

NEMESIS

NEMESIS

AFTERMATH

AUTOR HRY:
ADAM KWAPIŃSKI

AUTOR ROZŠÍŘENÍ:
PAWEŁ SAMORSKI



rebel

HERNÍ MATERIÁL

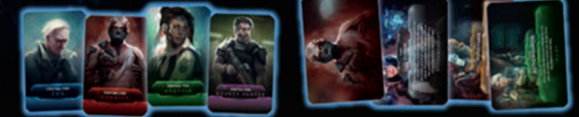
- 2 **HERNÍ MATERIÁL**
- 3 **KOMPONENTY**
- 3 **KTERÝ HERNÍ MÓD SI ZVOLIT?**
- 3 **NOVÉ VLASTNOSTI A POSTAVY**
- 5 **OSTATNÍ KOMPONENTY ROZŠÍŘENÍ**
- 5 **KARTY POPLACHŮ**
- 5 **NOVÉ MÍSTNOSTI**
- 5 **NOVÁ HERNÍ DESKA – RAKETOPLÁN**
- 5 **ŽETONY PRŮZKUMU**
- 6 **HERNÍ MÓD: EPILOG**
- 7 **HERNÍ MÓD: VÝZKUMNÁ MISE**
- 8 **POUŽÍVÁNÍ PŘESÝPACÍCH HODIN**

KARTY:



9 Karet sestavených předmětů

10 Karet poplachů



6 Karet počátečních předmětů

11 Karet vlastností postav
(5 pro Aftermath postavy,
6 pro Nemesis postavy)



10 Karet speciálních předmětů



2 Karty vážného poranění



53 Hracích karet



10 Aftermath karet událostí



13 Karet osobních požadavků



5 Pomocných (lambda) karet



1 Karta lukrativní nabídky

OKAZATELE A ŽETONY:



9 Žetonů stavu kulometů
(3 Všichni, 3 Veřejci, 3 Nikdo)



23 Aftermath žetonů průzkumu



3 Žetony průzkumu kulometů



1 Raketoplán



5 Panelů postav



4 destičky místností „2“

MINIATURY:



5 Postav + 1 Pes

(Ředitel, Android, Lovce odměn, Psycholožka, Třestanec)



3 Kulometry



1 Přesýpací hodiny



1 Kočkonaut

TIRÁŽ

NEMESIS GAME DESIGN: Adam Kwapiński

DESIGN ROZŠÍŘENÍ AFTERMATH: Paweł Sámberski

VÝVOJ A TESTOVÁNÍ: Paweł Sámberski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

PRAVIDLA: Paweł Sámberski, Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACE: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Póthoranos

GRAFICKÝ DESIGN: Adrian Radziun, Andrzej Póthoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

3D MODELÝ: Jędrzej Chomici, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

UMĚLECKÉ VEDENÍ: Marcin Świerkot

PODĚKOVÁNÍ:

Zvláštní poděkování patří Kenu Cunninghamovi a Jordanovi Luminaisovi. Speciální poděkování všem podporovatelům na Kickstarteru, kteří nám pomohli zrealizovat tuto hru. Poděkování všem lidem, kteří se k nám připojili u slepých testů v ArBar a hraní hry na Tabletop Simulatoru.

ANGLICKÝ PŘEKLAD: Paweł Sámberski, Łukasz Krawiec

KOREKTURA: Hervé Daubet, s neocenitelnou pomocí našich podporovatelů.

ČESKÝ PŘEKLAD / GRAFICKÁ SAZBA: Joseph Grošek

KTERÝ HERNÍ MÓD SI ZVOLIT?

Hlavní herním módem Nemesis: Aftermath je mód Epilog, krátká (45-60 min.) hra s pěti koly, která se hraje po základní hře.

Začátek Epilogu je po uplynutí nespécifikovaného množství času od událostí, ke kterým došlo v základní hře Nemesis.

Hráči použijí **postavy** (které se neúčastnily základní hry), které vstoupí na palubu loď Nemesis, aby ji prozkoumali. Loď nese známky mnoha minulých strastí, takže veškeré pozůstatky rozhodnutí z vaší předchozí hry budou mít vliv na vaši hru v módu Epilog.

Hra v módu Epilog je mnohem kratší, než hra v základní hře Nemesis, ale je obtížnější a nabízí velmi dynamický herní zážitek.

Namísto úkolů se musí hráči vypořádat se zdánlivě jednoduchými **osobními úkoly**, přičemž se snaží spolupracovat, aby zvládli vyřešit karty poplachů. **Lukrativní nabídku** může navíc přijmout ten hráč, který chce hrát více ve svůj prospěch.

Hráči také využívají dodatečný **raketoplán**, který představuje novou malou loď (ukoťvenou k Nemesis) skládající se z dalších 4 slotů pro místnosti. Rozšíření Nemesis: Aftermath přidává 4 nové místnosti „2“.

Mód Epilog můžete hrát s menším počtem hráčů, než kolik se jich účastnilo základní hry.

VLASTNOSTI

Nemesis: Aftermath přidává ke každé postavě kartu vlastností (jak ze základní hry, tak z rozšíření Aftermath). Karty vlastností dávají hráči během hry určité výhody i nevýhody.

Karta vlastností je umístěna lícem nahoru vedle panelu postav a její popis platí po celou dobu hry.

NOVÉ POSTAVY

Když si hráči vyberou svoji kartu postavy, mohou si zvolit buď postavu ze základní hry, nebo postavu z rozšíření Aftermath stejné barvy.

Například červená postava Aftermath (Trestanec) může nahradit červenou postavu ze základní hry (Voják).

