



NEM AKAROD ELOLVASNI A SZABÁLYOKAT?
TEKINTSD MEG A VIDEÓT:
WWW.NEMESISBG.COM/LEARN

SZABÁLYKÖNYV

NEMESIS



DELTA VISION



AWAKEN
REALMS

A JÁTÉKOT TERVEZTE:
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

JÁTÉKELEMEK

- 4** A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE, A JÁTÉK BEMUTATÁSA
6 **ELŐKÉSZÜLETEK:** 1–13. LÉPÉS, TÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE
8 **ELŐKÉSZÜLETEK:** 14–20. LÉPÉS, LEGÉNYSÉG ELŐKÉSZ.
9 TÁBLA FELÉPÍTÉSE
 DOBÓPAKLIK
10 **A JÁTÉK MENETE**
 (FORDULÓ SORREND, JÁTÉKOS-, ESEMÉNYFÁZIS)
11 **A JÁTÉKOSOK CÉLJAI ÉS A JÁTÉK VÉGE**
 GYŐZELEM VIZSGÁLATA
12 **KRITIKUS PILLANATOK A JÁTÉKMENTBEN**
 CÉLOK
 AKCIÓK
 CSAK HARCBA / CSAK HARCON KÍVÜL
14 **MOZGÁS ÉS FELFEDEZÉSJELZŐK**
 HELYISÉGEK ÉS FOLYOSÓK
 MOZGÁSAKCIÓ
 FELFEDEZÉSJELZŐK
15 ZAJDOBÁS
16 SZERVIZFOLYOSÓK
17 ZAJ-, NYÁLKA-, TÚZJELÖLŐK
 ÜZEMZAVAR-JELÖLŐK, AJTÓJELZŐK
18 **TALÁLKOZÁS ÉS HARC**
19 KARAKTER MENEKÜLÉS
20 **BETOLAKODÓK SEBZÉSE ÉS HALÁLA**
 BETOLAKODÓ VISSZAVONULÁS ÉS TÁMADÁS
FERTŐZÖTTSEGGKÁRTYÁK
21 **KARAKTER SÉRÜLÉSEK ÉS HALÁL**
BETOLAKODÓGYENGESÉG-KÁRTYÁK
22 **TÁRGYAK ÉS ESZKÖZÖK**
 KARAKTER KEZEK ÉS KÉSZLET
23 KERESÉS, BARKÁCSOLÁS, KÜLDETÉSESZKÖZÖK
24 **HELYISÉGLAP**
 SZÁMÍTÓGÉPES HELYISÉGEK
 „1” ALAPHELYISÉGEK
25 „2” TOVÁBBI HELYISÉGEK
26 **KÜLÖNLEGES HELYISÉGEK**
 MENTŐKABINOK
27 JÁTÉKMÓDOK



1 kétoldalas tábla



6 karaktertábla



11 „1” helyiséglapka



9 „2” helyiséglapka



1 szkennер



1 betolakodótábla



1 betolakodózsák

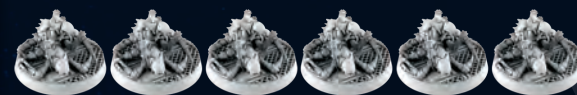
2 d6 támadáskocka és 2 d10 zajkocka



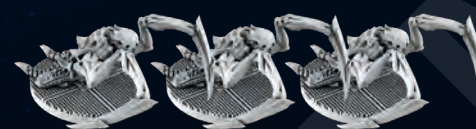
FIGURÁK:



6 karakter
(kapitány, pilóta, tudós, felderítő, katona, gépész)



6 lárva



3 kúszó



8 felnőtt betolakodó (4 különböző kinézetben)



2 őrző

1 királynő



5 műanyag kártyatartó
(készletek)



6 színes műanyag gyűrű



2 helyiséglap

JELÖLŐK ÉS JELZŐK:



18 állapotjelölő



50 lőszer/sebzésjelölő



30 zajjelölő



8 tűzjelölő



12 ajtó



8 üzemszavar-jelölő



6 hajtóműjelző (3 működő, 3 tönkrement)



2 öt-sebzés jelző



4 mentőkabin



8 betolakodótojás-jelző



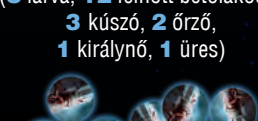
20 felfedezésjelző



27 betolakodójelző (8 lárva, 12 felnőtt betolakodó, 3 kúszó, 2 őrző, 1 királynő, 1 üres)



1 kék karakterholttest-jelző
5 vörös karakterholttest-jelző



8 betolakodótetem-jelző



1 kezdőjátékos-jelző



1 légszillip eljárás jelző

KÁRTYÁK:



60 akciókártya (karakterenként 10)



18 célkártya (9 egyéni és 9 vállalati)



27 fertőzőttségkártya
Megjegyzés: noha e kártyák hátoldala megegyezik az akciókártyákéval, különálló paklit alkotnak.



20 betolakodótámadás-kártya



16 súlyos sérülés-kártya



20 eseménykártya



5 segítségkártya



8 betolakodógyengesség-kártya



8 koordinátákártya



30 zöld (orvosi) eszköz-kártya



30 sárga (műszaki) eszköz-kártya



30 vörös (katonai) eszköz-kártya



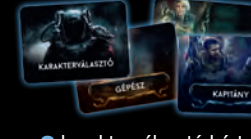
12 kék (barkácsolt) eszköz-kártya



6 karakter kezdés eszköz-kártya (fegyver)



12 karakter küldetés eszköz-kártya



6 karakterválasztó kártya

HALADÓ MÓD JÁTÉKELEMEK:



7 Szóló/Koop célkártya
Ez a játékelem nem használható a normál játékban!



10 betolakodó akció kártya
Ez a játékelem nem használható a normál játékban!

EGYÉB KOMPONENSEK:

NEMESIS

1 karton doboztartó
Ez a komponens nem használható a játékban.



10 promókártya
Ez a komponens nem használható a játékban.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A *Nemesis* egy fél-kooperatív játék, melyben egy ellenséges organizmusokkal fertőzött űrhajón a legénység tagjai a túlélésért küzdenek.

A játék megnyeréséhez teljesítened kell a játék elején kapott két cél egyikét, és épségben vissza kell jutnod a Földre. Ennek során számtalan akadállyal kerülsz szembe: betolakodók sokaságával (ezt a nevet az űrhajó MI-ja adta az idegen organizmusoknak), az űrhajó lerobbant fizikai állapotával, az egyéni célokkal rendelkező többi játékoskal, és időnként a kegyetlen végzettel.

A *Nemesis* játékmenetét számos fordulópont jellemzi, melyek remélhetőleg olyankor is emlékeztetnek maradnak, amikor a legjobbnak vélt terveid romba dőlnek, és a karakterednek borzalmas végzettel kell szembenéznie.

KÉSZÍTŐK

A JÁTÉKOT TERVEZTE: Adam Kwapiński

FEJLESZTŐK: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski, Rebel team

TESZTELŐK: Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Paweł Czocho

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

ILLUSZTRÁCIÓK: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Pótoranos

GRAFIKAI TERVEZÉS: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos, Michał Oracz

3D MODELLEK: Jędrzej Chomiccki, Jakub Ziolkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

MŰVÉSZETI VEZETŐ: Marcin Świerkot

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

Külön köszönet Ken Cunningham és Jordan Luminais.

Köszönet minden Kickstarter támogatónak, akik segítettek életre hívni a játékot. Köszönöm azoknak az embereknek, akik a hosszú évek során tesztelték ezt a játékot, továbbá mindazoknak, akik csatlakoztak a vakteszteléshez az ArBarban, és játszották a játékot a Tabletop Simulátorral.

TESZTELŐK: Michał Misztal, Paweł Panek, Kacper Ziatkowski, Piotr Frańk, Mateusz Gospodarzyk, Martyna Machnica, Oriana Mlynarska, Anna Sadurska-Czocho, Paweł Kieroń, Maks Kieroń, Michał Lysiak, Kacper Mendrek, Robert Neć, Michał Sierko, Barbara Sanecka-Sierko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Żuchowski, Marta Batorczak-Zuchowska, Iga W. Grygliej, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Poręba, Jakub Kurek, Paweł Kurmatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikolajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapiński, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Gleń, Joanna Gleń, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Hapka, Jakub Mróz, Kamil Kolodziej, Cezary Sidor, Piotr Kałtnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedliński, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Inglelewicz, Krzysztof Szafranski, Andrzej Olejarczyk, Piotr Widerski, Mateusz Zbikowski, Małgorzata Boryczka

ANGOL FORDÍTÁS: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski

LEKTORÁLÁS: Hervé Daubet, Dan Morley, a támogatóink értékes közreműködésével.



MÁGYARORSZÁGON KIADJA ÉS
KIZÁRÓLAGOSAN FORGALMAZZA: Delta Vision Kft.
FELELŐS KIADÓ: Terenyei Róbert
KÉSZÍTETTE: Giczi Gyula
FORDÍTÁS: Farkas Zsolt
WWW.DELTAVISION.HU

A SZERZŐ MEGJEGYZÉSE

Öt év. Öt év telt el 2013 tele óta, amikor megépítettem az első *Nemesis* prototípusomat. A játék, amelyet a kezdedben tartasz, legfeljebb nyomokban hasonlít az eredeti változatára. A következő években a projekt folyamatosan fejlődött és változott, ahogy az lenni szokott – időnként visszatért a gyökerekhez, hogy kis idő elteltével aztán drasztikus átalakuláson menjen át. Mindössze az alapkonceptió volt egyetlen dolog, amely nem változott: hogy a klauszrofóbiás, paranoiás sci-fi horror klasszikus élményét a lehető leghitelesebben teremtsé újra.

Jóllehet csak az én nevem került a dobozra, a játék megalkotásának különböző fázisaiban részt vevő emberek névsora oldalakat tenne ki – a régi kiadó cégem csapata, a Rebel Publishing munkatársai, akik átvették a projektet, és végül az Awaken Realms csapata, akik befejezték a játék fejlesztését és végigvitték a közösségi finanszírozást.

Függetlenül az Awaken Realmsnél betöltött pozíciójától, szeretnék személyes köszönetet mondani Marcin Świerkotnak, és nem csak a kiadásért, illetve a Kickstarter kampányok értő kezeléséért. Számomra egyértelmű, hogy a *Nemesis* hihetetlen sikerének hatalmas részét Marcinnak köszönheti, továbbá szeretném megköszönni neki a folyamatos visszajelzéseket, és hogy számos új koncepció beépítéséről meggyőzött (ami, nekem elhiheted, nem volt könnyű).

A *Nemesis* mindemellett irdatlan mennyiségű tesztelő csapatot is a magáénak tudhat. Eleinte csak a közeli barátaimmal játszottam, de a projekt újabb és újabb szakaszában a csapat egyre bővült, míg végül epikus méretűvé duzzadt – különösen, miután megjelent a Tabletop Simulátoron (amiért Ken Cunninghamet, Steven Beckert, David Wernert, Stefano Trivellatot, Adam Grindert és Luca Cornaggiat illeti köszönet). Nem volt lehetőségem minden tesztelővel személyesen találkozni, de szeretném, ha tudnák, hogy az ő visszajelzései segítettek azt, hogy a projekt mindig újabb szakaszba léphetett, és ez tartotta bennem a lelkesedést a fejlesztés öt hosszú esztendeje alatt.

Továbbá külön köszönettel tartozom Michał Oracznak, akivel a *Nemesis* projekt során találkoztam. Lenyűgözött, hogy mennyire beleásta magát a játék megalkotásának minden aspektusába, és csak annyit mondhatok, igazán szerencsésnek érzem magam, hogy megismerhettem egy ilyen tudással és tapasztalattal rendelkező embert.

Végezetül szeretném megköszönni Igának, ő talán az egyetlen, aki még emlékszik a projekt valódi kezdetére, mivel ő volt az, aki engem öt évvel ezelőtt egy hideg téli estén a játék megalkotására inspirált.

Legvégül köszönetet mondok mindenkinek, aki támogatta a játékot a Kickstarteren, azért, hogy megbízhatok bennem és Awaken Realmsben. Remélem, hogy a *Nemesis* rengeteg borzongással, és a játéktábla felett eltöltött felejthetetlen órákkal hálálja meg ezt nektek. És remélem azt is, hogy – legalább néha-néha – biztonságos lesz az utatok vissza a Földre...

NEMESIS – A JÁTÉK BEMUTATÁSA

ÜDV A FEDÉLZETEN! Ez a bevezető történet azért született, hogy megismerkedjete az általános játékmenettel, és hogy áttekintést nyerjete a legalapvetőbb **Nemesis** szabályokkal. A játék valamennyi kifejezését, eszközeit, karaktereit és tábla helyszíneit **kiemelt** to make them more distinguishable. betűkkel írtuk, a könnyebb megkülönböztetés érdekében. Reményeink szerint ez a történet egyszerűbbé és élvezhetőbbé teszi a szabályok olvasását.

Reméljük azt is, hogy néhány **Nemesis** játék után már nektek is lesz saját történetetek, melyet elmesélhettek!

Úgy kezdődött, mint korábban már számtalanszor

– ébredéssel a hajó kellős közepén elhelyezkedő **hibernatórium** jéghideg kódében. Ahogyan az lenni szokott, az FSF utazásnak és a hibernálásnak köszönhetően átmeneti amnéziában szenvedtünk. A nevünket tudtuk, és az alapvető emlékeink megmaradtak, az már azonban nem volt világos, hogy hol vagyunk, és mit is kellene tennünk. Az űrhajó felépítése nem tűnt ismerősnek. Azt tudtuk, hogy valahol a hátsó részen kell lennie három **hajtóműnek**, és valahol elől van egy **híd**. Arra is kiképeztek, hogy emlékezzünk a két **mentőkabin** elhelyezkedésére, arra az esetre, ha valami úgy IGAZÁN félresikerülne. A többi zavaros volt. Am ezúttal nem az amnézia volt az egyetlen gondunk – az egyik társunk egy tatóngó lyukkal a mellében hevert a kapszulájában. Mindenfelé vészfények villogtak.

Kapitányként tudtam, hogy el kell kerülnünk a pánikot, és hogy követni kell az eljárást, megvizsgálni a hajót, és megnézni a hajtóművek állapotát, mivel **legalább 2-nek** üzemelnie kell ahhoz, hogy folytathassuk az utunkat. Továbbá ellenőriznünk kell a **koordinátákat**, hogy megbizonyosodjunk róla, az űrhajó még mindig a Föld felé tart-e.

Mindannyian láttunk már elég horror filmet ahhoz, hogy tudjuk, **fegyverekre** lesz szükségünk. Szerencsére a szekrényeinkben megtaláltuk az alapfelszerelést és azokat az **eszközöket**, amelyekre szükségünk volt ahhoz, hogy elvégezzük a számunkra kijelölt munkákat (noha nem mindegyik működött). A **hatlövetűm** és más személyes holmim között találtam valami mást is – egy levelet, melyben különleges parancsokat találtam a megbízómtól. Az űrhajónk **gépésze** nemrég előásott valamit a vállaltáról, és azt állította, kitergeti a szennyest, ha egyszer visszértünk a Földre. A vállalat világossá tette, nem akarja, hogy az az ember visszatérjen. Minden áron meg kell akadályozni.

Tudtam, hogy a legénységem minden tagjának megvan a maga titkos célja és a maga **vállalati célja**. Nem bízhattam meg bennük. Két csapatra osztottunk – a **pilóta** és én a hidat ellenőriztük, a gépész és a tudós pedig a hajó tatja felé vette az irányt, amerre a **gépházak** helyezkednek el.

Haladtam előre, de óvatosan közlekedtem a **folyosón**. A hajó orra felől különös **zaj** ütötte meg a fülemet. Ekkor az **ajtó** becsapódott mögöttem. Rendszer meghibásodás! Ennyit arról, hogy maradjunk együtt...

Körülnéztem – a legénységi **kabinoknak** helyet adó szekcióban voltam. Úgy döntöttem, hasznos eszközök után kutatok, és találtam is egy **tűzoltó készüléket** és egy **orvosi táskát**. Mindjárt kissé nagyobb biztonságban éreztem magam. Más nem volt itt, így aztán tovább indultam. És a dolgok ekkor fordultak rosszabbra. Először is beleléptem valami zöld **nyálkába**, amely a lábamra kenődött és sehogyan sem akart lejönni. Azután ismét meghallottam azt a zajt.

Hirtelen egy gusztustalan **lárva** ugrott elém a sötétből. Látna karmait és állkapcsait, meg voltam győződve róla, hogy ez az izé borzalmas dolgokat tehetne velem, ha nem cselekszem gyorsan. Így aztán

addig tüzeltem rá, amíg mozgott, elhasználva ezzel a **lőszerem** nagy részét.

Ezen a ponton már tudtam, hogy itt valami örület folyik. El kellett döntennem, hogy a vállalat megbízását teljesítem, vagy inkább az **egyéni céloimat** tartom szem előtt. Rájöttem, hogy nem ez a legalkalmasabb pillanat cserbenhagyni a társaimat – az emberiség sorsa foroghat kockán! Úgy határoztam, hogy a gépész likvidálása helyett inkább **jelet** küldök a **kommunikációs szobából**, hogy figyelmeztessem a Földet a kialakult helyzetre. Ezután **megvizsgálom** majd az egyik teremtményt a **laborban**, hogy a minél több információt gyűjtsek, mielőtt lelépek erről az elátkozott hajóról.

