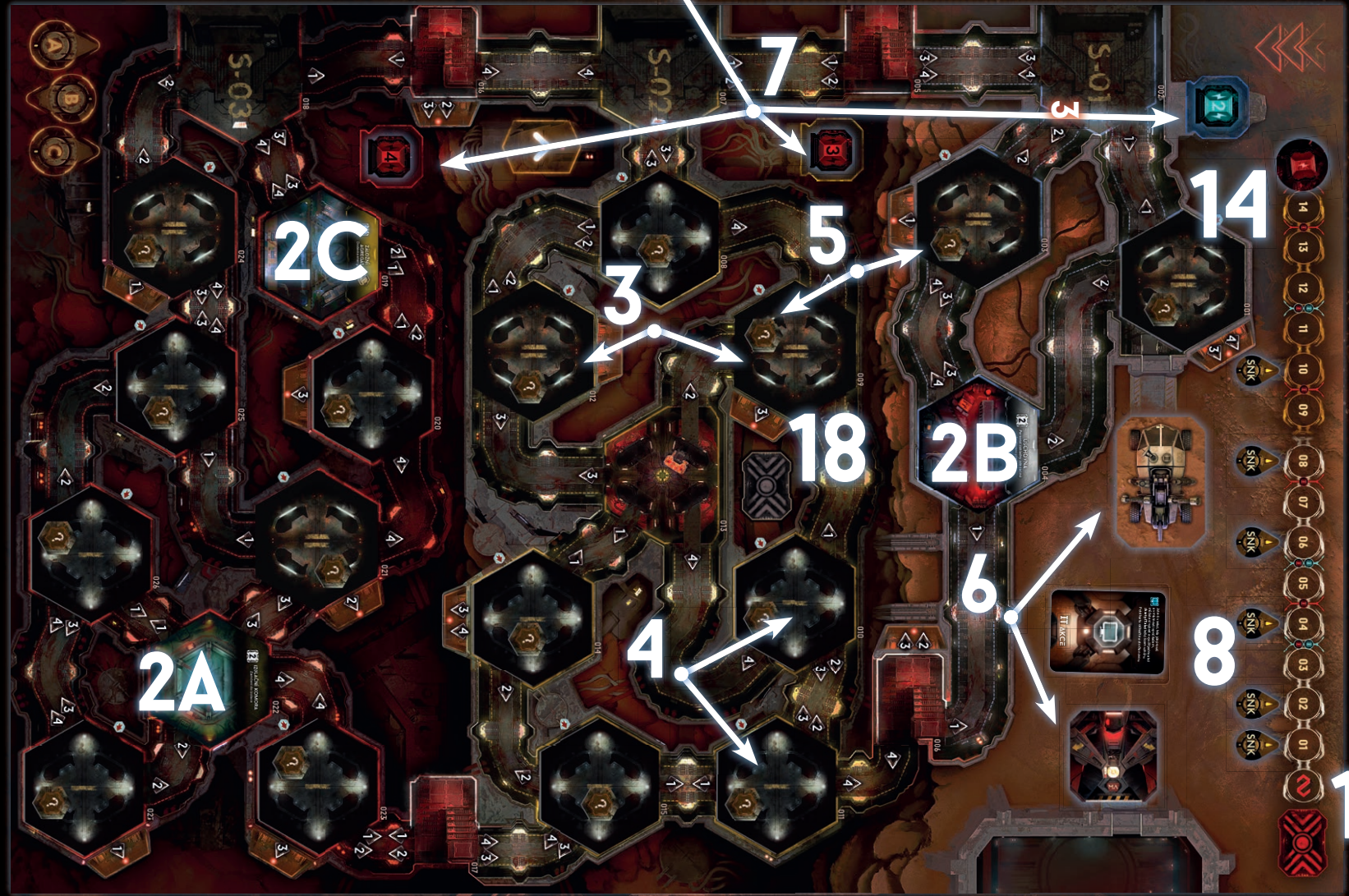
10



13



6



18



PŘÍPRAVA HRÝ: KROKY 15-21, PERSONÁL

15] Použijte tolik **přehledových karet**, **přehledových karet terminačních rozkazů** a **referenčních karet vetřelců**, kolik hráčů se bude partie účastnit, a každému hráči rozdejte náhodně po jedné (použijte vždy přehledové karty od čísla 1 do čísla odpovídajícího počtu hráčů, tj. ve hře tři hráčů karty č. 1–3 apod.).

Každému hráči bude přehledovou kartou určeno jeho pořadí při výběru postavy (viz bod 19 níže) a bude důležité i pro některé karty úkolů.

Přebývající karty ponechte v krabici.

Více o úkolech najdete na str. 10.

16] 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).

17] Z karet **úkolů osobních i služebních** vytrháte ty, které jsou určeny pro vyšší počet hráčů, než se hry bude účastnit.



Symbol počtu hráčů

Poté každý balíček zvlášť zamíchejte a každému hráči rozdejte 1 kartu osobního a 1 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 personálem, 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. 10.

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

18] Zamíchejte všechny **žetony terminačních rozkazů** a rozdejte každému hráči jeden (při hře ve dvou každému dva). Není dovoleno je ukazovat ostatním!

Jeden další žeton terminačního rozkazu položte lícem dolů na pole aktivního terminačního rozkazu vedle počítadla času na herním plánu, aniž by někdo viděl jeho lícovou stranu. To bude aktivní terminační rozkaz, zůstane tajný do konce hry.

Všechny ostatní žetony položte lícem dolů na vyznačené místo poblíž **Bezpečnostního velínu**. To je neutrální zásoba terminačních rozkazů.

Více viz str. 11.

19] 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.

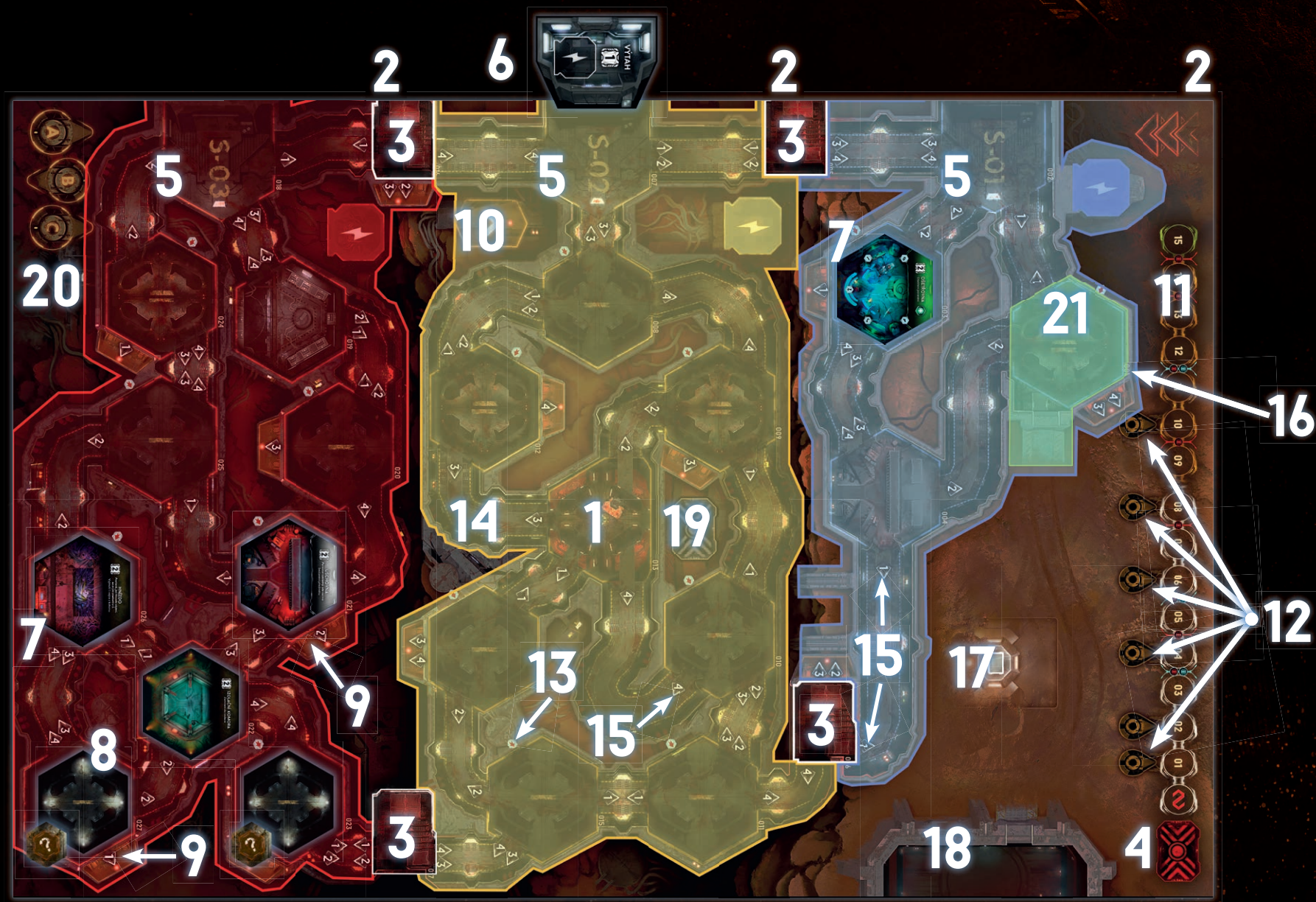
Všechny zbývající karty výběru postav můžete vrátit do krabice.

20] Každý hráč si vezme následující herní materiál:

- A) panel** svoji vybrané **postavy**,
- B) figurku** své postavy, kterou postaví na destičku příslušné místnosti na herní plán. Přeživší z lodi Nemesis začínají v Izolační komoře, všichni ostatní ve Skládišti (svou figurku můžete umístit do barevného kroužku, aby bylo názornější, kdo hraje za kterou postavu).
- Za přeživší z lodi Nemesis se považuje trosečnice, subjekt X a všechny postavy z původní hry Nemesis, budete-li hrát s nimi. Ostatní postavy jsou zaměstnanci základny.*
- C) balíček akčních karet** pro svou postavu, zamíchá ho a položí lícem dolů vlevo vedle svého panelu,
- D) kartu počátečního předmětu** (zbraň) své postavy (je-li nějakým postavou vybavena, některé postavy, např. subjekt X či trosečnice, žádný počáteční předmět nemají), kterou položí pod jedno z polí pro ruce vyznačené na dolním okraji panelu (kromě xenobioložky). Poté si vezme tolik kostiček munice, jak velký zásobník jeho zbraň má (vyznačeno na kartě zbraně),
- E) kartu speciálního předmětu** své postavy a vyloží ji pod svůj panel stranou naležato vzhůru. Tyto předměty zatím nemáte k dispozici, nejprve je budete muset v průběhu hry odemknout speciální akcí a splněním určité podmínky.
- Ostatní panely postav, karty jejich počátečních a speciálních předmětů můžete vrátit do krabice.*
- F) vpravo od svého panelu** ponechte místo na odhazovací hromádku. Sem budete odkládat svoje **použité akční karty a karty infekce**.
- G) svůj ukazatel znalostí** položí na stupnici znalostí na panelu laboratoře neověřenou stranou vzhůru (strana s prázdnou lahvičkou). Hrajete-li za člena personálu základny, položte ho na políčko 1, pokud za přeživšího z Nemesis, položte ho na políčko 3.

21] Hráč 1 obdrží **žeton začínajícího hráče**.





ODHAZOVACÍ HROMÁDKY

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

Pozn.: Během hry bude každému hráči navíc vznikat jeho vlastní odhazovací hromádka hracích karet (vpravo od jeho panelu). Tam bude odhazovat své akční karty i své karty infekce, než budou vyřazeny ze hry.

Do všech odhazovacích hromádek se karty kladou **lícem vzhůru**. Odhozené žetony se vracejí do obecné zásoby.

POPIS HERNÍHO PLÁNU

- 1) Bezpečnostní velín (speciální místnost)
- 2) sekce
- 3) Nouzové schodiště
- 4) pole aktivního terminačního rozkazu
- 5) Vstupy do výtahu (speciální místnosti)

Pozn.: Při pohybu jsou speciální místnosti vždy považovány za již prozkoumané, viz dále.

- 6) Výtah
- 7) příklady prozkoumaných místností
- 8) příklady dosud neprozkoumaných místností
- 9) příklady vstupů do servisních chodeb

- 10) pole servisních chodeb
- 11) počítadlo času
- 12) pole na žetony SNK
- 13) příklad počítadla předmětů
- 14) příklady chodeb
- 15) čísla chodeb
- 16) číslo místnosti
- 17) pole pro kartu IT akce
- 18) Bunkr
- 19) neutrální zásoba terminačních rozkazů
- 20) pole míst v nákladních kapslích
- 21) Výstupní komora (v tomto příkladu je ve hře komora 001).

CÍLE HRÁČŮ Δ KONEC HRY

CÍLE HRÁČŮ

V jedné partii hry 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 má dvě podmínky:

- 1] **Splnit úkol na kartě úkolu**, kterou jste se rozhodli si ponechat.
- 2] **Přežít** – to znamená jednu z následujících tří možností:
 - a] vaše postava musí být zamčená v Izolační komoře a základna nesmí být zničena; NEBO
 - b] se vaše postava musí evakuovat ze základny jednou z nákladních kapslí SNK; NEBO
 - c] vaše postava musí být v Bunkru.

Podrobnosti o Izolační komoře viz **Přehled místností** na str. 29.

Podrobnosti o Bunkru a SNK viz **Opuštění základny** na str. 11.

ÚKOLY PODROBNĚJI

Protože úspěšné splnění většiny úkolů předpokládá dobrou znalost hry (např. akci jednotlivých místností, pravidel pro zničení základny, funkci nákladních kapslí apod.), najdete v tomto odstavci několik rad a tipů, které by vám měly usnadnit hledání příslušných pravidel.

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 nákladní kapsli, nebo se ukrýt v Bunkru, nebo se zamknout v Izolační komoře (aniž by následně došlo ke zničení základny), jak je uvedeno výše.

POSTAVA HRÁČE X NESMÍ PŘEŽÍT

Tento úkol znamená, že daná postava nesmí být na konci partie mezi živými. Nemusíte to být přímo vy, kdo postavu zabije nějakou svojí akcí. Můžete například takovou postavu uvěznit v místnosti s požárem či vetřelcem. Nebo můžete zařídit, aby vám pomohl jiný hráč...

Vaše postava se také může evakuovat v nákladní kapsli nebo se ukrýt v Bunkru, nechat zbytek personálu na základně zachvácené nevládnutelným požárem, poruchami či nezvratně běžícím procesem autodestrukce a doufat, že všichni zahynou nebo se jim základna zhroutí na hlavu.

Podrobnosti o Izolační komoře viz **Přehled místností** na str. 29.

Podrobnosti o SNK – viz **Opuštění základny** na str. 11.

Podrobnosti o požáru viz str. 19.

Podrobnosti o autodestrukci a konci hry viz dále na této straně.

VAŠE POSTAVA MUSÍ PŘEŽÍT JAKO JEDINÁ

Hru nesmí přežít žádná jiná postava.

ŽÁDNÝ PŘEŽIVŠÍ Z NEMESIS NESMÍ PŘEŽÍT

Mezi přeživší z Nemesis patří trosečnice, subjekt X a všechny postavy z původní hry či rozšíření *Aftermath* – pokud budete hrát s nimi.

Podrobnosti o použití postav z původní hry a rozšíření *Aftermath* viz str. 30.

MUSÍTE VYSLAT SIGNÁL

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

Podrobnosti o Komunikačním terminálu viz **Přehled místností** na str. 28.