Po výběru své postavy si každý hráč ponechá jím vybranou kartu postavy, což brání jinému hráči, aby si vybral další postavu stejné barvy.

Dvě červené postavy (Trestanec a Voják) nemohou být nikdy společně ve stejné hře.


Postavy Aftermath se velmi liší od postav ze základní hry. V následujících odstavcích najdete přehled těchto nových postav a informace o jejich hratelnosti, silných a slabých stránkách vlastnostech atd.


ŘEDITEL (MODRÁ)


Ředitel vlastní nejen Nemesis, ale pravděpodobně i celou posádku. A polovina podnikání se děje doma. Jeho přítomnost na palubě naznačuje, jak moc je pro něj tato mise důležitá. Můžete se vsadit, že ví, proč jsou tu všichni jsou. A mnohem víc, než to ...

Ředitel je starý, křehký muž. Nebyť svého ošetřovatelobota, měl by problémy s provedením i těch nejzákladnějších akcí. Ve hře je to nastaveno tak, že ředitel začíná s jedním vážným poraněním.

PŘEDMĚTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Ředitele doprovází jeho ošetřovatelobot. Ten mu umožňuje mít více, než standardních 10 hracích karet. Některé z těchto akcí jsou označeny  a jsou specifické pro robota, což znamená, že je provede namísto samotného ředitele.

- Většina těchto akcí vyčerpává energii robota – pomocí kostiček munice / zranění znázorníte stav energie robota. Zahrajete-li kartu s  odeberte 1 kostičku energie robota.

Karty označené  jsou výjimkou a nahrazují náklady na akci. Nestojí tedy žádnou energii, ale mohou být použity pouze jednou a po použití jsou odstraněny z balíčku hracích karet ředitele.

- Pokud dojde robotovi energie, nemůžete hrát žádné jeho hrací karty. Tyto karty však lze stále zahodit, abyste jimi mohli platit za jiné akce. Chcete – li doplnit energii robota, zahodte 1 předmět baterie a zaplatte 1 akční kartu z ruky (jako při dobíjení energetické zbraně).

- Obě karty speciálních předmětů s přístupovými kódy vypadají z pohledu ostatních hráčů úplně stejně, takže nebudou vědět, kterou z nich ředitel aktivoval. Jakmile aktivujete jednu kartu speciálního předmětu, hráč s postavou ředitele ji umístí do svého inventáře a druhou zahodí.

- Předmět manuálního nastavení modulu může ředitel buď vypustit vybraný únikový modul na dálku (s libovolnou postavou uvnitř), nebo na dálku změnit stav jednoho vybraného motoru.

- Předmět lodních kódů umožní řediteli buď změnit kurz (může to udělat odkudkoli na hrací ploše), nebo si vzít předmět podle svého výběru z balíčku barvy odpovídající místnosti, ve které se nachází. Toto je nejvýhodnější v bílých místnostech, kde si ředitel může vybrat jakýkoli předmět z červeného, zeleného nebo žlutého balíčku.

HRACÍ KARTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Odhození karty **Ochránit** z balíčku je jedinou cenou za provedení této akce.

- Chcete – li zahrát **Robotický úder**, nejprve odhodte 1 kostičku energie a hodte bojovou kostkou. Pokud zasáhnete veřelce, můžete odhodit další kostičku energie, která způsobí další zranění stejnému veřelci. Poté vyhodnoťte jeho zranění.

- **Ještě jedna věc** vám umožní zahrát další tah během stejného herního kola poté, co jste pasovali. Pokud jste posledním hráčem, který pasoval, nelze tuto akci provést.

- Demolice stojí 1 energii robota.
- Provizorní opravy stojí 1 energii robota.
- Odhození karty Zastav to! z balíčku je jedinou cenou za provedení této akce. Funguje na jakýkoli útok veřelce, bez ohledu na původ (přepadavý útok, karta útoku veřelců atd.).
- Když hrajete Autoritu, musíte sdělit svou cílovou místnost dříve, než může jakýkoli jiný hráč zahrát kartu přerušení.

VLASTNOSTI – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Dokud máte na kartě robota nějaké kostičky energie, je vaše vážné poranění považováno za obvázané a lze ho normálně vyléčit.

- Služební úkoly všech hráčů lze plnit a kontrolovat pouze v herním módu Výzkumné misi nebo v základní hře Nemesis. V herním módu Epilog nejsou žádné služební úkoly.

Výzkumná mise – viz další stránka.

ANDROID (ZELENÁ)

Android není člověk. Jako umělá bytost se chová jinak, než ostatní „organičtí“ členové posádky. Je neochvějně loajální ke svému tvůrci a svému jedinému majiteli, k jedné z velkých pozemských korporací.

Android, jako syntetický organismus, nemůže používat zelené předměty k oblečení nebo uzdravení vlastních zranění. Dokud se Android nevrátí zpět ke svému tvůrci, může se sám opravit pouze pomocí konkrétního předmětu a hrací karty Sebeopravy.

PŘEDMĚTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Ruční dělo je součástí paže Androida. Na začátku hry má tedy Android obě ruce volné. Android je velmi výkonný, ale má omezené funkce. Jakmile se posune ukazatel na časové ose popáté, systém Androida se vypne a hráč je tímto vyřazen.

- Aktivace nouzové energetické buňky umožní androidovi hrát dělo. Aby android splnil svůj cíl, musí buď hibernovat, nebo ukončit své tahy v únikovém modulu.

- Deaktivací modul funguje během kroku útoku veřelce ve fázi události.

HRACÍ KARTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Sebeoprava je jediný způsob, jak uzdravit androida. Příslušnou kartu musíte odhodit, abyste zahojili všechny rány.