Éppen megpihentem kicsit, hogy lehiggadjak, amikor megint meghallottam azokat a baljós zajokat. Ezúttal azonban semmi sem ugrott nekem. A következő helyiség a **generátorház** volt, ahová belépve összefutottam a pilótákkal. Ez volt az egyetlen hely, ahol aktíválhattuk az űrhajó **önmegsemmisítési** folyamatát. Tekintettel azokra a dolgokra, amiknek szemtanúja voltam, nem is tűnt rossz ötletnek... A helyiségben azonban sajnos **üzemzavar** állt fenn, amelyet először meg kell javítani. Úgy gondoltuk, hogy a gépész a legalkalmasabb erre a feladatra.

Beszélgettem a pilótával, aki megerősítette, amitől mindvégig rettegtem – létezett több is, mint az az egyetlen lárva. Amikor idefelé tartott, belefutott egy **felnőtt** példányba, amelyik meg is sebesítette őt. Szerencsére csak **könnyű sérülést** szenvedett, én azonban titokban attól tartottam, hogy esetleg **fertőzötté** vált. És minthogy a **betolakodó** immár a hátsó részben volt, nem mehettünk vissza a Hibernatóriumba.

A következő néhány percet azzal töltöttük, hogy óvatosan helyiségről helyiségre mozogtunk, és igyekeztünk magunkhoz venni minden használhatót – sikerült **barkácsolnom** egy hevenyészett **lángszórót**, némi **vegyszer** és **szerszámok** segítségével. Minden egyes lépéssel egyre több zaj szűrődött felénk.

Az általunk vizsgált helyiségek közül számos megrongálódott, és az egyikben még **tűz** is kiütött. Nem álltak valami jól a dolgok. Tudtam, hogy a hajó képes elviselni valamennyi megterhelést, de aztán **felrobbanhat**. Mindezt szem előtt tartva rászántunk némi időt a **nyílásfedél vezérlő rendszer** javítására, hogy kinyissuk a két **mentőkabinunkat** – egy lépéssel közelebb kerültünk ahhoz, hogy kiszabaduljunk ebből a halálos csapdából.

Ezen a ponton szétváltunk. A pilóta a hídra ment, én pedig elindultam, hogy elküldjem a jelet. A vezérlőpulton beléptem a kommunikációs szobába, és elindítottam az átvitelt, amikor robbanás vágott neki a szemközti falnak. Még a detonációtól kábultan is rájöttem, hogy valaki el akart tenni láb alól. Nem telt sok időbe – néhány másodperc múlva olajos kezében egy lángoló **Molotov-koktéllal** a gépész rontott be a helyiségbe.

Nem lehetett rám és nem eshetett nekem közvetlenül – a támadás-elhárító **implantátumok** ugyanis megakadályozták, hogy a legénység tagjai erőszakosak legyenek vagy fellázadjanak. Közvetett fegyverekkel azonban át lehetett verni az implantátumot. Csak egy dolgot felejtett el. Azt, hogy kapitányként ugyanezt az implantátumot használhatom arra is, hogy **rákényszerítem** egyetlen parancs teljesítésére.

Megparancsoltam a gépésznek, hogy derítse fel az egyik szomszédos helyiséget. Hamarosan meghallottam azt a hangot, amelyet hallani szerettem volna. Az egyik betolakodó előmászott egy szervízfolyosóból és rávetette magát a szerencsétlenre. A biztonság kedvéért, hogy egyikük se kerüljön ki élve, behajítottam egy **gránátot** a folyosóra.

Vetettem egy pillantást a **sérüléseimre** – a lábam csúnyán megsebesült. **Bekötöttem**, így tovább tudtam menni, de azt is tudtam, hogy ez

csak ideiglenes kezelés, és az első adandó alkalommal meg kell **gyógyítani** a sérüléseimet.

A fájdalom ellenére eljutottam a hídra, és út közben **elpusztítottam egy lezárt ajtót**. Ott rátaláltam a pilótára, és meséltem neki a gépész támadásáról. Nagy sietségben volt, úgyhogy nem igazán foglalkoztatta az ügy. Éppen az ugrási koordinátákat állította be a Föld felé. Nem tudtuk, hogy üzemel-e elegendő hajtómű, de kész volt vállalni a kockázatot. Így aztán nem maradt sok időnk arra, hogy visszajussunk a Hibernatóriumba. Mindössze néhány perc volt hátra az **ugrásig**, és ha valaki abban a pillanatban nem tartózkodik egy hibernáló kapszulában, az extrém gyorsulás hatására az atomjaira hullik szét.

Mondtam neki, hogy menjen előre, mert abban reménykedtem, hogy még kerülhetek a labor felé, ahol teljesíthetem a saját céloimat. De valami nem stimmelt... Talán ahogyan viselkedett, vagy ahogyan beszélt? Nem tudtam megmondani, de kapitányként megtanultam, hogy hallgassak a megérzéseimre.

Szerencsére volt nálam egy **naplókulcs**, amely teljes hozzáférést biztosított egy legénységi tag aktájához – úgy döntöttem utánanézek a pilótának. Sokkolt, amit találtam. Kiderült, hogy szándékában áll a hajót elvinni a **Mars** egy titkos bázisára, ahol egy számomra eddig ismeretlen szervezet valami ismeretlen sötét célokra használná fel a betolakodókat.

Ami ezután következett, az maga volt a pokol.

Sérülten, ellenséges életformákkal körülvéve, társak nélkül, minden képességet bevetve életben kellett maradnom. Amikor egy felnőt betolakodó az utamat állta, a lángszóróm minden üzemanyagát elhasználtam, hogy leterítsem, de még az sem volt elég. Nyáladzó állkapcsát belemélyesztette a vállamba. Előkaptam a revolverem, és az utolsó lövedék, amelyet magamnak tartogattam, végre megtette a hatását, és leröpítettem a fejét.

A **vérzéstől** már csaknem elveszítettem az eszméletemet, amikor belem botlott a tudósunk. Éppen a laborból jött, ahol analizálta az egyik **betolakodó tetemét**, és felfedezte a fajtájuk egy **gyengeségét**. Kiderült, hogy ugyanaz a célunk!

Felsegített, és elhatároztuk, hogy együtt menekülünk tovább. Sajnos azonban ő nem jutott túl messzire. Hátra kellett hagynom, amikor elkapta egy irdatlan **örzö**. Nehéz döntés volt, de valakinek figyelmeztetnie kellett a Földet!

Végül elértem az **evakuációs nyílásfedelelet** – de az utat elállták. Az már ott várt rám. Egy rettenetes szörny, fajtájának leghatalmasabbja. A királynő. Már csak egyetlen dolog volt nálam: egy kis tűzoltó készülék, amelyet mindvégig magammal cipeltem. Kétségbeesésemben ráfújtam vele.

Legnagyobb megdöbbenésemre, működött! A szörny elhárított, éppen elegendő időt adva arra, hogy beszálljak a **mentőkabinba**, és villámgyorsan elindítsam.

KIJUTOTTAM. TÚLÉLTEM.

Legalábbis úgy gondoltam... de úgy érzem, mintha valami mocorogna bennem. Nem tudom, mennyi időm maradt. Ezt az üzenetet azért hagyom, hátha valaki rábukkan erre az elátkozott kabinra.

Pusztítsd el a testem. Ne vizsgálj ezeket a teremtményeket. Semmilyen módon ne próbáld meg elfogni őket.

Ha az emberiség túlélése a célod – hagyd őket, és sose térj vissza.



ELŐKÉSZÜLETEK: 1-13. LÉPÉS, TÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

1] Helyezzétek a **táblát** az asztalra. A tábla alapoldalát használjátok, azt, amelyiket az ábra is mutatja.



Megjegyzés: A tábla alapoldala egy vörös nyíl szimbólummal van jelölve, annak bal felső sarkában.

2] Keverjétek meg a „2” **helyiséglapkákat** anélkül, hogy megnéznétek őket, majd véletlenszerűen (képpel lefelé) helyezzetek egy-egy „2” helyiséglapkát a tábla minden egyes „2” jelölésű helyére.

A megmaradt „2” helyiséglapkát tegyétek vissza a dobozba.

Megjegyzés: Nem használjátok az összes „2” helyiséglapkát minden játékban, mivel több lapka van, mint hely a táblán. A játékosok sohasem tudhatják pontosan, hogy mely helyiségek kerültek az úrhajóra.

Megjegyzés: Amikor játékelemeket tesztek vissza a dobozba, akkor azokat sohasem nézhetitek meg.

3] Ezután alkalmazzátok ugyanezt az eljárást az „1” **helyiséglapkák** lehelyezésére a tábla „1” jelölésű helyeire.

4] Fogjátok a **felfedezésjelzőket**, keverjétek meg mindet (anélkül, hogy megnéznétek őket), majd véletlenszerűen (képpel lefelé) helyezzetek rá egyet minden egyes helyiséglapkára.

A megmaradt felfedezésjelzőket tegyétek vissza a dobozba.

5] Fogjátok a **koordinátakártyákat**, és véletlenszerűen (képpel lefelé) helyezzetek rá egyet a pilótafülke melletti mezőre.

A megmaradt koordinátakártyákat tegyétek vissza a dobozba.

6] Helyezzetek 1 állapotjelölőt a célállomássá „B” mezőjére. Ez a **célállomás-jelölő**.

7] Vegyétek el véletlenszerűen a megfelelő számú **mentőkabinjelzőt**:

– **1-2 játékos:** 2 mentőkabin.

– **3-4 játékos:** 3 mentőkabin.

– **5 játékos:** 4 mentőkabin.

Helyezzétek a legalacsonyabb sorszámú mentőkabint az „A” szekcióba, majd a (szám szerinti sorrendben) következő mentőkabint a „B” szekcióba, a többi mentőkabint pedig váltakozva az „A” és „B” szekciókba.

A mentőkabinjelzőket a „Zárva” oldalukkal felfelé kell lehelyezni.

A megmaradt mentőkabinokat tegyétek vissza a dobozba.

8] Vegyétek el mindkét „1” számú **hajtóműjelzőt** (1 tönkrement és 1 működő), majd képpel lefelé keverjétek meg őket. Képpel lefelé helyezzetek rá őket a tábla megfelelő „1” hajtómű helyére, az egyiket a másik tetejére. A felső hajtóműjelző mutatja a hajtómű valódi állapotát.

Ismételjétek meg ugyanezt a lépést a „2” és a „3” hajtóműjelzőkkel is.

Fontos: Ügyeljétek rá, hogy a játékosok ne lássák a jelzők elejét, így nem tudhatják majd, hogy a hajtóművek működnek-e vagy sem.

9] A **betolakodótáblát** tegyétek a tábla mellé, és a megfelelő mezőire helyezzetek rá az alábbiakat:

– **5 tojásjelző**

– **3 véletlenszerű gyengeségkártya.** Ezeket képpel lefelé kell lehelyezni, hogy a játékosok ne tudják, hogy az adott játékban milyen gyengeségeket fedezhetnek fel.

A megmaradt gyengeségkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

10] Fogjátok a **betolakodózsákokat** és tegyétek bele a következő **betolakodójelzőket**: 1 üres, 4 lárvá, 1 kúszó, 1 királynő, 3 felnőtt.

Ezután adjátok hozzá 1 további felnőtt betolakodójelzőt a játékban részt vevő minden egyes játékos után.

A megmaradt betolakodójelzőket tegyétek a tábla mellé – a játék során még kellenek.

A **betolakodótetem-jelzőket** helyezzetek szintén a tábla mellé – ezek jelzik majd az elpusztított betolakodókat.

11] Keverjétek meg és képpel lefelé helyezzetek a tábla mellé a következő paklikat: **3 eszköz-** [mindegyiknek saját színe van], **esemény-, betolakodótámadás-, fertőzőtség- és súlyossérülés-** paklik.

Helyezzétek a **barkácsolteszköz-** paklit a 3 eszközpakli mellé.

Helyezzétek a **szkennert** a fertőzőtételepkli mellé.

Minden betolakodó-játékos akciókártyát, valamint az összes szóló/koopkártyát tegyétek vissza a dobozba – ez a két pakli csak a haladó játékmódokban kell használni – lásd Játékmódok, 27. oldal.

12] Az összes többi jelölőt és jelzőt tegyétek a tábla mellé:

– **Tűzjelölők**

– **Üzemmazar-jelölők**

– **Zajjelölők**

– **Lőszer/Sebzésjelölők**

– **Állapotjelölők** (könnyűsérülés-, nyálka-, jel-, önmegsemmisítés-, idő- és célállomás-jelölőként használatosak)

– **Ajtójelzők**

– **Vörös karakterholttest-jelzők**

– **2 harcckocka**

– **2 zajkocka**

– **Kezdőjátékos-jelző**

13] Helyezzetek 1 állapotjelölőt az időszáv **zöld mezőjére**. Ez az **idő-jelölő**.

Ezzel a tábla előkészítése befejeződött! Most a legénység előkészítése következik, melynek részletei a 8. oldalon találhatók.

BETOLAKODÓSZIMBÓLUMOK:



«« ELŐKÉSZÜLETEK »»

12 (Action cards)
11 (Event cards)
10 NEMESIS (Nemesis bag)
9 BETOLAKODÓTÁBLA (Entry table)
8 (Coordinate cards)
7 (Lock cards)
6 (Coordinate cards)
5 (Coordinate cards)
4 (Coordinate cards)
3 (Tool cards)
2 (Coordinate cards)
1 (Coordinate cards)

20 (Central area)
13 (Bottom center)
8 (Right side)
7 (Top left)
6 (Left side)
5 (Top left)
4 (Bottom left)
3 (Top left)
2 (Left side)
1 (Right side)

ELŐKÉSZÜLETEK: 14-20. LÉPÉS, LEGÉNYSÉG ELŐKÉSZÍTÉSE

14] Vegyetek el a játékosok számával megegyező számú **segítségkártyát**, és minden játékosnak osszatok ki egyet véletlenszerűen. Ezek a kártyák határozzák meg a karakterek kiválasztásának sorrendjét (17. lépés). 3 játékos esetén az 1-3. sorszámú kártyákat vegyétek el, 4 játékosnál az 1-4. sorszámúakat stb.

A segítségkártyán és a készleten feltüntetett szám a játékos száma – nem csak a karakter kiválasztásánál fontos, hanem egyes céloknál is.

A megmaradt segítségkártyákat tegyétek vissza a dobozba. A célokról bővebben – lásd 12. oldal.

15] Minden játékos kap 1 műanyag **készletkártyatartót**, melynek száma megegyezik segítségkártyája sorszámával. Ebben kell tartani az eszközártyákat, melyek a játék folyamán rejtve maradnak a többiek elől.

Ez a te készleted, az a hely, ahol a nem-nehéz eszközeidet tárolod, hogy mindig lásd, mi van nálad, míg a többi játékos legfeljebb találgathat.

16] Minden olyan kártyát távolítsatok el a **célpakliból (a vállaltiból és az egyéniből)**, amelyeken az aktuális játékban részt vevő játékosok számánál magasabb szám látható.

Keverjétek meg külön-külön ezt a két paklit, és osszatok ki minden játékosnak 1-1 kártyát a vállalati célok paklijából és az egyéni célok paklijából. A célkártyáinak tartalmát minden játékos titokban tartja a többi játékos előtt!

A megmaradt célkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Amikor bármelyik karakter első alkalommal hajt végre találkozást egy betolakodóval, akkor ki kell választania, hogy a két cél közül melyiket akarja teljesíteni abban a játékban.

Az első találkozásról bővebben – lásd 12. oldal.

Megjegyzés: Jó oka van annak, hogy a játékosok a karakterek kiválasztása előtt kapják meg a céljaikat! Ha ismered a célokat, akkor olyan karaktert választhatsz, amellyel több esélyed van teljesíteni azt.

17] Keverjétek meg az összes **karakterválasztó-kártyát**. A játékosok a következő sorrendben választják ki a karaktereiket: Az 1. játékos felhúz 2 véletlenszerű karakterválasztó-kártyát, felfedi őket, kiválaszt közülük 1-et, a másikat pedig visszakeveri a karakterválasztó-pakliba. Utána a 2. játékos pontosan ugyanígy jár el, majd a 3. játékos következik stb.

A játékos csak azt a karaktert irányíthatja, akinek a kártyáját kiválasztotta a fenti eljárás során.

A választás befejeztével a megmaradt karakterválasztó-kártyákat tegyétek vissza a dobozba, mert a továbbiakban nem lesz rájuk szükség.

18] Minden játékos magához veszi az alábbi játékelemeket:

A) A kiválasztott karakteréhez tartozó **karakteréablát**.

B) A karaktere **figuráját**, és a hibernatóriumba helyezi.

Illeszd bele a karakterfigurádat az egyik színes műanyag gyűrűbe.

C) A karaktere **akciókártya-pakliját**, amelyet megkever és képpel lefelé a karakteréablaja bal oldalára helyezi.

D) A karaktere **induló eszközártyáját (fegyver)**, és a karakteréabláján található két kézhely egyikére helyezi. Ezután annyi **lőszerjelölőt** helyez rá, amennyit a fegyverkártyáján a lőszerkapacitás értéke mutat.

E) A karaktere **2 küldetéseszközét**, melyeket a **vízszintes** elrendezésű oldalával felfelé a karakteréablaja mellé helyez. Ezek az eszközök

közök a játék elején NEM aktívak, de a játék folyamán a játékosok végrehajthatnak mini küldetéseket, hogy elérhetővé váljanak.

