

AUTOR HRY A ROZŠÍŘENÍ  
ADAM KWAPIŃSKI

PRAVIDLA HRY  
**N E M E S I S**  
L O C K D O W N

CHYTRIDI A DOPLŇKY



**MINDOK**

# HERNÍ MATERIÁL

«« BONUSOVÝ MATERIÁL »»»

## ÚVOD

Chytrí jsou nová a zcela odlišná rasa vetřelců, jimž budete ve hře čelit. Tyto nenasytné houbovitě stvůry prorůstají zemi a místnostmi základny, všude zanechávají sliz a svými úponky se dostávají dále, než by vás kdy napadlo.

- 2 ÚVOD A HERNÍ MATERIÁL
- 4 PRAVIDLA PRO CHYTRIDY
- 5 PRŮZKUM  
EVOLUCE VETŘELCŮ  
FÁZE UDÁLOSTÍ
- 6 TYPY CHYTRIDŮ
- 8 DALŠÍ PRAVIDLA PRO CHYTRIDY  
STŘET  
KONTROLA INFEKCE A LARVY  
POUŽITÍ CHYTRIDŮ V PŮVODNÍ HŘE NEMESIS
- 10 PRAVIDLA PSYCHONAUTŮ
- 12 PRAVIDLA KARNOMORFŮ
- 13 POSTAVY Z ROZŠÍŘENÍ AFTERMATH
- 16 PŘEHLED PRAVIDEL

## KARTY



20 karet událostí karnomorfů



10 akčních karet pro lovce lebek z rozšíření Aftermath



20 karet událostí psychonautů



2 karty počátečních předmětů pro postavy z rozšíření Aftermath



5 přehledových karet karnomorfů



4 karty speciálních předmětů pro postavy z rozšíření Aftermath



5 přehledových karet psychonautů



2 karty úkolů pro lovce lebek



10 akčních karet pro androida z rozšíření Aftermath



1 speciální předmět pro zdravotnici

## TIRÁŽ

**AUTOR HRY NEMESIS LOCKDOWN:** Adam Kwapiński

**AUTOR ROZŠÍŘENÍ CHYTRIDI:** Adam Kwapiński

**VÝVOJ A TESTOVÁNÍ:** Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Krzysztof Belczyk, Łukasz Krawiec, Adrian Krawczyk, Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

**PRAVIDLA:** Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Krzysztof Piskorski, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki

**ILUSTRACE:** Piotr Fokowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Pamela Łuniewska, Dominik Mayer, Maxymilian Shiller

**GRAFICKÝ DESIGN:** Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

**DTP:** Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec

**3D MODELY:** Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

**UMĚLECKÝ DOHLED:** Marcin Świerkot

## DĚKUJEME:

Zvláštní poděkování si zaslouží Ken Cunningham.

Děkujeme všem backerům na Kickstarteru, kteří umožnili realizaci této hry, i všem, kdo se připojili ke slepému testování na Tabletop Simulatoru.

**ČESKÝ PŘEKLAD:** Daniel Knápek, Michal Stárek

**GRAFICKÁ SAZBA:** Michal Stárek, Daniel Knápek

**PRODUKCE ČESKÉHO VYDÁNÍ:** MINDOK

**JAZYKOVÝ DOHLED:** Daniel Knápek, Pavel Prachař

## DALŠÍ MATERIÁL



3 žetony průzkumu  
doupěte



1 panel laboratoře  
psychonautů/karnomorfů



1 žeton znalostí  
zdravotnice



11 dveří



1 hlavní brána



1 figurka roveru



1 figurka  
začínajícího hráče

## «« CHYTRIDI »»

### KARTY



20 karet událostí chytridů



20 karet útoků chytridů

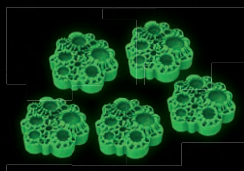


6 karet slabin chytridů

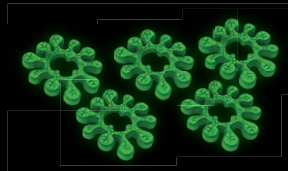


10 přehledových karet chytridů

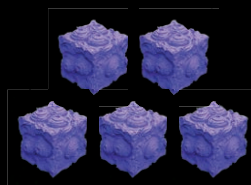
### UKAZATELE A ŽETONY



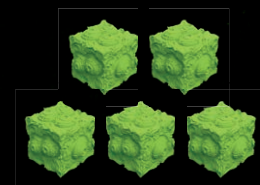
15 žetonů spór



8 žetonů mycelia



5 fialových rozprašečů

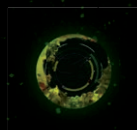


5 zelených rozprašečů

### PANELY A ŽETONY



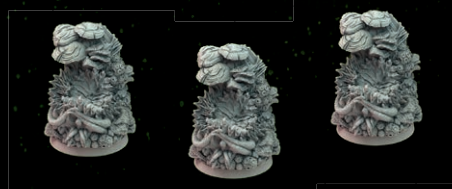
8 žetonů hadovců



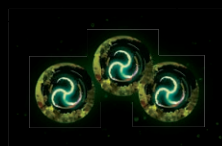
1 prázdný žeton



8 hadovců



3 sírovci



3 žetony sírovců



3 žetony mrchomůry



1 panel laboratoře chytridů



1 panel mrchomůry



1 mrchomůra

# PRAVIDLA PRO CHYTRIDY

Jedním z nejstarších a největších organismů na planetě Zemi je kolonie hub *Armillaria Gallica* ve státě Michigan, jejíž vlákna se rozkládají na více než 90 akrech. Její stáří je odhadováno na 2 500 let a celková hmotnost dosahuje až 400 000 kilogramů.

Když se řekne mimozemský život, vybaví se nám obrazy predátorů a lidem podobných forem – jednotlivců s končetinami, smysly a vlastní svobodnou vůlí.

Druh, který nazýváme chytridi, staví tyto předpoklady na hlavu. Sice se víc podobá armillarii než nám, ale protože pochází z planety, kde houby byly vrcholnými predátory, představuje pro nás smrtelné nebezpečí.

Během několika zdokumentovaných setkání se ukázalo, že díky své inteligenci dokážou předvídat naše kroky a připravit se na ně. Jako každý schopný parazit umějí prorůstat našimi stavbami a loděmi, aniž by je zničili – alespoň dokud se tak nerozhodnou záměrně. Jakmile se kolonie chytridů začne šířit, je téměř nemožné ji zastavit. Přežije-li byt' jen malý kousek podhoubí, může se opět rozrůst během pouhých několika dní. A co je nejhorší, všemožné smrtící spóry a jedinci s neuvěřitelně vyvinutou odolností dokážou parazit i ty nejostřílenější lidské posádky.