- Účinnost umožňuje použití akcí místnosti, pokud v této místnosti není žádný žeton poruchy.

VLASTNOSTI – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Služební cíle se používají v herním módu výzkumné mise i v základní hře Nemesis. Což znamená, že v těchto herních režimech zná ředitel oba cíle androida.

- Pamatujte, že android si stále může například vybrat zelené předměty k obchodování s ostatními hráči.

- Android může pomocí karty uniformy zahodit ukazatele slizu.
- Rány androida lze obvázané nebo vyléčené pouze pomocí hrací karty Sebeopravy. Předměty, akce v místnosti nebo hrací karty Medika nemají žádný účinek.
- Skenujte kartu infekce ihned po vytažení.

Pokud je na ní PARAZIT, utřete 1 lehké poranění, poté vyřadte tuto kartu infekce ze svého balíčku (stejně jako při použití akce Odpočinek u karty bez PARAZITA).

Pokud na ní není PARAZIT, vyřadte tuto kartu infekce ze svého balíčku (stejně jako při použití akce Odpočinek u karty bez PARAZITA).

Poté si doberte 1 kartu.

PSYCHOLOG (BÍLÁ)

Navzdory inhibitorům agresivity jsou členové posádky během dlouhých cest do vesmíru náchylní ke stresu. Aby se minimalizovalo riziko vážného napětí mezi posádkou rozhodl ředitel vzít s sebou psychologa.

Hraní psychologa je jedinečný zážitek. Aby se na palubě neocítila ve svízelné situaci, musí se spolehnout na zbytek posádky. Je však schopna ovlivnit jejich rozhodování – pomocí svých hracích karet nebo „hraním přes stůl“. Její vlastnosti jsou schopné podpořit posádku, ale nesnažte se jí zkrátit cestu...

PŘEDMĚTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Když Sledovací dron sleduje jinou postavu, jsou psychologovi známy všechny akce prováděné touto postavou (například kontrola karty kurzu nebo karty úkolů postavy) a všechna tajná rozhodnutí, která provede (například stav motoru).
- **Pamatujte, že analyzátor emocí nefunguje, pokud jsou v chodbě, mezi dvěma místnostmi, zavřené dveře.**

HRACÍ KARTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Můžete zahrát kartu Podat ruku sami na sebe. Vytáhnete si 2 karty a zahodíte 1 kartu. Ostatní postavy v místnosti vytáhnou 1 kartu a odhodí 1 kartu.

VLASTNOSTI – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Abyste přežili, je dobré mít při pohybu na palubě společníka! V případě potřeby se nezapomeňte pohybovat s jinou postavou.
- Akce pohybů vyplývající z vlastnosti postavy je řešena následovně:
 - Jiná postava si vybere cílovou místnost a zaplatí za svou akci přesunu.
 - Psycholog prohlásí, že chce použít svou vlastnost Cvokař a odhodí hrací kartu z ruky.
 - Obě figurky se přesunou do vybrané místnosti a dokončí se sekvence pohybu (aktivní hráč provede hod na hluk a vyhodnotí je).

LOVEC ODMĚN (FIALOVÁ)

Lovec odměn je na palubě lodi hlavně kvůli jeho kořisti – trestanců. Eskortuje ho do vězení, a pokud trestanec není ve hře, cestuje lovec odměn, aby ho zajal. Pokud je trestanec ve hře, dostane lovec odměn jedinou šanci klíčů od trestancových pout, které lze použít jako silný argument při přesvědčování trestance, aby mu pomohl v obtížných situacích.

Nejvěrnějším společníkem lovce je Laika, jeho pes zdokonalený mnoha implantáty. Vysoká úroveň kybernetizace Laiky umožňuje extrémně efektivní spolupráci s lovcem odměn.

Na začátku hry umístíte figurku Laiky na panel postavy lovce.

PŘEDMĚTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Laika se vrací na hlavní panel lovce odměn poté, co provede vyhledávací akci se sledovacím modulem. Získaný předmět je umístěn do batohu Lovce odměn.
- Vzbuzující se agrese umožní udělit 1 poškození veřelci v místnosti s lovcem odměn, kdykoli by mohl Laiku přesunout, ale rozhodne se, že ji nepřesune (s hrací kartou Běž holka! a vlastností Laiky před provedením první akce v každém kole).

HRACÍ KARTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Taktický přesun vám umožní vybrat si 1 veřelce v místnosti, ve které se nacházíte, a přesunout se s ním do sousední místnosti, dle vlastního výběru. Ostatní veřelci ve stejné místnosti na vás nezaútočí.
- Druhá vlastnost karty Strážce způsobí, že bude Laika odstraněna ze hry a už ji nebudete moci používat. Tuto akci použijte pouze jako poslední možnost. Tato akce ovlivní jakýkoli útok veřelců bez ohledu na jeho původ (přepadavý útok, útok veřelce ve fázi události atd.).

VLASTNOSTI – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- Laiku můžete přesunout do místností sousedících s místností, ve které se nacházíte.
- Laika ignoruje účinky ohnivých značek v místnostech, ve kterých je, ale tato schopnost neovlivňuje postavy – mohou být zraněny, i když je Laika ve stejné místnosti. Laika ignoruje kulometry.
- Laika se po přivolání vrací zpět na desku postav lovce odměn, bez ohledu na to, jak daleko se od něj nachází.

TRESTANEC (ČERVENÁ)

Trestanec je na začátku hry spoután pouty a řetězy. Jiný hráč (lovec odměn) obdržel klíč od pout – jediný předmět, který je schopen odstranit pouta trestance. Trestanec bude muset lovcí odměn vyhrožovat, obchodovat nebo ho jinak přesvědčit, aby mu sundal pouta a uvolnil jeho ruce.