Az összes megmaradt karakteréablát tegyétek vissza a dobozba. Ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

F) Ezt a helyet hagyj üresen az eldobott akciókártyáknak – ide kerülnek majd a felhasznált akciókártyáid (és fertőzőttségkártyáid).

19] Az 1. játékos megkapja a **kezdőjátékos-jelzőt**.

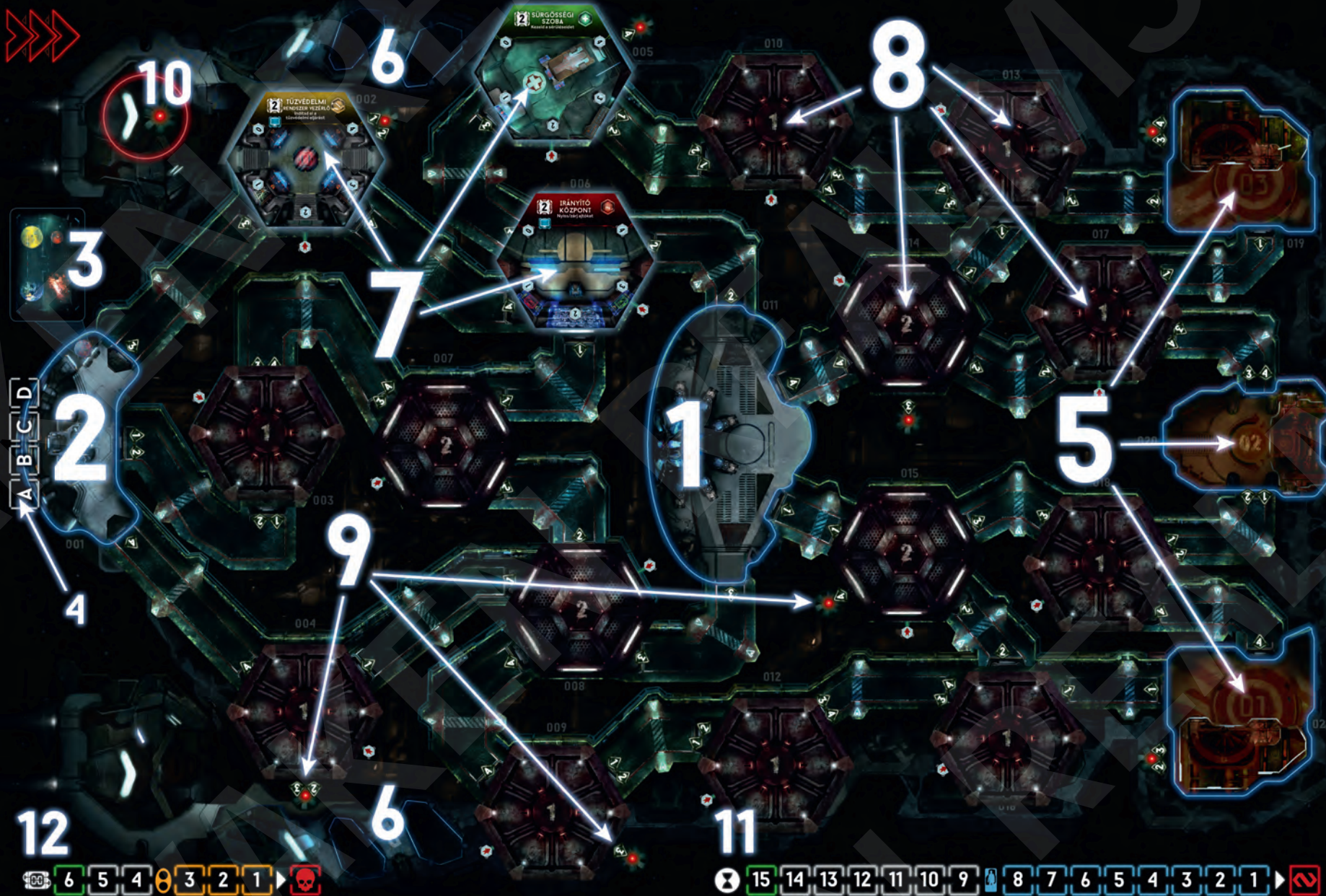
20] Helyezzétek a **kék karakterholtest-jelzőt** a hibernatóriumba. Ez jelzi annak a szerencsétlen fickónak a testét, amelyik ott hever vérbe fagyva.

A játék folyamán ezt a jelzőt úgy kezeljétek, mint egy **karakterholtest** tárgyat.

A kék karakterholtest-jelző mindig az úrhajón elsőként megtalált halott embert jelképezi.



«« TÁBLA FELÉPÍTÉSE »»



DOBÓPAKLIK

A következő paklik mindegyike mellett hagyjatok helyet egy dobópaklinak: eszközök, esemény, betolakodó-támadás és súlyos sérülések.

Megjegyzés: Az akció dobópaklik számára minden karaktertáblán található egy speciális hely. A fertőzőtérségkártyákat a játékos akció dobópaklijába kell tenni mindaddig, amíg eltávolításra nem kerülnek a játékból.

A fent említett kártyák mindegyikét képpel felfelé kell eldobni.

Valamennyi **jelölőt** a saját kupacába kell eldobni.

TÁBLA FELÉPÍTÉSE

- 1 – Hibernatórium (különleges helyiség)
- 2 – Pilótafülke (különleges helyiség)
- 3 – Koordinátakártya hely
- 4 – Célállomássáv
- 5 – Hajtómű 01, Hajtómű 02, Hajtómű 03 (különleges helyiségek)
Fontos: Mozgás során a különleges helyiségeket úgy kell tekinteni, mint felfedezett helyiségek.
- 6 – Mentőkabin mezők
- 7 – Példa felfedezett helyiségekre
- 8 – Példa felfedezetlen helyiségekre
- 9 – Példa szervízfolyosó bejáratokra
- 10 – Szervízfolyosók mező
- 11 – Idősáv
- 12 – Önmegsemmisítés-sáv
- 13 – Példa eszközszámlálóra
- 14 – Példa folyosókra
- 15 – Példa folyosószámokra
- 16 – Példa helyiségszámra

A JÁTÉK MENETE

A játék egymást követő **fordulók** sorozatából áll, és akkor ér véget, ha valamelyik játék vége feltétel teljesül.

A Játékosok céljairól és a játék végéről bővebben – lásd 11. oldal.

FORDULÓ SORREND

Minden forduló két egymást követő fázisból áll:

- I: Játékosfázis,
- II: Eseményfázis.

I: JÁTÉKOSFÁZIS

Hajtsátok végre az alábbi lépéseket:



1: AKCIÓKÁRTYÁK HÚZÁSA

Minden játékosfázis elején minden játékos annyi kártyát húz az akciópaklijából, hogy a kézkorlátnak megfelelő 5 kártya legyen a kezében.

Ha a játék (bármikor is) arra utasít, hogy húzz egy kártyát és vedd a kezébe, és az akciópaklid üres, akkor keverd meg a dobópaklid összes kártyáját – ezek alkotják majd az új akciópaklidat. Ezután húzd fel a megfelelő számú kártyát.



2: KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ

Miután minden játékos felhúzza az akciókártyáit, a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékos átadja azt a bal oldalán ülő játékosnak.

Megjegyzés: A játék első fordulójában ne adjátok át a kezdőjátékos-jelzőt.

Minden alaklommal, amikor a játékosoknak valamit **sorrendben** kell megtenniük, akkor azt a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékos kezdi, akit a többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban követ.



3: JÁTÉKOSOK KÖREI

A kezdőjátékostól indulva, és az óra járásával megegyező irányban haladva, minden játékos végrehajt egy 2 akcióból álló kört.

Amikor minden játékos végrehajtotta a saját 2 akciós körét (vagy passzolt), a köröknek egy újabb sorozata következik. **Sorrendben minden játékos végrehajt 2 akciót (vagy passzolt) – ez mindaddig tart, amíg van legalább egy olyan játékos, aki nem passzolt.** Amikor minden játékos passzolt, az eseményfázis következik.

Ha egy játékos nem képes végrehajtani semmilyen akciót, vagy úgy dönt, hogy nem hajt végre akciót a körében, akkor passzolnia kell.

Ha egy játékos csak 1 akciót hajt végre a kettő helyett, akkor passzolnia kell.

Ha egy játékos egyszer passzolt, akkor abban a fázisban később már nem hajthat végre SEMMILYEN akciót.

Amikor egy játékos passzolt, akkor eldobhat tetszőlegesen számú kártyát a kezéből a dobópaklijára.

Amikor passzolsz, fordítsd át a segítségkártyádat a „Passz” oldalára.

Megjegyzés: Amikor egy karakter egy tűzjelölős helyiségben fejezi be a mozgását, akkor mindig elszenved 1 könnyű sérülést – lásd Tűzjelölő, 17. oldal.

Az elérhető akciók később kerülnek ismertetésre – lásd Akciók, 12. oldal.

II: ESEMÉNYFÁZIS

Hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

4: IDŐSÁV

Léptessétek 1 mezővel jobbra az időjelölőt az idősávon.

Ha az önmegsemmisítési folyamat aktív, akkor annak a jelölőjét is léptessétek 1 mezővel jobbra a sávján.

5: BETOLAKODÓ-TÁMADÁS

A karakterekkel harcban álló betolakodók megtámadják a karaktert.

A betolakodó-támadásról bővebben – lásd Harc, 18. oldal.

6: TŰZPUSZTÍTÁS

A tűzjelölős helyiségekben lévő betolakodók elszenvednek 1 sebzést.

A betolakodók sebzéséről bővebben – lásd Harc, 18-20. oldal.

A tűzről bővebben – lásd 17. oldal.

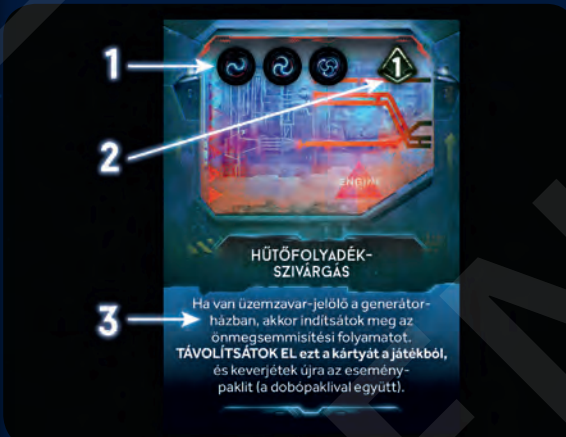
7: ESEMÉNYKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

Húzzatok fel és hajtsátok végre 1 eseménykártyát:

• **BETOLAKODÓMOZGÁS** – Minden olyan betolakodó, amelynek **betolakodószimbóluma** megegyezik az eseménykártyáéval (és NEM tartózkodik azonos helyiségben egyetlen karakterrel sem), **átmozog** egy szomszédos helyiségbe, az eseménykártya által jelzett folyosón keresztül.

A folyosókról és helyiségekről bővebben – lásd 14. oldal.

PÉLDA ESEMÉNYKÁRTYÁRA



1, 2) Betolakodószimbólumok és irányszám – csak kártyán feltüntetett szimbólumú (és harcban nem álló) betolakodók mozognak át azon a folyosón, amelynek irányszámát a kártya jelzi.

Ebben a példában a betolakodómozgás lépésben minden felnőtt betolakodó, őrző és a királynő mozog keresztül az 1. számú folyosón.

3) Esemény hatás – ez a hatás a betolakodómozgás után kerül végrehajtásra.

Ebben a példában a hatás kiváltásához ellenőrizni kell, hogy van-e üzemzavar-jelölő a generátorházban. Ezután TÁVOLÍTSÁTK EL ezt az eseménykártyát a játékból (tegyétek vissza a dobozba), és keverjétek újra a eseménypaklit és a dobópaklit.

Ha a szám egy szervizfolyosót jelez, akkor vegyétek le azt a betolakodófigurát a tábláról, és a hozzá tartozó betolakodójelzőt tegyétek bele a betolakodózsákba.

A szervizfolyosókról bővebben – lásd 16. oldal.

• **ESEMÉNY HATÁS** – A betolakodómozgás lépés után hajtsátok végre az eseménykártyán feltüntetett hatást.

Az eseménykártya végrehajtása után a kártyát dobjátok az eseménykártya dobópakliba (hacsak a kártya szövege másképpen nem rendelkezik). Ha kiürül az eseménykártya pakli (jóllehet ez igen ritkán fordul elő), akkor keverjétek meg az eldobott eseménykártyákat, és képezzetek belőlük egy új eseménypaklit.

8: BETOLAKODÓZSÁK-FEJLŐDÉS

Húzzatok 1 betolakodójelzőt a betolakodózsákból.

A hatás a kihúzott jelzőtől függ:



LÁRVA – Vegyétek ki ezt a jelzőt a betolakodózsákból és tegyetek be 1 felnőtt jelzőt a betolakodózsákba.



KÚSZÓ – Vegyétek ki ezt a jelzőt a betolakodózsákból és tegyetek be 1 őrző jelzőt a betolakodózsákba.



FELNŐTT – Sorrendben minden játékos végrehajt egy zajdobást.

Ha egy játékos karaktere harcban áll egy betolakodóval, akkor ez a játékos nem hajt végre **zajdobást**.

Tegyétek vissza a felnőtt betolakodójelzőt a betolakodózsákba.



ŐRZŐ – Sorrendben minden játékos végrehajt egy zajdobást.

Ha egy játékos karaktere harcban áll egy betolakodóval, akkor ez a játékos nem hajt végre **zajdobást**.

Tegyétek vissza az őrző betolakodójelzőt a betolakodózsákba.



KIRÁLYNŐ – Ha bármelyik karakter a fészek helyiségben tartózkodik, akkor helyezétek a királynő figurát abba a helyiségbe, és hajtsátok végre egy találkozást.

A találkozásokról bővebben – lásd 18. oldal.

Ha nincs karakter a fészekben (vagy a helyszínét még nem fedezték fel), akkor tegyetek egy plusz tojásjelzőt a betolakodótáblára.

Tegyétek vissza a királynő betolakodójelzőt a betolakodózsákba.



ÜRES – Tegyetek be 1 felnőtt betolakodójelzőt a betolakodózsákba. Ha már nincs elérhető felnőtt betolakodójelző, semmi sem történik.

Tegyétek vissza az üres jelzőt a betolakodózsákba.

A zajdobásról bővebben – lásd 15. oldal.

9: A FORDULÓ VÉGE

Kezdjétek el egy új fordulót.

A teljes betolakodózsák-fejlődés lépés végrehajtása után a forduló véget ér. Ez azt jelenti, hogy minden találkozás, váratlan támadás, stb. rendezésre került. Ezután egy új forduló kezdődik a játékosfázissal és minden játékos felhúzza az akciókártyáit.

A JÁTÉKOSOK CÉLJAI ÉS A JÁTÉK VÉGE

A JÁTÉKOSOK CÉLJAI

Egy **Nemesis** játéknak több győztese is lehet, de ez nem egy kooperatív játék – jóllehet a játékosok összedolgozhatnak (és bizonyos fokig érdemes is nekik), minden játékosnak megvan a maga célja, amelyet teljesítenie kell. A más játékosok által teljesített saját céljaiak lényegesenek a saját győzelmed szempontjából.

Egy játékos akkor tekinthető győztesnek, ha 2 feltételt teljesít:

1) **TELJESÍTI A CÉLJÁT**, melynek részletei a játékos által választott célkártyán található.

2) **ÉLETBEN MARAD** – ez a következő két lehetőség egyikét jelenti: [1] hibernálja a karakterét a hibernatóriumban, miközben az űrhajó működő állapotban van, és térugrást hajt végre a Föld felé, VAGY [2] az egyik mentőkabin felhasználásával evakuál.

Fontos: Egyes célkártyák arra utasíthatnak egy karaktert, hogy változtassák meg a célállomást – például a Föld helyett a Mars felé kell átírányítani az űrhajót.

A hibernatóriumból bővebben – lásd Helyiséglap, 26. oldal.

A mentőkabinokról bővebben – lásd Helyiséglap, 26. oldal.

A koordinátákról bővebben – lásd Pilótafülke, Helyiséglap, 26. oldal.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az alábbi feltételek egyike teljesül:



• **Az időjelölő az időszáv utolsó vörös mezőjére ér** – az űrhajó azonnal hipertérugrást hajt végre. A masszív g-erő hatására a táblán tartózkodó valamennyi olyan karakter meghal, aki nincs hibernálva.

Fontos: a hipertérugrás miatt bekövetkező halál a betolakodókat nem érinti, ha tehát az volt a célod, hogy megöld a királynőt, egy őrzőt, vagy elpusztítsd a fészket, akkor a célpontod sértetlen marad, így elbukod a küldetésed.



• **Az önmegsemmisítés-jelölő az önmegsemmisítés-sáv utolsó vörös („koponya” szimbólumos) mezőjére ér, VAGY olyan utasítást kapsz, hogy helyez le egy 9. tűzjelölőt vagy egy 9. üzemmegsemmisítés-jelölőt** – az űrhajó felrobban/burkolata elveszti az integritását és a táblán tartózkodó valamennyi karakter meghal (az ébren lévők és hibernáltak egyaránt).

Az űrhajó fedélzetén lévő minden más szintén meghal, beleértve a betolakodókat is (ez fontos lehet bizonyos célok esetén).