Analýzy všech blízkých setkání potvrzují, že jazyčky vah ve prospěch pozemšťanů mohou naklonit pouze terénní skafandry a průmyslové plamenomety. A ačkoli nám může znít jako skvělý nápad vyvinout chemický postřik proti chytridům, vyzývám vás k opatrnosti. Dovězt chytridy na Zemi a studovat je v tamních laboratořích může mít mnohem dalekosáhlejší následky než občasnou ztrátu vesmírné lodi...

Používáte-li jako vetřelce rasu chytridů, považujte pojmy „vetřelec“ a „chytrid“ za zaměnitelné.

## PŘÍPRAVA HRY

Místo karet událostí, útoku, slabin a přehledových karet ze hry Nemesis: Lockdown použijte odpovídající karty chytridů. Body, kde se příprava hry liší od hry Nemesis: Lockdown, jsou označeny **zeleně**.

1. Položte **herní plán** na stůl stranou pro základní režim vzhůru.
2. Vyložte destičky **těchto tří speciálních místností** na příslušná pole herního plánu.
  - A) Izolační komora
  - B) Úschovna
  - 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.
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.
6. Na příslušná místa na herním plánu a vedle něj položte destičky (příp. figurky) **výtahu, hlavní brány a roveru**.
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 stranou vzhůru (tyto sekce jsou bez proudu).

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 chytridů** připravte vedle herního plánu a na odpovídající místa na něm položte:

- 5 vajec **vetřelců** na pole **Veje v kokonu**
- 10 **rozprašečů** na pole odpovídajících barev, stranami s 1 výstupkem vzhůru. V průběhu hry je budete umísťovat do místností – postupně zleva doprava bez ohledu na barvu rozprašeče.
- 3 náhodně vylosované **karty slabin chytridů**. Levou položte lícem vzhůru, ostatní lícem dolů.

Ostatní karty slabin vraťte do krabice.

**Panel mrchomůry** připravte vedle herního plánu a na odpovídající pole umístěte **figurky mrchomůry a hadovců** (mrchomůru dprostřed a hadovce okolo ní).

10. Do **sáčku na vetřelce** vložte všechny **žetony chytridů**. Na vhodné místo připravte rovněž **žetony mršin**, budou představovat zabitě vetřelce.

11. Zamíchejte zvlášť karty každého následujícího druhu lícem dolů a vytvořte z nich dobírací balíčky: **karty předmětů** všech 4 druhů (modré **karty sestavených předmětů** není nutné míchat), **karty infekce a karty vážných poranění**. Vedle balíčku karet infekce položte **skener**.

Karty **útoků temnolovců a událostí temnolovců** nahraďte **odpovídajícími kartami chytridů**. Oba balíčky zamíchejte lícem dolů a položte vedle herního plánu.

Balíček **karet IT akcí** zamíchejte a položte na vyznačené místo na herním plánu. Otočte vrchní kartu, je-li to karta „Lockdown“, otočte další a vyložte ji lícem vzhůru, kartu „Lockdown“ zamíchejte zpátky do balíčku.

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),
- žetony spór a mycelia,
- dveře,
- žetony lidských mrtvol,
- 2 bojové kostky,
- 2 kostky hluku,
- 2 kostky výhod
- žeton (či figurku) **začínajícího hráče**.

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

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

Příprava personálu zůstává beze změny.

# FÁZE UDÁLOSTÍ

Fáze událostí se od základní hry Lockdown zásadně neliší. Kroky 4–7 a 10 zůstávají beze změny, veškeré rozdíly jsou popsány dále.

## 8. POPÁLENÍ VETŘELCŮ

Všichni chytridi (rozprašeče, hadovci, sírovci i mrchomůra) v horících místnostech utrpí 1 zranění.

Také odstraňte všechny žetony spór z horících místností.

## 9. VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI

Kartu události vyhodnoťte ve 3 krocích:

**A. Pohyb a rozšíření vetřelců** – Kdykoli by se měl chytrid přemístit nebo rozšířit chodbou se zavřenými dveřmi, zničí namísto tohoto pohybu/rozšíření dveře.



Je-li na kartě šedý symbol rozprašeče: Všechny rozprašeče a žetony mycella na herním plánu příslušnými chodbami rozšíří spóry. Umístěte žeton spór do každé sousedící místnosti propojené chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu na kartě události. Žeton spór neumísťte do místností s rozprašečem nebo žetonem mycella.



Je-li na kartě symbol hadovce: Všichni hadovci se přemístí do sousedící místnosti chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu na kartě události.



Je-li na kartě symbol sírovce: Před pohybem sírovce zkontrolujte, zda se v místnosti, kam se má přesunout, nachází rozprašeč nebo žeton mycella. Pokud ano, sírovce do místnosti přesuňte. Pokud ne, umístěte do ní žeton spór.



Je-li na kartě symbol mrchomůry: Před pohybem mrchomůry zkontrolujte, zda se v místnosti, kam se má přesunout, nachází rozprašeč nebo žeton mycella. Pokud ano, mrchomůru do místnosti přesuňte. Pokud ne, umístěte do ní žeton spór.

Jsou-li na kartě dvě čísla chodeb, proveďte tento krok dvakrát.

Efekty vždy vyhodnocujte postupně zleva doprava.



**B. Rozrůstání rozprašečů** – Je-li na kartě symbol rozprašeče, všechny rozprašeče odpovídající barvy na herním plánu se rozrostou o 1 úroveň. Jsou-li na kartě tyto symboly dva, rozrostou se dvakrát.

Tento krok vždy vyhodnocujte postupně od místnosti s nejnižším číslem.

*Poznámka: „Rozrůstání“ rozprašečů je popsáno na následující straně.*

**C. Vyhodnocení efektu události** – Tento krok se oproti základní hře nemění.

# PRŮZKUM

Kdykoli postava vstoupí do **neprozkoumané** místnosti, po otočení destičky místnosti a žetonu průzkumu proveďte následující kroky:

1. Nastavte počet předmětů v místnosti dle běžných pravidel.
2. Umístěte **žeton spór** do místnosti sousedící s právě prozkoumanou místností chodbou, jejíž číslo odpovídá žetonu průzkumu. Pokud danému číslu odpovídá servisní chodba, žeton spór neumísťte.

Jsou-li v dané chodbě dveře, zničte je (tj. položte na bok) a žeton spór neumísťte.