MUSÍTE OBJEVIT ALEPŇ 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.

První slabina, jejíž karta leží od začátku hry lícem vzhůru, již byla objevena během letu nyní ztroskotané lodi Nemesis (ač není od začátku partie známa všem postavám ve hře), takže ke splnění tohoto úkolu je třeba objevit **novou** slabinu v průběhu hry (tj. aby na konci hry na panelu laboratoře ležely alespoň 2 karty slabin lícem vzhůru).

Mezi vzorky patří **lidské mrtvoly, mršiny a vejce vetřelců**.

Mrtvoly vznikají po postavách méně šťastných protihráčů, mršiny po mrtvých vetřelcích. Vejce vetřelců lze nalézt v Hnízdě. Hnízdo patří mezi základní místnosti „I“ a je na herním plánu vždy, stejně jako Laborať.

Podrobnosti o slabinách vetřelců viz str. 23.

Podrobnosti o vzorcích viz str. 25.

Podrobnosti o Laboratoři a Hnízdě viz **Přehled místností** na str. 27.

HNÍZDO MUSÍ BÝT ZNIČENO

Hnízdo je zničeno, když v něm nejsou žádná vejce. V tu chvíli se na něj položí 1 kostička zranění znázorňující jeho zničení. Hnízdo patří mezi základní místnosti „I“ a je na herním plánu vždy.

Podrobnosti o Hnízdě a postupu ničení vajec viz **Přehled místností** na str. 27.

ZNALOSTI VAŠÍ POSTAVY MUSEJÍ BÝT ALEPŇ X

Žeton znalosti vaší postavy musí na **lišťě znalostí** na panelu laboratoře dosáhnout alespoň hodnoty X.

Podrobnosti o znalostech viz str. 23.

ZNALOSTI VAŠÍ POSTAVY MUSEJÍ BÝT OVĚŘENÉ

Znalosti ověříte tak, že provedete akci místnosti Archiv. Archiv patří mezi základní místnosti „I“ a je na herním plánu vždy.

Podrobnosti o žetonu znalostí viz **Znalosti postav a slabiny vetřelců** na str. 23.

VŠECHNY MÍSTNOSTI V SEKČÍCH X A Y MUSEJÍ BÝT PROZKOUMANÉ

Základna je rozdělena na tři sekce, S-01, S-02 a S-03. Tento úkol je splněn, pokud jsou na konci partie všechny místnosti v uvedených sekcích prozkoumané.

Podrobnosti o sekcích viz str. 16.

KRITICKÉ OKAMŽIKY PARTIE

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

- první střet vetřelců s personálem,
- smrt první postavy,
- odjištění Izolační komory,
- žeton autodestrukce je otočen červenou stranou vzhůru a autodestrukce je nezvratná.

PRVNÍ STŘET

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

Poté vyhodnotte 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 **Střet, boj a zranění**, str. 20.

SMRT PRVNÍ POSTAVY

V okamžiku, kdy zahyne první postava (kteréhokoli hráče), AI okamžitě otevře hlavní bránu, aby ostatní mohli uprchnout.

Hlavní brána je otevřená – vyraďte její žeton ze hry.

Podrobnosti o Hlavní bráně a Bunkru viz následující stranu.

ODJIŠTĚNÍ IZOLAČNÍ KOMORY

Jakmile ukazatel času dosáhne bílého pole na počítadle času (pole č. 8) nebo je provedením akce místnosti Bezpečnostní velin spuštěn **poplach**, Izolační komora se odjíští. Do té doby se v ní nemůže žádná postava zamknout (ale vstupovat do komory i vystupovat z ní, jakož i využívat její pasivní vlastnost lze normálně i bez odjištění).

Podrobnosti o poplachu viz následující strana.

AUTODESTRUKCE JE NEZVRATNÁ

Autodestrukce se spustí provedením akce místnosti Centrála chlazení. Jakmile ji některá postava provede, položte žeton autodestrukce žlutou stranou vzhůru na počítadlo času na pole s číslem o 3 nižším, než odpovídá aktuálnímu kolu hry (tj. mezi ukazatelem času a žetonem autodestrukce by měla být na počítadle času dvě volná pole).

Pozn.: Dokud leží žeton autodestrukce žlutou stranou vzhůru, je možné autodestrukci zastavit provedením akce místnosti Generátor.

Podrobnosti o Centrále chlazení a Generátoru viz **Přehled místností** na str. 27.

Ve fázi událostí v kole, v němž ukazatel času opustí pole s žetonem autodestrukce ležícím **žlutou stranou vzhůru**, posuňte žeton autodestrukce o další 3 pole dopředu a otočte ho **červenou stranou vzhůru**. Od tohoto okamžiku nelze autodestrukci zastavit. **Hlavní brána se otevře** (pokud byla ještě zavřená) – její žeton vyraďte ze hry.

Pozn.: Protože se žeton autodestrukce posouvá bezprostředně po posunutí ukazatele času, bude po posunu obou mezi oběma žetony jen jedno volné pole.

Ve fázi událostí v kole, v němž dosáhne ukazatel času pole se žetonem autodestrukce ležícím **červenou stranou vzhůru**, je základna zničena. Všechny postavy, jimž se nepodařilo základnu opustit, a všichni vetřelci v ní zahynou.

Pozn.: Pokud by se měl žeton autodestrukce přemístit mimo počítadlo, protože už nezbyvá dost polí, položte ho na poslední pole (s písmenem „S“). Zohlední se v rámci vyhodnocení konce hry.

POZOR! Autodestrukci lze spustit, i když se už některá postava či postavy zamkly v Izolační komoře!

Podrobnosti o autodestrukci viz str. 27.

OPUŠTĚNÍ ZÁKLADNY SYSTÉM NÁKLADNÍCH KAPSLÍ (SNK)

V případě nouze lze základnu opustit v nákladní kapsli, která je jinak určena k dopravě zásilek a materiálu mezi základnou a celoplanetárním terminálem na oběžné dráze.

NASTOUPENÍ DO KAPSELE

Postavy mohou nastoupit do kapsle provedením akce místnosti Nákladní terminál. Postava musí být v této místnosti a ukazatel času musí být právě na poli počítadla, u nějž leží žeton nákladní kapsle. Do každé kapsle se vejde jen jedna postava.

Figurku přemístíte na volné pole místa v kapsli s odpovídajícím písmenem na herním plánu. Po nastoupení do kapsle odhodte všechny karty z ruky a váš tah končí (pasujete, včetně vyhodnocení případných efektů při pasování). Ve fázi událostí pak dojde k vystřelení některé kapsle či kapslí. Bude-li to ta správná, vaše postava se evakuuje. Postav v nákladních kapslích se netýkají žádné efekty, pokud není výslovně uveden opak.

ODPÁLENÍ KAPSLÍ

Kapsle se vystřelují automaticky ve fázi událostí v kole, jemuž na počítadle času odpovídá pole s žetonem SNK. V kroku Odpálení kapslí otočte příslušný žeton SNK u počítadla času. Ten uvádí, která konkrétní kapsle se odpálí.



– Odpálí se kapsle s uvedeným písmenem. Postava v této kapsli se úspěšně evakuovala. Vyřadte příslušnou figurku ze hry, pro dotčeného hráče partie končí. Na konci partie se dozvíte, zda patří mezi vítěze. Postavy v jiných kapslích se vrátí do Nákladního terminálu s odpovídajícím písmenem a každá utrpí 1 vážné poranění.



– Postavy ve všech kapslích se úspěšně evakovaly, vyřadte příslušné figurky ze hry, hra pro dotčeného hráče končí. Na konci partie se dozvíte, zda patří mezi vítěze.



– Neodpálí se žádná kapsle. Postavy v kapslích se vrátí do Nákladních terminálů příslušných písmen a každá utrpí 1 vážné poranění.

HLAVNÍ BRÁNA A BUNKR



BUNKR A CESTA DO NĚJ

Bunkr je bezpečné místo, kam se lze ukrýt po opuštění základny. Aby ho postava úspěšně dosáhla, musejí být splněny následující podmínky:

- Postava musí být ve Výstupní komoře. Na herním plánu pro základní režim slouží jako Výstupní komora místnost 001.
- Hlavní brána musí být otevřená.
- Rover musí být na základně, NEBO postava musí mít skafandr.
- Ve Výstupní komoře nesmí být žádný vetřelec.
- Musíte provést akci opuštění základny.



AKCE OPUŠTĚNÍ ZÁKLADNY

1] Je-li na základně (tj. ve Výstupní komoře) rover a chcete-li ho využít, přemístěte ho i se svou postavou k Bunkru. Podařilo se vám úspěšně se v Bunkru ukryt, figurku postavte na pole Bunkr na herním plánu. Do roveru se vejde jen jedna postava a nemusí mít skafandr.

2] Má-li postava skafandr a nechce využít rover, proveďte hod na hluk. Objeví-li se ve Výstupní komoře vetřelec, pokus opustit základnu se nezdaří. Pokud se žádný vetřelec neobjeví, podařilo se vám úspěšně opustit základnu a dojít do Bunkru pěšky. Figurku postavte na pole Bunkr na herním plánu. Počet postav v Bunkru není omezen.

3] Jinak není možné se do Bunkru dostat a tuto akci nesmíte provést.

Pro hráče za postavu v Bunkru hra končí. Na konci partie se dozvíte, zda patří mezi vítěze.

HLAVNÍ BRÁNA

Na začátku hry je hlavní brána zavřená (její žeton leží vedle herního plánu). Dokud je zavřená, není možné se do Bunkru nijak dostat.

Hlavní brána se otevře v kterémkoli z těchto případů:

- při úmrtí první postavy,
- při použití jistých předmětů či akcí ve Výstupní komoře,
- jakmile je žeton autodestrukce otočen červenou stranou vzhůru.

Jakmile se jednou Hlavní brána otevře, nelze ji po zbytku hry nijak zavřít.

Akce, které otvírají dveře, nijak neovlivňují Hlavní bránu!

ROVER

Pojízdný rover sloužil pro pohyb personálu po povrchu planety mimo základnu. Teď se hodí pro přesun do Bunkru. Na začátku partie je rover ve Výstupní komoře. Lze jej využít při provádění akce opuštění základny popsané výše. Do roveru se vejde jen jedna postava a nemusí mít skafandr.

Použitý rover lze vrátit na základnu dálkově provedením IT akce. Rover lze též takto dálkově přemístit ze základny pryč.

Všem velitelům výzkumných zařízení,

po posledním incidentu, kdy notifikace od výtahových údržbářů vyvolala nepřiměřené vyhlazení celé laboratoře, jsme se rozhodli přijmout standardizovaný seznam kódů pro reakci na incidenty.

Následující kódy jsou přísně důvěrné – nesdělujte je personálu!

KÓD ZELENÁ – použijte jej pouze v případě, že si přejete zachránit kompletní personál vašeho zařízení. Pokynem zásahového týmu bude všechny bezpečně evakuovat. Za případný únik informací způsobený nesprávným použitím tohoto kódu ponese odpovědnost.

KÓD ŽLUTÁ – použijte jej, abyste zamezili šíření uševědicích informací. Zásahový tým identifikuje a vyřadí pracovníky s nekontrolovaným přístupem k citlivým informacím.

KÓD MODRÁ – použijte jej k záchraně pouze nejoddanějších pracovníků. Zásahový tým vyřadí všechny osoby s výjimkou pracovníků, jež v požadovaném termínu řádně vyplnili formuláře pro hlášení incidentu.

KÓD ŠEDÁ – použijte jej, abyste zabránili šíření kontaminace do dalších zařízení. Orbitální lasery zničí všechny kapsle SNK cestující z tohoto zařízení do kterýchkoli odchozích destinací.

KÓD ČERVENÁ – použijte jej po nekontrolovatelném zamoření či úplné ztrátě zařízení. Jaderná nálož odpálená z orbity zničí zařízení a vypaří všechny vzorky a kontaminanty. Vaše oběť nebude zapomenuta.

TERMINAČNÍ ROZKAZ

Terminační rozkaz znázorňuje bezpečnostní opatření platná pro situace na konci expedice. Jako první krok vyhodnocení konce hry se provede **aktivní terminační rozkaz**, který platí pro všechny postavy. Některé při tom mohou zahynout.

Je ve vašem nejvyšším zájmu během hry vylučovací metodou vydedukovat, který terminační rozkaz platí (je aktivní). Proto musíte pokud možno zjistit, které terminační rozkazy mají ostatní a jaké jsou v neutrální zásobě.

Informace o vlastním žetonu terminačního rozkazu lze poskytovat, získávat či vyměňovat, přičemž poskytované informace nemusí být pravdivé.

POZOR! Žeton aktivního terminačního rozkazu musí zůstat tajný do konce hry a za žádných okolností není dovoleno ho otáčet!

ŽETONY TERMINAČNÍCH ROZKAZŮ

Vlastní žeton si samozřejmě můžete kdykoli prohlédnout, ale nejste-li výslovně vyzváni, **NESMÍTE** jej ukazovat ostatním, stejně jako neukazujete kartu úkolu. Můžete však ostatním říkat, jaký rozkaz máte, přičemž je na nich, zda informaci uvěří. Pro přehled a usnadnění výměny informací můžete využít přehledové karty terminačních rozkazů.

Pozn.: Určité akce, například akce místnosti Archiv, vám mohou umožnit prohlédnout si něčí žeton terminačního rozkazu. V takovém případě vám ho spoluhráč ukázat musí.

Náš tip: Máte-li si vyměňovat informace o terminačních rozkazech, můžete k tomu využít např. překrytí přehledovou kartou.

ZÍSKÁVÁNÍ INFORMACÍ

Informace o terminačních rozkazech s výjimkou aktivního se dají získat různě – provedením akcí určitých předmětů, IT akcí či akce místnosti Archiv.

Podrobnosti o Archivu a IT akcích viz Přehled místností na str. 27.

Podrobnosti o předmětech viz str. 25.

Provedením IT akce se můžete podívat na všechny žetony terminačního rozkazu jednoho hráče za postavu v libovolné místnosti v téže sekci.

Provedením akce místnosti Archiv a Bezpečnostní velín se můžete podívat na některé další žetony rozkazu (v případě velína i jeden získat).

Tímto způsobem se můžete dobrat k informaci, jaký terminační rozkaz je aktivní.

Podrobnosti o sekcích viz Základna a sekce na str. 16.

SMRT POSTAVY

Pokud postava zemře, všechny její žetony terminačních rozkazů vraťte do neutrální zásoby.

POPLACH

Vydělte dvěma pořadové číslo pole, na němž je právě ukazatel času (zaokrouhlete dolů), a na pole počítadla času s takto určeným číslem položte žeton poplachu. Hra okamžitě skončí, jakmile ukazatel času pole s žetonem poplachu opustí.

Po vyhlášení poplachu (tj. provedení akce místnosti Bezpečnostní velín) se Izolační komora automaticky odjíždí. Od tohoto okamžiku se v ní mohou postavy zamknout, i když ukazatel času ještě nedosáhl bílého pole na počítadle času (pole č. 8).

Podrobnosti o Izolační komoře viz Přehled místností na str. 27.

KONEC HRÝ

Hra končí, jakmile je splněna kterákoli z následujících podmínek:



- Ukazatel času dosáhne posledního, červeného pole počítadla s písmenem „S“, NEBO má ukazatel času opustit políčko, na kterém leží žeton poplachu. V tom okamžiku do základny vtrhne záchranné komando a bez ohledu na to, jaký terminační rozkaz je aktivní, zlikviduje všechny postavy, které nejsou zamčené v izolaci.

POZOR! Větrělci přežívají. Pokud bylo vaším úkolem např. zabít královnu, svůj úkol jste nesplnili.



