



PRAVIDLA HRY

NEMESIS

PSYCHONAUTI

rebel



AUTOR HRY A ROZŠÍŘENÍ
ADAM KWAPIŃSKI

MINDOK

OBSAH

- 2 **HERNÍ MATERIÁL**
- 3 **PŘÍPRAVA HRY**
- 4 **LEGENDA A ÚVOD HRY**
- 5 **ŠÍLENSTVÍ A DOUPATA**
- 6 **PSYCHONAUTI**
- 7 **ZRANĚNÍ A ZABITÍ**
- 8 **POHYB**
- 9 **FÁZE UDÁLOSTÍ**
- 10 **OSTATNÍ ZMĚNĚNÁ PRAVIDLA**
- 11 **SHRNUTÍ PRAVIDEL**

HERNÍ MATERIÁL



1 panel psychonautů



17 žetonů vetřelců
(1 prázdný, 16 psychonautů)



7 žetonů šílenství



3 žetony průzkumu doupěte



20 karet útoku psychonautů



20 karet událostí



20 karet paniky



8 karet slabín



5 karet s lištou šílenství a 5 přehledových karet

FIGURKY



3 doupata



6 slídlů



4 našeptávači



1 lovec



1 schizomancer

SYMBOLY PSYCHONAUTŮ



SLÍDL



NAŠEPTÁVAČ



LOVEC



SCHIZOMANCER

Pozn.: V tomto rozšíření se nevyskytuje žádný ekvivalent larvy.

TIRÁŽ

AUTOR ZÁKLADNÍ HRY: Adam Kwapiński

AUTOR ROZŠÍŘENÍ PSYCHONAUTI: Adam Kwapiński

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

PRAVIDLA: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILUSTRACE: Bożena Chańczyńska, Ewa Labaková, Patryk Jędraszek, Andrzej Pótkoranos, Anna Myrchová

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

3D MODELY: Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski

UMĚLECKÝ DOHLED: Marcin Świerkot

PODĚKOVÁNÍ SI ZASLOUŽÍ:

Ken Cunningham, Jordan Luminais a všichni, kdo hře přispěli na Kickstarteru. Díky všem, kdo se zúčastnili testování naslepo na ArBaru či Tabletop Simulatoru.

ČESKÝ PŘEKLAD: Karel Vlasák

GRAFICKÁ SAZBA: Michal Stárek

KOREKTURY: 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 nebo zavolejte na (+420) 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

PŘÍPRAVA HRY

Toto rozšíření přináší do hry novou rasu vetřelců, které v partii nahradí vetřelce ze základu a jejich karty. Budete potřebovat základní hru. Pojem „vetřelec“ na komponentech základní hry samozřejmě platí i pro psychonauty.

Následující odstavce popisují kompletní přípravu hry, abyste všechny kroky našli na jednom místě. Změn oproti základní hře však je relativně málo. Odstavce, kde dochází k nějaké změně, jsou jen **2, 4, 8, 9, 14, 17 a 18** a jsou zvýrazněny **fialovou barvou**.

1. Položte **herní plán** na stůl stranou pro základní hru vzhůru.



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

2. Vyhledejte mezi destičkami místností „2“ **Místnost pokrytou slizem** a **vyřadte ji ze hry**.

Zbylých **8 destiček místností „2“** zamíchejte 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. Ze **žetonů průzkumu vyřadte ze hry 2 žetony „sliz“** a 2 žetony „klid“. Přidejte 3 žetony „doupě“ z tohoto rozšíření. Poté všechny zamíchejte lícem dolů a položte po jednom z nich stále lícem dolů na každou destičku místnosti **a do každé Strojovny** (ve Strojovnách však nemohou být žádné předměty).

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

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.

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

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

8. Místo panelu vetřelců ze základní hry použijete **panel psychonautů** z tohoto rozšíření. Na vyznačená místa na něm položte:

- **5 vajec,**
- **3 náhodně vylosované karty slabín psychonautů** lícem dolů.

9. 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 nechte jako obvykle při ruce, přijdou do hry později.

10. Zamíchejte zvlášť karty každého následujícího druhu lícem dolů a vytvořte z nich dobírací balíčky: karty **útoků psychonautů**, karty **paniky**, karty **událostí** z tohoto rozšíření, karty **infekce**, karty **vážných poranění** a karty **předmětů** všech 4 druhů. Karty událostí a útoků vetřelců ze základní hry nepoužijete. Vedle balíčku karet infekce položte **skener**.