Schopnosti trestance odrážejí jeho kriminální minulost. Je to nadaný bojovník, který se nebojí v těch nejtěžších chvílích improvizovat. Je natolik statečný, nebo snad šílený, aby stál před veřelcem s trubkou v ruce. Trubkou, kterou právě vyrval ze zdi.

PŘEDMĚTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- **Zesílená paže** vám umožňuje provádět odpočinkovou akci podobnou základní akci. Účinek je popsán na kartě Odpočinek. Posílené paže ignoruje vážná poranění a nevyžaduje obvázáni. Mějte také na paměti, že můžete použít Posílenou paži k odpočinku a stále ignorujete efekt vážného poranění.
- Když minete v boji nablízko, **Trubka** vám umožní vzít si místo vážného poranění jedno lehké poranění.

Trubku můžete získat v jakékoli místnosti. Pokaždé, když hra vyžaduje, abyste odhodili **Trubku**, otočte hrací kartu a ukažte, že můžete potenciálně získat další Trubku. Svou Trubku ale nemůžete s nikým vyměnit. Všem ostatním hráčům je totiž k ničemu.

HRACÍ KARTY – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

- **Tohle potřebuji** není přerušení, takže ostatní hráči proti němu nemohou použít kartu Přerušení.
- **Krátký tlumený hluk** se provádí po akci místností (např. po hodů kostkou na hluk při objevení hnízda dle pravidel).
- Prospěchář bude stále fungovat, i když jsou dveře na chodbě, kterou jste prošli, zničené.
- Při **Silném úderu** nejprve hodte bojovou kostkou, poté přidejte 1 další poškození veřelci a zkontrolujte účinek poranění.

VLASTNOSTI – DOPLŇUJÍCÍ VYSVĚTLENÍ:

Vaše vlastnost vám umožňuje snášet těžší rány, ale stále musíte být opatrní. Útoky veřelců vás mohou stále zabít!



DALŠÍ HERNÍ MÓDY

REŽIM VÝZKUMNÉ MISE (120 MINUT)

Jedná se o hru standardní délky, kterou lze hrát místo základní hry. Hra má 15 kol a hráči mohou používat pouze postavy z rozšíření Aftermath. Hráči používají desku Raketoplánu a cíle ze základní hry. Nové postavy, události Aftermath a tokeny průzkumu Aftermath nabízejí odlišný herní zážitek.

PŘIDÁNÍ KOMPONENT Z ROZŠÍŘENÍ AFTERMATH DO ZÁKLADNÍ HRY

Během běžné hry si hráči mohou vyměnit jakoukoli postavu ze základní hry (vč. jejího balíčku hracích karet) s postavou z rozšíření Aftermath (vč. jejího balíčku hracích karet) stejné barvy.

Stojí za zmínku, že postavy z rozšíření Aftermath jsou vhodnější pro hraní epilogu a výzkumné mise než pro základní hru Nemesis.

Do základní hry lze libovolně přidat 4 nové destičky místnosti „2“, 3 žetony průzkumu „kulometů“ a karty vlastností.

Režim Epilog lze hrát po výzkumné misi (nebo po hře základní hry Nemesis s postavami z rozšíření Aftermath), ale postavy, které se jí účastnily, se nemohou Epilogu zúčastnit.

OSTATNÍ HERNÍ MATERIÁL AFTERMATH

KARTY ALARMŮ



Nemesis: Aftermath přidává do hry novou sadu poplachů.



Poplachu jsou krátké úkoly, které musí posádka splnit. Pokud se nepodaří úkol splnit ve stanoveném čase, hra končí porážkou všech hráčů, jejichž postavy jsou stále ve hře.

Načasování poplachu závisí na herním režimu, který bude popsán později.

Pokud po vás poplach vyžaduje umístění Vzorku ve speciální místnosti, použijte žetony zvláštních úkolů, které jsou součástí Untold Stories #1. Vzorky jsou považovány za těžké předměty.



- ikona poplachu

STUPNĚ POPLACHŮ

Některé poplachu jsou rozděleny do dvou kroků. K dokončení druhého kroku (tedy ukončení poplachu), musíte nejprve dokončit první.

Pokud má poplach pouze jeden krok, stačí jej provést, abyste jej ukončili.

Po provedení prvního kroku poplachu jej označte na kartě poplachu umístěním kostičky munice / poškození na kartu poplachu.

AKTIVACE POPLACHU

Některé poplachu vyžadují provedení aktivace.

Tuto novou akci lze provést pouze v místnostech označených ikonou poplachu. Lze jej provádět v boji i mimo něj. Jeho cena je vždy 1 hrací karta.

Účinek aktivace je popsán na kartě poplachu.

NOVÉ MÍSTNOSTI

Rozšíření Aftermath obsahuje 4 další nové místnosti „2“. Tyto místnosti lze přidat k ostatním destičkám místností v základní hře.

Spolu s novými místnostmi jsou do hry přidány také nové sestavené předměty (související s jednou z nových místností): Bojový dron, kombinéza a laserový zaměřovač. Tyto položky nelze získat jinak, než akcí v Dílně.

Výroba předmětů vyžaduje jiné komponenty, než je tomu u sestavených předmětů v základní hře.



DÍLNA

VYTVORTE SESTAVENÝ PŘEDMĚT:



Postava v dílně může provést základní akci „Vytvoření předmětu“ z těchto předmětů:

- Baterie = laserové ukazovátka
- Nástroje = Bojový dron
- Oblečení = Kombinéza

Předmět nelze vytvořit, pokud je zde žeton poruchy.