- Ukazatel času má opustit pole s žetonem autodestrukce ležícím červenou stranou vzhůru, NEBO jste museli umístit na herní plán 13. žeton požáru, NEBO jste museli umístit na herní plán 11. žeton poruchy. Základna exploduje a všechny postavy v ní (včetně postav v izolaci) zahynou. V tomto případě zahynou i větrělci včetně královny a je zničeno i Hnízdo, což může být pro některé úkoly zásadní.

Podrobnosti o autodestrukci viz str. 10.

- Poslední živá postava na základně (kromě postav v izolaci) zahyne, zamkne se v Izolační komoře, ukryje se do Bunkru nebo se evakuuje v nákladní kapsli. Na základně tedy nelze nic dalšího provádět.

Pokud byla zahájena autodestrukce, přesuňte ukazatel času na pole s žetonem autodestrukce. Byla-li spuštěn poplach, posuňte ukazatel času na políčko se žetonem poplachu. Neplatí-li ani jedno z toho, přesuňte ukazatel na poslední, červené pole „S“ počítadla času. Každopádně poté případech proveďte příslušné kroky dle popisu výše.

V nepravděpodobném případě, že byl spuštěn poplach i zahájena autodestrukce, se obojí počítá jako způsob ukončení hry.

Byla-li splněna alespoň jedna z výše uvedených podmínek a alespoň 1 postava přežila (zamčená v Izolační komoře, aniž by byla základna zničena, NEBO ukrytá v Bunkru NEBO evakuovaná v nákladní kapsli), přejděte k vyhodnocování podmínek vítězství pro všechny stále žijící postavy.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ



1) TERMINAČNÍ ROZKAZ

Otočte žeton aktivního terminačního rozkazu a aplikujte jeho efekt na všechny postavy, jichž se týká.

Jak bylo uvedeno, jedná se o bezpečnostní opatření po ukončení expedice, které může zahrnovat i terminaci (rozumějte likvidaci) některých osob. Proto je velice žádoucí být na toto opatření včas připraven.

Podrobnosti o terminačních rozkazech viz Opuštění základny na str. 11.



2) KONTROLA INFEKCE

Každý hráč, jehož postava je dosud naživu (zamčená v Izolační komoře, aniž by byla základna zničena, je ukrytá v Bunkru nebo se evakovala v nákladní kapsli), zkontroluje své karty infekce. Máte-li na svém panelu postavy larvu, vynechte krok A) níže a přejděte rovnou ke kroku B).

- Proveďte skenerem všechny své karty infekce (tj. v dobíracím balíčku hracích karet, v odhazovacím balíčku i v ruce). Je-li mezi nimi být jediná karta „PARAZIT“, postupujte dle bodu B. V opačném případě máte štěstí a vaše postava mimozemskou infekci nechytla.
- zamíchejte dohromady všechny své hrací karty a náhodně vyložte čtyři lícem vzhůru. Je-li mezi těmito 4 kartami 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.

Podrobnosti o skenování karet infekce viz str. 22.

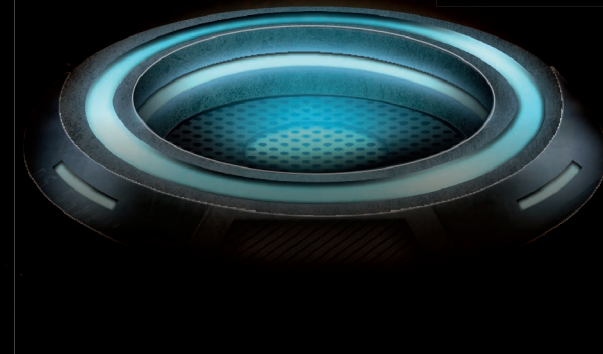


3) KONTROLA SPLNĚNÍ ÚKOLU

Všichni hráči, jejichž postavy stále ještě přežívají (po vyhodnocení terminačního rozkazu i kontrole infekce), vyloží svou kartu úkolu na stůl. Komu se podařilo splnit úkol, patří mezi vítěze hry. Stejně jako v původní hře Nemesis může být vítězů více.

VYŘAZENÍ HRÁČE ZE HRÝ PŘED KONCEM PARTIE

Hráč, jehož postava zahyne, evakuuje se, ukryje se v Bunkru nebo se zamkne v Izolační komoře, se nemůže další hry aktivně účastnit. Ač může jen přihlížet bez možnosti ovlivnit další děj, stále platí, že může ve hře zvítězit (pokud jeho postava nezahyne). I tento hráč provede na konci partie kontrolu splnění podmínek vítězství dle kroků uvedených výše.



PRŮBĚH HRY

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

Podrobnosti o cílech hráčů a konci hry viz str. 10.

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 každého kola si každý hráč dobere ze svého dobíracího balíčku do ruky tolik hracích karet, aby jich měl 5.

Máte-li si v jakémkoli okamžiku dobrat kartu a váš dobírací balíček je prázdný, zamíchejte svou odhazovací hromádku a vytvořte si z ní nový dobírací balíček. Z něj si poté doberte patřičný počet karet.

2: ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Jakmile si všichni hráči dobralí náležitý počet hracích karet, předá držitel žetonu začínajícího hráče tento žeton spoluhráči po levici.

Poznámka: 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 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, pasovat musí. 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 svou odhazovací hromádku.

Když pasujete, otočte svou přehl. kartu stranou „Pas“ vzhůru.

Pozn.: Skončí-li vaše postava na konci vašeho tahu v hořící místnosti, utrpí 1 lehké poranění. To se týká i tahu, v němž pasujete. Poté už ale po zbytek kola vaše postava další poranění ohněm neutrpí, i když další hráči ještě pokračují v tazích.

Podrobnosti o žetonech požáru viz str. 19.

Podrobnosti o akcích viz Akce na str. 14.

II: FÁZE UDÁLOSTÍ

4: ODPÁLENÍ NÁKLADNÍCH KAPSLÍ

Je-li u odpovídajícího pole počítadla času žeton SNK, otočte ho lícem nahoru. Příslušná kapsle je vystřelena (jedna, všechny nebo žádná).

Podrobnosti o SNK viz Opuštění základny na str. 11.

5: POČÍTADLO ČASU

Posuňte ukazatel na počítadle času o 1 pole doprava a proveďte následující:

- A) Pokud žeton právě opustil pole se žetonem autodestrukce či poplachu, proveďte příslušné kroky.
- B) Překročil-li ukazatel času energetický milník, vyhodnoťte jej.

Podrobnosti o autodestrukci viz Přehled místností na str. 27.

Podrobnosti o poplachu viz str. 11.

Podrobnosti o energii viz str. 24.

6: SNÍŽENÍ HLUKU

V sekcích, kde jde proud, odhodte všechny žetony hluku z chodeb sousedících s místnostmi, kde není žádná postava.

POZOR! Z pole servisních chodeb žeton hluku neodhazujte.

7: ÚTOK VETŘELCŮ

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

Podrobnosti včetně vysvětlení pojmu „v boji“ viz Boj na str. 22.

8: POPÁLENÍ VETŘELCŮ

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

Podrobnosti o zranění vetřelců viz Boj na str. 21.

Podrobnosti o požáru viz Žetony požáru na str. 19.

9: VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI

Otočte a vyhodnoťte 1 kartu události následovně:

A) Pohyb vetřelců – Všichni vetřelci odpovídající symbolům vlevo nahoře na otočené kartě události, kteří NEJSOU v boji, se přemístí do sousedící místnosti chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu vpravo nahoře na kartě události. Jsou-li na kartě dvě čísla chodeb, přemístíte všechny odpovídající vetřelce nejprve chodbou odpovídající prvnímu číslu, následně ještě o místnost dál chodbou odpovídající druhému číslu. Jedná-li se o chodbu se zavřenými dveřmi, vetřelec se nepřemístí, ale dveře zničí – položte je na bok.

Má-li vetřelec provést dva kroky a po prvním se ocitne v místnosti s postavou, svůj druhý krok neprovede. Ničí-li vetřelec při prvním kroku dveře, druhý krok také odpadá.

Podrobnosti o místnostech a chodbách viz str. 16.

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

Podrobnosti o servisních chodbách viz str. 18.

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI



1. Symboly vetřelců, kteří se budou pohybovat.
2. Číslo chodby, kudy se budou pohybovat.
3. Popis efektu události.
4. Efekt události, který platí navíc k předchozímu pro postavy ve tmě (tj. v sekcích bez proudu, pokud příslušní hráči neuplatní nějakou výjimku z efektu „ve tmě“).

B) Vyhodnocení efektu události – Po ukončení pohybu všech dotčených vetřelců (a případně všech s tím spojených efektů) proveďte kroky popsané ve spodní části karty události.

Na některých kartách události je navíc uveden dodatečný efekt týkající se pouze sekcí bez proudu. Je uveden tímto symbolem:



Podrobnosti o temnotě viz Energie na str. 24.

Poté kartu odhodte na příslušnou odhazovací hromádku, není-li v popisu efektu řečeno jinak. Pokud dojde dobírací balíček karet události (mělo by se stát jen velmi zřídka), zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový dobírací balíček karet události.

10: EVOLUCE VETŘELCŮ

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



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

Žeton larvy odložte stranou vedle herního plánu.

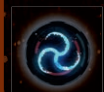


NYMFOID – Tento žeton odhodte a do sáčku vložte 1 žeton strážce.



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

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 17.



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



KRÁLOVNA – Je-li v Hnízdě nějaká postava, položte žeton královny stranou mimo sáček, umístěte do Hnízda figurku královny a vyhodnoťte střet. (Při tomto střetu nelosujete nový žeton ze sáčku, za vylosovaný žeton se považuje právě těžební žeton královny.)

Podrobnosti o střetu viz str. 20.

Pokud v Hnízdě není žádná postava (nebo Hnízdo nebylo dosud objeveno), přidejte na panel laboratoře 1 vejce z těch, které jste na začátku hry nechali stranou (když dojdou, nestane se nic). Takto postupujte, i když bylo Hnízdo už zničeno – zůstane zničené, i pokud se v něm následně nějaké vejce objeví. Žeton královny poté vrate do sáčku.



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

11: KONEC KOLA

Právě proběhlé kolo je u konce a může začít nové.

Kolo končí až poté, co je plně dokončeno vyhodnocení vylosovaného 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).

AKCE

Ve fázi hráčů mohou hráči ve svých tazích provádět akce. Je jich 5 druhů:

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

Podrobnosti o fázi hráčů viz str. 13.

NÁKLADY AKCE

S provedením každé akce jsou spojeny náklady, vyznačené číslem v symbolu akce. Číslo udává, kolik **akčních karet** musíte odhodit z ruky na svou odhazovací hromádku (licem vzhůru).

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. 22.



Symbole nákladů akce

Poznámka: Náklady akce musíte uhradit i v případě, že akce samotná byla přerušena jiným hráčem. Byla-li takto přerušena akce předmětu **na jedno použití**, kartu tohoto předmětu musíte poté odhodit.

Podrobnosti o přerušení viz akční karty.

Podrobnosti o předmětech na jedno použití viz **Vzorky a předměty** na str. 25.

POUZE V BOJI / 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.



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.

Podrobnosti o boji viz str. 20.

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):



MIMO BOJ



POHYB – Přemístíte figurku své postavy do sousedící místnosti dle pravidel pro pohyb.

Je-li vaše postava v boji, musí namísto akce pohyb provést ústup (viz dále).

Podrobnosti o pohybu viz str. 16.



OBEZŘETNÝ POHYB – Viz pohyb, jen po pohybu do prázdné místnosti neprovádíte hod na hluk (viz dále), nýbrž umístíte žeton hluku do jedné libovolné chodby do ní ústící. Leží-li žeton hluku ve všech chodbách ústících do místnosti, kam chcete postavu přemístit, 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. 16, 17 a 19.



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

Tato akce se vztahuje jen na zvedání vzorků zmíněných výše. Na zvednutí těžkých předmětů, které objevíte při prozkoumávání, není třeba provádět akci.

Podrobnosti o těžkých předmětech a vzorcích viz str. 25.



VÝMĚNA – Libovolné vyměňování předmětů mezi libovolnými postavami v místnosti, kde stojí 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 je právě na tahu. 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!



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.

Podrobnosti o sestavování předmětů viz str. 26.



V BOJI



ÚSTUP – Speciální případ pohybu, kdy vaše postava opouští místnost s vetřelcem. V tu chvíli musíte pro každého přítomného vetřelce vyhodnotit 1 útok. Ostatní pravidla pohybu platí.

Podrobnosti o ústupu viz str. 21.



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.

Na vejce, která nikdo nenese, lze střílet i mimo boj – viz **Ničení vajec** na str. 27. Podrobnosti o střelbě viz **Střet a boj** na str. 20.



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

Podrobnosti o útoku na blízko viz **Střet a boj** na str. 21.

AKCE AKČNÍCH KARET



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

Akci provedete tak, že danou akční kartu vyložíte z ruky na stůl **včetně** karet, jimiž hradíte náklady, úplně vyhodnotíte její efekt a poté odhodíte na svou odhazovací hromádku.

POZOR! Náklady udávají počet akčních karet, které musíte odhodit z ruky **NAVÍC** ke kartě, jejíž akci chcete provádět.

Uvádí-li akční karta dvě nebo více možností oddělených spojkou **NEBO**, musíte si vybrat jen jednu z nich.

POPIS AKČNÍ KARTY



Toto je akční karta postavy údržbář – vyklizení.

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

2) Náklady – při provedení této akce nemusíte odhodit žádnou další akční kartu z ruky krom samotného „vyklizení“.

3) Efekty akce

4) Spojka NEBO – uvádí dvě možnosti použití, z nichž si musíte vybrat jednu: odhodit z místnosti, kde vaše postava stojí, žeton poruchy, NEBO z ní odhodit žeton požáru.

AKCE KARET PŘEDMĚTŮ



Určité karty předmětů umožňují provedení akce popsané na kartě.

Podrobnosti o předmětech viz str. 25.

AKCE MÍSTNOSTÍ



Ve většině místností mohou postavy provádět určitou specifickou akci.

Popis všech místností a příslušných akcí viz **Přehled místností** na str. 27–29.

IT AKCE

Od začátku hry leží jedna karta IT akcí lícem nahoru. Každá postava v sekci, kde jde proud, a zároveň v místnosti s počítačem může **jako IT akci** využít jednu ze tří možností, které jsou na aktuálně platné kartě IT akce uvedeny. Po využití karty IT akce odhodte a jako novou vyložte horní kartu z balíčku.

Pokud přijde takto do hry karta „Lockdown“, hned ji vyhodnoťte.

Pozn.: Místnost s počítačem, kde leží žeton poruchy, nemá IT akci dostupnou – jako by vůbec nešlo o místnost s počítačem.

Podrobnosti o místnostech s počítačem viz **Přehled místností** na str. 27.

Podrobnosti o sekcích viz **Základna a sekce** na str. 16.

Podrobnosti o proudu viz **Energie** na str. 24.

POHYB A PRŮZKUM

Pohyb je základní činností postav v průběhu hry. Procházejí základnou 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 Bezpečnostní velín, Výtah a Schodiště také patří mezi místnosti).

Rovněž figurky vetřelců lze umísťovat výhradně do místnosti.

CHODBY místnosti spojují 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.

Jedinou výjimkou z tohoto pravidla jsou kapsle SNK a Bunkr – ty se nepovažují za místnosti, ale lze do nich umístit figurky. Viz **Opuštěná zařízení** na str. 11.