11. Poblíž herního plánu připravte zbylý herní materiál:

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

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

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

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

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

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

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

Přebytečné karty vraťte do krabice.



Stejně jako v základní hře platí, že když ve hře dojde k prvnímu střetu vetřelců s posádkou, bude si každý hráč muset vybrat, úkoly které z obou karet se bude v dané partii pokoušet splnit.

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

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

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

Tím je určeno, kdo bude hrát za kterou postavu.

Po výběru postav **přidejte do sáčku na vetřelce** po **1 žetonu šilenství** v barvě každé zvolené postavy.

Poté můžete všechny karty výběru postav vrátit do krabice.

18. Každý hráč si vezme následující herní materiál:

A) panel svojí vybrané postavy,

B) figurku své postavy, kterou umístí do Hibernatoria,

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

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

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

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

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

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.

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

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

20. Modrý žeton lidské mrtvolky umístěte do Hibernatoria.

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

Během hry se tento žeton považuje za lidskou mrtvolu.

ŠÍLENSTVÍ & DOUPATA

LEGENDA HRY

Každá vesmírná loď má svůj charakteristický zpěv – rachot strojů, tiché klikání subsystémů, poklidný hukot motorů – a během dlouhých letů si její posádka důvěrně naslouchá. Problém je v tom, že od poslední mise naše loď zpívá... FALEŠNĚ. Něco v té kulise neladí. Stěží rozeznatelné mumlání. Podivný šepot, který z žádného stroje nepochází. Dlouhé chodby a rozlehlé haly jako by vyly každá podle svých not.

Někteří z nás se pokoušeli najít zdroj těch podivných zvuků, ale ten se neochvějně držel mimo naše zorné pole. A jak na nás nezbadatelné hlasy bez přestání doléhaly, začali jsme ztrácet přičetnost. Náš inženýr si do břicha vyřezal zvláštní slova. Na otázku, proč to udělal, odpověděl: „Zářící tajemství píšeme krví“. Pak se naše navigátorka vydala na (dost krátkou) procházku vesmírem bez skafandru. Když jsme ji vtáhli zpátky, její mrazem popraskaná tvář zatuhla v šíleném úsměvu, na který nikdy nezapomenu.

Teď je to ještě horší. Místo nezřetelného šepotu už všude zní rozeznatelné hlasy. Mluví o krveprolití, hrůze a teroru. A už se neskrývají. Krouží kolem nás a ženou nás lodí za neznámým ďábelským cílem. Musím je **POCHOPIT**, než bude pozdě. Svírám rukojeť pistole a dřívím se na zátylky posledních dvou členů naší posádky. Jasně vidím, jak jim v lebkách víří uvězněná tajemství. A přitom je tak snadné je vysvobodit – stačí jeden průstřel v každé hlavě...

Psychonauti jsou velmi speciálním druhem vetřelců. V podstatě totiž neexistují. Ve fyzické formě lze narazit jen na jejich doupata, hnízdo nebo jediného hlídače jejich kolonie, kterého pro jeho schopnost vyvolávat děsivé halucinace přezdíváme schizomancer. Ten je navíc doupaty chráněn – aby mu vůbec bylo možno ublížit, je třeba nejprve zlikvidovat doupata. A nebude to snadný úkol, pokoušet se stále jednat racionálně, když si nemůžeme být jistí, co je skutečné...

V tomto rozšíření budou postavy podléhat postupujícímu **šilenství**. To je znázorněno postupem ukazatele **stavu** po **liště šilenství** na stejnojmenné kartě. Kromě toho budete muset občas dobírat **karty paniky**.

KARTY S LIŠTOU ŠÍLENSTVÍ

Lišta šilenství zachycuje psychický stav každé postavy. Druh vetřelce, kterého potkáte při střetu, záleží na vaší úrovni šilenství.



Při změně úrovně šilenství se bude ukazatel pohybovat po liště ve směru šípek. To znamená, že dosáhne-li úrovně 3, už v podstatě není cesty zpět k přičetnosti. Šilenství nemůže dosáhnout vyšší úrovně než 5. Je-li již na této úrovni a nějaký efekt vám velí šilenství dále zvýšit, vaše postava umírá.