Pokud se v místnosti již žeton spór nachází, nahraďte jej **rozprašečem** z panelu laboratoře. Pokud se v místnosti již nachází rozprašeč nebo žeton mycella, žeton spór do ní neumísťte.

3. Vyhodnoťte efekt žetonu průzkumu. Hod na hluk proveďte dle běžných pravidel.



## HNÍZDO

Při prozkoumání Hnízda do něj umístěte žeton mycella. Představuje část základny, kterou již chytridi zcela prorostli.

# EVOLUCE VETŘELCŮ



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



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



– Žeton mrchomůry vraťte do sáčku. Umístěte rozprašeč do každé místnosti sousedící s místností s mrchomůrou. Nemí-li mrchomůra na herním plánu, rozprašeč nejvíce vlevo na panelu laboratoře se rozroste o 1 úroveň.



– Prázdný žeton **spolu se všemi žetony chytridů** vraťte do sáčku. Je-li alespoň 1 hadovec zabítý, vraťte figurku 1 zabitého hadovce na panel mrchomůry.

# TYPY CHYTRIDŮ



**SPÓRY** – Spóry jsou nejmenší jedinci chytridů. Představují vzduchem přenášené částice, pomocí nichž se kolonie chytridů rozšiřuje. Jsou vytrvalé, avšak zranitelné ohněm.

Žetony spór v místnostech nijak neovlivňují postavy.

## UMÍSTĚNÍ ŽETONU SPÓR

Žetony spór umísťujete do místností v důsledku různých efektů. Máte-li umístit žeton spór a v obecné zásobě se již žádný nenachází, umísťte namísto něj rozprašeč.

Kdykoli máte umístit žeton spór do místnosti, kde se již takový žeton nachází, nahradte jej rozprašečem z panelu laboratoře. Dojdou-li rozprašeče, umísťte namísto něj žeton mycelia.

Kdykoli se mají spóry rozšířit chodbou se zavřenými dveřmi, namísto rozšíření zničí tyto dveře.

Žeton spór neumísťujete do místnosti s rozprašečem nebo žetonem mycelia.

## ODSTRANĚNÍ ŽETONU SPÓR

Žeton spór se z místnosti odstraní ve třech případech:

- Kdykoli máte do místnosti umístit druhý žeton spór, nahradte jej rozprašečem z panelu laboratoře (stejnou stranou vzhůru, jak ležel na panelu).
- Během kroku popálení vetřelců fáze události odstraňte žeton spór z hořící místnosti.
- Když je do místnosti s žetonem spór umístěn rozprašeč nebo žeton mycelia, žeton spór z ní odstraňte.



**ROZPRAŠEČ** – Tyto rosolovité kostky představují pokročilejší vývojové stádium chytridů. Část místnosti je pokryta houbovitými výrůstky, stále je však lze odstranit.

Rozprašeče jsou šestistěnné figurky s výstupky na některých stranách. Počet výstupků odpovídá úrovni rozprašeče a znázorňuje, nakolik je místnost prorostlá chytridy. Rozprašeče mají dvě barvy – zelenou a fialovou, jimiž odpovídají symboly na kartách události a panelu laboratoře.

Úroveň rozprašečů se nejčastěji zvyšuje efektem karty události. Kdykoli se má rozrůst rozprašeč na 3. úrovni, nahradte jej žetonem mycelia.

Rozprašeč nikdy neumísťujete do místnosti s žetonem mycelia. Umísťujete-li do místnosti žeton mycelia, odstraňte z ní rozprašeč.



– Všechny fialové rozprašeče v základně se rozrostou (zvyšte jejich úroveň o 1).



– Všechny zelené rozprašeče v základně se rozrostou (zvyšte jejich úroveň o 1).

Výše uvedené symboly se na některých kartách objevují dvakrát. V takovém případě se rozprašeče odpovídající barvy rozrostou dvakrát.

Některé efekty způsobí, že se rozrostou rozprašeče na panelu laboratoře. Na panelu laboratoře tedy někdy budete mít rozprašeč na úrovni vyšší než 1. Když takový rozprašeč umísťte na herní plán, neměňte jeho úroveň!

## UMÍSTĚNÍ ROZPRAŠEČE

Rozprašeče umístěné v místnostech nijak neovlivňují postavy. V žádné místnosti nesmí být více než 1 rozprašeč (bez ohledu na jeho barvu). Máte-li do místnosti s rozprašečem umístit další, nic se nestane. Kdykoli máte umístit rozprašeč a na panelu laboratoře se již žádný nenachází, umísťte namísto toho žeton mycelia.

**Umístění rozprašeče se nepovažuje za střet!**


## ROZŠIŘOVÁNÍ SPÓR

Šedý symbol rozprašeče na kartě události znamená, že všechny rozprašeče (a mycelia) na herním plánu rozšiřují spóry příslušnými chodbami. Umísťte žeton spór do každé místnosti propojené s místností s rozprašečem chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu na kartě události.

Kdykoli se mají spóry rozšířit chodbou se zavřenými dveřmi, namísto rozšíření zničí tyto dveře.

## ODSTRANĚNÍ ROZPRAŠEČE

Postava, která se nachází v místnosti s rozprašečem, může provést akci **střelba** nebo **útok na blízko** a pokusit se snížit úroveň rozprašeče. Postavy v místnostech, ve kterých je pouze rozprašeč, **NEJSOU** v boji. Rozprašeč se pro účely karet předmětů a akcí **NEPOVAŽUJE** za vetřelce. Rozprašeče během kroku popálení vetřelců fáze události utrpí 1 zranění.

Rozprašeče jsou zasaženy každým výsledkem hodu vyjma . Každé zranění (bez ohledu na jeho původ) sníží úroveň rozprašeče o 1. Když úroveň rozprašeče klesne na 0, vraťte jej (na úrovni 1) na volné pole panelu laboratoře stejné barvy, co nejvíce vpravo.

Pokud postava při útoku na blízko mine, nezpůsobí jí to vážné poranění. Hráč ovšem dostane kartu infekce dle běžných pravidel.

Když je rozprašeč odstraněn z místnosti, vraťte jej (na úrovni 1) na příslušné pole panelu laboratoře nejvíce vpravo.



**MYCELIUM** – Mycelium znázorňuje, že je místnost již neodstranitelně prorostlá podhoubím chytridů.


## UMÍSTĚNÍ ŽETONU MYCELIA

Žetony mycelia jsou umísťovány do místností a nijak neovlivňují postavy. V žádné místnosti nesmí být více než 1 žeton mycelia. Máte-li do místnosti s myceliem umístit další, nic se nestane.