ZÁKLADNA A SEKCE

Základna je rozdělena do tří barevně odlišených sekcí, z nichž každá má svůj vlastní nezávislý elektrický okruh (výtah má také svůj vlastní, z pohledu zásobování energií se jedná o čtvrtou, oddělenou sekci). Sekce jsou pojmenovány S-01, S-02 a S-03 a na straně herního plánku pro základní režim je spojují Nouzová schodiště.

Podrobnosti o energii viz str. 24.



AKCE POHYB

Nejobvyklejší akcí k přemístění z místnosti do místnosti je POHYB.

Podrobnosti o základních akcích viz str. 14.

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 i vetřelcům i v házení předmětů – viz dále.

Podrobnosti o zavřených dveřích viz **Ukazatele a žetony** na str. 19.

Po přemístění do cílové místnosti proveďte následující kroky:

1) Pokud byla daná místnost dosud **neprozkoumaná** (destička místnosti ležela lícem dolů), otočte ji lícem vzhůru. Poté otočte lícem vzhůru i **žeton průzkumu**, který na destičce leží.

Podrobnosti o žetonech průzkumu viz násl. strana.

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 hodech na hluk viz násl. strana.

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

Strategický tip: Pohyb ve skupinách přináší výhody (při vstupu do místnosti, kde již je jiná postava, se obvykle neprovádí hod na hluk), ale i rizika – v určitých situacích 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 **obežretý pohyb**, **obchůzka** nebo **ventilační šachty**.

POZOR! Chcete-li postavu přemístit z místnosti s jakoukoli figurkou vetřelce, musíte provést ústup.

Podrobnosti o ústupu viz **Ústup postavy** na str. 21.

Podrobnosti o obežretém pohybu viz **Základní akce** na předchozí str. 14.

Podrobnosti o prohlídce základny viz akční karty dozorce.

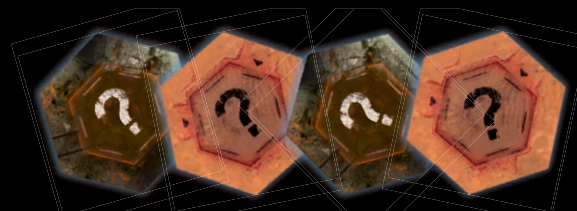
Podrobnosti o ventilačních šachtách viz akční karty trosečnice.

PŘÍKLAD POHYBU DO OBSAZENÉ MÍSTNOSTI



Trosečnice se pohybuje do místnosti, kde je dozorce. Příslušný hráč odhodí 1 akční kartu z ruky, aby uhradil náklady základní akce. Hod na hluk se neprovádí. Hod na hluk by se neprováděl ani v případě, že by v cílové místnosti byl vetřelec.

ŽETONY PRŮZKUMU



V této hře najdete dva druhy žetonů průzkumu – standardní žetony průzkumu základny a žetony průzkumu povrchu v režimu pro pokročilé.

Podrobnosti o režimu pro pokročilé viz str. 30.

Na lícové straně žetonů průzkumu najdete:

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

Při vstupu postavy do neprozkoumané místnosti postupujte takto:

1) NASTAVENÍ POČTU 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.

Výjimka: Žádný počet předmětů se nenastavuje v Hnízdě.

Podrobnosti o hledání předmětů viz akční karty hledání a **Předměty** na str. 26.



Takto natočená destička místnosti udává, že v ní lze nalézt 2 předměty, jak určuje 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“.

POZOR! Pokud byl tento žeton otočen v rámci obezřetného pohybu, stále platí, že musíte žeton hluku do jedné libovolné chodby umístit!



NEBEZPEČÍ

Při tomto pohybu **neprovádějte hod na hluk**. Do této místnosti však přemístíte 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 žeton hluku 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 a výše.

Byl-li tento žeton odhalen v rámci obezřetného pohybu, jeho efekt stále provedte.

Podrobnosti o žetonech hluku viz str. 19.

Podrobnosti o servisních chodbách viz str. 18.

Podrobnosti o boji viz str. 20.



SLIZ

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

Podrobnosti o slizu viz str. 19.



POŽÁR

Do této místnosti umístěte žeton požáru.

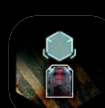
Podrobnosti o žetonech požáru viz str. 19.



PORUCHA

Do této místnosti umístěte žeton poruchy.

Podrobnosti o žetonech poruchy viz str. 19.



DVEŘE

Do chodby, kterou se vaše postava do této místnosti přemístila, umístěte (zavřené) dveře.

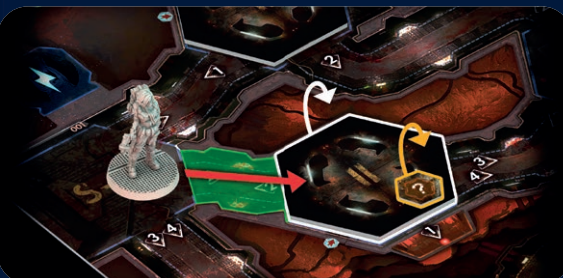
Podrobnosti o dveřích viz str. 19.

Po vyhodnocení příslušného efektu vyřadte 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 Hnízdě ani Kontaminované místnosti se nevyhodnocuje efekt porucha, protože v nich žeton poruchy nikdy být nemůže.

PŘÍKLAD POHYBU DO NEPROZKOUMANÉ MÍSTNOSTI

Trosečnice se pohybuje z výtahu do neprozkoumané místnosti (zvýrazněno červenou šipkou). Hráč za trosečnici odhodí z ruky jednu libovolnou akční kartu, aby uhradil náklady akce pohyb, a poté otočí destičku místnosti i žeton průzkumu (zvýrazněn žlutě) lícem nahoru.



Trosečnice objevila Archiv. Žeton průzkumu udává, že je třeba do místnosti položit žeton poruchy a že zde lze nalézt 3 předměty. Destičku místnosti tedy hráč za trosečnici natočí tak, aby číslo 3 lícovalo se symbolem předmětů na herním plánu (zvýrazněno červeně). Poté provede hod na hluk.



PŘÍKLAD POHYBU DO PRÁZDNÉ MÍSTNOSTI



Trosečnice se pohybuje do prázdného Archivu. Při hodu na hluk padne 2, takže příslušný hráč položí žeton hluku do chodby s číslem 2 (zvýrazněno červenou šipkou).

Pokud by v této chodbě už žeton hluku ležel, musel by hráč namísto umístění žetonu hluku vyhodnotit střet s vetřelcem. Naštěstí pro trosečnici je zatím klid. Zatím. (I v tomto případě příslušný hráč již odhodil 1 akční kartu z ruky, aby mohl akci pohyb provést.)

HOD NA HLUK



Celou základnou se ozývá ruch a šramot. Někdy jsou to stroje, jindy vetřelci...

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

Přemístíte-li svou postavu do místnosti, kde není jiná figurka, hodte kostkou a vyhodnoťte výsledek hodu:



VÝSLEDEK 1, 2, 3 ČI 4:

Umístěte žeton hluku do chodby ústící do dané místnosti, jejíž číslo odpovídá výsledku hodu (včetně servisních chodeb, pokud sem ústí).

Podrobnosti o servisních chodbách viz následující strana.

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

Podrobnosti o střetu viz str. 20.

Podrobnosti o žetonech hluku viz str. 19.



NEBEZPEČÍ

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

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

Podrobnosti o dveřích viz str. 19.

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).

Podrobnosti o servisních chodbách viz následující strana.

Podrobnosti o boji viz str. 20.



KLID

Nic se nestane. Žádný žeton hluku nikam 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 vidíme, že ve dvou chodbách ústících do Strážnice leží žetony hluku: jeden v chodbě č. 4 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 události). Pokaždé když se má vetřelec pohnout, pravidla určí, jak a kam. 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.

SERVISNÍ CHODBY

Síť servisních chodeb, využívající přirozené podzemní tunely a jeskyně, se táhne křížem krážem pod celou základnou. Tehdy při výstavbě se zdálo, že ušetřit za vrtání pod zemí je skvělý nápad - teď to ale znamená, že jeskyně propojují téměř každou místnost základny a nezemské hrůzy se mohou vynořit kdykoli a odkudkoli.



1 – pole servisních chodeb
2 – příklady vyústění servisních chodeb do místností.

Vyústění servisních chodeb (vyskytují se pouze v některých místnostech) i pole servisních chodeb jsou pro postavy nepřístupné. Jinak pro servisní chodby platí ostatní obvyklá pravidla pro chodby.

TODO: Akční karta [Vents...] z balíčku trosečnice, akce místnosti Vchod do jeskyně a akce předmětu Mapa jeskyně 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. 20.

Do servisních chodeb se nikdy neumísťují dveře.

Pokud vstoupí vetřelec do ústí servisní chodby, zmizí v jeskyních pod základnou – odstraňte jeho figurku z herního plánu, odhoďte všechny jeho žetony zranění a vraťte jeho žeton do sáčku na vetřelce. Pokud ležel na poli servisních chodeb žeton hluku, neodstraňujte ho.

NOUZOVÁ SCHODIŠTĚ



Místnosti propojující sekce se nazývají Nouzová schodiště. Samy o sobě jsou vždy ve tmě a žádná akce místnosti jim nepřísluší.

Pohyb mezi sekcemi bez zdroje světla (jako např. zářící tyč nebo svítilna) může být smrtelně nebezpečným nápadem.

Podrobnosti o tmě viz Energie na str. 24

Podrobnosti o zářící tyči a svítilně viz karty předmětů.

Na Nouzové schodiště je možné umístit žeton poruchy, což nemá jiný význam než snížení počtu těchto žetonů v obecné zásobě (čímž se přiblíží zničení základny).

Podrobnosti o žetonech poruchy viz str. 19.

Nouzová schodiště nepatří do žádné sekce, takže např. události týkající se konkrétních sekcí se nikdy netýkají schodišť.



ŽETONY A UKAZATELE



ŽETONY HLUKU

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

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 17.



SLIZ

Zasažení postavy slizem se označuje pomocí ukazatele stavu na panelu postavy. Pro tuto postavu se efekt „Klid“ (u žetonu průzkumu a u hodu na hluk) považuje za „Nebezpečí“.

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 17.

Každá postava může být v jednom okamžiku zasažena slizem pouze jednou. Má-li být zasažena slizem postava, která už zasažena 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 Dekontaminační sprcha (viz Přehled místností).



ŽETONY POŽÁRU

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

1. způsobují lehké poranění postavě v hořící místnosti,
2. způsobují zranění vetřelcům v hořící místnosti,
3. mohou způsobit zničení základny.

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

Připomínáme, že v jednom tahu lze buď provést 2 akce, nebo jen 0 či 1 akci a poté pasovat.

Postavy utrpí toto poranění až po ukončení všech akcí daného tahu. Pasujete-li, utrpí vaše postava ještě poranění, ale další váš tah v tomto kole už neproběhne a tahy ostatních hráčů na poranění vaší postavy nemají vliv (začne-li místnost hořet později, vaši postavu nepopálí).

Podrobnosti o lehkých poraněních viz str. 23.

Podrobnosti o tahu hráče viz Fáze hráčů na str. 13.

ad 2. Každý vetřelec v hořící místnosti na konci fáze události v kroku 6 (popálení vetřelců) utrpí 1 zranění. Poté zkontrolujte jeho kondici.

Podrobnosti o zranění vetřelců viz Střet a boj na str. 21.

ad 3. V celé hře je celkem 12 žetonů požáru. Pokud byste měli na herní plán umístit třináctý, základna exploduje, všechno v ní (vetřelci i postavy, včetně zamčených v izolační komoře) zahyne a hra končí. Bunkr není součástí základny.

POZOR! V důsledku efektu některých karet událostí se může požár rozšířit do sousedících místností nebo způsobit poruchy, nepodceňujte proto raději žádný požár!

Podrobnosti o konci hry viz str. 12.

V každé místnosti může v jednom okamžiku ležet maximálně 1 žeton požáru. Pokud do téže místnosti máte umístit druhý žeton požáru, nestane se nic. I dosud neprozkoumaná místnost může být hořící (např. v důsledku efektu karty událostí).

Odhozený žeton požáru se vrací do obecné zásoby.

I v hořící místnosti lze hledat předměty či použít akci místnosti, není-li výslovně uvedeno jinak.



ŽETONY PORUCHY

Žetony poruchy mají dvojí funkci:

1. znemožňují provedení akce místnosti,
2. mohou způsobit zničení základny.

ad 1. Akci místnosti s žetonem poruchy nelze provést. Akci hledání je však v takové 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 Kontaminované místnosti.

Žeton poruchy může být umístěn do místnosti (kromě efektu žetonů průzkumu) i jinak, např. v důsledku efektu karet událostí či akcí. Znemožňují i provedení akcí speciálních místností jako Skladště, Izolační komora, Bezpečnostní velin či Vstup do výťahu.

V případě Izolační komory nemá tento žeton vliv na postavy, které se již zamkly do izolace.

2) V celé hře je celkem 10 žetonů poruchy. Pokud byste měli na herní plán umístit jedenáctý, základna exploduje, všechno v ní (vetřelci i postavy včetně zamčených v Izolační komoře) zahyne a hra končí. Bunkr není součástí základny.

Podrobnosti o podmínkách konce hry viz str. 12.

V každé místnosti může v jednom okamžiku ležet maximálně 1 žeton poruchy. Pokud máte do místnosti umístit druhý žeton poruchy, nestane se nic. **POZOR!** Žeton poruchy **NE-LZE** umístit do dosud neprozkoumané místnosti (např. v důsledku efektu karty událostí).

Odhozený žeton poruchy se vrací do obecné zásoby.



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

Podrobnosti o místnostech s počítačem viz str. 27.



DVEŘE

Dveře umísťte výhradně do chodeb. V každé chodbě mohou být v jednom okamžiku maximálně 1 dveře.

Dveře a žetony hluku se vzájemně neovlivňují.

Dveře v chodbě mohou být ve třech stavech: otevřené, zavřené a zničené. Stav dveří může ovlivnit řadu 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).

Podrobnosti o hodu granátu viz karta předmětu granát.

Pokusí-li se vetřelec o pohyb chodbou se zavřenými dveřmi, zůstane, kde byl, ale dveře zničí. Toto se týká i vetřelců přesouváných v důsledku efektu „Nebezpečí“ (tj. po hodu na hluk či dle žetonu průzkumu).

Podrobnosti o pohybu vetřelců viz str. 18, Fáze událostí na str. 13 a Útěk vetřelců na str. 21.



• 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.



• 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 důležitý taktický význam, které dveře zvolíte – zničené dveře však přemístit 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.

Dveře nijak neovlivňují nasazování figurek vetřelců na herní plán.



STŘET, BOJ A 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. 17.

První střet je jedním z kritických okamžiků partie, kdy si každý hráč musí zvolit jednu z karet úkolů a druhou odhodit.

Podrobnosti viz *Kritické okamžiky partie* na str. 10.

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 vyhodnotíte 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 jedno nebo dvě čísla. Modré (nižší) číslo platí pro působení v osvětlených sekcích, červené (vyšší) pro působení v sekcích bez proudu.
- Podrobnosti viz *Žetony vetřelců* níže.
- 3) **Umístěte do dané místnosti figurku vetřelce** odpovídající symbolu na vylosovaném žetonu. Přehled symbolů je uveden na panelu laboratoře.
 - 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 (například vstoupí-li vetřelec do servisních chodeb).

Podrobnosti o pohybu vetřelců viz *Fáze událostí* na str. 13.

ŽETONY TEMNOLOVCŮ

V této hře jsou na mnoha žetonech vetřelců uvedena dvě čísla, jedno pro sekce bez proudu (místnosti ve tmě) a druhé pro sekce, v nichž proud jde (a místnosti jsou osvětlené). Přepadové útoky temnolovců jsou zkrátka ve tmě mnohem smrtelnější a je těžší se před nimi krýt. Všechna ostatní pravidla platí stejně jako v původní hře.