V tomto rozšíření nebudete na svůj panel postavy umísťovat žádné figurky vetřelců a nemůžete být zasaženi slizem.



ŽETONY ŠÍLENSTVÍ

Tyto žetony, které se v rámci přípravy hry přidávají do sáčku na vetřelce, představují možnost postupného zhoršování psychického stavu jednotlivých členů posádky.



Symbol šilenství

KARTY PANIKY

Tyto karty zachycují situace, kdy by postavy mohly ztratit sebekontrolu.

Kdykoli dostanete instrukci, že máte vyhodnotit **kartu paniky**, doberte si vrchní z balíčku těchto karet a porovnejte hodnotu šilenství uvedenou na ní v levém horním rohu se svým aktuálním stavem šilenství.

Je-li stav šilenství vaší postavy shodný s uvedenou hodnotou nebo vyšší, proveďte efekt karty paniky.

Je-li váš stav šilenství nižší nebo efekt karty paniky není možné provést, zvýšte pouze stav šilenství své postavy o 1 a efekt neprovádějte. Kartu paniky poté každopádně odhodte.

Pokud se některý z hráčů právě chystá provést efekt karty paniky, jiný hráč s postavou v téže místnosti může zahrát akční kartu **přerušení** a efekt zrušit. V takovém případě se ani nezvyšuje úroveň šilenství zasaženého hráče!

DOUPATA



Doupata jsou primární příčinou halucinací, jimiž v tomto rozšíření posádka trpí. Ačkoli na rozdíl od psychonautů fyzicky existují, mnohé jiné znaky s nimi mají společné. Do hry se dostávají pomocí žetonů průzkumu.

Pro všechny účely pravidel se doupata považují za vetřelce (např. účinky předmětu **granát** apod.), ne však psychonauty.



ŽETONY PRŮZKUMU „DOUPĚ“

Při otočení tohoto žetonu neprovádějte **hod na hluk**. Do místnosti nasadte figurku doupěte.

Postavy v místnosti s doupětem se považují za postavy v boji.

EFEKT DOUPĚTE


Podobně jako u žetonů požáru se efekt doupěte vyhodnocuje na konci každého tahu. Hráč za postavu, která se na konci svého tahu (ano, každého tahu!) nachází v místnosti s doupětem, musí provést **hod na hluk**.

To je jediná situace ve hře, kdy si postava v boji hází na hluk!

POHYB DOUPĚTE

Doupata se nemohou nijak pohnout, v důsledku efektů kart událostí, útěku, žetonů průzkumu, hodů na hluk ani nijak jinak.

ZRANĚNÍ DOUPĚTE

Abyste zasáhli doupě střelbou nebo útokem na blízko, musí vám padnout alespoň .

Utřpí-li doupě zásah (tj. zranění), položte na něj patřičný počet kostiček zranění, otočte **2 karty útoku vetřelce** a porovnejte aktuální počet kostiček zranění doupěte s **vyšším číslem** v symbolu odolnosti na obou kartách. Je-li vyšší hodnota z nich nižší nebo stejná jako aktuální počet kostiček zranění doupěte, je doupě zničeno (viz níže).

Je-li však alespoň na jedné z otočených karet útoku vetřelce symbol útěku, doupě zničeno není bez ohledu na hodnoty odolnosti (právě přidělené kostičky zranění mu však ponechte).

Doupě lze rovněž zničit odsátím vzduchu (viz místnost **Ovládnutí přechodových komor**).

ZNIČENÍ DOUPĚTE

Po zničení doupěti zůstává **mršina vetřelce** (to je jediný způsob, jakým se v tomto rozšíření dostávají mršiny do hry). Figurku zničeného doupěte postavte na panel vetřelců, na jedno z polí určených pro zničená doupata.

Jakmile zničíte všechna 3 doupata, je schizomancer považován za zabitého. Tímto okamžikem je splněna jedna z podmínek karty úkolu „Zkrocení zlé ženy“.

PSYCHONAUTI

ZRANĚNÍ A ZABITÍ PSYCHONAUTŮ

Vyhodnocování zranění a kondice se u psychonautů liší od vetřelců ze základní hry. U každého jejich typu se postupuje odlišně.

SLÍDIL – Utrpí-li zásah slídil, otočte 2 karty útoku vetřelců a aktuální počet kostiček zranění porovnejte s **nižší** hodnotou odolnosti. Je-li na některé z otočených karet symbol útěk, slídil uteče dle obvyklých pravidel.