SERVEROVNA

POUŽITÍ JINÉHO POČÍTAČE:



Použijte jakoukoli akci jiné objevené místnosti s počítačem, kde není žeton poruchy.



ALARMOVÁ MÍSTNOST

UDĚLEJTE HLUK:



Vyberte libovolnou 1 místnost, ve které není žádná postava. Hodte pro ni kostkou na hluk.

To může přivolat velitele, ale nepřepadový útok nebude proveden.



MÍSTNOST S OVLÁDÁNÍM KULOMETŮ

KONTROLA KULOMETŮ:



Vyberte libovolný kulomet na herním plánu a změňte jeho stav. Změněný stav je umístěn lícem dolů navrchu hromádky se stavy kulometů.

KULOMETRY

Miniatura kulometu je umístěna do místnosti, kde je odhalen žeton průzkumu s kulometem. Na herním plánu mohou být kulometry, i když tam není žádná místnost s ovládním kulometů, a naopak.

Kulometry nelze umístit do místnosti pokryté slizem ani do hnízda.

Počáteční stav věže je určen náhodně zamícháním 3 různých stavových žetonů a položením lícem dolů vedle kulometu. Vrchní token určuje stav kulometu. Stav kulometu je odhalen, když postava nebo velitelce poprvé vstoupí do místnosti s kulometem.

Kulomet lze zničit akcí Demolice.

Během požáru ve fázi události velitelce vždy zničí aktivní kulomet v místnosti, ve které se nacházejí. Stejný postup je i v situaci, kdy kulomet střílí, takže je možné, že velitelce zničí kulomet a zemře.

„Ignorování kroku požáru ve fázi události“ neplatí pro kulometry.

Zničené věže jsou odstraněny z hrací desky.

STAV KULOMETU:



NEAKTIVNÍ – kulomet je neaktivní a nelze jej zničit.



CÍL: VŠICHNI – Kulometry střílí na vše, co vstoupí do místnosti (velitelce, kteří jsou přivoláni do místnosti jsou také považováni, že do ní vstupují). Střelba kulometů se vyhodnocuje během kroku poškození ohněm ve fázi události.

Postavy dostanou 1 lehké poranění, velitelce dostanou 1 poškození.



CÍL: VETŘELCE – období VŠICHNI, ale kulomet střílí jen na velitelce.

Pokud chcete v základní hře Nemesis používat kulometry, musíte do ní mezi ostatní žetony průzkumu přidat i 3 nové žetony průzkumu s kulometry a postavít miniatury a stavy kulometu vedle herního plánu.

NOVÝ HERNÍ PLÁN – RAKETOPLÁN

Raketooplán má 4 místnosti.

Hlavní místnost je vytištěna na herním plánu.

Na zbývajících 3 volná pole jsou náhodně umístěny destičky místností „2“. Raketooplán nemá počítadlo položek, takže zde s akcí Hledání nelze nic najít.

Hlavní místnost nemá žádnou vlastní akci, nicméně na ni odkazují některé poplachu.

Raketooplán má nová pravidla pro pohyb:

- Když je postava v hlavní místnosti, může provést akci pohybu do jakékoli místnosti se vstupem do servisní chodby na lodi Nemesis.

• Když je postava v místnosti se vstupem do servisní chodby na lodi Nemesis, může provést akci pohybu do jakékoli místnosti „2“ v raketooplánu.

• Při řešení akcí a pravidel se považuje loď Nemesis a raketooplán za jednu loď.

Raketooplán má také novou časovou osu, která se skládá z 5 polí.

ŽETONY PRŮZKUMU AFTERMATH

Žetony průzkumu Aftermath fungují obdobně, jako u základní hry. Jediný rozdíl je v tom, že v místnostech nejsou předměty.

Když začnete hrát Epilog nebo Výzkumnou misi, umístěte 1 žeton průzkumu Aftermath do každé místnosti na herním plánu (včetně hibernátoria, motorů a můstku).

Když nějaká postava vstoupí do místnosti s žetonem průzkumu Aftermath, otočí jej a vyhodnotí jeho účinek následovně:



LOCKDOWN:

Zavřete všechny dveře na chodbách vedoucích do této místnosti, kromě chodby, kterou jste právě do místnosti vstoupili.

Pokud jste do místnosti vstoupili skrze servisní chodbu, zavřete všechny dveře v chodbách vedoucích do této místnosti.



NEBEZPEČÍ:

Stejně, jako když padne nebezpečí při hodu na hluk.



VEJCE:

Umístěte do této místnosti žeton vejce velitelce.



SLIZ:

Tento žeton nechte na destičce místnosti. Pokaždé, když postava vstoupí do místnosti s tímto žetonem, bude pokryta slizem.



LARVA:

Umístěte do této místnosti miniaturu larvy. Toto nezpůsobí ani přepadový útok, ani si neházíte kostkou a hluk.



OHEŇ:

Umístěte do této místnosti žeton požáru.



MRŠINA:

Umístěte do této místnosti žeton mršiny velitelce.



MRTVOLA:

Umístěte do této místnosti žeton mrtvoly člena posádky.

Po vyhodnocení účinků žetonu průzkumu Aftermath (s výjimkou žetonu Sliz, vraťte každý žeton průzkumu Aftermath zpět do krabice).

HERNÍ MÓD EPILOG

PŘÍPRAVA HRY

01 Před zahájením tohoto herního režimu musíte nejprve odehrát celou základní hru Nemesis. Mějte na paměti, že pokud hrajete s postavami z rozšíření Aftermath v základní hře, nelze s nimi hrát v herním módu Epilog!

Pokud byla loď Nemesis zničena netěsností trupu (přidáním 9 žetonů požáru nebo poruchy), nebo byla zničena autodestrukcí, nelze pak pokračovat v Epilogu.