Az önmegsemmisítésről bővebben – lásd Generátorház, Helyiséglap.

• **A táblán lévő utolsó életben maradt, nem hibernált karakter meghal vagy felhasználja egy mentőkabint** – ami azt jelenti, hogy nem maradt mit tenni az űrhajón.

Ha az önmegsemmisítési folyamat aktív volt, akkor mozgassátok a jelölőjét az önmegsemmisítés-sáv utolsó, vörös mezőjére. Ha nem, akkor az időjelölőt mozgassátok az időszáv utolsó, vörös mezőjére. Mindkét esetben rendezzék azoknak a jelölőknek a fentebb ismertetett hatásait.

Ha a fent említett feltételek egyike teljesül, és legalább 1 karakter túlélte (akár a hibernatóriumban alszik, akár evakuált egy mentőkabinnal), ugorjatok a győzelem vizsgálata lépéshez.

GYŐZELEM VIZSGÁLATA



1) HAJTÓMŰVEK VIZSGÁLATA:

Ha az űrhajó eddig a pillanatig túlélte, akkor ellenőrizni kell a hajtóműveit. Fedjétek fel mindhárom hajtómű **legfelső** hajtóműjelzőjét.

Ha a 3 legfelső hajtóműjelzőből 2 tönkrement állapotú, akkor az űrhajó felrobban és minden hibernált karakter meghal.

Az űrhajó fedélzetén lévő minden más szintén meghal, beleértve a betolakodókat is (ez fontos lehet bizonyos célok esetén).

Megjegyzés: Egy gépházra helyeztetű üzemmegsemmisítés-jelölő kizárólag azt a helyiségárcélját érvényteleníti. Ha a hajtómű működő állapotú, akkor nem minősül tönkrementnek, függetlenül az imént említett üzemmegsemmisítés-jelölőtől.

A hajtóművekről bővebben – lásd Helyiséglap, 26. oldal.



2) KOORDINÁTÁK VIZSGÁLATA:

Ha az űrhajó eddig a pillanatig túlélte, akkor fedjétek fel a koordinátakártyát, és nézzétek meg a célállomás-jelölő jelenlegi mezőjét.

Ha az űrhajó nem a Föld felé tart, akkor a hibernatóriumban alvó valamennyi karakter meghal.

A Karantén cél egy másik célállomás meglétét igényli az ugráshoz (a Marsét), és ez az egyetlen kivétel e szabály alól. Az a hibernatóriumban alvó karakter nem hal meg, aki ezzel a céllal rendelkezik, és az űrhajó célállomása a Mars.

Fontos: A Földtől eltérő célállomás okozta azonnali halál a betolakodókra nem vonatkozik!

Megjegyzés: Ebben az esetben, noha a karakterek meghalnak, az űrhajó nem semmisül meg.

A koordinátákról bővebben – lásd Pilótafülke, Helyiséglap, 26. oldal.



3) FERTŐZÖTTSÉG VIZSGÁLATA:

Minden életben lévő karakter (akár a hibernatóriumban alszik, akár evakuált egy mentőkabinnal) ellenőrzi a fertőzöttségkártyát.

A) A játékos elemzi az akciopaklijában, a dobópaklijában és a kezében található összes fertőzöttségkártyát.

B) Ha talál legalább 1 „FERTŐZÖTT” kártyát, akkor az a játékos megkeveri az összes kártyáját (az akciókártyákat és a fertőzöttségkártyákat is), és kialakít belőlük egy új akciopaklit, majd felhúzza a felső 4 kártyát. Ha ezek között van legalább 1 fertőzöttségkártya (akár fertőzött, akár nem), a karakter meghal. Ha egy sincs, akkor szerencsésen túléli.

Ha van lárvá a játékos karaktertábláján, akkor kihagyja az A lépést, és csak a B lépést hajtja végre.

A fertőzöttségkártyák elemzéséről bővebben – lásd 20. oldal.



4) CÉLOK VIZSGÁLATA:

Csak akkor kell megnéznetek, hogy teljesítették-e a választott célokat, ha ebben a lépésben van életben maradt karakter.

Minden olyan játékos, akinek még életben van a karaktere ebben a lépésben, ellenőriznie kell, hogy teljesítette-e a választott célját. Mindnyájan felfedik a célkártyájukat a többi játékos előtt, és megnézik, hogy teljesítették-e annak minden feltételét.

A JÁTÉK BEFEJEZÉSE A TÖBBI JÁTÉKOS ELŐTT

Ha egy karakter mentőkabint használ, hibernálja magát vagy meghal, akkor nem vehet részt tovább aktívan a játékban, és csak megfigyelő lehet. A játék végén a még mindig életben lévő karakterek megvizsgálják, hogy minden céljuk teljesült-e, és ezzel meghatározzák, hogy győztek-e vagy sem.

Az a játékos, akinek a karaktere elsőként hal meg, betolakodóként tovább folytathatja a játékot – lásd Játékmódok, Játék betolakodóként, 27. oldal.

KRITIKUS PILLANATOK A JÁTÉKMENTETBEN

A játék folyamán két olyan kritikus pillanat fordul elő, amelyek nem kötődnek egy adott fordulóhoz, de bizonyos feltételek mellett bekövetkeznek:

- **Az első találkozás egy betolakodóval.**
- **Az első karakter meghal.**

AZ ELSŐ TALÁLKOZÁS

Az első alkalommal, amikor egy legénységi tag találkozik egy betolakodóval, akkor mindenkinek döntést kell hoznia - a vállalati direktívákat követi, vagy pedig az egyéni céljait.

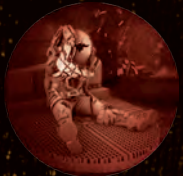
Amikor ez első **betolakodófigura** (bármelyik típusú) megjelenik a táblán, a helyzet drasztikusan megváltozik. **Minden játékos azonnal kiválaszt 1-et a 2 célkártyája közül. A nem választottat képpel lefelé el kell távolítani játékból** (anélkül, hogy a többi játékos megnézné). Eztán az ezt az eljárást kiváltó találkozást végre kell hajtani, a játék pedig a szokásos módon folytatódik.

Ettől fogva minden játékosnak csak 1 célja van, és ennek teljesítésén kell munkálkodnia (és továbbra is titokban kell tartani a többi játékos előtt).

Megjegyzés: A játékosok nem láthatják más játékosok eltávolított célkártyáit!

Megjegyzés: A tojások nem betolakodók.

A találkozásokról bővebben - lásd Találkozások és harc, 18. oldal.



AZ ELSŐ HALOTT KARAKTER

Amikor először hal meg egy karakter (bármelyik játékosé), az űrhajó MI-ja azonnal vészhelyzeti eljárásokat hajt végre:

Minden mentőkabin automatikusan kinyílik (fordítsátok át a jelzőket a nyitott oldalukra).

A játék további részében a mentőkabinok lezárhatók (és kinyithatók) a szokásos módon (például a nyílásfedél vezérlő rendszer helyiségakció használatával).

A mentőkabinokról és a nyílásfedél vezérlő rendszer helyiségről bővebben - lásd Helyiséglap, 26. és 25. oldal.

Továbbá az első halott karakter játszhat betolakodóként - lásd 27. oldal.

ÖNMEGSEMMISÍTÉS ÉS HIBERNÁLÁS:

Létezik még 2 további fontos pillanat, amelyek időnként bekövetkezhetnek egy játékban:



● **A HIBERNÁLÓ KAPSZULÁK KINYITÁSA:** Amikor az időszám eléri a **kék** mezőt, a hibernáló kapszulák kinyílnak. Ennek megtörténte előtt a játékosok **NEM** szállhatnak be oda.



● **AZ ÖNMEGSEMMISÍTÉS KRITIKUS FÁZISBA LÉP:** Ha az önmegsemmisítés-sáv eléri egy sárga mezőt, a mentőkabinok automatikusan kinyílnak, és onnantól már nem lehet állítani az önmegsemmisítési folyamatot.

CÉLOK

A legtöbb cél teljesítéséhez a játék valamilyen fokú ismerete szükséges (például a helyiségakciók, az űrhajó elpusztítás szabályai, a mentőkabin használata, stb.), ezért az alábbiakban ismertetünk néhány tippet, amely segíthet a kezdő játékosoknak, hogy megtalálják a megfelelő részeket a szabálykönyvből.

Fontos! Lényegtelen, hogy melyik célt választod, a karakterednek túl kell élnie a játékot! Ez azt jelenti, hogy vagy be kell szállnia egy mentőkabinba, és el kell indítania, vagy pedig hibernálnia kell magát.

X JÁTÉKOS KARAKTERE NEM MARADHAT ÉLETBEN

Ez azt jelenti, hogy a megjelölt játékos karaktere nem maradhat életben a játék végére (nem hibernálhatja magát, és nem menekülhet el egy mentőkabinba). Nem szükséges neked végezned vele egy akció útján - elegendő, ha egyszerűen meghal. Csapdába ejtheted ezt a karaktert egy kigyulladt helyiségben, vagy összezárhatod egy betolakodóval. Esetleg egy másik játékos segítségét kérheted.

Megteheted, hogy elmenekülsz egy mentőkabinba, és ott hagyod a legénység többi tagját kigyulladt fedélzettel, üzemzavarokkal, tönkrement hajtóművekkel, aktivált önmegsemmisítővel vagy a semmibe vezető koordinátákkal, és reménykedhetsz, hogy mindenki meghal, vagy megsemmisül az űrhajó.

A hibernatóriumról bővebben - lásd Helyiséglap, 26. oldal.

A mentőkabinokról bővebben - lásd Helyiséglap, 26. oldal.

A tűzről, üzemzavarokról, tönkrement hajtóművekről és önmegsemmisítésről bővebben - lásd A játék vége, 11. oldal.

A tűzjelölőkről bővebben - lásd 17. oldal.

Az üzemzavar-jelölőkről bővebben - lásd 17. oldal.

A hajtóművekről bővebben - lásd Helyiséglap, 26. oldal.

Az önmegsemmisítésről bővebben - lásd Generátor, Helyiséglap, 24. oldal.

A TE KARAKTERED LEGYEN AZ EGYETLEN TÚLÉLŐ

Egyetlen más karakter sem élheti túl, csak a tied.

VÉSZJELZÉS KÜLDÉSE

A vészjelzés küldése azt jelenti, hogy meg kell találnod a kommunikációs helyiséget és végre kell hajtandod a helyiségakcióját. A kommunikációs helyiség mindig megtalálható a táblán - lásd a helyiségeket „1” számmal a hátoldalukon.

A kommunikációs helyiségről bővebben - lásd Helyiséglap, 24. oldal.

AZ ŰRHAJÓNAK EL KELL ÉRNI A FÖLDET/MARSOT

Az űrhajó akkor éri el a célállomását, ha beállították a megfelelő koordinátákat a pilótafülkében, és ha a három hajtóműből legalább kettő működik (működő állapotú).

A koordinátákról és a pilótafülkéről bővebben - lásd Helyiséglap, 26. oldal.

A tönkrement hajtóművekről bővebben - lásd A játék vége, 11. oldal.

A hajtóművekről bővebben - lásd Helyiséglap, 26. oldal.

FEDEZZ FEL EGY GYENGESÉGET

Gyengeségek úgy fedezhetők fel, ha elvisznek egy tárgyat a laboratóriumba, és ott végrehajtják a laboratórium helyiségakcióját. Nem lényeges, hogy ki végezte a kutatást, csak az, hogy a játék végére legyen felfedezett gyengeség.

Betolakodótűzések a fészekben találhatóak. A fészkek mindig megtalálható a táblán - lásd a helyiségeket „1” számmal a hátoldalukon.

A laboratórium mindig megtalálható a táblán - lásd a helyiségeket „1” számmal a hátoldalukon.

A betolakodógyengeség-kártyákról bővebben - lásd 21. oldal.

A tárgyakról bővebben - lásd 22. oldal.

A laboratóriumról bővebben - lásd Helyiséglap, 24. oldal.

A fészkekről bővebben - lásd Helyiséglap, 25. oldal.

PUSZTÍTSD EL A FÉSZKET

A fészkek akkor van elpusztítva, ha egyetlen betolakodótűz sincs benne. A tojások elpusztításához olvassátok el a fészkek leírását a Helyiséglapon.

A fészkek mindig megtalálható a táblán - lásd a helyiségeket „1” számmal a hátoldalukon.

A fészkekről bővebben - lásd Helyiséglap, 25. oldal.

AKCIÓK

A játékosok minden egyes körük során különféle akciókat hajthatnak végre. A játékban az akcióknak 4 csoportja létezik:

- **Alapakciók**
- **Akciókártyák akciói**
- **Eszközkártyák akciói**
- **Helyiséglapkák akciói**

A játékosfázisokról bővebben - lásd 10. oldal.



Akciószimbólumok

AKCIÓ KÖLTSÉG

Minden akciónál fel van tüntetve egy akciószimbólum. Az akciószimbólumokban található szám jelzi az adott akció végrehajtási költségét. A költség megfizetéséhez a játékosnak pontosan a számmal megegyező számú tetszőlegesen választott akciókártyát el kell dobni a kezéből. Az eldobott akciókártyák képpel felfelé egy dobópaklira kerülnek.

Fontos: Noha a fertőzőttségkártyák szintén az akciópakli részét képezik, azok a kártyák nem akciókártyák. Nem dobhatod el őket a kezedből, hogy azzal fizess ki egy akció költségét. A fertőzőttségkártyák a karaktered kimerültségét jelentik - és időnként még annál is rosszabbat.

A fertőzőttségkártyákról bővebben - lásd 20. oldal.



CSAK HARCBA / CSAK HARCON KÍVÜL

Egyes akciók és eszközök meghatározzák, hogy mikor lehet őket használni:



— **CSAK HARCBA** — A karakter akkor hajthatja végre ezt az akciót, ha harcban áll.

Egy karakter akkor áll harcban, ha egy betolakodó tartózkodik a karakter helyiségében. A tojások nem minősülnek betolakodóknak.



— **CSAK HARCON KÍVÜL** — A karakter akkor hajthatja végre ezt az akciót, ha NEM áll harcban.

Ha egy adott akció a fenti szimbólumok egyikét sem tartalmazza, akkor az azt jelenti, hogy azt az akciót harcban és harcban kívül is végre lehet hajtani.

ALAPAKCIÓK

Minden karakter alapakció készlete megegyezik. Ezek az akciók mindig elérhetők minden karakter számára, ha képesek teljesíteni azok feltételeit.

Az alábbiakban részletesen ismertetjük ezeket az akciókat.

1 MOZGÁS – mozgasd át a karakterfigurát a szomszédos helyiségre, a mozgásra vonatkozó valamennyi alapszabály betartásával.

A mozgásról bővebben – lásd 14. oldal.

2 ÓVATOS MOZGÁS – pontosan ugyanúgy működik, mint a mozgás, de a mozgás utáni zajdobás helyett helyezz egy zajjelölőt egy olyan általad választott folyosóra, amelyik kapcsolódik azzal a helyiséggel, amelyikbe éppen belépsz.

Ha már van zajjelölő minden folyosón, amelyik kapcsolódik a helyiséggel, amelyikbe belépnél, nem hajthatsz végre óvatos mozgást.

Nem hajthatsz végre óvatos mozgást, ha harcban állsz.

Minden egyes folyosón legfeljebb 1 zajjelölő lehet.

A mozgásról, zajdobásokról és zajjelölőkről bővebben – lásd 14-15. oldal.

1 LÖVÉS – támadj meg egy betolakodót egy fegyverrel, amelyet a karaktered a kezében tart, eldobva egy löszert arról a fegyverkarttyáról. Csak abban a helyiségben tudsz rálőni betolakodókra, amelyekben a karaktered tartózkodik.

A lövésről bővebben – lásd Találkozás és harc, 18. oldal.

Az eszközökről a karakterek kezében bővebben – lásd Eszközök, 22. oldal.

1 KÖZELHARCI TÁMADÁS – támadj meg egy betolakodót a puszta kézzel (vagy bármivel). Csak a karaktereddel azonos helyiségben lévő betolakodókat támadhatsz meg.

A közelharc támadásról bővebben – lásd Találkozás és harc, 19. oldal.

1 NEHÉZ TÁRGY FELVÉTELE – vegyél fel 1 nehéz tárgyat a tartózkodási helyiségedben. Ez lehet egy karakterholtest, betolakodótetem vagy betolakodótőjás.

Megjegyzés: Amikor keresel és nehéz eszközöket találsz, akkor nem szükséges használnod ezt az akciókat. Ez az akció csak a tárgyra vonatkozik.

A nehéz tárgyról bővebben – lásd 22. oldal.

1 CSERE – kezdeményezz cserét minden olyan karakterrel, akik a karaktereddel azonos helyiségben tartózkodnak.

A játékosok ilyenkor megmutathatják egymásnak bármely eszközkártyáikat és tárgyaikat, amelyeket el akarnak cserélni. Ha mindkét érintett játékos egyetért a tranzakcióval, akkor kicserélik az eszközeiket. Jóllehet, több játékos is részt vehet a cserében, az egyetlen játékos, aki akciót hajt végre az, aki kezdeményezte a cserét.

A játékosok megtehetik, hogy ellentételezés nélkül adnak át eszközt vagy tárgyat.

Megjegyzés: A karakterek nem cserélhetnek löszereket.