NAŠEPTÁVAČ – V tomto případě otočte jednu kartu útoku vetřelce jako obvykle.

LOVEC – V tomto případě otočte 2 karty útoku vetřelců a aktuální počet kostiček zranění porovnejte s **vyšší** hodnotou odolnosti. Je-li na některé z otočených karet symbol útěk, lovec uteče dle obvyklých pravidel.

SCHIZOMANCER – Schizomancera nelze v boji či ohněm zabít ani zranit. Nikdy nedostane kostičku zranění. Jediný způsob, jak ho zlikvidovat, je zničit všechny 3 doupatá ve hře dle pravidel popsaných výše.

Měl-li by schizomancer utrpět zranění, otočte 1 kartu útoku vetřelce. Hodnoty odolnosti si nevšímejte, schizomancer však může z boje utéct dle obvyklých pravidel.

Podaří-li se vám zničit poslední z doupat, je schizomancer v tu chvíli zabít. Odstraňte jeho figurku z herního plánu (pokud na něm je). Pokud dosud nevstoupil do hry, již do ní vstoupit nemůže.

POZOR: Po psychon autech nezbude na herním plánu **žádný žeton mršiny** (pouze po doupětech, jak bylo uvedeno výše). V okamžiku zabití libovolného psychonauta odstraňte jeho figurku z herního plánu a do sáčku na vetřelce přidejte 1 náhodně vylosovaný žeton psychonauta.

POHYB PSYCHONAUTŮ

Psychonautům pro jejich metafyzickou podstatu nepřekážejí v pohybu zavřené dveře. Při přesunech psychonautů (včetně schizomancera) považujte všechny dveře za otevřené (skutečný stav dveří ignorujte).

STŘET

Střet s psychonauty probíhá v následujících krocích:

1. Odhodte všechny žetony hluku ze všech chodeb ústících do dotčené místnosti (včetně servisních chodeb, ústí-li do ní).
2. Ze sáčku na vetřelce vylosujte 1 žeton.

Další průběh střetu závisí na druhu vylosovaného žetonu:



PSYCHONAUT

- Vylosujete-li žeton psychonauta, nasadte do dané místnosti figurku psychonauta určeného **symbolem** odpovídajícím **aktuální úrovni šílenství** postavy, která střet vyvolala (symbol je uveden na kartě šílenství dané postavy).
- Má-li hráč za tuto postavu v ruce menší počet karet než číslo na vylosovaném žetonu psychonauta, proběhne **přepadový útok** (viz níže, probíhá jinak než v základní hře).
- Poté vylosovaný žeton psychonauta odložte stranou.

Poznámka: Žetony vetřelců z tohoto rozšíření neudávají druhy vetřelců. Jejich nasazování do hry závisí na úrovni šílenství postav, jak bylo uvedeno výše.

Není-li figurka příslušného druhu psychonauta k dispozici, nasadte místo ní figurku psychonauta nejbližšího nižšího druhu, který k dispozici je.

Máte-li například nasadit figurku lovce, ale v zásobě už žádné nejsou, nasadte místo něj figurku našeptávače.



ŽETON ŠÍLENSTVÍ POSTAVY

- Umístěte po 1 žetonu hluku do každé chodby ústící do dotčené místnosti (včetně servisních chodeb, ústí-li do ní).
- Hráč za postavu, která střet vyvolala, dobere a vyhodnotí kartu paniky. Barva vylosovaného žetonu šílenství nehraje žádnou roli.
- Vylosovaný žeton šílenství postavy vraťte do sáčku.



PRÁZDNÝ ŽETON

- Umístěte po 1 žetonu hluku do každé chodby ústící do dotčené místnosti (včetně servisních chodeb, ústí-li do ní).
- Prázdný žeton vraťte do sáčku.

PŘEPADOVÝ ÚTOK

U psychonautů všech druhů probíhá přepadový útok stejně: hráč za napadenou postavu dostane kartu infekce a musí dobrat a vyhodnotit 1 kartu paniky (namísto otáčení karty útoku vetřelce dle pravidel základní hry).

VSTUP DO MÍSTNOSTI S PSYCHONAUTEM

Když vstoupí postava do místnosti s psychonautem, stejně jako v základní hře nejde o **střet**. Figurky v místnosti jsou od toho okamžiku v boji jako obvykle.