Mycelium je ve své podstatě rozprašeč, který nelze odstranit.

Ve hře je celkem 8 žetonů mycelia. Pokud byste měli umístit devátý, je základna zcela zamořena chytridy a již ji nelze zachránit. Každá postava v základně (včetně těch již zamčených do izolace) zahyne a hra končí.

## ROZŠIŘOVÁNÍ SPÓR

Šedý symbol  na kartě události znamená, že všechny rozprašeče i mycelia na herním plánu rozšiřují spóry příslušnými chodbami. Umísťte žeton spór do každé místnosti propojené s místností s myceliem chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu na kartě události.

Kdykoli se mají spóry rozšířit chodbou se zavřenými dveřmi, namísto rozšíření zničí tyto dveře.



**HADOVEC** – Hadovci jsou prodloužené paže své královny, jež procesávají základnu hledající nepřátele.

Hadovci se chovají jako dospělci kterékoliv jiné rasy vetřelců. Jsou umísťováni do místností a pohybují se podle symbolů na kartách událostí. Postavy v místnosti s hadovcem jsou v boji.

### ZABITÍ HADOVCE

Když hadovci uštědříte zranění, otočte kartu útoku chytridů a zkontrolujte jeho kondici.

Když je figurka zabitého hadovce odstraněna z herního plánu, odložte ji stranou a do místnosti, kde byl hadovec zabit, umístěte žeton mršiny vetřelce. Pokud je odstraněna důsledkem jiného efektu (např. přesunutím do servisní chodby), položte ji na neobsazené pole panelu mrchomůry s nejnižším číslem a do sáčku vložte příslušný žeton, je-li to možné.

Vylosujete-li ze sáčku žeton hadovce a na panelu mrchomůry se již nenacházejí žádní hadovci, vraťte všechny hadovce z herního plánu, kteří nejsou v boji, na panel mrchomůry.

Pokud již byli všichni hadovci zabití a jejich figurky jsou v samostatné zásobě vedle herního plánu, nic se nestane.



**SÍROVEC** – Sírovci jsou nenasycené a extrémně nebezpečné výrůstky chytridské kolonie, již pomáhají rozšiřovat.

### UMÍSTĚNÍ SÍROVCE

Sírovci mohou být umístěni pouze do místností, ve kterých se již nachází rozprašič nebo žeton mycelia (nic se ovšem nestane, pokud je rozprašič v místnosti se sírovcem zničen).

### POHYB SÍROVCE

Nachází-li se na kartě události symbol sírovce, před pohybem zkontrolujte, zda se v místnosti, kam se má přesunout, nachází rozprašič nebo žeton mycelia. Pokud ano, sírovec do místnosti přesuňte. Pokud ne, umístěte do ní žeton spór. Kdykoli by se měl sírovec přemístit chodbou se zavřenými dveřmi, zničí namísto pohybu dveře. Totéž platí pro ústup sírovce.

Pokud by se měl přesunout do servisní chodby, nic se nestane a sírovec zůstane, kde byl.

### ZABITÍ SÍROVCE

Kdykoli sírovec utrpí zranění, otočte 2 karty útoku chytridů, sečtěte čísla v symbolech odolnosti a zkontrolujte kondici dle běžných pravidel. Je-li sírovec zabit, nahraďte jeho figurku žetonem mršiny.



**MRCHOMŮRA** – Mrchomůra je královna chytridů, srdce jejich kolonie.

### UMÍSTĚNÍ MRCHOMŮRY

Mrchomůra může být umístěna pouze do místnosti, ve které se již nachází rozprašič nebo žeton mycelia (nic se ovšem nestane, pokud je rozprašič v místnosti s mrchomůrou zničen).

Máte-li umístit mrchomůru a již se nachází na herním plánu, přesuňte ji do nové místnosti. Pokud je v tu chvíli v boji, nepřesouvejte ji.

### POHYB MRCHOMŮRY

Nachází-li se na kartě události symbol mrchomůry, před pohybem zkontrolujte, zda se v místnosti, kam se má přesunout, nachází rozprašič nebo žeton mycelia. Pokud ano, mrchomůru do místnosti přesuňte. Pokud ne, umístěte do ní žeton spór.

Pokud by se měla přesunout do servisní chodby, nic se nestane a mrchomůra zůstane, kde byla.

### ZABITÍ MRCHOMŮRY

Kdykoli mrchomůra utrpí zranění, otočte 1 kartu útoku chytridů a k číslu v symbolu odolnosti na ní přičtěte nejnižší viditelné číslo na panelu mrchomůry. Kondici mrchomůry poté porovnejte s tímto součtem. Čím více hadovců se nachází na panelu mrchomůry, tím těžší je ji zabit.

Zabijete-li mrchomůru, nahraďte její figurku žetonem mršiny a na panel mrchomůry umístěte kostičku zranění. Mrchomůra již nemůže znovu vstoupit do hry.

Od této chvíle kdykoli ze sáčku vylosujete žeton mrchomůry, platí již jen efekt „mrchomůra není na herním plánu“: rozprašič na panelu laboratoře nejvíce vlevo se rozroste o 1 úroveň. Pokud již je na 3. úrovni, rozroste se další rozprašič v pořadí.

### PANEL MRCHOMŮRY

Během přípravy hry na tento panel umístíte samotnou mrchomůru a všech 8 hadovců.

Když na herní plán umístíte prvního hadovce (např. při střetu), vezměte jej z pole na panelu mrchomůry, na které ukazuje šipka z pole mrchomůry.

Další hadovce na herní plán umísťujte z polí na panelu mrchomůry po směru hodinových ručiček.

Na všech polích panelu mrchomůry jsou čísla. Kdykoli mrchomůra utrpí zranění, otočte 1 kartu útoku chytridů a k číslu v symbolu odolnosti na ní přičtěte nejnižší číslo z polí neobsazených hadovci. Tento součet porovnejte s počtem kostiček zranění mrchomůry. Je-li součet vyšší, mrchomůra přežila. Pokud je součet stejný nebo nižší, mrchomůra je zabitá.

# DALŠÍ PRAVIDLA PRO CHYTRIDY

## KONTROLA INFEKCE A LARVA

Říďte se pravidly základní hry, když ovšem na panel své postavy máte umístít larvu, umístěte namísto ní žeton spór.

Pokud na panelu vaší postavy leží žeton spór a máte na ní umístít další, vaše postava zahyne. Do místnosti se svou postavou umístěte žeton mrtvolu a rozprašeč.