Podrobnosti viz *Energie* na str. 24.



Když pro účely přepadového útoku porovnáváte číslo na žetonu s počtem hracích karet v ruce hráče, platí:

první, **nižší** číslo v sekcích, kde proud **jde**,
druhé, **vyšší** číslo v sekcích **bez proudu**.

PŘEPADOVÝ ÚTOK

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

Podrobnosti o útoku vetřelců viz *Střet a boj* na str. 22.



PRÁZDNÝ ŽETON

Je-li žeton vetřelce vylosovaný v rámci střetu prázdný, umístěte do každé chodby ústící do dotčené místnosti po 1 žetonu hluku (případně včetně servisních chodeb, pokud sem ústí servisní chodba). 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 dopřelce, 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



Trosečnice se pohybuje ze Vstupu do výtahu 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 trosečnici 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. 2 a 3. V této sekci jde proud, takže platí č. 2. Hráč za trosečnici má v té chvíli v ruce pouze 1 hrací kartu. Nejprve nasadí do místnosti figurku dospělého, a protože má v ruce málo hracích karet, hned vyhodnotí přepadový útok nového dospělého na trosečnici – otočí a vyhodnotí kartu útoku vetřelce (podrobnosti viz dále).

BOJ

Kdykoli je v jedné místnosti zároveň alespoň jedna postava a alespoň jeden 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 na blízko a/nebo provést ústup. Vetřelec provede útok na postavu ve fázi událostí.

Postavy v boji nesmějí provádět akce místnosti a některé základní akce či akce karet – viz *Pouze v boji / pouze mimo boj* na str. 14.

Podrobnosti o fázích kola viz str. 13.

Podrobnosti o útoku vetřelců viz *Útok vetřelců* na str. 22.



ÚTOK POSTAVY NA VETŘELCE

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

AKCE STŘELBA – Postava může útočit pouze na vetřelce v téže místnosti. Je-li vybavena zbraní a tato zbraň je nabitá 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 **vejce, larva** nebo **nymfoid**, utrpí 1 zranění, ostatní vetřelce střela mine.



– Je-li cílem střelby **vejce, 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 *Vzorky a předměty* na str. 25.

Podrobnosti o zranění a zabití vetřelců viz následující strana.

KOSTKA VÝHOD

Kostka výhod je speciální bojová kostka. Veškeré efekty týkající se hodů bojovou kostkou (např. možnost hod opakovat apod.) platí i pro kostku výhod. V boji v sekcích, kde jde proud, musíte házet kostkou výhod namísto standardní bojové kostky. Na kostce výhod jsou dvě nové kombinace symbolů:



– Pokud odhodíte 1 akční kartu, vetřelec libovolného typu **utrpí 1 zranění**.



– Vetřelec libovolného typu **utrpí 1 zranění**. Pokud odhodíte 1 akční kartu, vetřelec utrpí **další 1 zranění**.






Výsledek se pro žádný účel nepočítá jako ani bez ohledu na to, zda jste kartu odhodili či nikoli.

POZOR! Kostku výhod nelze použít v boji na blízko.

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

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

Výsledky hodu kostkou:

-  – Cíl jste minulí a vaše postava utrpí 1 vážné poranění.
-  – Je-li cílem útoku **vejce**, **larva** nebo **nymfoid**, utrpí 1 zranění. Pokud ne, cíl jste minulí a vaše postava utrpí 1 vážné poranění.
-  – Je-li cílem útoku **vejce**, **larva**, **nymfoid** nebo **dospělec**, utrpí 1 zranění. Pokud ne, cíl jste minulí 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 umlátit páčidlem.

Podrobnosti o zranění a zabití vetřelců viz dále na této straně.
Podrobnosti o vážných poraněních viz str. 23.

PŘÍKLAD BOJE



Trosečnice útočí na vetřelce svou útočnou puškou. Hráč nejprve odhodí 1 akční kartu z ruky, aby mohl akci provést, poté odhodí z karty pušky 1 kostičku munice a hodí bojovou kostkou. Padne 6, ale na kartě pušky je uvedeno, že kdykoli způsobíte alespoň 1 zranění, utrpí cíl útoku 1 zranění navíc. Vetřelec utrpí 3 zranění! K jeho figurce položte 3 kostičky zranění. Poté zkontrolujte kondici vetřelce. Otočte vrchní kartu útoku vetřelce a porovnejte číslo v „krvavém“ symbolu odolnosti s počtem kostiček zranění vetřelce. Je-li číslo vyšší, vetřelec dosud odolává. Toto pravidlo je podrobně popsáno na této straně dále.

ÚSTUP POSTAVY

Postava se může také pokusit ustoupit z boje přemístěním do sousedící místnosti (prozkoumané či neprozkoumané). Ústup se provádí jako standardní akce **pohyb**, ale před přemístěním figurky postavy je nutné nejprve vyhodnotit 1 útok za každého přítomného vetřelce.

Podrobnosti o útoku vetřelců viz str. 22.

Je-li v místnosti, z ní ustupujete, vetřelců více, vyhodnoťte 1 útok za každého v libovolném pořadí.

Přežije-li postava, přemístěte figurku do cílové místnosti za dodržení všech obvyklých pravidel pro pohyb (hod na hluk, u neprozkoumané místnosti vyhodnocení efektu žetonu průzkumu atd.).

Pokud postava zahyne, položte žeton lidské mrtvoly do místnosti, odkud se pokoušela ustoupit (sem také položte všechny případné vzorky, které vaše postava nesla a při úmrtí upustila – ostatní předměty včetně zbraní a jejich munice jsou ztraceny, ty vyřadte ze hry).

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 trosečnice způsobila vetřelci zranění, pokouší se ustoupit. Příslušný hráč odhodí akční kartu z ruky (náklady akce ústup) a míří ke Vstupu do výtahu.

Předtím je však třeba vyhodnotit útok vetřelce. Hráč otočí vrchní kartu útoku vetřelce. Je to hryznutí se symbolem nymfoida. Útok trosečnice zasáhne a způsobí jí 1 vážné poranění. Hryznutá a vážně poraněná trosečnice ustoupí do místnosti Vstup do výtahu.

Zoufalé situace vyžadují zoufalé činy. Kus kovové trubky, těžký nástroj, pažba pušky – cokoli se může stát improvizovanou zbraní. Tyto neznámé životní formy jsou ovšem na blízko nebezpečnější než na dálku. Člověku stačí jednou minout a může si z boje odnést úraz s doživotními následky nebo ještě něco horšího: cizáckou larvu v břiše jako suvenýr.

ZRANĚNÍ A ZABITÍ VETŘELCŮ





Symbol odolnosti



Žeton mršiny

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 dobíracího balíčku karet útoků vetřelců 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 nahradte 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 dobíracího balíčku a čísla v symbolech odolnosti sečtete. S tímto součtem porovnejte počet kostiček zranění vetřelce. Dále postupujte dle předchozího odstavce.

Poznámka: Symbol odolnosti vyjadřuje kondici vetřelce, která může v případě jednoho a téhož vetřelce kolísat v závislosti na otočených kartách. Po každém úspěšném útoku otočte novou kartu (nikoli jen jednou za tah).

Pokud vám takové řešení více vyhovuje, můžete počítat zranění vetřelce na počítadlech namísto pokládání kostiček k figurce. S počítadlem může být snazší figurku vetřelce přesouvat mezi místnostmi.



Symbol útoku 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 předšlého odstavce) otočíte alespoň jednu kartu útoku vetřelce, na které je symbol útoku, 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). Symbol vetřelců na kartě událostí nehraje v tomto případě roli. S vetřelcem samozřejmě přemístěte i všechny jeho kostičky zranění. Pouze v případě, že vetřelec uteče do servisní chodby, jeho kostičky zranění odhodte. Tuto kartu událostí odhodte bez dalšího efektu.

Královna a strážci utečou, pokud na kterékoli ze 2 otočených karet útoku je symbol útoku.

Podrobnosti o kartách událostí viz str. 13.

ÚTOK VETŘELCŮ

K útoku vetřelce může dojít ve třech případech:

- Přepadový útok (při střetu, tj. nasazení figurky na plán) – viz str. 20.
- Útok vetřelců ve fázi události – viz str. 13.
- Ústup postavy – viz str. 21.

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. V případě **přepadového útoku** je to postava hráče, v důsledku jehož akce došlo ke střetu.

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

V **ostatních případech** platí, že je-li postava v dané místnosti více, útočí vetřelec vždy na postavu hráče, který má v ruce nejméně hracích karet (včetně karet infekce!), v případě shody na postavu začínajícího hráče nebo hráče jemu nejbliž po směru hodinových ručiček.

2. Otočte vrchní kartu z balíčku karet útoků vetřelců:

- Je-li na ní uveden symbol útočícího vetřelce, vyhodnotte efekt na ní uvedený.

Na určitých kartách útoků vetřelců je uveden dodatečný efekt, který platí pro útok ve tmě (v rámečku se symbolem ). Ten také provedete pouze v případě, že je na kartě symbol útočícího vetřelce.

- Pokud na kartě symbol útočícího vetřelce není, útok mine.

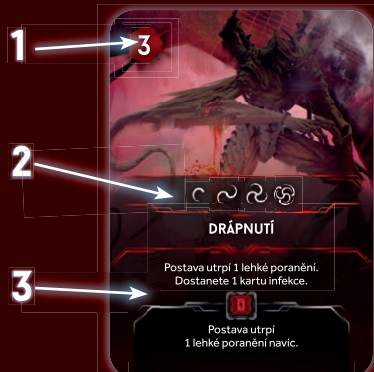
Přehled symbolů vetřelců viz panel laboratoře.

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

Podrobnosti o tmě – viz Energie na str. 24.

Po vyhodnocení útoku kartu útoku vetřelce odhodte. Dojde-li dobírací balíček karet útoků vetřelců, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.

POPIS KARTY ÚTOKU TEMNOLOVCE



1. Symbol odolnosti. Má význam výhradně při vyhodnocování kondice vetřelce.

2. Symboly vetřelců. Je-li symbol útočícího vetřelce uveden na kartě, vyhodnotí se efekt karty, jinak útok mine (včetně případného silnějšího efektu pro útok ve tmě). Toto platí pro všechny případy, kdy vetřelec může útočit.

3) **Efekt karty útoku.** V tomto příkladě utrpí postava, na niž byl útok veden, 1 lehké poranění a hráč dostane 1 kartu infekce. Probíhá-li útok ve tmě, utrpí postava další 1 lehké poranění.

UCHYCNÍ LARVY

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

- odstraňte figurku útočící larvy z herního plánu a pokud není na panelu napadené postavy larva, postavte ji tam (jinak ji vraťte do zásoby),
- dotčený hráč každopádně dostane do odhazovacího balíčku 1 novou kartu infekce.

KARTY INFEKCE



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

Máte-li dostat novou kartu infekce (lhostejno, jak přesně), doberte si ji z **dobíracího balíčku karet infekce a odhodte ji na svou odhazovací hromádku 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. Jediným jejich benefitem je, že se počítají do počtu karet v ruce při vyhodnocování přepadového útoku vetřelce. Když pasujete, smíte je odhodit.

Na 7 z celkových 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!

Pozn.: Některé karty události vás mohou přimět skenovat své karty infekce.

Podrobnosti o úkolech hráčů a podmínkách vítězství viz str. 10 a 12.

SKENOVÁNÍ A ZBAVOVÁNÍ SE KARTY INFEKCE



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

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

Zasuňte kartu infekce do skeneru tak, abyste přes **červené transparentní okénko** viděli barevné pole karty. Pokud se v textovém poli objeví slovo „PARAZIT“, je karta infekční, pokud ne, 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 si karty infekce, kterých se **nezbavujete**, ponechte ve svém balíčku hracích karet.

Karty infekce, kterých se **zbavujete**, dejte dospodu dobíracího balíčku karet infekce.

Podrobnosti o akcích místností viz Přehled místností na str. 27.

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

INFIKACE POSTAVY

- Všechny infekční karty „PARAZIT“ si ponechte v ruce.
- Pokud nyní na panelu vaší postavy 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.

PŘÍKLAD SKENOVÁNÍ KARTY INFEKCE



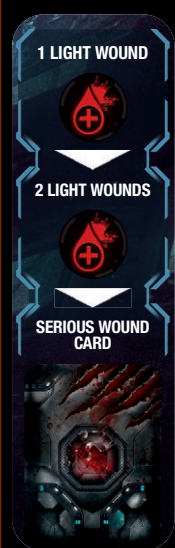
Údržbář provádí akci **oddech**, která předepisuje prověřit skenerem všechny karty infekce v ruce. Příslušný hráč použije skener a zjistí, že údržbář chytí infekci a v jeho útroběch sídlí zárodek vetřelce. Kartu (případně karty) „PARAZIT“ si hráč bere zpět do ruky a na panel své postavy umístí figurku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



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

PORANĚNÍ A SMRT POSTAV

Postavy mohou utrpět poranění lehká a vážná.



LEHKÉ PORANĚNÍ

Lehká poranění postavy značí ukazatel stavu na stupnici poranění na jejím panelu.

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 (což značí **2 lehká poranění**). Jakmile utrpí třetí, odhodte ukazatel ze stupnice a postava utrpí **1 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.

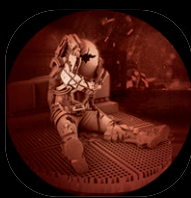
Efety jsou různé, každý je popsán přímo na kartě vážného poranění.

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

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. Zabíjí postava upustí v dané místnosti všechny vzorky, které případně nesla. Všechny předměty a zbraně zabité postavy včetně munice jsou vyřazeny ze hry.

Podrobnosti o vzorcích viz str. 25.



OBVÁZÁNÍ A LÉČENÍ PORANĚNÍ

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

OBVÁZÁNÍ VÁŽNÉHO PORANĚNÍ – Otočte kartu vážného zranění rubem vzhůru. Od tohoto okamžiku její efekt neplatí, ale stále se počítá do limitu maximálně 3 vážných poranění (viz výše).

VYLÉČENÍ – Lehké poranění: Posuňte ukazatel stavu na stupnici poranění na panelu své postavy o 1 pole zpět (případně jej odhodte),

Obvázané vážné poranění: Odhodte kartu obvázaného vážného poranění (ležící lícem dolů u vašeho panelu postavy), viz efekt příslušné akce. Neobvázané vážné poranění vyléčit nelze.

Podrobnosti o předmětech viz str. 25.

ZNALOSTI POSTAV A SLABINY VETŘELCŮ

ZNALOSTI POSTAV

Získávání znalostí znázorňuje, jak se postavy postupně dozvídají stále více informací o novém druhu vetřelců a nabývají zkušeností z boje s nimi. Jejich individuální úroveň se zaznamenává na stupnici znalostí. Dosažení určitého stupně vám poskytne větší výběr akčních karet nebo karet předmětů, např. akční karty *feromony* nebo karty předmětu *čínidlo*.

Znalosti můžete získat provedením následujících akcí:

- Analýzou vzorku v Laboratoři nebo použitím předmětu *přenosný analyzátor* – takto se znalosti vaší postavy zvýší o 3. Analyzovaný vzorek poté položte na panel laboratoře nebo odhodte (viz dále).
- Provedením určité IT akce – takto se znalosti zvýší o 1.
- Objevením Hnízda se znalosti postavy zvýší o 1.
- Provedením akce místnosti Archiv – znalosti se zvýší o 2 a zároveň jsou ověřeny.
- Použitím určitých předmětů či provedením určitých akcí – míra zvýšení znalostí je vždy popsána na příslušné kartě.