FÁZE UDÁLOSTÍ

Fáze událostí probíhá dle obvyklých pravidel s několika drobnými změnami, avšak s jedním novým krokem:

4. POČÍTADLO ČASU

Stejně jako v základní hře posuňte ukazatele času a případně i autodestrukce o jedno pole doprava. Události, které se tímto posunem mohou spustit, se také nemění.

5. ÚTOK VETŘELCŮ

Stejně jako v základní hře za každého psychonauta v boji (samozřejmě kromě doupat) otočte jednu kartu útoku psychonauta a vyhodnoťte její efekt.

6. POPÁLENÍ VETŘELCŮ

Každý psychonaut a doupě v hořící místnosti utrpí po 1 zranění. Poté zkontrolujte jejich kondici dle pravidel popsaných výše.

7. VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI

Krok 7 probíhá podle obvyklých pravidel základní hry.

7A. ČÍHÁNÍ

1. Identifikujte všechny místnosti, kde se nachází alespoň 1 psychonaut mimo boj a ani v žádné sousedící místnosti není žádná postava hráče (pamatujte, že všechny dveře se pro účely psychonautů považují za otevřené).
2. Do každé chodby ústící do každé takové místnosti položte žeton hluku (pokud tam už není). To se týká i servisních chodeb, pokud do některé takové místnosti ústí.
3. Všechny figurky psychonautů z těchto místností odstraňte z herního plánu a za každou z nich vložte do sáčku na vetřelce po jednom žetonu psychonauta.

Halucinogenní noční můry se rozplynou, jakmile zmizí astronautům z dohledu. Nezmiří však nadobro.

8. EVOLUCE VETŘELCŮ

Jako obvykle vylosujte 1 žeton ze sáčku na vetřelce. Další postup závisí na typu žetonu:



ŽETON PSYCHONAUTA

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



ŽETON ŠÍLENSTVÍ

Je-li postava dané barvy mrtvá, hibernuje-li nebo se evakovala v únikovém modulu, žeton vyřadte ze hry, vylosujte a vyhodnoťte žeton nový.

V ostatních případech hráč, který hraje za postavu této barvy, dobere a vyhodnotí kartu paniky. Poté vraťte žeton do sáčku.



PRÁZDNÝ ŽETON

Přidejte do sáčku 1 náhodně vylosovaný žeton psychonauta. Není-li už žádný k dispozici, nestane se nic. Prázdný žeton vraťte do sáčku.

OSTATNÍ ZMĚNĚNÁ PRAVIDLA

S ohledem na metafyzickou podstatu nové rasy vetřelců se mění i některá další pravidla.

SLIZ

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

AKCE ODDECH

Při provádění akce **oddech**, akce místnosti **Jídelna** a **Sprcha** můžete snížit úroveň šílenství své postavy o 1 (pozor, jak naznačují šipky na liště šílenství, snížení ze 3 na 2 není možné) a/nebo prověřit skenerem své karty infekce v ruce.

Je-li některá z prověřovaných karet infekce „PARAZIT“, nastavte poté úroveň šílenství vaší postavy na nejvyšší stupeň „5“ bez ohledu na to, zda jste ji právě snížili nebo ne.

Pokud jste při prověřování našli kartu „PARAZIT“ a úroveň šílenství vaší postavy již byla 5, nestane se nic.

AKCE PŘERUŠENÍ

Kromě obvyklých efektů má v tomto rozšíření tato akce ještě jeden nový efekt. Jak již bylo uvedeno, máte-li vyhodnotit efekt karty paniky a v místnosti s vaší postavou stojí i postava jiného hráče, tento hráč může zahrát akci **přerušení** a zrušit působení vaší karty paniky.

SPRCHA

Sliz se v tomto rozšíření nevyskytuje, takže není důvod k jeho omytí. V této místnosti lze pouze snížit úroveň šílenství či prověřovat karty infekce, viz výše odstavec **Akce oddech**.

JÍDELNA

Kromě vyléčení 1 lehkého poranění zde lze snížit úroveň šílenství či prověřovat karty infekce, viz výše odstavec **Akce oddech**.

OPERAČNÍ SÁL

Provedením akce této místnosti snížíte svou úroveň šílenství na 3 namísto odstraňování larvy. Ostatní pravidla pro tuto místnost zůstávají beze změny.