1 ESZKÖZ BARKÁCSOLÁSA – dobj el 2 megfelelő kék barkácsolás-szimbólumot tartalmazó eszközkártyát, hogy kapj egy ugyanolyan (de szürke színű) barkácsolás-szimbólumokat tartalmazó barkácsolteszköz-kártyát, amilyen eszközöket eldobtál.

Egy barkácsolt eszköz nem építhető meg, ha a kártyája nem elérhető, még akkor sem, ha rendelkezel a megfelelő kék alkatrészekkel.

Az eszközök barkácsolásáról bővebben – lásd 23. oldal.

AKCIÓKÁRTYA AKCIÓK



Minden karakter rendelkezik egy saját, részben egyedi, 10 akciókártyából álló készlettel, amely azokat az akciókat tartalmazza, amelyeket ez a karakter hajthat végre.

Minden egyes akció részletes leírása megtalálható az adott akciókártyán.

Egy akciókártyán található akció végrehajtásához dobj el ezt a kártyát a kezedből (képpel felfelé) és fizess meg a költségét.

Fontos: Egy akció költsége ilyen esetben azoknak az akciókártyáknak a száma, amelyeket el kell dobnod a kezedből, a végrehajtott akció kártyájának az eldobásán felül.

Ha egy akciókártya két olyan részt tartalmaz, amelyek [VAGY] szóval vannak elválasztva, a játékos maga választja ki, hogy melyiket hajtja végre.

PÉLDA EGY AKCIÓKÁRTYÁRA:



Ez itt egy kapitány akciókártya – Alapvető javítások.

1) Ez egy „csak harcban kívül” szimbólumot tartalmaz. Ez azt jelenti, hogy ez az akció nem hajtható végre harcban.

2) Akció költség. Ebben az esetben, az alapvető javítások végrehajtásához a játékosnak el kell dobnia 2 további akciókártyát a kezéből.

3) Akció hatás.

4) Azt mutatja, hogy ez az akció a két mód egyikét teszi lehetővé:

– az üzemzavar-jelölő eldobását a helyiségből

– VAGY hajtómű javítást/tönkretételt.

ESZKÖZKÁRTYA AKCIÓK



Egyes eszközkártyák akciók végrehajtását teszik lehetővé a karakterek számára.

Ezek leírásai megtalálhatók az eszközkártyákon.

Az eszközökről bővebben – lásd 22. oldal.

HELYISÉGLAPKA AKCIÓK



A helyiséglapkák többsége akciók végrehajtását teszi lehetővé a karakterek számára.

Az egyes helyiséglapkák leírásai megtalálhatók a helyiséglapon (lásd 24. oldal).

MOZGÁS ÉS FELFEDEZÉSJELZŐK

Az űrhajóban történő mozgás a játék folyamán a karakterek egyik alapvető aktivitása. A karakterek bebarangolják az űrhajót, hogy helyiségeket fedezzenek fel, a túléléshez elengedhetetlen eszközöket keressenek, teljesítsék céljait, megjavítsák a veszélyes és meghibásodott berendezéseket, eloltsák a tüzeket, – és végül – kijussanak ebből az örületből.

HELYISÉGEK ÉS FOLYOSÓK



Karakterfigurák csak **HELYISÉGEKBE** helyezhetők le, és csak ott hajthatnak végre akciókat (a hibernatórium, a hajtóművek és a pilótafülke különleges helyiségek normál helyiségeknek minősülnek).

A fenti szabály alól csak a mentőkabinjelzők a kivételek – lásd Mentőkabinok, Helyiséglap, 26. oldal.

Betolakodófigurák szintén csak helyiségekbe helyezhetők le.

A **FOLYOSÓK** a helyiségekhez kapcsolódnak, a helyiségek közötti mozgásra szolgálnak, és sem karakterek, sem betolakodók semmilyen okból nem állhatnak meg ott soha.

A folyosón át történő mozgás hatását a helyiségbe történő mozgás **UTÁN** kell rendezni.

MOZGÁSAKCIÓ

Az űrhajóban való közlekedésre használt legáltalánosabb akció a **MOZGÁS**.

A mozgásakcióról bővebben – lásd Akciók, 13-14. oldal.

Egy mozgásakció végrehajtása azt jelenti, hogy átmozgatsz a karakterfigurádat egy **szomszédos** helyiségbe.

Két helyiséget akkor tekintünk szomszédosnak, ha 1 **folyosón** keresztül közvetlenül kapcsolódnak egymáshoz. Zárt ajtók a játékosok mozgása szempontjából blokkolják a „szomszédos” állapotot.

A zárt ajtókról bővebben – lásd 17. oldal.

Miután beléptél egy helyiségbe, azonnal rendezd az alábbi lépéseket:

1) Ha ez a helyiséglapka **felfedezetlen** volt, fordítsd át (képpel felfelé). Miután ezt megtetted, fedd fel a helyiséglapkán lévő **FELFEDEZÉS-JELZŐT**.

A felfedezésjelzőkről bővebben – lásd 14. oldal.

2) Ha a karakter egy üres helyiségbe lép be (felfedezett vagy felfedezetlen, és sem karakter, sem betolakodó nincs benne), végrehajt egy **ZAJDOBÁST**.

A zajdobásokról bővebben – lásd 15. oldal.

Ha a karakter egy nem üres helyiségbe lép be (azaz van ott karakter vagy betolakodó), akkor **nem** hajt végre **ZAJDOBÁST**.

Tipp: Az űrhajóban csapatosan történő közlekedés (vagy belépés egy olyan helyiségbe, ahol már tartózkodik karakter) az előnyei mellett kockázatot is jelenthet. A játék egyes eseményei arra utasítanak, hogy valamennyi

játékos hajtson végre egy zajdobást – ilyenkor egy közös helyiségben tartózkodó nagyobb csoportok könnyebben bajba kerülhetnek.

EGYÉB MOZGÁSAKCIÓK

Egyes akciók lehetővé teszik a karakterek számára, hogy mozogjanak, de ezek szabályai némiképp eltérnek – például az **óvatos mozgás** és a **felderítés**.

Az óvatos mozgásról bővebben – lásd Alapakciók, 13. oldal.

Az felderítésről bővebben – lásd Felderítő akciókártyák.

Fontos: Ha egy betolakodót tartalmazó helyiséget hagynál el, akkor a mozgásakció végrehajtásához a menekülés szabályt kell használnod – lásd Találkozások és harc, 18-19. oldal.

PÉLDA BEMOZGÁSRA EGY FOGLALT HELYSÉGBE



Ebben a példában a felderítő egy olyan helyiségbe mozog, amelyben már a kapitány tartózkodik. Mivel valaki tartózkodik a célhelyiségben, ezért **NINCS ZAJDOBÁS**.

Ugyanezt a szabályt kellene alkalmazni olyankor is, ha a felderítő egy betolakodót tartalmazó helyiségbe mozogna. Ilyenkor **SINCS ZAJDOBÁS**.

PÉLDA BEMOZGÁSRA EGY ÜRES HELYSÉGBE



Itt azt látjuk, hogy a felderítő belép a kávézóba. A játékos eldob egy akciókártyát, a figura mozog, és **ZAJDOBÁST** kell végrehajtani.

Az eredmény 2, tehát egy zaijelölő (késsel jelölve) kerül a kávézóba, az eredmény értékével megegyező sorszámú, azaz a „2”-es (vörösrel jelölt) folyosóra.

Ha a „2”-es folyosó már tartalmaz egy zaijelölőt, akkor találkozás következik be. A felderítő szerencséjére minden rendben van... egyelőre.

FELFEDEZÉSJELZŐK



Minden egyes felfedezésjelző elején az alábbiak vannak feltüntetve:

1) egy szám, amely egy adott helyiségben található **eszközök mennyiségét** jelzi

2) egy **különleges hatás** szimbólum

A jelzőt alábbi módon kell rendezni:

1) AZ ESZKÖZÖK SZÁMÁNAK BEÁLLÍTÁSA EGY HELYSÉGBEN

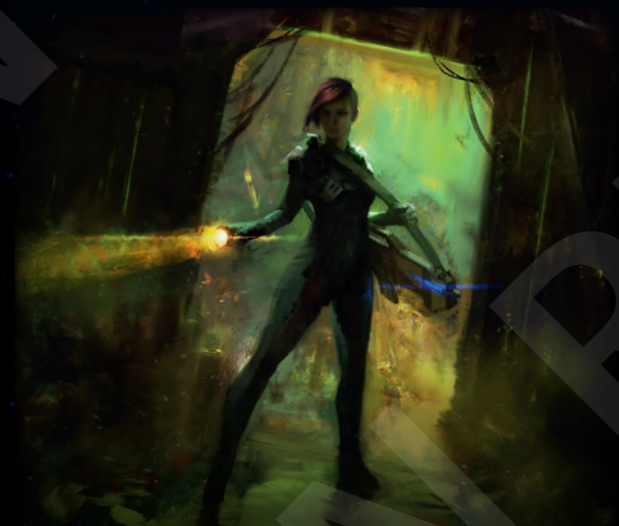
Miután felfedtetél egy felfedezésjelzőt, fordítsd be úgy a helyiséglapkát, hogy az a lapkán lévő szám, amelyet a jelző mutat, szembe kerüljön a helyiséglapka hely melletti táblára nyomtatott eszközszámláló szimbólummal. Pontosán ennyi eszköz szerezhető ebből a helyiségből.

Nem állítottok be eszköz mennyiséget **fészekben** és **nyálkával borított helyiségben**.

Az eszközkéréséről bővebben – lásd keresés kártya és tárgyak, 23. oldal.



Eszközszámláló 2 eszközre állítva



2) KÜLÖNLEGES HATÁS RENDEZÉSE –

Egy felfedezésjelző az alábbi hatásokat válthatja ki:



CSEND:

Semmi sem történik.

Ne hajts végre zajdobást ebben a mozgásban.

Ha a karakter karaktertábláján van nyálkajelölő, akkor ehelyett a „Veszély” hatást rendezd.



VESZÉLY:

Ne hajts végre zajdobást ebben a mozgásban.

Ha tartózkodik betolakodó a szomszédos helyiségben (és nem áll harcban egyetlen másik karakterrel sem), akkor átmozog ebbe a helyiségbe. Ha több ilyen betolakodó is van, akkor ez mindegyikre vonatkozik.

Ha nem tartózkodnak betolakodók a szomszédos helyiségekben (vagy ha harcban állnak), akkor helyezz egy-egy **zajjelölőt** a helyiséggel kapcsolódó minden egyes zajjelölő nélküli folyosóra (beleértve a szervizfolyosókat is, amennyiben van ilyen bejárat a helyiségben).

A zajjelölőkről bővebben – lásd 17. oldal.

A szervizfolyosókról bővebben – lásd 16. oldal.

A harcról bővebben – lásd 18. oldal.



NYÁLKA:

Helyezz egy **állapotjelölőt** a karaktertáblád megfelelő mezőjére, amely azt jelzi, hogy a karaktert beborította a nyálka.

A nyálkajelölőkről bővebben – lásd 17. oldal.



TŰZ:

Helyezz egy **tűzjelölőt** ebbe a helyiségbe.

A tűzjelölőkről bővebben – lásd 17. oldal.



ÜZEMZAVAR:

Helyezz egy **üzemzavar-jelölőt** ebbe a helyiségbe.

Az üzemzavar-jelölőkről bővebben – lásd 17. oldal.



AJTÓK:

Helyezz egy **ajtójelzőt** arra folyosóra, amelyen át abba a helyiségbe beléptél.

Az ajtójelzőkről bővebben – lásd 17. oldal.

A felfedezésjelző rendezése után, távolítsd el azt a jelzőt a játékból.

A felfedezésjelzőket felfedezetlen helyiségekre kell helyezni, tehát hatásukat csak egyszer kell rendezni, amikor a játék folyamán valaki először lép be a hozzájuk tartozó helyiségbe.

ZAJDOBÁS



Zajok visszhangzanak keresztül a Nemesis Fedélzetén... időnként csak az űrhajó berendezései, ám néha a betolakodók.

EMLÉKEZTETŐÜL: Ha egy olyan helyiségbe mozdulsz, ahol másik karakter vagy betolakodó tartózkodik – NEM hajtasz végre zajdobást.

Dobj a zajkockával és rendezd az eredményt:



1, 2, 3 VAGY 4 EREDMÉNY ESETÉN:

Helyezz egy **zajjelölőt** egy olyan folyosóra, melynek száma megegyezik a zajdobásod eredményével, és a kapcsolódik ahhoz a helyiséghez, ahová beléptél (figyelembe véve a szervizfolyosókat is, ha van ilyen bejárat a helyiségben).

A szervizfolyosókról bővebben – lásd 16. oldal.

Égyetlen folyosón sem lehet 1-nél több zajjelölő. Ha olyan utasítást kapsz, hogy helyezz egy zajjelölőt egy olyan folyosóra, amelyik már tartalmaz egyet, akkor helyette hajts végre egy **találkozást**.

A találkozásokról bővebben – lásd 18. oldal.

A szervizfolyosókról bővebben – lásd 16. oldal.

A zajjelölőkről bővebben – lásd 17. oldal.



VESZÉLY:

Ha tartózkodik betolakodó a szomszédos helyiségben (és nem áll harcban egyetlen másik karakterrel sem), akkor átmozog ebbe a helyiségbe. Ha több ilyen betolakodó is van, akkor ez mindegyikre vonatkozik.

Ha nem tartózkodnak betolakodók a szomszédos helyiségekben (vagy ha harcban állnak), akkor helyezz egy-egy **zajjelölőt** a helyiséggel kapcsolódó minden egyes zajjelölő nélküli folyosóra (beleértve a szervizfolyosókat is, amennyiben van ilyen bejárat a helyiségben).

A zajjelölőkről bővebben – lásd 17. oldal.

A szervizfolyosókról bővebben – lásd 16. oldal.

A találkozásokról bővebben – lásd 18. oldal.



CSEND:

Semmi sem történik. Ne helyezz le zajjelölőt.

Ha a karakter karaktertábláján van nyálkajelölő, akkor ehelyett a „Veszély” hatást rendezd.

PÉLDA ZAJDOBÁSRA



Noha a zajjelölő (kékkel jelölve) a zárt ajtós folyosón van, a jelölő akkor is az EGÉSZ folyosóra hatással van. A zajjelölők SOHASEM csak egy folyosószakaszra hatnak „az ajtó egyik oldalán”.



Amikor a szervizfolyosók mezőn van egy zajjelölő (zölddel jelölve), akkor azt úgy kell tekinteni, mintha az az egész tábla valamennyi szervizfolyosó bejáratán volna.

Ebben a példában olyan folyosókon van egy-egy zajjelölő, mely folyosók a kantinhoz kapcsolódnak, az egyik jelölő a 3-as számú folyosón van a zárt ajtóval (kékkel jelölve), a másik a szervizfolyosókon van (zölddel jelölve).

TOVÁBBI MEGJEGYZÉSEK A BETOLAKODÓMOZGÁSSAL KAPCSOLATBAN

A betolakodók különböző időpontokban mozognak a játék folyamán (például egy eseménykártya végrehajtásakor az eseményfázis során). Minden alkalommal, amikor egy szabály egy vagy több betolakodó mozgására utasít, akkor közli annak mikéntjét is.

Fontos: Ha egy betolakodó egy felfedezetlen helyiségen fejezi be a mozgását, akkor ne vedd le onnan, és ne fedd fel a helyiséget (valamint a felfedezésjelzőjét se).

Ha arra kapsz utasítást, hogy helyezz le egy felnőtt betolakodót a táblára, de már mind a 8 példány a táblán van – a felnőtt betolakodók visszavonulnak. Vegyél le minden olyan felnőtt betolakodó példányt, amelyik nem áll harcban, a betolakodójelzőiket pedig tedd vissza a betolakodózsákba (ha lehetséges).

Ezután helyezz egy felnőtt betolakodó példányt a találkozás helyszínéül szolgáló helyiségbe.

PÉLDA EGY FELFEDEZETLEN HELYISÉGBE VALÓ MOZGÁSRA



Itt azt látjuk, hogy a felderítő a hibernatóriumból átmozog egy felfedezetlen helyiségbe. A játékos már eldobott egy akciókártyát, hogy végrehajthassa ezt a mozgást.

A figura mozgatása előtt a játékos képpel felfelé fordítja a felfedezésjelzőt (sárga) és a helyiséglapkát (fehér).



A felderítő felfedezi a kantint, a kedvenc helyiségét! Ahogyan azt a felfedezésjelző mutatja, a helyiségben üzemzavar van, tehát egy ilyen jelölőt kell lehelyezni a lapkára. Szerencsére 3 eszközt lehet találni. A helyiséget úgy kell beforgatni, hogy az eszközszámláló a 3-as számra mutasson.

Ezután a bátor felderítőnknek végre kell hajtania egy zajdobást, mivel egy üres helyiségbe lépett be.



SZERVIZFOLYOSÓK

A Nemesis szervizfolyosó hálózata lehetővé teszi a legénységnek, hogy megjavítsa az űrhajó különféle rendszereit. Ugyanakkor azonban ez a betolakodók mozgását is nagymértékben segíti. Normál karakterek nem használhatják a szervizfolyosókat - az eltévedés, és persze a betolakodók veszélye elbátortalanítja őket.

A szervizfolyosó bejáratok (egyes helyiségekben), valamint a szervizfolyosók különleges mezője nem elérhető a karakterek számára.

Csak a gépész akciopaklijának szervizfolyosók akciókártyája, valamint a szervizfolyosók alaprajza eszközkártya a két kivétel a fenti szabály alól.