Podrobnosti o akčních kartách viz Akce na str. 14.

Podrobnosti o předmětech viz str. 25.

OVĚŘENÍ ZNALOSTÍ

Své znalosti si vaše postava může ověřit provedením akce místnosti Archiv, čímž zároveň dojde k jejich zvýšení o 2. Ověřené znalosti znázorníte tak, že otočíte svůj žeton znalostí stranou „ověřeno“ vzhůru.

Po ověření znalostí své postavy už znovu nemůžete provést akci místnosti Archiv. Určité úkoly vyžadují, aby znalosti vaší postavy byly ověřené.



Žeton znalostí –
strana „neověřeno“

Žeton znalostí –
strana „ověřeno“

Podrobnosti o Archivu viz Přehled místností na str. 27.

SLABINY VETŘELCŮ

Během přípravy hry jste položili 3 náhodně vylosované karty slabiny vetřelců na příslušná místa na panelu vetřelců – jednu lícem nahoru, zbylé lícem dolů. První slabina je už od začátku hry objevená, v průběhu hry budete mít příležitost objevit i zbylé dvě. Znázorňuje to postupně získávané vědomosti personálu o mimozemské formě života, která základnu zamořila.

K objevení slabiny vetřelce je nutné, aby postava provedla akci místnosti Laboratoř (nebo použila předmět, který výslovně umožňuje totéž) a použila k tomu vzorek jednoho z těchto tří druhů: lidská mrtvola, vejce, mršina.

Podrobnosti o Laboratoři viz Přehled místností na str. 27.

Podrobnosti o vzorcích viz Předměty a vzorky na str. 25.

Po provedení analýzy vzorku položte žeton daného vzorku na první dosud volné pole nad kartami slabiny a danou kartu slabiny otočte lícem vzhůru. Pokud ovšem žeton tohoto typu vzorku již na panelu laboratoře leží, právě analyzovaný vzorek vyřadte ze hry.

Objevené slabiny mění určitá pravidla hry – usnadní boj s vetřelci, ale jen postavám se znalostmi na dostatečné úrovni (3, 5 resp. 8). Dokud postava nemá požadovanou úroveň znalostí, nemůže výhody dané objevenou slabinou využít.

POZOR! Dvě postavy, subjekt X a trosečnice, začínají hru se znalostmi 3, takže mohou hned od začátku využívat výhody dané první objevenou slabinou.

Přestože není možné objevit slabinu další analýzou téhož druhu vzorku, je možné jej analyzovat pouze za účelem zvýšení znalostí své postavy.

POZOR! Jeden z rozdílů mezi Nemesis a Nemesis Lockdown je, že v této hře je vzorek vždy analýzou zničen.

PŘÍKLAD OBJEVENÍ SLABINY VETŘELCŮ



Trosečnice provedla akci místnosti Laboratoř a analýzou vejce objevila druhou slabinu vetřelců. To znamená, že k objevení poslední slabiny je zapotřebí analyzovat buď mršinu vetřelce, nebo lidskou mrtvolu.

ENERGIE



Žeton času –
neaktivní strana



Žeton času –
aktivní strana

Na začátku hry jde ve valné části základny proud, ale jeho dodávka rychle klesá. To znázorňuje žeton času červenou (neaktivní) stranou nahoru – záložní agregát není v provozu.



Sekce
bez proudu



Sekce,
kde proud jde

V sekcích označených žetonem energie modrou stranou vzhůru proud jde. V těchto sekcích platí tato 4 pravidla:

- 1) Hráči musejí při provádění akce střelba házet kostkou výhod namísto bojovou kostkou.
- 2) V místnostech s počítacem je možné provádět IT akce.
- 3) Postavy v místnostech této sekce jsou na světle.
- 4) Žetony hluku se v této sekci ve fázi událostí odstraňují.

Podrobnosti o kostce výhod viz str. 20.

Podrobnosti o IT akcích viz str. 15.

TMA

Postavy v sekcích bez proudu jsou ve tmě a platí pro ně příslušné efekty, pokud nějaký předmět či jiný efekt výslovně neuvádí, že jsou na světle.

Efekty působící na postavy ve tmě jsou uvedeny na kartách událostí, útoků vetřelců, žetonech vetřelců apod.

Na postavy na světle žádné tyto efekty nepůsobí, ať už jsou na světle jakýmkoli způsobem.

ŽETONY TEMNOLOVCŮ



Při střetu platí pro postavy na světle modré (nižší) číslo, pro postavy ve tmě číslo červené (vyšší).

Podrobnosti o žetonech temnolovců viz str. 24.

OBNOVENÍ DODÁVKY PROUDU

V sekci S-03 je místnost Záložní agregát, jehož lze využít pro obnovení dodávky proudu v základně. Nevydrží dlouho, ale může to stačit na splnění úkolu nebo opuštění základny. Tato místnost má tři funkce:

1. Dodává proud do určitých sekcí základny.
2. Umožňuje nové rozmístění žetonů energie.
3. Zpomaluje proces úplného výpadku světla v základně.

Další zdroj energie poskytuje místnost Generátor.

Podrobnosti o místnostech Záložní agregát a Generátor viz str. 27 a 29.

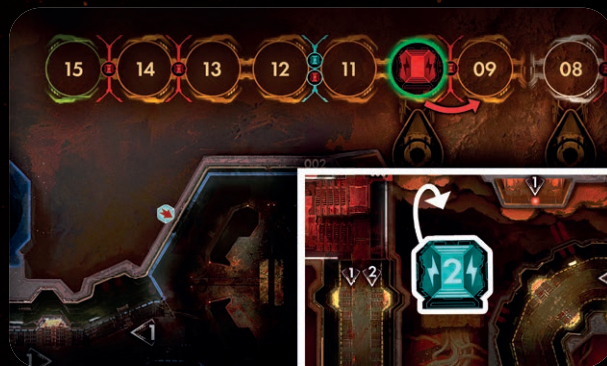
ENERGETICKÉ MILNÍKY

Energetické milníky jsou vyznačeny na počítadle času. Znázorňují okamžiky, kdy dochází k poklesu dodávky proudu.

Existují dva typy milníků:

- Při překročení červeného milníku klesá dodávka proudu pouze v případě, že Záložní agregát není v provozu (tj. žeton času leží červenou stranou nahoru).
- Při překročení modrého milníku klesá dodávka proudu vždy.

Poznámka: Modrých milníků je méně, proto je-li Záložní agregát v provozu, klesá dodávka proudu podstatně pomaleji, než když v provozu není.



Pokaždé když žeton času překročí některý milník, zkontrolujte, zda se má omezit dodávka proudu. Leží-li žeton času modrou stranou vzhůru, bude dodávka omezena pouze při překročení modrých milníků. Leží-li červenou stranou vzhůru, dojde k omezení dodávky proudu při překročení kteréhokoli milníku.

Došlo-li k omezení dodávky proudu, otočte modrý žeton energie s nejvyšším číslem na druhou stranu – neaktivní (červenou) stranou vzhůru.

Poznámka: Některé karty akcí (např. přemostění) nebo karty událostí (elektrický výboj) umožňují otočení žetonu energie nebo i žetonu času obráceně, tj. z červené strany na modrou!

PŘÍKLAD PŮSOBNÍ EFEKTU NA SVĚTLE / VE TMĚ



Hráč za trosečníci vyhodnocuje střet v sekci bez proudu. Vylouje žeton vetřelce a může – za cenu odhození 1 kostičky použití – použít předmět baterka, aby vyhodnocoval modré (nižší) číslo.



VZORKY A PŘEDMĚTY

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

- Většina postav začíná hru s jedním počátečním předmětem.
 - Každá postava na začátku rovněž obdrží 1 speciální předmět – jejich karty leží naležato a lícem dolů (předměty nejsou zatím k dispozici). Po splnění předepsaných podmínek můžete kartu otočit lícem vzhůru a nastojato. Od té chvíle máte daný předmět k dispozici jako jakýkoli jiný.
 - Postavy mohou v průběhu hry najít další předměty v místnostech pomocí akčních karty *hledání*.
- Podrobnosti o akci hledání viz Hledání na následující straně.*
- V průběhu hry si také může postava ze svých vhodných předmětů sestavit předmět jiný provedením základní akce sestavení předmětu.
- Podrobnosti o sestavování předmětů viz následující strana.*
- Postava může najít i vzorek (lidskou mrtvolu, mršinu vetřelce nebo vejce), představovaný žetonem nebo figurkou. I vzorky lze zvedat (pomocí základní akce zvednutí vzorku) a přenášet. Využití vzorku popisuje akce místnosti *Laboratoř*, některé karty úkolů apod.

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

Kdykoli má být karta předmětu po použití odhozena, odhodte ji lícem vzhůru na odhazovací hromádku. Máte-li odhodit předmět bez použití (např. při akci *hledání* či *umrtví* postavy), dejte jeho kartu dospod příslušného dobíracího balíčku.

POPIS KARTY PŘEDMĚTU



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

2) Symbol „POUZE MIMO BOJ“ – tento předmět může být použit jen mimo boj. Není-li uveden symbol žádný, lze předmět použít v boji i mimo boj.

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

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

5) Efekt karty – popis akce této karty předmětu. *Lékárničku lze použít buď k obvázání 1 vážného zranění, NEBO k vyléčení 1 obvázaného vážného poranění (obojí lze využít pro vlastní postavu nebo jinou postavu v téže místnosti).*

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 rukou. Vzorky nejsou předměty, ale pro jejich přenášení platí stejná pravidla jako pro těžké předměty.

INVENTÁŘ

Karty obyčejných předmětů, přechovávaných v inventáři, spoluhráčům neukazujete. Umísťujete je do plastových držáků, takže ostatní vidí jen jejich rub. Ostatní tedy mohou vidět, kolik karet předmětů máte a jakých barev, 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 v záhlaví tohoto odstavce, udávajícím, 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.

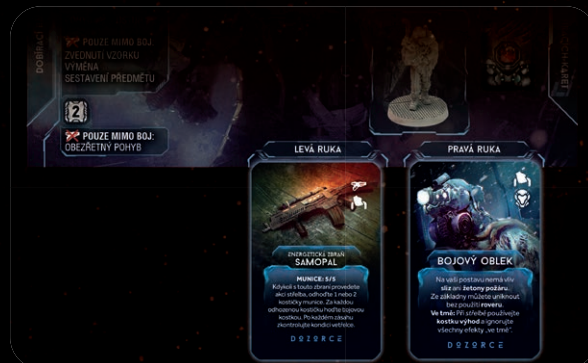
Podrobnosti o místech na předměty v ruce viz panely postav.

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 vztít další těžký předmět, musíte některý upustit (viz dále).

Každá zbraň, kterou najdete pomocí akce *hledání*, je nabitá – obdržíte k ní množství munice uvedené na její kartě (první číslo). Žádná zbraň nemůže mít více munice, než je její maximální kapacita, rovněž uvedená na příslušné kartě zbraně (druhé číslo).

Některé předměty lze přidat k předmětu již existujícímu. Karty vylože k sobě, přičemž oba předměty jsou od tohoto okamžiku považovány za předmět jediný. **POZOR!** Předmět *lepící 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 lze nejčastěji nalézt v *Hnízdě*), lidská mrtvola (po zabití postavě hráče) či mršina vetřelce (zůstávající po všech zabíjích vetřelcích s výjimkou *larev*).



UPUŠTĚNÍ PŘEDMĚTU / VZORKU

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

Vzorky zůstávají ležet v místnosti, kde byly upuštěny.

Předměty jsou ztraceny – dejte je dospod patřičného dobíracího balíčku.

Na základně je spousta užitečného harampáčí - chce to jen se pořádně porozhlédnout. Záříčí tuž se může hodit. Z lahve čínidla a zapalovače by se dal zbastlit provizorní plamenomet. A tak dále...



HLEDÁNÍ

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

- Červené (výzbroj)
- Žluté (technické vybavení)
- Zelené (léčiva)
- Modré (sestavované předměty)

Standardní, tj. červené, žluté a zelené 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 lze nalézt jen předměty odpovídající barvy. V bílých místnostech si můžete vybrat z jednoho balíčku libovolně standardní barvy.

Pokaždé když některá postava provádí hledání v určité místnosti, sníží se o 1 počet předmětů, které zde lze najít. Pootočte destičku 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.

PŘÍKLAD HLEDÁNÍ



Trosečnice provádí akci hledání v Archivu. Hráč odhodí akční kartu hledání z ruky a na počítadlo předmětů nastaví pootočením destičky o 1 menší číslo.

Protože Archiv je bílá místnost, smí si hráč za trosečnici 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 zářící tyč vrátí zpět do spodku balíčku, aniž by obě karty ukazoval ostatním.



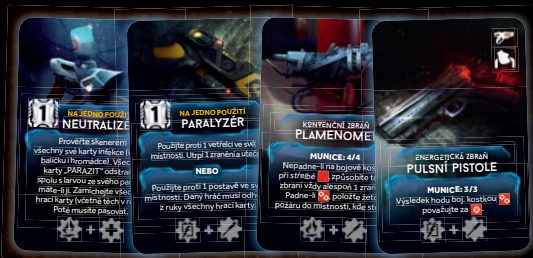
SESTAVOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Balíček modrých karet je tvořen kartami sestavených předmětů. Ty nelze nalézt, 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 zhotovit, prostě vyhledejte příslušnou kartu v balíčku a vezměte si ji.

Podrobnosti o akci sestavování předmětů – viz Základní akce na str. 14.

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

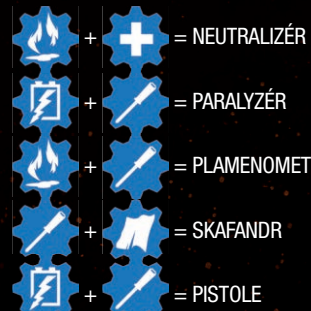


Na každé kartě předmětu použitelného k sestavování najdete v levém horním rohu modrý symbol druhu. Ten odpovídá šedému symbolu na kartě předmětu, jež lze z daného obyčejného předmětu sestavit.



Předmět sestavíte tak, že provedete akci sestavení předmětu (s patřičným odhozením jedné akční karty z ruky jako náklady základní akce) a odhodíte dvě karty standardních předmětů požadovaných k sestavení. Poté v balíčku karet sestavených předmětů vyhledáte kartu patřícího předmětu a vezmete si ji.

Celkově je možné sestavit 5 předmětů:



Nejlí 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 vaší postavě hned k dispozici. K tomu je zapotřebí splnit určitou podmínku, uvedenou přímo na kartě (na straně naležato).



Plnění podmínky je zvláštní druh 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 lícem vzhůru a nastojato a pro tento předmět platí všechna obvyklá pravidla (skladování v inventáři nebo v ruce, možnost ho vyměnit, upustit atd.).



ÚTOK NA JINOU POSTAVU

Letité zkušenosti s pobytem ve vesmíru ukázaly, že když zavřete lidi do průmyslového komplexu na cizí planetě, odkud nemůžete na víkendy jezdit domů, jejich vztahy se často vyvinou nežádoucím směrem. Vesmírné agentury vynaložily miliardy dolarů, aby předešly konfliktům mezi astronauty: všichni zaměstnanci mají v mozku implantáty vytvářející silné psychické zábrany proti násilí páchanému na jiném příslušníku druhu homo sapiens. Z toho důvodu nemohou členové personálu přímo útočit jeden na druhého.