LABORATOŘ

V tomto rozšíření se hraje s jinými kartami slabín vetřelců než v základní hře.

Namísto analýzy lidské mrtvoly zde nově můžete objevit slabinu analýzou stavu šílenství – provedete akci místnosti, přičemž v laboratoři musí být alespoň 1 živá postava s úrovní šílenství alespoň 3. Ostatní pravidla zůstávají beze změny.

Poznámka: Pamatujte, že v tomto rozšíření lze mršinu vetřelce získat pouze zničením doupěte.

PŘEDMĚT PROTIJED

Podobně jako u *Operačního sálu* snížíte provedením akce tohoto předmětu svou úroveň šílenství na 3 namísto odstranění larvy. Ostatní pravidla se nemění.

PŘEDMĚT UNIFORMA

Vzhledem k tomu, že se ve hře nevyskytuje sliz, příslušný efekt tohoto předmětu ignorujte. Předmět lze nadále využít k obvázání vážného poranění.

KARTY INFEKCE

Pokud objevíte kartu „PARAZIT“ při prověřování karet infekce v Jídelně či Sprše nebo při provádění akce oddech, nastavte úroveň šílenství své postavy na 5. (Pokud již byla 5, nestane se nic.) Ostatní pravidla se nemění.

KONEC HRY – KONTROLA INFEKCE

Každý hráč, jehož postava je dosud naživu (evakuovala se únikovým modulem nebo hibernuje), musí na konci hry zkontrolovat stav infekce svojí postavy podobně jako v základní hře. Pokud je vaše úroveň šílenství 5, pokračujte rovnou k bodu b).

- a) Za každou svou kartu infekce (tj. v doplňovacím balíčku hracích karet, v odhazovacím balíčku i v ruce) zvýší úroveň šílenství své postavy o 1 do maxima 5 (na případné další karty infekce neberte ohled, postava v tomto kroku umřít nemůže). **Pozor, úroveň šílenství se zvyšuje za každou kartu infekce**, bez ohledu na to, zda jde o karty „PARAZIT“ nebo neškodné!
- b) Hráči s úrovní šílenství 5 zamíchají dohromady všechny své hrací karty a náhodně vyloží 4 lícem vzhůru. Je-li mezi nimi byt jediná karta infekce (lhostejno, zda neškodná, nebo přímo „PARAZIT“), postava umírá.





SHRNOTÍ PRAVIDEL

ŠÍLENSTVÍ

Máte-li zvýšit úroveň šílenství nad 5, vaše postava umírá.

KARTY PANIKY

Máte-li vyhodnotit kartu paniky, doberte si vrchní kartu z balíčku a porovnejte hodnotu šílenství na ní uvedenou se svým aktuálním stavem šílenství.

Je-li váš stav šílenství nižší nebo efekt není možné provést, zvýšte stav šílenství své postavy o 1 a efekt neprovádějte. V ostatních případech proveďte efekt karty paniky. Kartu poté odhodte.

Vyhodnocení vaší karty paniky může zrušit akce **přerušení** zahraná jiným hráčem, jehož postava je v téže místnosti.

KARTY INFEKCE „PARAZIT“


Pokud jste při skenování karet infekce (oddech/Jídlna/Sprcha) našli kartu „PARAZIT“ (a dle pravidel základní hry byste měli dostat larvu na svůj panel postavy), nastavte úroveň šílenství své postavy na nejvyšší stupeň „5“.


DOUPATA


- Postavy v místnosti s doupatem jsou v boji.
- Hráč za postavu, která se na konci svého tahu nachází v místnosti s doupatem, musí provést *hod na hluk*.
- Doupata se nemohou žádným způsobem přemístit.


ZRANĚNÍ A ZABITÍ PSYCHONAUTŮ


Postup při kontrole kondice vetřelce potom, co utrpěl zranění:

 **SLÍDIL** – Otočte 2 karty útoku vetřelce a berte v úvahu **nižší** hodnotu odolnosti.

 **NAŠEPTÁVAČ** – Otočte 1 kartu útoku vetřelce jako obvykle.

 **LOVEC** – Otočte 2 karty útoku vetřelce a berte v úvahu **vyšší** hodnotu odolnosti.

 **SCHIZOMANCER** – Schizomancerovi nelze v boji či ohněm ublížit a nikdy nedostává kostičky zranění. Lze jej porazit pouze zničením všech 3 doupat. V okamžiku zničení třetího doupatě vyřadte jeho figurku ze hry. Kdyby se podařilo zničit doupata dříve, než vstoupí schizomancer do hry, už do ní po zbytek partie vstoupit nemůže.