Ha (például egy zajdobás eredményeként) egy zajjelölőt kell lehelyezni, és annak száma a szervizfolyosó bejáratát jelzi, akkor azt a zajjelölőt a szervizfolyosók mezőre kell lehelyezni.

Minden folyosón legfeljebb 1 zajjelölő lehet. Ha olyan utasítást kapsz, hogy helyezz egy zajjelölőt egy olyan folyosóra, amelyik már tartalmaz egyet, akkor helyette hajts végre egy találkozást.

A találkozásokról bővebben - lásd a 18. oldalt.

Ajtójelzők sohasem helyezhetők szervizfolyosókra.

Ha egy betolakodó a szervizfolyosó bejáratra mozog, akkor eltűnik a járatokban: dobd el az összes sebészjelölőjét, a jelzőjét tedd vissza a betolakodózsákba, a figuráját pedig vedd le a tábláról. Ha volt zajjelölő a szervizfolyosók mezőn, akkor azt ne vedd le.



- 1) Szervizfolyosók mező
- 2) Példák szervizfolyosó bejáratokra



ZAJJELÖLŐ

A zajjelölők egyetlen szerepe, hogy a zajdobás szabály eredményeként megjelöljön folyósókat.

A zajdobásokról bővebben – lásd a 15. oldalt.



NYÁLKAJELÖLŐ

Ameddig egy karakter karaktertábláján nyálkajelölő van, minden egyes zajdobásának „csend” eredményét (valamint az ilyen felfedezésjelzőket) a csend helyett „veszélynek” kell tekinteni.

A zajdobásokról bővebben – lásd a 15. oldalt.

Egy karakteren egy időben legfeljebb 1 nyálkajelölő lehet. Ha olyan utasítás érkezik, hogy kap még egyet, akkor nem történik semmi.

Megjegyzés: Egy karakter számos okból kaphat nyálkajelölőt, nem csak egy felfedezésjelző hatásának rendezésekor.

Egy karakter úgy szabadulhat meg a nyálkajelölőtől, hogy használja az **öltözők** eszközkártyát (lásd eszközkártyák), vagy a **zuhanyzó** helyiségakcióját (lásd Helyiséglap).

A nyálkajelölő egy általános állapotjelölő, amelyet a karaktertábla nyálkamezőjére kell helyezni.



TŰZJELÖLŐ

A tűzjelölőknek három funkciójuk van – 1) sérülést okoznak a kigyulladt helyiségekben lévő karaktereknek, 2) sebzéseket okoznak a betolakodóknak, és 3) előidézhetik az egész úrhajó felrobbanását.

1) Minden alkalommal, amikor egy karakter egy olyan helyiségben fejezi be a körét (minden körben!), ahol tűzjelölő található, elszenved 1 könnyű sérülést.

Emlékeztetőül, 1 karakter 1 köre 2 akcióból áll (vagy 1 akció, majd passzol, vagy egyszerűen passzol).

Fontos: A karakterek csak a körük végrehajtása után szenvedik el a tűz okozta sérüléseket. Ha a karakter passzol, akkor a fordulója végén elszenved 1 könnyű sérülést a tűz által, de nem szenved semmilyen más tűz okozta sérülést ebben a fordulóban, akkor sem, ha még utána más karakterek is lejátsszák a saját köreiket.

A könnyű sérülésekről bővebben – lásd Sérülések, 21. oldal.

Az akciókörökről bővebben – lásd Játékosfázis, 10. oldal.

2) Minden eseményfázis során, a tűzpusztítás lépésben, minden olyan betolakodó, amelyik egy tűzjelölőt tartalmazó helyiségben tartózkodik, elszenved 1 sebzést.

A betolakodó sebzésekről bővebben – lásd Harc, 18. oldal.

3) A játékban 8 tűzjelölő található. Ha olyan utasítást kapsz, hogy helyezz le egy tűzjelölőt, és nincs több jelölő a készletben, akkor az úrhajó felrobban, és a játék véget ér.

MMegjegyzés: Egyes eseménykártyák okozhatják a tűz áttérjedését szomszédos helyiségekbe, vagy üzemzavarokat okozhatnak már kigyulladt helyiségekben, szóval, csak óvatosan!

Bővebben – lásd A játék vége, 11. oldal.

Egyetlen helyiségen sem lehet 1-nél több tűzjelölő. Ha olyan utasítás érkezik, hogy helyezz le még egyet, akkor nem történik semmi.

Minden eldobott tűzjelölő visszakérül a tűzjelölő készletbe.

Továbbra is használható egy olyan helyiség helyiségakcióját, ahol tűzjelölő van.

Továbbra is használhatsz keresés akciót egy olyan helyiségben, ahol tűzjelölő van.



ÜZEMZAVAR-JELÖLŐ

Az üzemzavar-jelölőknek két célja van – 1) megakadályozzák az adott helyiségakcióit, és 2) az úrhajó burkolati integritásának az elvesztését okozhatják – ekkor minden élőlény meghal a fedélzeten.

1) Ha üzemzavar-jelölő van egy helyiségben, akkor az ottani helyiségakció nem elérhető.

A **keresés** akció azonban továbbra is használható.

Különbő akciókártyák (például a **javítás** akciókártyák), és eszközök (például a **szerszámok** eszközkártya) segítségével eldobható egy üzemzavar-jelölő.

Fontos: Üzemzavar-jelölő sohasem helyezhető fészekbe, illetve nyálkával borított helyiségbe.

Megjegyzés: Egy üzemzavar-jelölő egy felfedezésjelző hatásának rendezésén túl számos más okból is rákerülhet egy helyiségre (egy események vagy akciók eredményeként). Ezek még a különleges helyiségeket (hibernatórium, pilótafülke, gépházák) is megbénítják.

Megjegyzés: Egy hibernatóriumra helyezett üzemzavar-jelölő nincs hatással a már hibernált karakterekre.

A hajtóművek állapotára (tönkrement/működő) soha nincsenek hatással a helyiségekbe helyezett üzemzavar-jelölők.

A hajtóművekről bővebben – lásd Helyiséglap, 26. oldal.

2) A játékban 8 üzemzavar-jelölő található. Ha olyan utasítást kapsz, hogy helyezz le egy üzemzavar-jelölőt, és nincs több jelölő a készletben, akkor az úrhajó burkolata elveszíti az integritását, és a játék véget ér.

Bővebben – lásd A játék vége, 11. oldal.

Egyetlen helyiségen sem lehet 1-nél több üzemzavar-jelölő. Ha olyan utasítás érkezik, hogy helyezz le még egyet, akkor nem történik semmi.

Minden eldobott üzemzavar-jelölő visszakérül az üzemzavar-jelölő készletbe.



Ha egy számítógépes helyiségben van **üzemzavar-jelölő**, akkor a számítógép nem működik – mintha nem is volna ott számítógép-szimuláció.

A számítógépekről bővebben – lásd Helyiséglap, 24. oldal.



AJTÓJELZŐ

Ajtójelzők kizárólag folyósókra helyezhetők. Egyetlen folyósón sem lehet 1-nél több ajtójelző.

Az ajtójelzők nincsenek hatással a zajjelölőkre.

Az ajtóknak minden egyes folyósón három különböző állapota lehet: nyitott, zárt vagy tönkrement. Számos dolog megváltoztathatja az állapotukat (például a betolakodómozgások, események, akciók stb.).



• Egy **ZÁRT AJTÓ** a folyósóra helyezett talpára állított ajtójelzővel van jelölve.

Egy zárt ajtó meggátolja a karaktereket és betolakodókat abban, hogy átmozogjanak azon a folyósón (gránát hajtására szintén hatással van).

A hajtásról bővebben – lásd Gránát eszközkártya.

Amikor egy betolakodó megpróbál átmozogni egy zárt ajtójelzős folyósón, a betolakodó nem mozog, hanem helyette tönkreteszi az ajtót.

A betolakodómozgásról bővebben – lásd 15. oldal.



• Egy **TÖNKRETETT AJTÓK** elfektetett ajtójelzőkkel vannak jelölve. Az ilyen folyósókon megengedett az áthaladás.

Egy tönkretett ajtó sohasem lehet ismét zárt.

*E szabály alól az egyetlen kivétel a **plazmavágó** eszköz (lásd a Gépész eszközkártyát).*



• **NYITOTT AJTÓK** – Annak jelzésére, hogy egy ajtó nyitott, egyszerűen vegyék le az ajtójelzőt a folyósóról. A játék elején minden folyósó ajtó nyitott.

Ha olyan utasítást kapsz, hogy helyezz le egy ajtót, de nem maradtak ajtójelzők a készletben, akkor vegyél le egy tetszőleges ajtójelzőt a tábláról és helyezd rá a szóban forgó folyósóra.

Ha több betolakodó mozog el ugyanaból a helyiségből, akkor a mozgásukat egymással egyidejűnek kell tekinteni: tönkreteszik az ajtót, és mindnyájan a kiinduló helyiségben maradnak.

Ha egy zajdobás eredményeként egy betolakodó egy zárt ajtó folyósóról érkezik, akkor a betolakodó a zárt ajtó ellenére is megjelenik.

TALÁLKOZÁS ÉS HARC

TALÁLKOZÁS

A találkozás egy alkalom, amely akkor következik be, amikor egy betolakodó a táblának egy olyan helyiségében jelenik meg, ahol karakter tartózkodik (egy betolakodójelző betolakodózsákból történő kihúzása után).

Bővebben – lásd Zajdobás, 15. oldal.

Találkozásokat egyes eseménykártyák hatásai (például a **Kikelés**), illetve bizonyos betolakodótámadás-kártyák is kiválthatnak.

Megjegyzés: Ha egy betolakodó egy helyiségből átmozog egy karaktert tartalmazó másik helyiségbe, az minősül találkozásnak.

Egy találkozás végrehajtásához az alábbi lépéseket kell követni:

1) Dobd el az összes zaijelölőt az ehhez a helyiséghez kapcsolódó valamennyi folyosóról (beleértve a szervízfolyosókat is, ha van itt szervízfolyosó bejárat).

2) Húzz 1 betolakodójelzőt a betolakodózsákból.

Minden betolakodójelző egyik oldalán egy betolakodószimbólum található, a másik oldalán pedig egy szám.

3) Helyezz egy betolakodófigurát a helyiségbe. A betolakodó típusa meg kell, hogy egyezzen a jelző által mutatott betolakodószimbólummal. A betolakodószimbólumok leírásai megtalálhatók a betolakodótáblán.

4) Hasonlítsd össze a betolakodójelzőn lévő számot a játékos kezében tartott kártyák számával (az akció- és fertőzőtségekártyák is beleszámítanak).

Ha a játékos kezében tartott akciókártyák száma alacsonyabb, mint a betolakodójelzőn lévő szám, akkor egy **váratlan támadás** történik.

Ha az akciókártyák száma egyenlő vagy magasabb, akkor nem történik semmi.

Tedd félre a kihúzott betolakodójelzőt – még visszakerülhet a zsákba, ha egy ugyanolyan típusú betolakodó elrejtőzik (a betolakodómozgás során belép a szervízfolyosóra).

VÁRATLAN TÁMADÁS:

Váratlan támadás kizárólag egy találkozás során következhet be. Ha a játékosnak kevesebb kártya van a kezében, mint amekkora számot a kihúzott betolakodójelző mutat, váratlan támadás történik.

A betolakodó-támadásról bővebben – lásd Eseményfázis, 10. és 20. oldal.

ÜRES JELZŐ

Ha egy játékos üres jelzőt húz, akkor helyezzetek egy-egy zaijelölőt a találkozás helyszínéül szolgáló helyiséghez kapcsolódó valamennyi folyosóra.

Ha az üres jelző volt az utolsó jelző a betolakodózsákban, akkor:

Tegyetek 1 felnőtt betolakodót a betolakodózsákba.

Ha nincs több elérhető felnőtt betolakodó, akkor semmi sem történik.

Tegyétek vissza az üres jelzőt a betolakodózsákba.

Ez a találkozás véget ér.

BELÉPÉS EGY BETOLAKODÓT TARTALMAZÓ HELYSÉGBE

Amikor egy karakter egy betolakodó által elfoglalt helyiségbe lép, akkor soha nem hajt végre találkozást. A betolakodó és a karakter ilyenkor azonnal harcba lép egymással.

TALÁLKOZÁS PÉLDA



A felderítőnk a hibernatóriumból a szomszédos helyiségbe mozog. Az ahhoz a helyiséghez kapcsolódó folyosókon 2 zaijelölő található.

Mint mindig, amikor egy üres helyiségbe lép be, a felderítő játékosának végre kell hajtania egy zajdobást. Az eredmény 2, és mivel ott már van egy zaijelölő, egy találkozás következik be.



A játékos leveszi az összes zaijelölőt a helyiséghez kapcsolódó valamennyi folyosóról, és húz egy betolakodójelzőt a betolakodózsákból. Ez most egy felnőtt betolakodó, a másik oldalán egy „4”-es számmal. Ezt a számot kell összehasonlítani a játékos kezében tartott kártyáinak számával (a fertőzőtségekártyákat is beleszámolva) – jelen esetben ez csak három kártya.

Mivel a játékosnak nincs elegendő kártyája, váratlan támadás történik, azaz fel kell húzni és végre kell hajtani egy betolakodó-támadás-kártyát.



HARC

Bármikor, ha egy karakter és egy betolakodó ugyanabban a helyiségben tartózkodik, akkor úgy kell tekinteni, hogy harcban állnak egymással.

Egy harcban álló karakter az akció köre során **megtámadhat** egy betolakodót, vagy **menekülhet** . A **betolakodók** az eseményfázis során **támadják meg** a karaktereket.

Egyes akciókat nem lehet használni harc során – lásd „csak harcon kívül” szimbólum, 12. oldal.

A körökről bővebben – lásd Játékosfázis, 10. oldal.

A betolakodó-támadásról bővebben – lásd Eseményfázis, 10. és 20. oldal.



KARAKTER TÁMADÁSA BETOLAKODÓ ELLEN

A karakter megtámadhat egy vele azonos helyiségben tartózkodó betolakodót, a körében végrehajtott **lövésakció** vagy **közelharc támadás akció** használatával.

A körökről bővebben – lásd 10. oldal, az akciókról bővebben – lásd 12. oldal.

LÖVÉS AKCIÓN – ha egy karakter azonos helyiségben tartózkodik egy betolakodóval, és van egy fegyvere legalább 1 lőszerrel, végrehajthat egy **lövés** alapakciót a betolakodó ellen:

1) Válassz egy fegyvert és 1 betolakodót, amelyre rá akarsz löni.

2) Dobj el 1 lőszert annak a fegyvernek a kártyájáról.

3) Dobj a harckockával.

Harckocka eredmények:



– Elvéted a célt.



– Ha a célpontod egy **lárva** vagy egy **kúszó** , akkor **1 sebzést** okozol a célpontodnak. Ha nem, akkor elvéted.



– Ha a célpontod egy **lárva** , **kúszó** vagy egy **felnőtt** betolakodó, akkor **1 sebzést** okozol a célpontodnak. Ha nem, akkor elvéted.



– **1 sebzést** okozol a célpontodnak (függetlenül a betolakodó típusától).



– **2 sebzést** okozol a célpontodnak (függetlenül a betolakodó típusától).

Fontos: egyes fegyverek különleges szabályokkal rendelkeznek, amelyek megváltoztatják a lövésakciót.

A fegyverekről bővebben – lásd Eszközök, 22. oldal.

A betolakodó sebzéséről és pusztulásáról bővebben – lásd 20. oldal.

KÖZELHARCI TÁMADÁS AKCIÓ – ha egy karakter azonos helyiségben tartózkodik egy betolakodóval, végrehajthat egy **közelharc** támadás alapakciót a betolakodó ellen:

1) Húzz 1 fertőzöttségkártyát és tedd az eldobott akciókártyáid közé.

2) Válassz 1 betolakodót, amelyiket mag akarsz támadni.

3) Dobj a harckockával.

Harckocka eredmények:



– Elvéted a célt, és a **karaktered** elszenved **1 súlyos sérülést**.



– Ha a célpontod egy **lárva** vagy egy **kúszó**, akkor **1 sebzést** okozol a célpontodnak.

Ha nem, akkor elvéted, és a **karaktered** elszenved **1 súlyos sérülést**.



– Ha a célpontod egy **lárva**, **kúszó** vagy egy **felöltt** betolakodó, akkor **1 sebzést** okozol a célpontodnak.

Ha nem, akkor elvéted, és a **karaktered** elszenved **1 súlyos sérülést**.



– **1 sebzést** okozol a célpontodnak (függetlenül a betolakodó típusától).



– **1 sebzést** okozol (igen, csak 1-et!) a célpontodnak (függetlenül a betolakodó típusától).

A betolakodók sebzéséről és pusztulásáról bővebben – lásd 20. oldal.

A súlyos sérülésekről bővebben – lásd 21. oldal.

HARC PÉLDA



Itt a felderítőnk megpróbál meglőni egy betolakodót a tudós pisztolyával. Miután elköltött 1 akciókártyát, eldob 1 lőszert is a fegyverkártyáról, és dob a harckockával.

Az eredmény 2 találat, de a tudós pisztoly kártyáján az áll, hogy a 2 találat eredmény 1 találatnak minősül. Így csak 1 sebzésjelölőt helyez a betolakodófigurára.