Pokud již v obecné zásobě žetony spór nezbyvají, vezměte žeton spór z místnosti s nejnižším číslem a nahraďte jej rozprašečem.

## STŘET



– Umístěte do místnosti figurku hadovce a zkontrolujte, zda dojde k přepadovému útoku. Vylosovaný žeton dejte stranou.



– Jste-li v místnosti s rozprašečem nebo myceliem, umístěte do ní sírovce a zkontrolujte, zda dojde k přepadovému útoku. Jinak do místnosti umístěte rozprašeč a do každé chodby ústící do místnosti, kde došlo ke střetu, umístěte žeton hluku. Vylosovaný žeton poté dejte stranou (ať už jste sírovce nasadili či ne).



– Jste-li v místnosti s rozprašečem nebo myceliem, umístěte do ní mrchomůru a zkontrolujte, zda dojde k přepadovému útoku. Jinak do místnosti umístěte rozprašeč a do každé chodby ústící do místnosti, kde došlo ke střetu, umístěte žeton hluku. Vylosovaný žeton poté dejte stranou.



– Umístěte žeton hluku do každé chodby ústící do místnosti, kde ke střetu došlo. Prázdný žeton poté vraťte do sáčku.

## CHYTRIDI V PŮVODNÍ HŘE NEMESIS

### PŘÍPRAVA HRY

Použijte destičky místností, žetony průzkumu, karty a postavy z původní hry Nemesis.

Ve hře použijete **pouze tyto balíčky karet chytridů**:

- Události
- Útoky
- Slabiny

1. Položte **herní plán** na stůl vzhůru stranou pro základní hru.
2. Zamíchejte všech 9 **destiček místností „2“** lícem dolů a stále lícem dolů je náhodně rozmístěte na pole na herním plánu označená číslicí „2“. Zbývající destičky vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
3. Poté postupujte stejně u **destiček místností „1“** s tím, že ty se vždy použijí všechny.
4. Zamíchejte všechny **žetony průzkumu** lícem dolů a na každou destičku místnosti náhodně položte po jednom, rovněž lícem dolů. Zbylé žetony vraťte do krabice.
5. Zamíchejte **karty kursu** a jednu položte lícem dolů na vyznačené místo herního plánu poblíž můstku. Zbylé karty vraťte do krabice.
6. Připravte **žetony únikových modulů** dle počtu hráčů (berte žetony od čísla 1 dál):
  - 1–2 hráči: 2 únikové moduly
  - 3–4 hráči: 3 únikové moduly
  - 5 hráčů: 4 únikové moduly

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

7. Obě **destičky motorů** s číslem „1“ (1 „funkční“ a 1 „poškozeno“) zamíchejte lícem dolů a položte je v náhodném pořadí na sebe na pole herního plánu pro ně vyhrazené. Horní destička vyjadřuje skutečný stav motoru. Tento postup zopakujte pro motory „2“ a „3“.
8. **Panel chytridů** připravte vedle herního plánu a na odpovídající místa na něm položte:
  - 5 **vajec vetřelců** na pole **Vejce v kokonu**.
  - 10 **rozprašečů** na pole odpovídajících barev, stranami s 1 výstupkem vzhůru. V průběhu hry je budete umísťovat do místností – postupně zleva doprava bez ohledu na barvu rozprašeče.
  - 3 náhodně vylosované **karty slabin chytridů** lícem dolů. Zbylé karty slabin vraťte do krabice.

**Panel mrchomůry** připravte vedle herního plánu a na odpovídající pole umístěte **figurky mrchomůry** a **hadovců** (mrchomůru doprostřed a hadovce okolo ní).

9. Do **sáčku na vetřelce** vložte **všechny žetony chytridů**. Na vhodné místo připravte rovněž **žetony mršin**, budou představovat zabité vetřelce.



10. Zamíchejte zvlášť karty každého následujícího druhu lícem dolů a vytvořte z nich dobírací balíčky: **karty předmětů** všech 4 druhů (modré **karty sestavených předmětů** není nutné míchat), **karty infekce** a **karty vážných poranění**. Vedle balíčku karet infekce položte **skener**.

Karty **útoků vetřelců** a **událostí** nahraďte **kartami útoků chytridů** a **událostí chytridů**. **Vyřadte ze hry kartu události Přepětí**. Oba balíčky zamíchejte lícem dolů a položte vedle herního plánu.

Karty úkolů pro kooperativní/sólový režim a akční karty vetřelců ponechte v krabici, používají se jen při hře pro pokročilé.

11. Poblíž herního plánu připravte zbylý herní materiál:
- žetony požáru,
  - žetony poruchy,
  - žetony hluku,
  - kostičky munice/zranění,
  - ukazatele stavu (budou sloužit k označování lehkých poranění, slizu, signálu, autodestrukce, času a kursu),
  - žetony spór a mycelia,
  - dveře,
  - červené žetony lidských mrtvol,
  - 2 bojové kostky,
  - 2 kostky hluku,
  - žeton začínajícího hráče.
12. Položte 1 **ukazatel stavu** na pole „B“ **lišty kursu** – toto bude **ukazatel kursu**.
13. Položte 1 **ukazatel stavu** na zelené pole **počítadla času** – toto bude **ukazatel času**.

Příprava posádky zůstává beze změny.

## ZMĚNY PRŮBĚHU HRY ZMĚNY EFEKTŮ KARET

Rasa chytridů byla navržena pro hru Nemesis: Lockdown, některé jejich efekty tedy odkazují na prvky právě z této hry. Několik karet chytridů je během partie původní Nemesis třeba lehce upravit:

Na kartě události **Puknutí pýchavky** považujte panel laboratoře za panel chytridů.

Na kartě události **Únik chladicí kapaliny** považujte Centrálu chlazení za Generátor.

Na kartě události **Pozor, bouchne to!** považujte Nákladní terminály za Evakuační komory A a B.

Všechny karty zmiňující „Sekce“ nebo „Sekce s proudem / bez proudu“ vyhodnoťte pro celou loď.

Na kartě slabiny **Zranitelnost ohněm** považujte *nálož termitu za molotovův koktejl*.

## TMA A PROUD

Hrajete-li s chytridy v původní hře Nemesis, je celá loď ve tmě a bez proudu.

# PRAVIDLA PRO PSYCHONAUTY

## HRA S PSYCHONAUTY V NEMESIS: LOCKDOWN

V Nemesis: Lockdown můžete použít psychonauty – rozšiřující rasu vetřelců navrženou pro původní hru Nemesis. Pro psychonauty i dále platí všechna jejich běžná pravidla.