Postavy nemohou přímo útočit na jiné postavy, ale mohou jim způsobit újmu nepřímou (ať už nedopatřením, nebo záměrně) jako vedlejší efekt svých akcí. Zavřít někoho v místnosti, kde zuří požár, zahájit autodestrukci základny, když jsou v ní dosud jiní členové personálu, hodit granát do místnosti, kde jsou kromě vetřelce i kolegové, to je pár příkladů pro představu...

PŘEHLED MÍSTNOSTÍ

Chcete-li provést akci místnosti, musí být vaše postava v ní (není-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 centrální AI.

V těchto místnostech je možné provádět IT akce. Je-li v dané místnosti **žeton poruchy**, není IT akce k dispozici. Postupujte, jako by na destičce tento symbol nebyl uveden. Rovněž v **sekcích bez proudu** nejsou IT akce k dispozici.

Podrobnosti o IT akcích viz str. 15, o sekcích bez proudu viz **Energie** na str. 22.

ZÁKLADNÍ MÍSTNOSTI „I“

Všech 10 základních místností s římským číslem I na rubu destičky je ve hře v každé partii.



ARCHIV

2 OVĚŘENÍ ZNALOSTÍ

Tuto akci můžete provést, pouze pokud vaše znalosti nejsou dosud ověřené (tj. v dosavadním průběhu partie jste neotočili svůj žeton znalostí).

Vaše znalosti se zvyšují o 2 a ověříte si je – otočte svůj žeton znalostí stranou „ověřeno“ vzhůru. Poté si prohlédněte líčcovou stranu libovolného žetonu terminačního rozkazu na herním plánu (i mimo sekci, kde je vaše postava).

Připomínáme: Nesmíte však nikdy v průběhu partie nahlédnout na žeton aktivního terminačního rozkazu.

Podrobnosti o žetonech znalostí viz **Znalosti postav** na str. 23. Podrobnosti o terminačních rozkazech viz **Získávání informací** na str. 11.



VCHOD DO JESKYNĚ

2 PŘEMÍSTĚNÍ SERVISNÍMI CHODBAMI

Vaše postava se může přemístit do libovolné prozkoumané místnosti, kam ústí servisní chodba. Otočte a vyhodnoťte vrchní kartu útoku vetřelců (považujte situaci za útok dospělce ve tmě).



CENTRÁLA CHLAZENÍ

2 ZAHÁJENÍ AUTODESTRUKCE

Položte žeton autodestrukce žlutou stranou vzhůru na počítačadlo času na pole s číslem o 3 nižším, než odpovídá aktuálnímu kolu hry (tj. mezi ukazatelem času a žetonem autodestrukce by měla být 2 volná políčka).

Pozn.: Dokud leží žeton žlutou stranou vzhůru, je možné autodestrukci zastavit provedením akce místnosti **Generátor**.

Podrobnosti o autodestrukci viz str. 10.



DEKONTAMINAČNÍ SPRCHA

2 DEKONTAMINACE

Proveďte skenerem všechny své karty infekce v ruce. Všechny takto nalezené karty „PARAZIT“ vyřadte ze hry. Je-li na vašem panelu postavy larva, odhodte ji.

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

Podrobnosti o skenování karet infekce viz str. 22.

Podrobnosti o slizu viz str. 19.



OŠETŘOVNA

2 OŠETŘENÍ ZRANĚNÍ

Vaše postava si obváže všechna vážná poranění, NEBO si vyléčí 1 své obvázané vážné poranění, NEBO si vyléčí všechna svá lehká poranění.

Podrobnosti o obvázání a léčení poranění viz str. 23.



LABORATOŘ

2 ANALÝZA 1 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.

Znalosti vaší postavy se zvyšují o 3.

Žeton vzorku položte na první dosud volné pole nad kartami slabin a danou kartu slabiny otočte lícem vzhůru. Tato slabina je od té chvíle objevená. Jedná-li se o vzorek, který už byl pro objevení slabiny použit dřívě, novou slabinu neobjevíte, jen se zvyšují znalosti vaší postavy – vzorek vyřadte ze hry.

Podrobnosti o kartách slabin vetřelců viz str. 23.



NÁKLADNÍ TERMINÁL A

2 NASTOUPENÍ DO NÁKLADNÍ KAPSLE

Tuto akci lze provést, jen pokud je ukazatel času právě na poli počítačadla, u něž leží žeton nákladní kapsle, a pole kapsle A na herním plánu je volné.

Figurku přemístěte na pole místa v dané kapsli na herním plánu. Po nastoupení do kapsle odhodte všechny karty z ruky a váš tah končí (pasujete). Ve fázi událostí pak dojde k vystřelení určité kapsle či kapslí. Postav v nákladních kapslích se netýkají žádné efekty, pokud není výslovně uvedeno opak.

Nepodaří-li se vám opustit základnu, utrpí vaše postava 1 vážné poranění.

Podrobnosti o evakuaci v nákladních kapslích viz str. 11.



HNÍZDO

Znalosti postavy, která prozkoumá tuto místnost jako první (objeví ji), se zvyšují o 1.

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

2 VYJMUTÍ 1 VEJCE Z KOKONU

Vezměte si 1 vejce z panelu laboratoře (žetony vajec na panelu symbolizují vejce dosud přilepené v ochranném kokonu, takže vyjmout je je náročnější a hlučnější než základní zvednutí vzorku) a dejte je své postavě do ruky. Poté proveďte hod na hluk.

Pokud v Hnízdě nezbylo žádné vejce (všechna byla odnesena pryč nebo zničena), je Hnízdo zničeno. Položte na destičku Hnízda kostičku zranění, aby to bylo zřejmé (i v něm se však později může objevit vejce, buď evolucí vetřelců, nebo ho zde může některá postava upustit).

Je-li v kterékoli místnosti (včetně Hnízda) žeton požáru a alespoň jedno vejce, které nikdo nenese, je ve fázi událostí, kroku 6 – Popálení vetřelců jedno z těchto vajec zničeno.

Podrobnosti o požáru viz str. 19.

Pozn.: Připomínáme, že vejce je vzorek a na vzorky se vztahují pravidla pro těžké předměty.

ZNIČENÍ VEJCE

Je-li postava v jakékoli místnosti, kde je alespoň 1 vejce, které žádná postava nenese (v kokonu či mimo něj), může se pokusit vejce zničit. Proveďte akci střelba nebo útok na blízko. Za každé zranění způsobené vetřelci libovolného druhu dojde ke zničení 1 vejce (takže výsledek při střelbě znamená zničení 2 vajec, v útoku na blízko 1 vejce). V případě útoku na blízko nedostáváte žádnou kartu infekce a vaše postava neutrpí poranění, pokud útok mine.

Na vejce nesená postavami útočit nelze.

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

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

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 17, o střelbě viz str. 20.



GENERÁTOR

2 ZASTAVENÍ AUTODESTRUKCE

Je-li ukazatel autodestrukce na počítačadle času žlutou stranou vzhůru, odhodte ho.

Podrobnosti o autodestrukci viz str. 10.

NEBO

2 DODÁVKA PROUDU

Otočte žeton energie v sekci, kde stojí vaše postava, na opačnou stranu. (Lze využít i v případě, že neběží záložní agregát, tj. žeton času je červenou stranou vzhůru.)

Podrobnosti o energii viz str. 24.



KOMUNIKAČNÍ TERMINÁL

2 VYSLÁNÍ SIGNÁLU

Položte ukazatel stavu na pole Signál na panelu své postavy.

Vyslání signálu je nutné pro splnění určitých úkolů a má význam i pro jeden z terminačních rozkazů.

NEBO

2 KONTROLA VYSÍLACÍHO LOGU

Vámi zvolený hráč, jehož postava už vyslala signál (na poli Signál na jeho panelu postavy leží ukazatel stavu), vám musí tajně ukázat svou kartu úkolu (všechny, má-li karet úkolu více).



STRÁŽNICE

2 VYSTROJENÍ

Veźměte si kartu sestaveného předmětu *paralyzér* nebo *skafandr* (jsou-li k dispozici), poté nastavte počet předmětů v této místnosti na 0 1 méně. Je-li počítadlo již na 0, není akce místnosti dostupná.



KONTAMINOVANÁ MÍSTNOST

OSLIZNUTÍ PŘI HLEDÁNÍ

Provádíte-li akci hledání v této místnosti, bude vaše postava zasažena slizem.

Do této místnosti nelze nikdy položit žeton poruchy.

Podrobnosti o slizu viz str. 19.



OPERAČNÍ SÁL

2 VYOPEROVÁNÍ PARAZITA

Proveďte skenerem všechny své karty infekce (tj. ve svém dobíracím balíčku hracích karet, v odhazovací hromádce i v ruce). Všechny své karty „PARAZIT“ vložte dospod dobíracího balíčku karet infekce. Neškodné karty infekce vám v balíčku zůstanou.

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

Poté utrpí vaše postava 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, balíčku i hromádky) a vytvořte si nový dobírací balíček.

Pozn.: Po vyoperování parazita nemáte do začátku příštího kola v ruce žádné karty. Všimněte si, že karta předmětu neutralizér funguje podobně, ale dostanete kartu infekce místo lehkého poranění a karty v ruce vám zůstanou!

Podrobnosti o skenování karet infekce viz str. 22.



SKLAD CHEMIKÁLIÍ

2 ZNALOST 4+: ZÍSKEJTE NEUTRALIZER

Jsou-li znalosti vaší postavy alespoň 4, vezměte si kartu sestaveného předmětu *neutralizér* (je-li k dispozici).



OVLÁDÁNÍ HERMETICKÝCH UZÁVĚRŮ

2 ODSÁTÍ VZDUCHU

Zvolte libovolnou místnost, kam ústí servisní chodba, ale žádná chodba se zničenými dveřmi. Do všech chodeb ústících do této místnosti postavte zavřené dveře, do místnosti položte žeton odsátí vzduchu a odhodte z ní žeton požáru, pokud v ní je.

Pokud do konce fáze hráčů tohoto kola budou alespoň jedny z těchto dveří otevřeny nebo zničeny, žeton odsátí vzduchu 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. Mrtvoly, mršiny i upuštěné vzorky v místnosti zůstanou. Žeton odsátí vzduchu poté odhodte.

PŘÍDAVNÉ MÍSTNOSTI „II“

V každé partii bude ve hře jen 6 náhodně určených místností z těchto 9, na rubu destiček je vyznačeno římské číslo „II“.



NÁKLADNÍ TERMINÁL B

Platí analogicky pro kapsli B, viz výše.



NÁKLADNÍ TERMINÁL C

Platí analogicky pro kapsli C, viz výše.



DISPEČINK SNK

2 HARMONOGRAM SNK

Můžete se tajně podívat na jeden žeton SNK na herním plánu.

Můžete ho poté posunout o jedno pole počítadla času dopředu nebo dozadu (i když u něj není vyznačeno pole pro žeton SNK), ale nesmí to být tam, kde již nějaký žeton SNK leží. Také nelze posunout žeton SNK od pole počítadla, kde právě leží žeton času.



DISTANČNÍ ZBRAŇOVÉ SYSTÉMY

2 ELIMINACE HROZBY

Nastavte počet předmětů v této místnosti na číslo 0 1 menší, nebo do této místnosti položte žeton poruchy.

Poté si vyberte libovolnou místnost, kde neleží žeton poruchy a je v ní alespoň 1 vetřelec. Každý vetřelec v této místnosti utrpí 1 zranění (zkontrolujte kondici každého zasaženého vetřelce zvlášť) a každá postava 1 vážné poranění.



SPECIÁLNÍ MÍSTNOSTI

8 speciálních místností je na základně vždy na stejném místě – některé jsou předtíštěny na herním plánu. Některé mají jiný než obvyklý tvar, všechny od začátku partie platí jako prozkoumané místnosti.

Nelze v nich provádět akce hledání, nedají se v nich nalézt žádné předměty, ale jinak pro ně platí všechna pravidla pro místnosti včetně žetonů požáru, poruchy atd.



BEZPEČNOSTNÍ VELÍN

2 SPUŠTĚNÍ POPLACHU

Vydělte dvěma pořadové číslo pole, na němž je právě ukazatel času (zaokrouhlete dolů), a na pole počítadla času s takto určeným číslem položte žeton poplachu. Hra okamžitě skončí, jakmile ukazatel času dané pole opustí.

Po provedení akce místnosti Bezpečnostní velín se Izolační komora automaticky odjíští. Od tohoto okamžiku se v ní mohou postavy zamknout do izolace, i když ukazatel času ještě nedosáhl bílého pole na počítadle času (pole č. 8).

NEBO

2 INFORMACE O TERM. ROZKAZU

Nahlédněte na 1 žeton terminačního rozkazu z neutrální zásoby a vezměte si jej k sobě.

Podrobnosti o terminačních rozkazech viz. Získávání informací na str. 11.



ZÁLOŽNÍ AGREGÁT

2 ZAPNUTÍ AGREGÁTU

Provedte následující kroky v daném pořadí:

1. Tento krok se provádí jen v případě, že alespoň 2 žetony energie leží červenou stranou vzhůru: otočte 2 žetony energie s nejnižšími čísly modrou stranou vzhůru. Všechny ostatní otočte naopak červenou vzhůru.
2. Libovolně rozmístěte všechny žetony energie mezi tři sekce a výtah, aniž byste je otáčeli na druhou stranu.
3. Pokud leží ukazatel času červenou stranou vzhůru, otočte jej modrou stranou nahoru.

Podrobnosti o žetonu času a energetických milnicích viz Fáze událostí na str. 13 a Energie na str. 24.



VSTUP DO VÝTAHU S-01

Jde-li ve výtahu proud, může postava MIMO BOJ provést:



PŘIVOLÁNÍ VÝTAHU

Destičku výtahu položte vedle pole výtahu S-01 (kabina výtahu přijede do této stanice).

NEBO

Jde-li ve výtahu proud a vedle Vstupu do výtahu je destička výtahu (tj. kabina výtahu je v této stanici), může postava MIMO BOJ provést:



JÍZDA VÝTAHEM

Přemístěte figurku postavy (a případně se souhlasem příslušných hráčů i libovolný počet jiných postav v téže místnosti) do místnosti Vstup do výtahu v jiné sekci, destičku výtahu přemístěte k ní (výtah s postavami odjel do požadované stanice). Hod na hluk se neprovádí!



VSTUP DO VÝTAHU S-02

Platí analogicky, viz výše.



VSTUP DO VÝTAHU S-03

Platí analogicky, viz výše.



NOUZOVÁ SCHODIŠTĚ

Nouzová schodiště nepatří do žádné sekce a jsou samy o sobě vždy ve tmě. Žádná akce místnosti zde není k dispozici.



DÍLNA

2 SESTAVENÍ PŘEDMĚTU

Zde lze provést stejnou akci, jako je základní akce **sestavení předmětu** (ovšem za náklady 2 jako akce místnosti), nicméně stačí odhodit jen jednu kartu požadované komponenty.



IZOLAČNÍ KOMORA

Hráči za postavy, které jsou v této místnosti na začátku kola, si doberou do ruky o 1 hrací kartu navíc – tedy 6 místo 5. Tato funkce působí hned od začátku partie a je nedostupná, pokud zde leží žeton poruchy.



ZAMČENÍ DO IZOLACE

Izolační komora se odjíští v okamžiku, kdy ukazatel času dosáhne prvního bílého pole (tj. pole č. 8), nebo v okamžiku spuštění poplachu. Do té doby se postavy nemohou zamknout do izolace, ale vstupovat do komory či vystupovat z ní mohou bez omezení, stejně jako využívat její pasivní vlastnosti dle předchozího odstavce.

Zamčení do izolace se provádí následovně: provedte hod na hluk. Pokud se v této místnosti vynoří veřelec, pokus o zamčení se do izolace nevyšel. Pokud se nevyynoří, je vaše postava v izolaci. Odstraňte její figurku ze hry, dále se hry neúčastníte. Na konci hry se zjistí, zda vaše postava přežije, nebo zahyne při destrukci základny.