A sebzésjelölő lehelyezése után meg kell vizsgálni a sebzés-hatást (amely a betolakodó szívósságát jelképezi). Fel kell húzni 1 betolakodókártyát, amelyen kizárólag a „vér” szimbólumban lévő számot kell megnézni, és összehasonlítani a betolakodón található sebzésjelölők számával. Mivel az előbbi a nagyobb, a betolakodó életben marad.

KARAKTER MENEKÜLÉS

Egy karakter meg is próbálhat elmenekülni a harcból úgy, hogy végrehajt egy mozgásakciót, hogy átmozogjon egy szomszédos helyiségbe (felfedezettbe vagy felfedezetlenbe). A figura mozgatása előtt hajts végre egy betolakodó-támadást.

A betolakodó-támadásról bővebben – lásd Eseményfázis, 10. és 20. oldal.
Ha 1-nél több betolakodó található a helyiségben, amelyek közül igyekezel elmenekülni, akkor minden egyes betolakodóra hajts végre külön betolakodó-támadást.

Ha a karaktered túléli, akkor a mozgásodat a szomszédos helyiségben fejezed be.

Ha nincs senki abban a helyiségben, akkor hajts végre egy zajdobást. Ha ez egy felfedezetlen helyiség, akkor a normál szabályok szerint fedezd fel.

Ha meghalsz, akkor a karaktered holtteste abban a helyiségben marad, ahonnan el akartál menekülni.

Fontos: A mozgás alapakciótól eltérő bizonyos akciók lehetővé teszik egy karakter számára, hogy elmeneküljön, de azok az akciók tovább módosítják ezt a szabályt – például a Zárótűz, a Fedezőtűz (lásd akciókártyák).

Megjegyzés: Ha a karakter egy olyan helyiségbe menekül, ahol nincs másik karakter, illetve betolakodó, akkor a normál mozgáshoz hasonlóan végrehajts egy zajdobást.

MENEKÜLÉS PÉLDA



Miután a felderítő egy sebzést okozott a betolakodónak, úgy határoz, hogy elmenekül. A játékos elkölt egy akciókártyát (a mozgás költsége), és úgy dönt, hogy átmozog a hibernatóriumba.

Mivel a betolakodók minden menekülni próbáló karaktert megtámadnak, fel kell húzni egy betolakodókártyát. Ez egy harapás kártya a felnőtt betolakodó szimbólumával: a támadás eltalálja a felderítőt, egy súlyos sérülést okozva neki. A felderítő a harapástól súlyosan sérülve átmozog a hibernatóriumba.

A nehéz idők kétségbeesett lépésekre kényszerítenek. Reménytelen helyzetben egy Fémcső, egy súlyos szerszám, vagy bármi fegyverre válhat az ember kezében. A közelharc ugyanúgy működik, mint a lövés, ám sokkal rizikósabb. Ha a karakter elvétí a támadást, akkor azonnal súlyos sérülést szenved, mellyel a Fertőzést kockáztatja.

BETOLAKODÓ SEBZÉSE ÉS PUSZTULÁSA



„vér” szimbólum



betolakodótetem-jelző

A mikor egy betolakodó sebzéseket szenved (például egy karakter sikeres támadása nyomán, vagy tűz hatására), helyezd rá a megfelelő számú sebzésjelölőt a figura talpára.

Ezután **vizsgáld meg a sebzéshatást:**

● **Lárva és tojás** – elpusztításukhoz elegendő 1 sebzés. Vedd le a figuráját a tábláról.

● **Kúszó vagy felnőtt** betolakodó – húzz 1 betolakodótámadás-kártyát, amelyen hagyj figyelmen kívül mindent, kivéve a „vér” szimbólumot a kártya bal felső sarkában.

Ha a „vér” szimbólumban lévő szám **egyenlő vagy alacsonyabb** a betolakodóra helyezett sebzésjelölők jelenlegi számánál, akkor a lény **elpusztul** - vedd le a figuráját, és helyezz le 1 betolakodótetem-jelzőt abba a helyiségbe, amelyikben elpusztult (ez mostantól egy **betolakodótetem** tárgy).

Ha a „vér” szimbólumban lévő szám magasabb, a betolakodó életben marad.

● **Őrző vagy királynő** – húzz 2 betolakodótámadás-kártyát, add össze a „vér” szimbólumok értékét, és hasonlítsd össze a betolakodó sebzésjelölőinek jelenlegi számával. Az eredményt ugyanúgy rendezd, mint a kúszó és a felnőtt betolakodó esetén.

Megjegyzés: A „vér” szimbólum jelképezi a betolakodó aktuális „szívósságát”. Ez az érték eltérhet egy adott példánynál is, függően a felhúzott kártyáktól minden egyes sikeres támadás után.

Emellett létezik két „öt-sebzés” jelző, amelyek a nagyobb betolakodók – mint a királynő vagy az őrzők - sebzéseit segítik nyomon követni.



Visszavonulás-szimbólum

BETOLAKODÓ VISSZAVONULÁS

A betolakodók bár vadaknak tűnnek, nem esztelenek. Képesek elmenekülni, ha túl sok sérülés éri őket, vagy ha valaki olyan szerencsés, hogy a sebezhető részeiket sebezte.

A sebzés hatás vizsgálata során, ha bármelyik felhúzott betolakodótámadás-kártya „vér” szimbólumában **visszavonulás** nyíl található, akkor a betolakodó menekülőre fogja.

Húzz egy eseménykártyát, és mozgasd keresztül a betolakodót azon a folyosón, melynek száma a kártya betolakodómozgás szekciójában található. Ezután dobd el azt az eseménykártyát.

Az eseménykártyákról bővebben – lásd 10. oldal.

A királynő és az őrzők akkor vonulnak vissza, ha a 2 felhúzott betolakodótámadás-kártya bármelyikén található visszavonulás-szimbólum.

BETOLAKODÓ-TÁMADÁS

Betolakodó-támadások három esetben következnek be:

● **Váratlan támadás**

Az váratlan támadásról bővebben – lásd Találkozás, 18. oldal.

● **Az eseményfázis betolakodó-támadás lépése**

Bővebben – lásd Eseményfázis: betolakodó-támadás, 10. oldal.

● **Karakter menekülés**

A menekülésről bővebben – lásd 19. oldal.

Minden betolakodó-támadás az alábbi lépésekben történik:

1) Válaszd ki a karaktert, aki a betolakodó-támadás célpontja lesz. A betolakodó csak a vele azonos helyiségben tartózkodó karaktert támadhat meg.

Ha **egynél több karakter tartózkodik a helyiségben**, akkor a betolakodók mindig azt a karaktert támadják meg, ahol a birtokos játékos kezében a legkevesebb akciókártya van. Egyenlőség esetén a kezdő-játékos-jelzőt birtokló (vagy forduló sorrendben a hozzá legközelebbi) játékos lesz a célpont.

Váratlan támadás esetén az a karakter a célpont, aki kiváltotta a találkozást.

Menekülés esetén a menekülés akciót végrehajtó karakter a célpont.

2) Húzz fel és hajts végre 1 betolakodótámadás-kártyát:

● Ha a kártya tartalmaz olyan betolakodószimbólumot, amelyik megfelel a támadó betolakodónak, akkor hajtsd végre a kártyán feltüntetett hatást.

● Ha nem, akkor a támadás sikertelen.

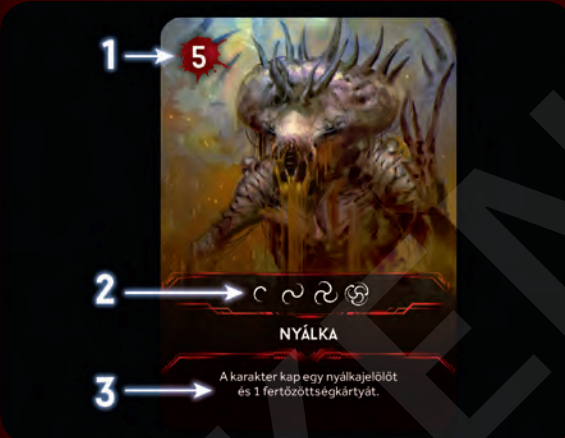
A betolakodószimbólumok magyarázata végett – lásd a betolakodótáblát.

Fontos: A betolakodó-támadás során hagyj figyelmen kívül a betolakodótámadás-kártya bal felső sarkában lévő „vér” szimbólumot.

Miután végrehajtottál egy betolakodótámadás-kártyát, helyezd a betolakodó dobópakliba.

Ha kiürül a betolakodótámadás-pakli, akkor keverjétek meg az eldobott kártyákat, és keverjétek újra őket. Ez lesz az új betolakodótámadás-pakli.

PÉLDA EGY BETOLAKODÓTÁMADÁS-KÁRTYÁRA



1) Betolakodó szívósság. Csak akkor kell használni, amikor a betolakodó kap egy vagy több sebzésjelölőt, és ellenőrizni kell, hogy elpusztult-e.

2) Betolakodószimbólumok. Itt az látható, hogy ezt a támadást milyen típusú betolakodók használhatják. Amikor egy betolakodó támadása során egy kártya felhúzásra kerül (egy találkozás vagy az eseményfázis alkalmával), és az egyik szimbóluma megegyezik a támadó betolakodó típusával, akkor végre kell hajtani a kártya támadáshatását.

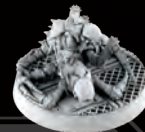
3) Betolakodótámadás hatása. Ebben a példában a célpont karakter kap egy nyálkajelölőt és 1 fertőzőtségekártyát.

MEGFERTŐZÉS

Ha a betolakodó-támadást egy lárva hajtja végre, akkor ne húzzatok betolakodótámadás-kártyákat. Helyezte a következőt tegyék:

- vegyék le a lárva figurát a tábláról, és helyezték rá a támadás célpontjának a karaktertábláján található figura ábrájára.
- a célpont játékos kap 1 fertőzőtségekártyát.

A fertőzőtségekártyákról bővebben – lásd alább.



FERTŐZÖTTSÉGEKÁRTYÁK



A sérülések mellett a karakterek kaphatnak fertőzőtségekártyákat is (például bizonyos betolakodó-támadások eredményeként).

Amikor egy karakter kap egy fertőzőtségekártyát (függetlenül annak forrásától), felhúzza a kártyát a fertőzőtségekártyából, **és az eldobott akciókártyáinak a paklijára helyezi.**

A fertőzőtségekártyák hátrányt jelentenek a játékos számára, mert ugyanúgy kézben kell tartani, mint egy normál akciókártyát, ám nem biztosítanak semmilyen akciót, **és nem költethők el más akciók költségének megfizetésére.**

Minden egyes fertőzőtségekártya tartalmaz egy rejtett információt: azt, hogy a karakter **FERTŐZÖTT**-e, vagy sem. Ez az információ a szövegmező színes mintázata közé van rejtve. Ameddig a kártyát nem „elemzik”, ez az információ ismeretlen marad a játékos előtt a játék végéig.

Ha a karakter nem elemzi a fertőzőtségekártyáit a játék vége előtt, akkor e kártyák miatt a játék végén akár el is elveszítheti a játékot.

A győzelem vizsgálatról bővebben – lásd A játékosok céljai és A játék vége, 11. oldal.

Megjegyzés: Egyes eseménykártyák arra kényszeríthetik a játékost, hogy elemezze a fertőzőtségekártyáit.

FERTŐZÖTTSÉGEKÁRTYÁK ELEMZÉSE ÉS ELTÁVOLÍTÁSA



Egy karakter számos módon megpróbálhat megszabadulni a fertőzőtségekártyáitól (például a **pihenés** akciókártyával, egy **kantinn**, **zuhanyzó** vagy **műtő** helyiségakcióval, vagy az **ellenszérum** eszközakcióval).

Minden kártya/helyiség leírása részletezi az eljárás teendőit. Legyen bármi is az eljárás, mindenképpen szükség van a fertőzőtségekártyák **elemzésére**. Az elemzés a következő módon történik:

Vedd magadhoz a szkennert és a vörös fóliás részét helyezd az elemzőt fertőzőtségekártya fölé. A megjelenő szöveg egyik sora tartalmazhatja a FERTŐZÖTT szót. Ha nem tartalmazza, akkor a kártya NEM FERTŐZÖTT.

Megjegyzés: Alaposan nézzétek meg a kártyákat, mert a szavak időnként nagyon hasonlítanak a FERTŐZÖTT szóra.

Mindkét esetben, az elemzés minden további hatása az adott akciókártyán, helyiségakción vagy eszközakción kerül részletezésre.

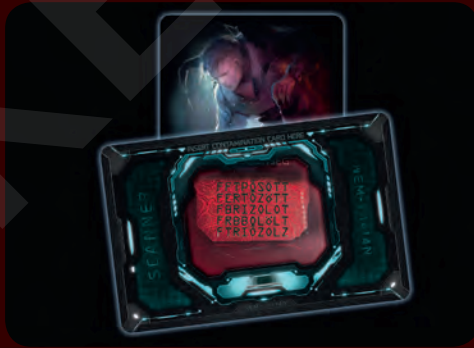
A helyiségakciókról bővebben – lásd Helyiséglap, 24. oldal.

Ha FERTŐZÖTT vagy, helyezz egy lárva figurát a karaktertáblára (és ne távolítsd el ezt a fertőzőtségekártyát!).

Ha már van lárva a karaktertáblán, akkor a karaktered meghal – továbbá helyezz 1 kűszót abba a helyiségbe, ahol meghaltál.

Ha bármelyik szabály arra utasít, hogy **távolítsd el** egy fertőzőtségekártyát, akkor azt távolítsd el a játékból.

PÉLDA FERTŐZÖTTSÉGEKÁRTYA ELEMZÉSÉRE



A kapitány úgy dönt, hogy végrehajt egy pihenés akciót, amely a fertőzőtségekártyája elemzésre utasítja őt.

Ráhelyezi a szkennert a fertőzőtségekártyájára, és kiderül, hogy FERTŐZÖTT!

Visszaveszi a kezébe a fertőzőtségekártyát, és egy lárva figurát helyez a karaktertáblájára, ami azt jelzi, hogy a játék folyamán valamikor a kapitányt megfertőzte egy betolakodó.



A kapitány játékosának most mihamarabb módot kell találnia arra, hogy megszabaduljon az élősködőtől. A legcélszerűbb a műtő helyiségakciója, vagy ellenszermó eszköze.

Ahogy a régi mondás tartja, ha vérzik, akkor meg is lehet ölni. De mi van, ha nem tudjuk, hogy valóban vér-e az a folyadék, ami az idegen dögéből szivárog? Mindegy, azt legalább tudjuk, hogy a lövés megsebzti őket. A baj viszont az, hogy sosem lehetsz biztos abban, hogy milyen állapotban vannak, és hogy megölnöd-e, mielőtt kifogysz a löszerepből...

A legénységnek nincs tapasztalata a betolakodókkal, így a játékosok sem tudják, hogy mekkora sebzést kell okozniuk, hogy elpusztítsák őket!

KARAKTER SÉRÜLÉSEK ÉS HALÁL

A játék folyamán a karakterek kétféle sérülést szenvedhetnek: könnyűt és súlyosat.

1 KÖNNYŰ SÉRÜLÉS



2 KÖNNYŰ SÉRÜLÉS



SÚLYOS SÉRÜLÉS KÁRTYA



KÖNNYŰ SÉRÜLÉSEK

Amikor a karaktered könnyű sérülést szenved, helyezz egy sérülésjelölőt az könnyű sérülés sáv felső mezőjére a karaktertáblán.

Ha már van ott sérülésjelölő, akkor mozgasd át azt az **alatta lévő mezőre**. Egy jelölő a könnyű sérülés sáv alsó mezőjén 2 könnyű sérülést jelent.

Ha már van sérülésjelölő az alsó mezőn, akkor dobd el a könnyű sérülés sávról, és a karakter elszennved egy súlyos sérülést.

SÚLYOS SÉRÜLÉS

Amikor a karaktered súlyos sérülést szenved, húzz 1 súlyossérülés-kártyát, és helyezd a karaktertábla mellé. **Mostantól a játékosnak figyelembe kell vennie a kártyán feltüntetett hatást.**

Minden egyes súlyos sérülés típusnak eltérő hatása van, melyek leírásai megtalálhatók a kártyákon.

Amikor egy karakternek 3 súlyos sérülése van, és elszennved egy további sérülést (könnyűt vagy súlyosat), akkor azonnal meghal.

Amikor egy karakter meghal, akkor vegyétek le a figurát a tábláról, és helyezzétek egy **karakterholtest-jelzőt** abba a helyiségbe, ahol meghalt – mostantól ezt egy **karakterholtest** tárgynak kell tekinteni.

Amikor egy karakter meghal, akkor eldobja az összes nehéz tárgyát abban a helyiségben, ahol meghalt.

Fontos: Ha egy karakternél több példány van az egyik fajta súlyossérülés-kártyából, akkor azok hatásai nem adódnak össze. Jóllehet, nehezebb lesz megszabadulni a hatásuktól.

Mód: Játék betolakodóként – lásd Játékmódok, 27. oldal.

A nehéz eszközökről és tárgyakról bővebben – lásd 22. oldal.



BEKÖTÖZÉS ÉS GYÓGYÍTÁS

A játék folyamán egy játékos többféle módon köthető be, illetve gyógyíthatja a sérüléseit (öltözék, kötszerek, orvosi táskák eszközkártyák használatával, vagy a **sürgősségi szoba** helyiségakcióval).