11 Odstraňte všechny vetřelce z hrací desky a přidejte odpovídající žetony do sáčku s vetřelci.

Poté přidejte:

- pro 2-3 hráče = 1 žeton larvy a 2 žetony dospělců.
- pro 4 hráče = 2 žetony larev a 4 žetony dospělců.
- pro 5 hráčů = 3 žetony larev a 6 žetonů dospělců.

Pokud nemáte dostatek žetonů, nepřidávejte je.

21 Odstraňte:

- Všechny žetony požáru a žetony hluku.
- Všechny předměty, které hráči našli nebo vzali, odstraňte ze hry.

31 Ponechejte:

- Žetony poruch, dveří a únikové moduly, které byly ve hře.
- Nechte neodhalené karty slabín vetřelců, jak jsou. Umístěte ukazatele stavu na odhalené karty slabín. Jsou neaktivní, dokud nejsou znovu objeveny.

Chcete-li objevit slabiny vetřelců, musíte je znovu prozkoumat.

41 Zamíchejte následující balíčky karet lícem dolů: útoky vetřelců, události Aftermath, karty infekce a vážná poranění. Zamíchejte žetony stavu motorů a umístěte i novou kartu kursu. Vše umístěte tak, jako při přípravě základní hry.

51 Odhalte všechny neobjevené místnosti, a to včetně jejich žetonů průzkumu – nastavte počítadla položek v místnostech a zbývající efekty žetonů průzkumu ignorujte.

61 Zamíchejte žetony průzkumu Aftermath a umístěte 1 žeton na každou místnost (včetně hibernátorií, motorů a můstku).

71 Umístěte herní desku raketoplánu vedle desky lodě Nemesis.

81 Zamíchejte dlaždice místnosti "2" z rozšíření Aftermath. Umístěte je náhodně do polí "2" na desce raketoplánu.

Pokud ne to místnost pokrytá slizem, odstraňte ji a umístěte jinou.

91 Připravte dostatek pomocných karet a náhodně rozdejte 1 každému hráči. Číslo na kartě určuje pořadí ve výběru postav.

101 Každý hráč obdrží 1 plastový držák se stejným číslem, jako je číslo jeho pomocné karty.

Poté vyměňte pomocné karty ze základní hry za pomocné karty z rozšíření Aftermath.

111 Zamíchejte karty výběru postav. Hráči si vybírají postavy následovně:

Hráč č. 1 vybere 2 náhodné karty a nechá si jednu z nich. Druhá karta se zamíchá zpátky do balíčku.

Hráč č. 2 vybírá svou postavu stejným způsobem, jako hráč č. 1.

Poté hráč č. 3 atd.

121 Každý hráč obdrží následující položky: panel postavy, figurku postavy, balíček hracích karet jeho postavy, počáteční předmět, 2 osobní předměty své postavy a kartu vlastností. První hráč obdrží žeton začínajícího hráče (kočkonauta).

131 Každý hráč umístí figurku své postavy do hlavní místnosti.

141 Zamíchejte balíček karet osobních úkolů a rozdejte 1 kartu každému hráči.

151 Zamíchejte balíček karet poplachů a umístěte je vedle herní desky. Otočte vrchní kartu z balíčku.

161 Umístěte kartu lukrativní nabídky lícem nahoru vedle desky.

171 Umístěte ukazatel stavu na zelené pole časové osy raketoplánu.

POPLACHY VE HŘE EPILOGU

Během tohoto herního módu musíte splnit požadavky 2 poplachů.

Na dokončení každého z nich máte 2 kola.

Pokaždé, když je ukazatel stavu na žlutém poli časové osy raketoplánu, zkontrolujte, zda jste splnili požadavky poplachu.

Pokud ano, odstraňte tuto kartu poplachu ze hry.

Pokud ne, hra končí prohrou všech hráčů. Situace na lodi Nemesis začíná být příliš nebezpečná na to, aby posádka pokračovala v misi.

Na začátku 3. kola obdržíte druhou kartu poplachu.

Pokud už v 5. kole není ani jedna ze dvou karet poplachů (u obou byly včas splněny požadavky), je pro posádku nejvyšší čas k útěku!

EVOLUCE VETŘELCŮ ZE SÁČKU S VETŘELCI

Tento krok se v módu epilogu neprovádí.

UDÁLOSTI EPILOGU

Události Aftermath fungují stejně, jako v základní hře, ale mají jedno pravidlo navíc: pokaždé, když má karta události ikonu poplachu (🚨), každá postava si hodí na hluk v pořadí, ve kterém hrála.

FÁZE UDÁLOSTI

1: ČASOVÁ OSA

Posuňte ukazatel času na čas raketoplánu o 1 pole.

Pokud byla aktivována sekvence autodestrukce, přešuněte také ukazatel času autodestrukčního ukazatele o 1 pole doprava.

2: KONTROLA POPLACHU (POUZE 3. A 5. KOLO)

Zkontrolujte, zda jsou splněny požadavky pro dokončení poplachu. Poté, jak začne 3. kolo, otočte druhou kartu poplachu.

3: ÚTOK VETŘELCE

Každý vetřelec v místnosti s postavami provede útok.

4: ÚČINKY POŽÁRU

Každý vetřelec v místnosti s žetonem požáru dostane jedno zranění.

5: KARTA UDÁLOSTI

Vezměte a vyhodnoťte 1 kartu události:

1) Pohyb vetřelců

2) Efekt události

3) Proveďte hod na hluk, pokud je na kartě události ikona poplachu

6: KONEC KOLA

KONTROLA PODMÍNEK VÍTEZSTVÍ

Po 5. kole raketoplán opustí Nemesis a vrátí se zpět k mateřské lodi bez ohledu na to, zda jsou postavy na palubě.