*Přestože se jedná o rozšíření pro původní Nemesis, ve hře s psychonauty použijte herní materiál z Nemesis: Lockdown.*

## PŘÍPRAVA HRY

1. Položte **herní plán** na stůl stranou pro základní režim vzhůru.  
*Poznámka: Strana herního plánu určená pro základní režim je v levém horním rohu označená červenými šipkami.*

2. Vložte destičky **těchto tří speciálních místností** na příslušná pole herního plánu:

- A) **Izolační komora**
- B) **Úschovna**
- C) **Záložní agregát**

3. Z destiček místností „II“ **vyřadte Kontaminovanou místnost**. Poté zamíchejte zbylých 8 destiček **místností „II“** lícem dolů a stále lícem dolů je náhodně rozmístěte na pole na herním plánu označená římskou číslicí „II“.

*Zbývající destičky poté vraťte do krabice.*

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

5. Ze zásoby žetonů průzkumu **vyřadte ze hry 2 žetony „klid“ a 2 „sliz“**. Poté mezi zbývající **zamíchejte 3 žetony průzkumu doupěte**. Zamíchejte všechny **žetony průzkumu základny** lícem dolů a na každou neprozkoumanou destičku místnosti **a na každý Vstup do výťahu** (nezapomeňte, že v nich nejsou předměty) náhodně položte po jednom.

*Zbývající žetony průzkumu poté vraťte do krabice.*

6. Na příslušná místa na herním plánu a vedle něj položte destičky (příp. figurky) **výťahu, hlavní brány a roveru**.

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

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 psychonautů** (namísto panelu laboratoře temnolovců) připravte vedle herního plánu. Vyřadte ze hry karty slabín psychonautů **Pevné zámky** a **Záchvěv uklidnění**. Na odpovídající místa panelu položte:

- 5 **vajec vetřelců** na pole Vejce v kokonu
- 3 náhodně vylosované **karty slabín psychonautů**. Levou položte lícem vzhůru, ostatní lícem dolů.

*Zbývající karty slabín vraťte do krabice.*

10. Do **sáčku na vetřelce** vložte následující **žetony vetřelců**: 1 **prázdný** a dále **náhodně vylosované žetony psychonautů** v počtu odpovídajícím **počtu hráčů +2**.

Zbývající žetony psychonautů položte vedle herního plánu, přijdou do hry později.

11. Zamíchejte zvlášť karty každého následujícího druhu lícem dolů a vytvořte z nich dobírací balíčky: **karty předmětů** všech 4 druhů (modré **karty sestavených předmětů** není nutné míchat), **karty infekce** a **karty vážných poranění**. Vedle balíčku karet infekce položte **skener**.

Karty **útoků** a **událostí** temnolovců nahradte **odpovídajícími kartami psychonautů**. Oba balíčky a balíček **paniky** zamíchejte lícem dolů a položte vedle herního plánu.

*Poznámka: Použijte karty událostí psychonautů určené pro Nemesis: Lockdown.*

Balíček **karet IT akcí** zamíchejte a položte na vyznačené místo na herním plánu. Otočte vrchní kartu, je-li to karta „Lockdown“, otočte další a vložte ji lícem vzhůru, kartu „Lockdown“ zamíchejte zpátky do balíčku.

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, **šilenství** a signálu),
- **dveře**,
- **žetony lidských mrtvol a mršin vetřelců**,
- 2 **bojové kostky**,
- 2 **kostky hluku**,
- 2 **kostky výhod**
- **žeton** (či figurku) **začínajícího hráče**.

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

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

15. Použijte tolik **přehledových karet psychonautů určených pro Nemesis: Lockdown** (z této krabice) a **přehledových karet terminačních rozkazů**, kolik hráčů se bude partie účastnit, a každému hráči rozdejte náhodně po jedné (použijte vždy karty od 1 do čísla odpovídajícího počtu hráčů, tj. ve hře tří hráčů č. 1–3 apod.) Každému hráči bude přehledovou kartou určeno jeho pořadí při výběru postavy (viz bod 19. níže).

*Přebývající karty ponechte v krabici. Nepoužívejte přehledové karty psychonautů z rozšíření Psychonauti.*

16. Každý hráč si vezme 1 **plastový držák na karty předmětů** se svým pořadovým číslem.

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

Poté každý balíček zvlášť zamíchejte a každému hráči rozdejte 1 kartu osobního a 1 služebního úkolu tak, aby je nikdo jiný neviděl. Svě úkoly nesmíte prozrazovat!

*Přebytečné karty vraťte do krabice.*

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

Další žeton položte lícem dolů na pole aktivního terminačního rozkazu vedle počítadla času na herním plánu, aniž by někdo viděl jeho lícovou stranu. Tento 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

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 vraťte do krabice.*

20. Každý hráč si vezme následující herní materiál:

A) **panel své vybrané postavy**,

B) **figurku své postavy**, kterou postaví na destičku příslušné místnosti na herní plán. Přeživší z lodi Nemesis začínají v Izolační komoře, personál základny v Úschovně. Trosečnice, Subjekt X, všechny postavy ze základní Nemesis a rozšíření Aftermath jsou přeživší z Nemesis. Všechny 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** 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 své použité akční karty a karty infekce.

G) Položte **1 kartu s lištou šilenství** na každý panel postavy tak, aby překryla obrázek figurky postavy a pole určené pro ukazatel slizu. Poté položte **ukazatel stavu** na **pole 1 lišty šilenství**.

H) svůj **ukazatel znalostí** položte 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** (či figurku) **začínajícího hráče**.

## ŠILENSTVÍ

Veškerá pravidla šilenství zůstávají beze změny.

## PRAVIDLA PSYCHONAUTŮ ŽETONY MRŠINY PSYCHONAUTŮ

Psychonauti neumírají ani po nich nebudou žetony mršiny, karta *Senzorická paže* xenobioložky na ně tedy nemá vliv. Stále ovšem lze její pomocí získat mršinu z doupěte.

## ZMĚNY PRŮBĚHU HRY

### SLIZ

Sliz není v tomto rozšíření ve hře, veškeré pokyny o slizu ignorujte.

### AKCE ODDECH

Při provádění akcí oddech, spěšná analýza nebo akce místnosti Odmořovna můžete snížit šilenství své postavy o 1 a/nebo prověřit skenerem své karty infekce v ruce. Ostatní pravidla akce oddech jsou stejná jako v základních pravidlech rozšíření Psychonauti.

### PŘEDMĚT NEUTRALIZÉR

Provedením akce tohoto předmětu snížíte svou úroveň šilenství na 3 namísto odstranění larvy.