POZOR! Na rozdíl od původní hry je možné zahájit autodestrukci i v případě, že se již některá postava zamkla do izolace!

Podrobnosti o konci hry viz str. 12.

Podrobnosti o hodu na hluk viz str. 17.

REŽIMY HRY

KOOPERATIVNÍ A SÓLOVÝ REŽIM

PLNĚ KOOPERATIVNÍ REŽIM

Tento režim hry je určen hráčům, kteří si chtějí užít plnou spolupráci bez obav, že se mezi hráči skrývá zrádce. Pro tento režim je určena **samostatná sada 7 karet úkolů**. Veřejně jich vyložíte tolik, kolik hráčů hru hraje. K vítězství ve hře je zapotřebí, aby VŠECHNY úkoly byly splněny a alespoň 1 postava přežila (je-li úkolem dosažení znalosti úrovně 8, musí postava, která této znalosti dosáhla, být na konci hry mezi živými).

Pozor! Pokud je mezi vyloženými kartami jediná karta s úkolem vyslat signál, stačí, když tento úkol splní jedna libovolná postava. Pokud jich však je více, musí signál vyslat odpovídající počet různých postav!

Kromě toho vylostejte jeden **žeton terminačního rozkazu** a položte ho lícem dolů na pole aktivního terminačního rozkazu vedle počítadla času na herním plánu, aniž by někdo viděl lícovou stranu.

Z ostatních žetonů term. rozkazů vytvořte neutrální zásobu. Jeden z nich otočte lícem nahoru. Ten bude od začátku hry vidět. Další žetony odhalené během hry pokládejte vedle něj.

RESUSCITACE

V této variantě plně kooperativního režimu umožňuje Ošetřovna resuscitovat i klinicky mrtvého člena personálu.

Zahyne-li postava, může jiná postava odnést její mrtvolu (tj. odpovídající žeton lidské mrtvoly) na Ošetřovnu. Je-li v provozu (tj. není v ní žádný vetřelec ani žeton poruchy), je žeton mrtvoly nahrazen na začátku příštího kola hry opět figurkou. Daný hráč se vrací do hry, jeho postavě se vyléčí všechna lehká poranění a všechna vážná poranění jsou obvázána.

SÓLOVÝ REŽIM

Hra je sice primárně určena pro semikooperativní režim, ale můžete se pokusit přežít i na vlastní pěst.

Pro sólový režim je určena **stejná sada 7 karet úkolů jako pro kooperativní režim**. Na začátku hry je zamíchejte, vylosujte si **dvě** a v okamžiku, kdy dojde k prvnímu střetu, si z nich zvolte jednu. Po položení žetonu **aktivního terminačního rozkazu** si z neutrální zásoby vezměte 2 jiné žetony terminačních rozkazů namísto 1.

POZOR! V tomto režimu je počet předmětů, které se dají v místnostech nalézt, omezen na polovinu (zaokrouhлено nahoru). Udává-li žeton průzkumu 1 nebo 2 předměty, nastavte 1, udává-li 3 nebo 4, nastavte 2.

V sólové hře zvítězíte, pokud přežijete a splníte svůj úkol.

HRA S POSTAVAMI Z PŮVODNÍ HRY NEMESIS

Máte-li první hru série Nemesis, můžete využít dobře známé postavy z ní a představit jim novou výzvu – nové vetřelce na základně na Marsu. Mějte na paměti, že hra bude obtížnější a pokud personál základny budou tvořit jen postavy z původní hry, čekejte výzvu opravdu pernou.

VÝBĚR POSTAV

Karta výběru postavy udává barvu postavy. Můžete si libovolně vybrat, zda si zvolíte postavu odpovídající barvy z této hry, z původní hry Nemesis, nebo případně ze hry Nemesis Aftermath.

Například postava červené barvy z původní hry je **voják**, z této hry **trosečníce**. Tím je dáno, že dvě různé postavy téže barvy nikdy nemohou být ve hře současně.

Všechny postavy z původní hry Nemesis i z rozšíření Aftermath se počítají jako **přeživší z Nemesis**, začínají v Izolační komoře a jejich znalosti jsou na začátku hry 3.

PILOTKA

Pro pilotku použijte balíček akčních karet i speciální předměty z této hry Nemesis Lockdown, pilotka nemá začátku hry žádný počáteční předmět, kartu jejího speciálního předmětu použijte také z této hry.

OSTATNÍ POSTAVY

Ostatní (kapitán, vědec, průzkumnice, voják a mechanik) používají balíčky akčních karet z původní hry, speciální předměty z této hry (Nemesis Lockdown) a také nemají na začátku hry žádný počáteční předmět.

Použití postav z rozšíření Aftermath je vysvětleno v samostatných pravidlech pro ně.

ALTERNATIVNÍ STRANA HERNÍHO PLÁNU

Alternativní herní plán je vytištěn na druhé straně herního plánu. Lze ho použít v jakémkoli režimu hry. Pamatujte však, že představuje větší výzvu.

ÚVOD

Tato strana zobrazuje základnu, která je zčásti vyhloubena ve skále, s několika objekty na povrchu planety. Pro podzemní část platí obvyklá pravidla, pro objekty na povrchu platí několik odlišností uvedených dále.





PŘÍPRAVA HRY

Postupujte stejně jako v základním režimu, jen použijte (pochopitelně) opačnou stranu herního plánu a do místností a na křižovatky na povrchu položte žetony průzkumu povrchu.


Připravte balíček **karet povrchu Marsu**, tyto karty se používají jen v tomto režimu.

ŽETONY PRŮZKUMU POVRCHU

Na těchto žetonech se vyskytují nové symboly pro nové efekty:

-  – Doberte si 1 kartu z červeného balíčku karet předmětů.
-  – Doberte si 1 kartu z žlutého balíčku karet předmětů.
-  – Doberte si 1 kartu ze zeleného balíčku karet předmětů.
-  – Otočte a vyhodnoťte vrchní kartu z balíčku karet povrchu Marsu, poté proveďte hod na hluk (nebo umístěte žeton hluku) jako obvykle – viz popis karet povrchu Marsu dále.
Máte-li na křižovatku položit žeton poruchy, efekt ignorujte – nestane se nic.

POVRCH MARSU

 Horní část herního plánu znázorňuje povrch planety. Je-li zde vaše postava (ať už v budovách na povrchu, nebo přímo „venku“), používejte při hodech na hluk kostku Mars.

OBLASTI A KŘÍŽOVATKY

Na povrchu Marsu jsou vyznačeny 4 oblasti – 3 z nich jsou od sebe oddělené budovy, čtvrtou oblastí je exteriér. V exteriéru je vyznačeno několik křižovatek propojených cestami, z nichž některé propojují křižovatky s výstupními komorami budov.

Křižovatky jsou speciálním druhem místností, kam se nikdy nedávají žetony poruchy ani požáru. Cesty jsou speciální druh chodeb, které nemají čísla a nedávají se do nich dveře ani žetony hluku. Postavy i vetřelci se mohou pohybovat z jedné křižovatky na druhou po vyznačených cestách.

Žetony hluku se pokládají vždy na celou oblast a každá křižovatka sousedí se všemi oblastmi. Číslo, které padne při hodu na hluk, určuje oblast, kam máte položit žeton hluku.

Jednotlivé oblasti kolem budov na povrchu (tj. oblasti 1, 2 a 4) se považují za zvláštní druh servisních chodeb spojující pouze místnosti v dané budově (oblasti). Oblast 3 není spojena s žádnou budovou. Žádné efekty působící na servisní chodby v žádné oblasti na povrchu Marsu nijak nepůsobí (např. akční karta *ventilační šachty*, akce místnosti *Vchod do jeskyně* apod.).

POHYB PO POVRCHU MARSU

Provedením akce **pohyb** se postavy mohou po povrchu Marsu pohybovat **pěšky** nebo **v roveru**. Skafoandr není nutný ani pro pohyb pěšky, ale jeho použití může skýtat výhody pro případ, že se něco pokazí (viz dále popis karet povrchu Marsu).

POUŽITÍ ROVERU

Stojí-li rover u výstupní komory kterékoliv budovy, postava v této výstupní komoře, je-li mimo boj, může:



... provést akci **pohyb** a přemístit se i s roverem do libovolné jiné výstupní komory. Hod na hluk se neprovádí!

OPUŠTĚNÍ ZÁKLADNY POMOCÍ ROVERU

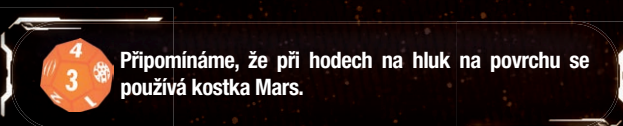


... provést akci **pohyb** a přemístit se i s roverem do bunkru. Tím se postava úspěšně zachrání ze základny – postavte její figurku do Bunkru, aby to bylo zřejmé. Zbytku partie se nezúčastníte, jen si na konci hry ověříte, zda vaše postava přežila a zda patříte mezi vítěze hry.

CHŮZE PĚŠKY

Provedením akce **pohyb** se postava přemístí z výstupní komory po cestě na nejbližší křižovatku, nebo z jedné křižovatky na druhou, nebo z křižovatky do výstupní komory, kam cesta vede. Během jedné akce pohyb se pěšky lze přemístit pouze na sousedící křižovatku / do výstupní komory, tj. po 1 cestě.

Po příchodu na křižovatku postupujte jako při pohybu do místnosti (je-li tam dosud žeton průzkumu povrchu, otočte ho a vyhodnoťte). Poté proveďte **hod na hluk**. Je-li na dané křižovatce jiná postava nebo vetřelec, hod na hluk neprovádějte.



PŘÍKLAD HODU NA HLUK V BUDOVĚ



Trosečnice se přemístila do Operačního sálu v budově na povrchu Marsu v oblasti 1. Hráč hází na hluk kostkou Mars. Padne 1, žeton hluku (zeleně zvýrazněný) je položen do oblasti 1 (ta, v níž trosečnice zrovna je).

Pokud by zde žeton hluku už ležel, došlo by namísto toho ke střetu.

PŘÍKLAD HODU NA HLUK NA KŘÍŽOVATCE



Trosečnice se přemístila na křižovatku. Na kostce Mars padne 3, žeton hluku je tedy položen do oblasti 3 (opět je to ta, v níž trosečnice zrovna je).

POPIS ALTERNATIVNÍ STRANY HERNÍHO PLÁNU

- 1) Povrch Marsu
- 2) Budovy
- 3) Oblasti
- 4) Výstupní komory
- 5) Nákladní terminál
- 6) Podzemní část základny
- 7) Dílna
- 8) Izolační komora
- 9) Záložní agregát
- 10) Rover
- 11) Výtah
- 12) Balíček karet IT akcí
- 13) Hlavní brána
- 14) Neutrální zásoba terminačních rozkazů

BUDOVY



Budovy sestávají z několika místností chráněných vnější kovovou stěnou. Platí pro ně obvyklá pravidla. Navíc:

- poskytují ochranu před některými efekty karet povrchu Marsu (viz dále), jak udává symbol skafandru (viz obrázek nad tímto odstavcem),
- se do budov vstupuje výstupními komorami, které jsou vždy spojené cestou s křižovatkou,
- lze do nich přijet roverem či přijít pěšky.

Při hodu na hluk na povrchu (v budově i v exteriéru), kdy na kostce Mars padne číslo oblasti, vždy pokládejte žeton hluku do oblasti se stejným číslem, nikoli do chodby v povrchových budovách (viz příklad na předchozí straně).

2 OPUŠTĚNÍ ZÁKLADNY PĚŠKY

Kromě opuštění základny vozidlem z libovolné výstupní komory, jak bylo popsáno výše, ji lze opustit i pěšky z křižovatky, z níž vede cesta do Bunkru. Postava **MUSÍ** mít skafandr. Proveďte hod na hluk. Objeví-li se na křižovatce vetřelec, pokus opustit základnu se nezdaří. Pokud se žádný vetřelec neobjeví, podařilo se vám úspěšně opustit základnu a dojít do Bunkru. Figurku postavte na pole Bunkru na herním plánu, dalšího průběhu partie se neúčastníte (až při závěrečné kontrole přežití vaši postavy a splnění cíle na konci hry). Počet postav v Bunkru není omezen.

KOSTKA MARS A KARTY POVRCHU MARSU



4 Dvanáctistěnná kostka Mars se používá při hodech na hluk na povrchu Marsu. Je-li postava v budově na povrchu, mají výsledky **1–4, klid a nebezpečí** obvyklý efekt – s tím rozdílem, že padne-li číslo přímo odpovídající oblasti povrchu, kde postava stojí, umístíte **žeton hluku do celé oblasti**, jako by se jednalo o servisní chodbu ústící do každé místnosti v dané budově (toto pravidlo vám připomene fakt, že chodby se stejným číslem uvnitř dané budovy vůbec nejsou).

Je-li postava na povrchu Marsu **mimo budovu**, při výsledku hodu **1–4** umístíte žeton vždy do odpovídající oblasti. Při výsledku **nebezpečí** postupujte takto: všichni vetřelci v zóně 3 mimo boj se přemístí na křižovátku, kde je postava, v důsledku jejíž akce se hod prováděl. Pokud se takto nepřemístí žádný vetřelec, položte žeton hluku do každé povrchové oblasti, kde dosud žádný neležel.

3 Padne-li tento nový symbol, otočte a vyhodnoťte vrchní **kartu povrchu Marsu**. Efekt uvedený výše se týká příslušné postavy (nebo všech postav, je-li výslovně uvedeno) v oblasti 3, nemající skafandr.

Postav **ve skafandru** a **uvnitř budov** (tj. v oblastech 1, 2 či 4) se týká efekt uvedený ve spodní části karty.

POPIS KARTY POVRCHU MARSU



1. Název
2. Efekt působící na postavy v oblasti 3 bez skafandru.
3. Efekt působící na postavy v oblastech 1, 2, 4 (tj. uvnitř budov) a na postavy v oblasti 3 ve skafandru.

HRA S VETŘELCI Z PŮVODNÍ HRY NEMESIS

Nru Nemesis Lockdown lze hrát i s vetřelci z původní hry Nemesis. Platí pravidla uvedená v této brožuře s následujícími úpravami.

PŘÍPRAVA HRY

Uvádíme jen kroky, které se mění:

9. Položte na stůl **panel laboratoře z této hry** (opačnou stranou vzhůru, tj. tou určenou pro hru s vetřelci z původní hry) a položte na něj na odpovídající místa:

- 5 **vajec** do kokonu v Hnízdě,
- vezměte balíček **karet slabín vetřelců** z původní hry, vyřadte z něj karty **Zranitelnost ohněm** a **Alergie na fosfáty**, zbylých 6 karet zamíchejte, vylosujte z nich 3 a položte je na patřičná místa panelu laboratoře, **všechny lícem dolů**.

Zbylé karty slabín vraťte do krabice.

10. Použijte **figurky i žetony vetřelců** z původní hry.

11. Použijte **karty událostí vetřelců** ze hry Lockdown, ale **karty útoků vetřelců** z původní hry.

OBJEVENÍ SLABINY VETŘELCŮ

Postupujte podle pravidel hry Lockdown s tím, že platí pro všechny postavy bez ohledu na úroveň jejich znalostí.

Poznámka: Na rozdíl od slabín temnolovců, hrajete-li s vetřelci z původní hry, všechny tři karty slabín opravdu leží na začátku partie lícem dolů.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás.

Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

mindok.cz
[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
[/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)