Chcete-li vyhrát v tomto herním režimu, musí hráč splnit následující podmínky:

1) Hráči objevili všechny žetony průzkumu Aftermath na lodi Nemesis.

- Ve hře pro 2 hráče mohou být až 3 žetony průzkumu Aftermath neobjeveny.

Pokud není tato podmínka splněna, mise selhala – všichni hráči prohrávají.

2) Hráč musí splnit svůj osobní úkol.

3) Hráčova postava musí být v raketoplánu, když se vrací zpět k mateřské lodi nebo opouští loď v únikovém modulu.

4) Postava musí přežít kontrolu INFEKCE (stejně jako v základní hře).

NEBO:

Kdykoliv během hry si hráč může vzít kartu lukrativní nabídky – poté zahodí kartu osobního úkolu. Chcete-li vyhrát, musí tento hráč splnit podmínky lukrativní nabídky a přežít kontrolu INFEKCE.



HERNÍ MÓD VÝZKUMNÁ MISE

Tento herní mód je určen pro hráče, kteří chtějí hrát základní hru Nemesis s herními komponenty rozšíření Aftermath.

Tento herní mód se nehraje po skončení základní hry.

PŘÍPRAVA HRY: KROKY 1-15, PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

11 Umístěte na stůl herní plán ze základní hry stranou určenou pro základní hru. Vedle něj umístěte raketoplán.

21 Zamíchejte všechny destičky místnosti "2" a náhodně je rozmístěte do sekcí označených číslem 2, aniž byste je viděli.

31 Poté stejným způsobem rozmístěte destičky místnosti "1" do sekcí označených číslem 1.

41 Otočte dlaždice místnosti v raketoplánu. Pokud je místnost pokryta slizem, vyřadte ji zpět do krabice a umístěte tam jinou zbylou dlaždicí místnosti "2".

51 Odstraňte žetony průzkumu "Dveře" a "Nebezpečí" z hromádky žetonů průzkumu. Přidejte ke zbývajícím žetonům průzkumu "Kulomet". Zamíchejte žetony průzkumu, aniž byste se na ně podívali, a umístěte 1 žeton průzkumu na každou neobjevenou dlaždicí místnosti.

61 Připravte si žetony průzkumu Aftermath, zamíchejte je a umístěte je po 1 na každou neobjevenou dlaždicí místnosti, vč. můstku, hibernátoria a k motorům.

Takto mají všechny místnosti na Nemesis 2 různé žetony průzkumu.

71 Umístěte 1 náhodně vybranou kartu kursu do pole vedle můstku.

81 Vezměte odpovídající počet únikových modulů:

- 1-2 hráči: 1 modul.
- 3-4 hráči: 2 moduly.
- 5 hráčů: 3 moduly.

91 Zamíchejte 2 žetony motoru číslo "1" (1 poškozený a 1 funkční). Umístěte je lícem dolů do příslušné strojovny, jeden na druhý. Horní žeton určuje stav motoru. Opakujte i pro motory "2" a "3".

101 Umístěte panel veřfelců vedle herního plánu a umístěte na něj:

- 5 žetonů vajec veřfelců
- 3 náhodné karty slabin veřfelců lícem dolů.

111 Do sáčku s veřfelci vložte následující žetony:

1 prázdný žeton, 2 larvy, 2 nymfoidy, 3 dospělé, 1 strážce, 1 královnu.

Poté přidejte 1 žeton dospělé za každého hráče, který se účastní hry. Zbývající žetony veřfelce položte vedle herního plánu – budou potřeba ve hře později. Vedle panelů veřfelců umístěte také žetony mřšin veřfelců – označíte tak veřfelce zabité během hry.

121 Chcete-li vytvořit balíček karet událostí výzkumné mise, zamíchejte karty událostí Aftermath s následujícími kartami událostí ze základní hry: Čihání, Krátký okruh, Lov (směrový ukazatel: 3), Pach kořisti, Poškození, Selhání systému podpory života, Vylhnutí, Ničivý požár.

131 Zamíchejte a umístěte následující balíčky karet (lícem dolů) vedle herního plánu:

4 hromádky předmětů (výzbroj, nástroje, léčiva, sestavené předměty), balíček událostí výzkumné mise, balíček karet útoku veřfelců, balíček karet infekce, balíček karet poplachů a balíček vážných poranění.

Umístěte skener vedle balíčku karet infekce.

141 Umístěte zbývající ukazatele, žetony a kostičky a kostky vedle herního plánu:

- žetony požáru,
- žetony poruchy
- žetony hluku,
- kostičky munice / poškození,
- ukazatele stavu (používané jako lehká poranění / sliz / signál / ukazatel spuštění autodestrukce / časová osa / kurs)
- dveře,
- červené žetony mrtvol členů posádky,
- 2 bojové kostky,
- 2 kostky na hluk,
- žeton prvního hráče (kočkonaut).

151 Umístěte 1 ukazatel stavu na zelené pole časové osy. To je ukazatel času.

Příprava herního plánu je tímto dokončena. Dále budeme pokračovat přípravou postav.

PŘÍPRAVA HRY: KROKY 16-22, PŘÍPRAVA POSÁDKY

161 Náhodně dejte každému hráči 1 pomocnou kartu. Ve hře se 3 hráči můžeme použít pouze karty 1-3, ve hře pro 4 hráči můžeme použít pouze karty 1-4 atd. Tyto karty určují pořadí, ve kterém si pak hráči vybírají své úkoly, postavy a poté i hrají. (viz krok 19).