Jinak pro neutralizér platí stejná pravidla jako v základní hře Nemesis: Lockdown.

## ALTERNATIVNÍ STRANA HERNÍHO PLÁNU

### KŘÍŽOVATKY A CESTY

Pro účely pohybu jsou cesty považovány za chodby. Ovlivní-li nějaký efekt (např. karta paniky *Nesmyslná odvaha* nebo karta události *Šepoty*) postavu na křižovatce, ignorujte pravidla týkající se chodeb.

# PRAVIDLA PRO KARNOMORFY

## HRA S KARNOMORFY V NEMESIS: LOCKDOWN

V Nemesis: Lockdown můžete použít karnomorfy – rozšiřující rasu vetřelců navrženou pro původní hru Nemesis. Pro karnomorfy i nadále platí všechna jejich běžná pravidla.

*Přestože se jedná o rozšíření pro původní Nemesis, ve hře s karnomorfy použijte herní materiál z Nemesis: Lockdown.*

## PŘÍPRAVA HRY

1. Položte **herní plán** na stůl stranou pro základní režim vzhůru.  
*Poznámka: Strana herního plánu určená pro základní režim je v levém horním rohu označená červenými šipkami.*

2. Vyložte destičky **těchto tří speciálních místností** na příslušná pole herního plánu:

- A) Izolační komora
- B) Úschovna
- 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 poté vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.*

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.

*Zbýlé žetony vraťte do krabice.*

6. Na příslušná místa na herním plánu a vedle něj položte destičky (příp. figurky) **výtahu, hlavní brány a roveru**.

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 stranou vzhůru (tyto sekce jsou bez proudu).

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 karnomorfů** (namísto panelu laboratoře temnolovců) připravte vedle herního plánu. Na odpovídající místa panelu položte:

- **8 vajec vetřelců** na pole Vejce v kokonu
- 3 náhodně vylosované **karty adaptace** lícem dolů.

Na první kartu položte jednu figurku belhala, na druhou masodravce a na třetí sekáče.

*Poznámka: Na rozdíl od slabín temnolovců všechny tři karty adaptace leží na začátku partie lícem dolů.*

10. Do **sáčku na vetřelce** vložte následující **žetony vetřelců**: **1 prázdný, 2 modré metagorgy, 2 červené metagorgy** a navíc **po 1 červeném metagorgovi** za každého hráče účastnického se partie. Zbývající žetony karnomorfů položte vedle herního plánu, přijdou do hry později.

11. Zamíchejte zvlášť karty každého následujícího druhu lícem dolů a vytvořte z nich dobírací balíčky: **karty předmětů** všech 4 druhů (modré **karty sestavených předmětů** není nutné míchat), **karty infekce** a **karty vážných poranění**. Vedle balíčku karet infekce položte **skener**.

Karty **útoků** a **událostí** temnolovců nahradte **odpovídajícími kartami karnomorfů**. Oba balíčky a **balíček karet mutace** zamíchejte lícem dolů a položte vedle herního plánu.

*Poznámka: Použijte karty událostí karnomorfů určené pro Nemesis: Lockdown.*

Balíček **karet IT akcí** zamíchejte a položte na vyznačené místo na herním plánu. Otočte vrchní kartu, je-li to karta „Lockdown“, otočte další a vyložte ji lícem vzhůru, kartu „Lockdown“ zamíchejte zpátky do balíčku.

12. Poblíž herního plánu připravte zbylý herní materiál:

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

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

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

15. Použijte tolik **přehledových karet karnomorfů určených pro Nemesis: Lockdown** (z této krabice) a **přehledových karet terminačních rozkazů**, kolik hráčů se bude partie účastnit, a každému hráči rozdejte náhodně po jedné (použijte vždy karty od 1 do čísla odpovídajícího počtu hráčů, tj. ve hře tří hráčů č. 1–3 apod.) Každému hráči bude pomocnou kartou určeno jeho pořadí při výběru postavy (viz bod 19 níže).

*Přebývající karty ponechte v krabici. Nepoužívejte přehledové karty karnomorfů z rozšíření Karnomorfové.*

16. Každý hráč si vezme **1 plastový držák na karty předmětů** se svým pořadovým číslem.

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

Poté každý balíček zvlášť zamíchejte a každému hráči rozdejte 1 kartu osobního a 1 služebního úkolu tak, aby je nikdo jiný neviděl. Své úkoly nesmíte prozrazovat!

*Přebytečné karty vraťte do krabice.*

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

Další žeton položte lícem dolů na pole aktivního terminačního rozkazu vedle počítadla času na herním plánu, aniž by někdo viděl jeho lícovou stranu. Tento 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

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 vraťte do krabice.*

20. Každý hráč si vezme následující herní materiál:

- A) **panel své vybrané postavy**,
- B) **figurku své postavy**, kterou postaví na destičku příslušné místnosti na herní plán. Přeživší z lodi Nemesi začínají v Izolační komoře, personál základny v Úschovně. Trosečnice, Subjekt X, všechny postavy ze základny Nemesi a rozšíření Aftermath jsou přeživší z Nemesi. Všechny 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** 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 své 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 Nemesi, položte ho na políčko 3.

21. Hráč 1 obdrží **žeton** (či figurku) **začínajícího hráče**.

22. Do **Bezpečnostního velínu** umístěte **žeton lidské mrtvoly**.

## MUTACE

Veškerá pravidla mutací zůstávají beze změny.

## ADAPTACE KARNOMORFŮ

Místo karet slabin temnolovců se v tomto rozšíření používají karty adaptace karnomorfů. Tyto karty karnomorfy posilují, na rozdíl od slabin ve hře Nemesi: Lockdown na ně však nemají vliv znalosti postav. Postavy stále mohou akcí místnosti Laboratoř analyzovat vzorky, např. kvůli odhození karty adaptace (za podmínky, že leží lícem vzhůru) a také za účelem zvýšení znalostí o 3.

## ALTERNATIVNÍ STRANA HERNÍHO PLÁNU

### OBLASTI

Žádné efekty působící na servisní chodby v oblastech na povrchu Marsu nijak nepůsobí. Pravidlo, podle kterého sekáč nemůže procházet servisními chodbami, se tedy neuplatní. Pokud by se měl přemístit do oblasti, odeberte figurku sekáče z herního plánu a jeho žeton vraťte do sáčku.