 **DOUPĚ** – Otočte 2 karty útoku vetřelce a berte v úvahu **vyšší** hodnotu odolnosti. Je-li na kterékoli z těchto dvou karet symbol útoku, doupě **není** zničeno (zůstává však na místě a kostičky zranění mu zůstávají, včetně nově přidělených).

Zničené doupě položte na jedno z vyhrazených míst na panel psychonautů a do dané místnosti **žeton mršiny vetřelce**. Žádný druh psychonautů po sobě však mršiny **nezanechá**.

STŘET

1. Odhodte všechny žetony hluku ze všech chodeb ústícih do dotyčné místnosti (příp. včetně servisních chodeb).
 2. Vylosujte ze sáčku na vetřelce 1 žeton.
- Další průběh střetu závisí na druhu vylosovaného žetonu:



PSYCHONAUT

- Do dané místnosti nasadte figurku psychonauta určeného symbolem odpovídajícím aktuální úrovni šílenství postavy, která střet vyvolala (symbol je uveden na kartě šílenství dané postavy). Není-li taková figurka k dispozici, nasadte nejbližší nižší druh.
- Má-li hráč, který střet vyvolal, menší počet karet v ruce než číslo na vylosovaném žetonu, proběhne **přepadový útok** (viz níže).
- Vylosovaný žeton odložte stranou.



ŽETON ŠÍLENSTVÍ POSTAVY

- Umístěte po 1 žetonu hluku do každé chodby ústící do místnosti.
- Hráč za postavu, která střet vyvolala, dobere a vyhodnotí kartu paniky. Barva žetonu v tomto případě nehraje roli.
- Vylosovaný žeton šílenství postavy vraťte do sáčku.



PRÁZDNÝ ŽETON

- Umístěte po žetonu hluku do každé chodby ústící do místnosti.
- Vraťte prázdný žeton do sáčku.

PŘEPADOVÝ ÚTOK

Probíhá u všech typů psychonautů stejně: příslušný hráč dobere a vyhodnotí **1 kartu paniky** a dostane do své odhazovací hromádky hracích karet **1 kartu infekce**.

FÁZE UDÁLOSTÍ – 7A. ČIHÁNÍ

1. Identifikujte všechny místnosti, kde se nachází alespoň 1 psychonaut mimo boj a ani v žádné sousedící místnosti není žádná postava hráče (pamatujte, že všechny dveře se pro účely psychonautů považují za otevřené).
2. Do každé chodby ústící do každé takovéto místnosti položte žeton hluku (pokud tam už není). To se týká i příp. servisních chodeb.
3. Všechny figurky psychonautů z těchto místností odstraňte z herního plánu a za každou z nich vložte do sáčku na vetřelce po jednom žetonu psychonauta.

FÁZE UDÁLOSTÍ – 8. EVOLUCE VETŘELCŮ

Vylosujte 1 žeton ze sáčku na vetřelce.



ŽETON PSYCHONAUTA

1. Všichni hráči v pořadí tahu provedou *hod na hluk* (netýká se hráčů, jejichž postava je v boji).
2. Vylosovaný žeton vraťte do sáčku.



ŽETON ŠÍLENSTVÍ

1. Pokud je daná postava mrtvá, hibernuje nebo se evakovala, žeton vyřadte ze hry, vylosujte a vyhodnoťte nový. Jinak příslušný hráč dobere a vyhodnotí kartu paniky.
2. Vylosovaný žeton vraťte do sáčku.



PRÁZDNÝ ŽETON

1. Přidejte do sáčku 1 náhodně vylosovaný žeton psychonauta. Není-li k dispozici, nestane se nic.
2. Vylosovaný žeton vraťte do sáčku.

ODDECH, JÍDLNA A SPRCHA

Úroveň šílenství se **snižuje o 1** (nelze však ze 3 na 2).

LABORATOŘ

Analýza stavu šílenství – v Laboratoři musí být alespoň 1 živá postava s úrovní šílenství alespoň 3.