171 Každý hráč dostane plastový držák se stejným číslem, jako je jeho pomocná karta. Držák se používá k ukládání karet předmětů a úkolů, aby je ostatní hráči neviděli.

181 Odstraňte karty úkolů (služební i osobní), které jsou určeny pro více hráčů, než kolik se jich účastní hry.

Zamíchejte každý balíček zvlášť a dejte hráčům 1 kartu služební úkolu a 1 kartu osobního úkolu. Hráči znění svých úkolů tají!

191 Zamíchejte karty pro výběr postav. Hráči si vybírají postavy v následujícím pořadí: Hráč č. 1 vezme 2 náhodné karty a vybere si jednu z nich. Druhá karta se zamíchá zpátky do balíčku. Nyní hráč č. 2 vezme 2 karty a vybírá si stejným způsobem, pak hráč č. 3 atd. Hráč může ovládat pouze postavu, kterou si vybral.

Hráč, který hraje za androida tajně vrátí svůj osobní úkol a vezme si druhý služební úkol.

«« HERNÍ MÓD VÝZKUMNÁ MISE »»»


201 Každý hráč obdrží následující komponenty:

- A) Panel postavy, kterou si vybral v předchozích krocích.
- B) Figurku jeho postavy umístí do hlavní místnosti raketoplánu.
- C) Balíček hracích karet vaší postavy zamíchá a umístí je lícem dolů nalevo vedle panelu postavy.
- D) 2 karty speciálních předmětů postavy, umístíte vodorovně vedle svého panelu postavy. Na začátku hry jsou tyto předměty NEAKTIVNÍ, ale hráč je může za splnění určitých podmínek aktivovat.
- E) Kartu vlastností postavy, umístí hráč vedle svého panelu postavy.
- F) Startovní předmět (zbraň) postavy se umístí do jedné ze dvou rukou pod panel postavy (*kromě kombinovaných zbraní Androida a ošetřovateloboty, které jsou umístěny vedle speciálních předmětů*). Poté umístíte příslušný počet kostiček munice, který je uveden na každé kartě zbraně.


211 Hráč č. 1 obdrží žeton začínajícího hráče (kočkonauta).

221 Umístíte modrý žeton mrtvoly člena posádky do hybernátoria.

UDÁLOSTI VE HŘE VÝZKUMNÉ MISE

Události fungují stejně jako v epilogu, ale s ikonou alarmu () vezměte další kartu poplachu, namísto hodu kostkou na hluk.

POPLACHY VE HŘE VÝZKUMNÉ MISE

Během hry v herním módu výzkumné mise, mohou některé události spouštět různé poplachu. Pokaždé, když vezmete kartu události s ikonou alarmu (), neházejte kostkou na hluk (jako v epilogu) ale vezměte kartu poplachu a umístíte ukazatel času na 5. pole časové stopy raketoplánu. Pokud je již ukazatel času na 5. poli, ignorujte ikonu poplachu.

Máte 5 kol na dokončení každého poplachu.

Když ukazatel času na časové ose raketoplánu dosáhne posledního červeného 5. pole, zkontrolujte, zda jste splnili požadavky poplachu.

Pokud ne, hra končí a všechny postavy na palubě zemřou. Pokud ano, odeberte ukazatel času i kartu poplachu.

Pokud je na konci hry stále aktivní poplach, zkontrolujte, zda jste splnili jeho požadavky. Pokud ne, všechny postavy na palubě zemřou.

VÝVOJ VETŘELCŮ ZE SÁČKU S VETŘELCI

Tento krok řešte stejně, jako v základní hře Nemesis.

FÁZE UDÁLOSTÍ

1: ČASOVÁ OSA

Přesuňte ukazatel času na časové ose raketoplánu (pokud je na něm umístěno) o 1 pole doprava.

Pokud je spuštěna sekvence autodestrukce, přesuňte ukazatel času na ose autodestrukce také o 1 pole doprava.

2: ZKONTROLUJTE POPLACH

Zkontrolujte, zda jsou splněny podmínky pro dokončení poplachu.

3: ÚTOK VETŘELCE

Každý vetřelec v místnosti s postavami provede útok.

4: POŠKOZENÍ POŽÁREM

5: KARTA UDÁLOSTI

Vezměte a vyřešte 1 kartu události:

- Pohyb vetřelců
- Efekt události

6: VÝVOJ VETŘELCŮ ZE SÁČKU S VETŘELCI

7: KONEC KOLA

CÍLE HRÁČŮ

A KONEC HRY

Tento krok se vyhodnocuje stejně, jako v základní hře Nemesis.



POUŽITÍ PŘESÝPACÍCH HODIN VE HŘE NEMESIS

Pokud chcete do hry přidat další napětí, můžete použít přiložené přesýpací hodiny.

Otočte je pokaždé, když začne nové kolo.

Když si některý hráč všimne, že vypršel čas, může hodiny vzít. Hráč, který takto vezme přesýpací hodiny, může vybrat jednu místnost na herním plánu a provede pro ni hod na hluk, dle standardních pravidel.

Pokud hluk vyvolá vetřelce, provede přepadový útok na hráče, který má v rukou menší počet karet. Pokud v této místnosti není žádná postava, přepadový útok vetřelec neprovede.

Po vyhodnocení hodu na hluk odložte přesýpací hodiny stranou. Do hry mohou být vráceny až na začátku nového kola.

Pokud hráč nechce vzít přesýpací hodiny, tak nemusí.

Pokud se některému z hráčů nelíbí použití přesýpacích hodin, mohou být přesýpací hodiny odstraněny ze hry, ale prvně musí být proveden hod na hluk.