## POSTAVY Z ROZŠÍŘENÍ AFTERMATH

### HRA S POSTAVAMI Z ROZŠÍŘENÍ NEMESIS: AFTERMATH

Máte-li rozšíření Aftermath, můžete využít dobře známé postavy z něj a představit jim nové výzvy a nové prostředí základny na Marsu. Mějte na paměti, že hra bude obtížnější, a pokud personál základny budou tvořit jen postavy z Nemesi: Aftermath, čekejte výzvu opravdu permou.

### VÝBĚR POSTAV

Karta výběru udává barvu postavy. Můžete si libovolně vybrat, zda si zvolíte postavu odpovídající barvy ze základny hry Lockdown, původní Nemesi nebo z rozšíření Aftermath. Například postava červené barvy z rozšíření Aftermath (trestanec) může nahradit červenou postavu z hry Lockdown (trosečnici).

Po výběru postavy si každý hráč ponechá svou kartu výběru. Tím je dáno, že dvě různé postavy téže barvy nikdy nemohou být ve hře současně.

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

Další rozdíly těchto postav jsou uvedeny na následující straně.

## ANDROID

Použijte balíček akčních karet a kartu počátečního předmětu z tohoto rozšíření namísto těch z Nemesis: Aftermath.

Android používá kartu rysu z Nemesis: Aftermath.

## ŽOLDNĚŘ

Použijte balíček akčních karet a karty speciálních předmětů z tohoto rozšíření namísto těch z Nemesis: Aftermath.

Žoldněř na začátku hry nemá žádný počáteční předmět.

Během kroku 20.E přípravy hry si vezměte jednu náhodně vylosovanou speciální kartu předmětu lovce lebek a položte pod panel své postavy stranou naležato vzhůru. Na druhou stranu této karty se nedívejte. Zbylou kartu vraťte do krabice.

Použijte 2 karty osobních úkolů z tohoto rozšíření. Po kroku 20.E přípravy hry je položte vedle panelu své postavy, budete je potřebovat později.

Žoldněř **nepoužívá** kartu rysu z Nemesis: Aftermath.

## ŘEDITEL

Použijte balíček akčních karet z Nemesis: Aftermath a kartu počátečního předmětu z tohoto rozšíření.

Ředitel **nepoužívá** kartu rysu z Nemesis: Aftermath.

## OSTATNÍ POSTAVY

Pro psycholožku a trestance použijte balíčky akčních karet z Nemesis: Aftermath a karty speciálních předmětů z tohoto rozšíření. Tyto postavy na začátku hry nemají žádný speciální předmět a **nepoužívají** karty rysu z Nemesis: Aftermath.

Použití postav z původní hry Nemesis je vysvětleno v pravidlech Nemesis: Lockdown.

## HRA S POSTAVOU ZDRAVOTNICE

Použijte balíček akčních karet z minirozšíření s touto postavou.

Zdravotnice na začátku hry nemá žádný počáteční předmět.

Zdravotnice používá kartu speciálního předmětu z tohoto rozšíření.



# PŘEHLED PRAVIDEL

## PRŮZKUM

- Nastavte počet předmětů v místnosti.
- Umístěte žeton spór do místnosti sousedící s právě prozkoumanou místností chodbou, jejíž číslo odpovídá žetonu průzkumu (je-li to servisní chodba, žeton spór neumísťujte).
- Vyhodnoťte efekt žetonu průzkumu.

## KARTA UDÁLOSTI

### 1] Pohyb a rozšíření vetřelců



– Všechny rozprašeče a mycelia rozšíří spóry. Umístěte žeton spór do každé místnosti propojené chodbou s odpovídajícím číslem.



– Všichni hadovci se přemístí do sousedící místnosti chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu na kartě události.



– Všichni sírovci se přemístí do sousedící místnosti chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu na kartě události (vyjma servisních chodeb). Je-li v místnosti rozprašeč nebo žeton mycelia, přesuňte do ní sírovce. Pokud ne, umístěte namísto toho do ní žeton spór.



– Mrchomůra se přemístí do sousedící místnosti chodbou, jejíž číslo odpovídá číslu na kartě události (vyjma servisních chodeb). Je-li v místnosti rozprašeč nebo žeton mycelia, přesuňte do ní mrchomůru. Pokud ne, umístěte namísto toho do ní žeton spór.

### 2] Růst rozprašečů



– Všechny rozprašeče odpovídající barvy na herním plánu se rozrostou o 1 úroveň (natočte kostičku správnou stranou vzhůru).

### 3] Efekt události

## TYPY CHYTRIDŮ



### SPÓRY:

- Žetony spór v místnostech nijak neovlivňují postavy.
- Kdykoli máte umístit žeton spór do místnosti, kde se již takový žeton nachází, nahradte jej rozprašečem z panelu laboratoře.
- Žeton spór neumísťujte do místnosti s rozprašečem nebo žetonem mycelia.



### ROZPRAŠEČ:

- Kdykoli se má rozrůst rozprašeč na 3. úrovni, nahradte jej žetonem mycelia.
- Rozprašeč nikdy neumísťujte do místnosti s žetonem mycelia a odstraňte rozprašeč z místnosti, kam se umístí žeton mycelia.
- Umístění rozprašeče se nepovažuje za střet.
- Když je rozprašeč odstraněn z místnosti, vraťte jej na 1. úrovni na pole panelu laboratoře nejvíce vpravo.




### MYCELIUM

- Žetony mycelia v místnostech nijak neovlivňují postavy a nelze je nijak odstranit.
- Máte-li umístit žeton mycelia ve chvíli, kdy v zásobě žádný nezbyvá, každá postava na základně zahyne a hra skončí.

## ZABITÍ CHYTRIDŮ



### ROZPRAŠEČ

– Provedte akci Střelba nebo Útok na blízko. Rozprašeče jsou zasaženy výsledkem hodu  či lepším. Každé zranění snižuje úroveň rozprašeče o 1. Když klesne na 0, vraťte jej na úroveň 1 na příslušné pole panelu laboratoře nejvíce vpravo.



### HADOVEC

– Otočte 1 kartu úroku chytridů a zkontrolujte kondici.



### SÍROVEC

– Otočte 2 karty útoku chytridů, sečtěte čísla v symbolech odolnosti a zkontrolujte kondici.



### MRCHOMŮRA

– Otočte 1 kartu útoku chytridů, k číslu v symbolu odolnosti na kartě přičtěte nejnižší číslo neobsazeného pole na panelu mrchomůry a zkontrolujte kondici.

**MINDOK**  
HRAJEME V SRDCEM

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

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

 mindok.cz  
 /hry.mindok  
 /hry.mindok

*Ojedinele 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](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.*