Minden szóban forgó eszközkártya és helyiségakció részletezi a sérülés kezelésének mikéntjét. Ez lehet bekötözés vagy gyógyítás.

SÚLYOS SÉRÜLÉS BEKÖTÖZÉSE – fordítsd képpel lefelé a karaktert érintő egyik súlyossérülés-kártyát. A hatását mostantól nem kell figyelembe venni, azonban továbbra is beleszámít a 3 súlyos sérülés korlátba.

GYÓGYÍTÁS – vagy vedd le (könnyű sérülés esetén) vagy dobd el (bekötözött súlyossérülés-kártya esetén) az akció hatásában említett sérülést.

Az eszközkártyákról bővebben – lásd Tárgyak és eszközök, 22. oldal.



BETOLAKODÓ GYENGESÉG-KÁRTYÁK

Az előkészületek során 3 véletlenszerű gyengeségkártyát helyeztek (képpel lefelé) a 3 betolakodógyengeség-kártyahelyre a betolakodótáblán. A játék folyamán lehetőségetek nyílik arra, hogy felfedezzétek ezt a 3 gyengeséget. Ezek azt mutatják, hogy a legénység miként tesz szert egyre több tudásra az űrhajót ellepő életformáról.

E 3 gyengeségkártya mindegyikéhez tartozik egy-egy tárgy: **1) karakterholtest, 2) betolakodótójs, 3) betolakodótetem.**



Egy adott gyengeségkártya felfedezéséhez bármelyik karakternek meg kell vizsgálnia a megfelelő tárgyat a **laboratórium** helyiségben.

A laboratóriumi vizsgálatról bővebben – lásd Helyiséglap, 24. oldal.

Az eszközökről bővebben – lásd Tárgyak és eszközök, 22. oldal.

Tárgyjelzők:



betolakodótójs betolakodótetem karakterholtest

Miután megvizsgáltál egy tárgyat, fedd fel a hozzá tartozó gyengeségkártyát – fordítsd képpel felfelé és hagyd ott a betolakodótáblán. A felfedezett gyengeségkártyák megváltoztatják a betolakodók alapszabályait, némi előnyt biztosítva velük szemben a játékosoknak.

TÁRGYAK ÉS ESZKÖZÖK

A karakter birtokában lévő hasznos eszközök gyakran a túlélést jelenthetik számára. Eszközök többféle módon szerezhetők:

- Minden karakter 1 saját eszközkártyával (fegyverrel) kezdi meg a játékot.

- Minden karakter 2 küldetéseszközzel kezdi meg a játékot. Ezt a 2 kártyát a vízszintes elrendezésű oldalukkal lefelé kell lehelyezni. Amint teljesülnek a feltételeik, a függőleges oldalukkal felfelé kell fordítani őket, és normál eszközkártyákká válnak.

- A játék folyamán egy karakter különféle eszközöket találhat a helyiségekben is, a **keresés** akciókártya használatával.

A keresés akcióról bővebben – lásd 23. oldal.

- Továbbá a játék folyamán egy karakter készíthet különleges barkácsolt eszközöket, a birtokában lévő más eszközök összeépítésével, a **barkácsolás** alapakció használatával.

A barkácsolás-akcióról bővebben – lásd 23. oldal.

- Emellett a karakterek a játék során felfedezhetnek nehéz tárgyakat (karakterholtest, betolakodótetem és tojás), amelyeket nem kártyák képviselnek, hanem különleges jelzők és figurák. Ezeket magukkal vihetik a karakterek. Ezeknek a tárgyaknak nincsenek saját szabályaik, és csak meghatározott körülmények között használhatók – amikor egy akciókártya, helyiségakció vagy esemény lehetővé teszi például a **laboratórium** helyiségakció).

Fontos: Egyes eszközök csak egyszer használhatók: egy ilyen eszköz kártyáját a használat után el kell dobni.

PÉLDA ESZKÖZKÁRTYÁRA:



1) Kék alkatrészsimbólum – Azt jelenti, hogy ez a kártya alkatrészként használható egy barkácsolás-akció során Molotov-kóktél készítéséhez.

2) „Csak harcon kívül” szimbólum – Ez a szimbólum azt jelzi, hogy ezt az eszközt csak harcon kívül, csak harcon kívül vagy bármikor használható (az utóbbi esetben nincs szimbólum a kártya jobb felső sarkában).

3) Egyszer használható – Ahogyan azt a sárga szöveg is jelzi, a kötszereket a használat után el kell dobni. Miután végrehajtottad a kötszerek eszköz akcióját, a kártyát el kell dobni a megfelelő dobópakliba.

4) Az akció költsége – Ennek az akciónak a használatához 1 akciókártyát kell eldobnod.

5) Az akció hatása – Leírja az akció különféle hatásait. A kötszerekkel be lehet kötözni 1 súlyos sérülést, vagy meg lehet gyógyítani az összes könnyű sérülést.

6) VAGY – Azt jelzi, hogy választanod kell az akció két lehetséges hatása között.

KARAKTER KEZEK ÉS KÉSZLET

Az eszközkártyáknak két típusa létezik: nehéz eszközök (amelyek a karakter kezében vannak), és normál eszközök (amelyek a készletében vannak). Emellett a karakterek vihetnek magukkal nehéz tárgy-jelzőket is.

KÉSZLET

Minden **normál eszközt** titokban kell tartani a többi játékos előtt – tedd őket a **készletedbe** (a műanyag kártyatartó), így a többiek csak a kártyák hátoldalát látják. A többi játékos láthatja a készletében lévő eszközök színét, de azt nem tudhatják, hogy pontosan mi is van nálad. Ha használod egy eszközkártyát, akkor azonban meg kell mutatnod azt a többieknek.

Nincs korlátja a készletében tartható eszközök számának.



KÉZSZIMBÓLUM, NEHÉZ ESZKÖZÖK ÉS TÁRGYAK

A **nehéz eszközök** (például fegyverek) kézsimbólummal vannak jelölve. Ezek sohasem maradhatnak titokban a többi játékos előtt, és nem helyezhetők a készletbe.

Amikor egy nehéz eszközt találsz/kapsz (vagy nehéz tárgyat veszel fel), és meg akarod tartani, akkor **azt a karaktered két kézhelyének egyikébe kell helyezned**, ami azt jelenti, hogy egy karakter legfeljebb 2 nehéz eszközt/tárgyat vihet magával.

A kézhelyekről bővebben – lásd a karaktertáblákat.

Ha a karakternek már mindkét kézhelye foglalt, és magaddal akarsz vinni még egy nehéz eszközt/tárgyat, akkor le kell raknod 1 nálad lévő nehéz eszközt/tárgyat.

A lerakástól bővebben – lásd lejjebb.

Minden keresés útján megszerzett fegyver 1 **LŐSZERREL** megtöltve kerül játékba. Egy fegyver lőszerének száma sohasem haladhatja meg annak fegyverkártyáján feltüntetett kapacitását.

*Néha hozzáadhatsz egy eszközkártyát egy másik eszközkártyához (például a **tárbővívőt** vagy az **automata töltőt**). Ilyenkor a hozzáadott eszközt a jelzett eszközkártya mellé helyezed. Mostantól a két kártyát egynek kell tekinteni.*

*Fontos: A **ragasztószalag** eszközkártyával összeszerelhetsz 2 nehéz eszközt, így azok csak 1 kézhelyet foglalnak – ez a tárgyra nem érvényes!*

Fontos: Egy fegyver lőszerének száma sohasem haladhatja meg annak fegyverkártyáján feltüntetett lőszerkapacitását.

A **nehéz eszközök** kézsimbólummal ellátott eszközkártyák.

A **nehéz tárgyak** jelzők: **betolakodótetők** (ezeket többnyire a fészek helyiségekben lehet megtalálni), **karakterholtest** (a karakterholtest-jelző lehet egy halott karakter, vagy az a test, amelyet a hibernatóriumban találtak a játék elején), **betolakodótetem** (tetemjelző kerül oda, ahol egy betolakodó elpusztul – kivéve láva esetén).



LERAKÁS

Egy karakter a fordulója során bármikor szabadon lerakhatja bármelyik eszközét/tárgyát a kezéből/készletéből, akció használata nélkül.

A **tárgyak** abban a helyiségben maradnak, ahol lerakták őket.

Az **eszközök** elvesznek – dobjátok el a kártyájukat.

Ez az űrhajó tele van hasznos cuccal. Néha csak elegendő egy pillanatra körülnézned a helyiségben. Ez a tűzoltó készülék még jól jöhet, abból a vegyszerből és az öngyújtóból összedobhatsz egy lángszórót.



KERESÉS

A karakterek saját eszközein (1 fegyver és 2 küldetéseszköz) kívül 4 eszközszn létezik a játékban:

- **Vörös** (Katonai),
- **Sárga** (Technikai),
- **Zöld** (Gyógyászati),
- **Kék** (Barkácsoló).

Ezek közül három típus (vörös, sárga, zöld) tartalmaz olyan eszközöket, amelyek **keresés** akció használatával helyiségekben található.

A keresés akcióról bővebben – lásd a keresés akciókártyát az akciópakliban.

A **keresés** akcióval talált eszközök színének egyeznie kell az átkutatót helyiség színével (sárga helyiségben sárga eszközök stb.).

Egy helyiség színe a neve és szabályszovege háttérének a színe.

Amikor egy játékos **fehér** helyiségben keres, akkor megválaszthatja, hogy a 3 pakli melyikéből húz.

Minden alkalommal, amikor egy karakter végrehajt egy **keresés** akciót egy helyiségben, a helyiség eszközszámlálója 1-gyel csökken. Amikor a számláló eléri a 0-t, akkor a helyiség kiürül, és ott többé nem lehet keresni.

E szabály alól létezik néhány kivétel, például a felderítő guberálás akciója.

A helyiséglapkák forgatásáról bővebben – lásd 14. oldal.

KERESÉS PÉLDA



A felderítő végrehajt egy keresés akciót a kabinokban. Eldob egy keresés akciókártyát, és eggyel csökkenti az eszközszámlálót.

Mivel a kabinok színe fehér, a felderítő bármelyik (de egyetlen) pakliból felhúzhatja a 2 eszközkártyát. Úgy dönt, hogy fegyvert és löszert keres, ezért a vörös eszközpakliból húz.

A játékos úgy határoz (titokban tartva a többi játékos előtt), hogy az energiatöltőt tartja meg, és a gránátot teszi vissza (képpel lefelé) a vörös eszközpakliba. A felderítő beteszi az energiatöltőt a készletbe, ahol a többi játékos csak a kártya hátoldalát látja.



BARKÁCSOLÁS

Az eszközkártyák negyedik (kék) paklija a barkácsolt eszközök. Ezek nem találhatók meg kereséssel a helyiségekben. Ezeket össze kell szedni **eszköz barkácsolása** alapakcióval, felhasználva más eszközeidet.

A játék folyamán bármikor átvéheted a barkácsolás paklit. Innen sohasem történik húzás a játék során, hanem amikor barkácsolsz egy eszközt, akkor kikeresed a megfelelő barkácsolteszköz-kártyáját és magadhoz veszed.

Az eszköz barkácsolása akcióról bővebben – lásd Alapakciók, 13. oldal.

A **barkácsolteszköz-kártyákon 2 szürke alkatrészsymbólum** látható, amelyek az eszköz megépítéséhez szükséges alkatrészeket jelzik.



A barkácsolt eszközök alkatrészeként használható eszközkártyák egy adott **alkatrész kék alkatrészsymbólumát** tartalmazzák, melynek felhasználásával (a kártyát eldobva) barkácsolt eszköz építhető.



Egy barkácsolt eszköz megépítéséhez végre kell hajtani egy **eszköz barkácsolása** alapakciót, és el kell dobni két olyan eszközkártyát, amelyek a megépítendő barkácsolteszköz-kártya **szürke alkatrészsymbólumainak** megfelelő **kék alkatrészsymbólumokat** tartalmazzák (az első eszközkártya az első, a második eszközkártya pedig a második szükséges alkatrészsymbólumnak kell, hogy megfeleljen).

A játékban négy különböző barkácsolt eszköz építhető:



Ha egy barkácsolteszköz-kártya nem elérhető, akkor még úgy sem építhető meg, ha rendelkezésre állnak hozzá a kék alkatrészek.

Erről a 4 eszközzel bővebben – lásd az eszközkártyákat.

KÜLDETÉSESZKÖZÖK

A küldetéseszközök NEM elérhetők a játék elején. Ezek mindegyikének különleges feltételei vannak, melyeknek a játék folyamán kell teljesülnie ahhoz, hogy az adott eszköz elérhetővé váljon (a feltételek a vízszintes elrendezésű oldalon találhatóak).



Amikor sikerül aktiválnod egy küldetéseszközt, átfordíthatod, és normál eszköz lesz belőle (elfoglalhat egy kézhelyet, eldobható, odaadható, stb.)



JÁTÉKOSOK MEGTÁMADÁSA

Az űrutazásokkal töltött hosszú évek tapasztalatai alapján, egy kis csoportot hosszú időre bezárni egy, az ismeretlenségben keresztülszáguldó konzervdobozba, nem kívánatos feszültségeket szül. A legénység tagjai közötti komolyabb konfliktusok elkerülése érdekében az űrvállalatok dollár milliárdokat költenek, hogy a legénységet olyan implantátumokkal lássák el, melyek pszichikai gátakat biztosítanak, és megakadályozzák a homo sapiensek közötti közvetlen erőszakot. Ezért képtelenek egymást közvetlenül megtámadni a legénység tagjai.

A karakterek közvetlenül nem támadhatják meg egymást, de akcióik mellékhatásaként (véletlenül vagy akarattal) árthatnak egymásnak. Elválni a menekülés útját egy égő helyiségből, aktiválni az önmegsemmisítő, miközben még emberek vannak a fedélzeten, gránátot hajtani egy betolakodót tartalmazó helyiségbe, ahol emberek is tartózkodnak, csak néhány a sok lehetőség közül...

HELYISÉGLAP

Egy helyiségakció végrehajtásához a karakternek a megfelelő helyiségben kell tartózkodnia (hacsak nem birtokol olyan más különleges képességet, amely mást tesz lehetővé).

Nem hajthatok végre helyiségakciót, ha harcban állsz. Nem hajthatok végre helyiségakciót egy üzemzavar-jelölőt tartalmazó helyiségben.

SZÁMÍTÓGÉPES HELYISÉGEK



Néhány helyiség **számítógép-szimbólummal** rendelkezik, ami azt jelenti, hogy azokban a helyiségekben van egy számítógép. A számítógép-szimbólumnak nincs jelentőségük, de egyes szabályok hivatkozhatnak rájuk (akciókártyák, eszközkartyák és eseménykártyák).

Ha van **üzemzavar-jelölő** a helyiségben, akkor a számítógép nem elérhető – mintha nem lenne ott számítógép-szimbólum.

„1” ALAPHELYISÉGEK

Mind a 11 alaphelyiség hátoldalán egy „1”-es szám található, és ezek minden egyes játékban részt vesznek.



FEGYVERTÁR

2 TÖLTSD ÚJRA AZ ENERGIAFEGYVEREDET:

Adj 2 lőszerjelzőt az egyik energiafegyveredhez.

Megjegyzés: Ez a helyiségakció nem tölti újra a klasszikus fegyvereket. Megjegyzés: Egy fegyver lőszerének száma sohasem haladhatja meg annak fegyverkártyáján feltüntetett lőszerkapacitását.



KOMMUNIKÁCIÓS HELYISÉG

2 KÜLDJ EGY JELET:

Helyezz egy állapotjelölőt a karaktertáblád jel mezőjére.

Egy jel elküldése néhány cél követelménye, és a játékban nincs egyéb szerepe.



SÜRGŐSSÉGI SZOBA

2 KEZELD A SÉRÜLÉSEIDET:

Kötőzd be az összes súlyos sérüléset **VAGY** gyógyítsd meg 1 bekötözött súlyos sérüléset **VAGY** gyógyítsd meg az összes könnyű sérüléset.

A sérülések bekötözéséről és meggyógyításáról bővebben – lásd 21. oldal.

A betolakodók ész nélkül menekülnek a tűzoltó készülékek elöl. Fogalmunk sincs, miért, de a mondás is úgy tartja, „ha hülyeség, de működik, akkor nem hülyeség”.



„A” EVAKUÁLÁSI SZEKCIÓ



2 PRÓBÁJ MEG BESZÁLLNI EGY MENTŐKABINBA: Ezt az akciót csak akkor hajthatod végre, ha az „A” szekcióban van kinyitott mentőkabin, amelyben van legalább 1 üres mező.

Hajts végre egy **zajdobást**. Ha megjelenik betolakodó ebben a helyiségben, akkor meghiusul a beszállási kísérleted a mentőkabinba.

A zajdobás után, ha nincs betolakodó a helyiségben, akkor helyezd a karakteredet az „A” szekció egyik nyitott mentőkabinjába, amennyiben van benne szabad mező (minden mentőkabinnak két mezője van, 2 karakternek biztosítva helyet).

Lásd a helyiséglap végén a mentőkabinról szóló részt, hogy megtudj, mi történik, amikor a karakter beszáll egy mentőkabinba.

Nem szállhatsz be egy mentőkabinba, ha jelen van bármilyen betolakodó a hozzá tartozó evakuálási szekció helyiségben.

A zajdobásokról bővebben – lásd 15. oldal.



„B” EVAKUÁLÁSI SZEKCIÓ

Lásd, mint fentebb, csak a „B” szekcióra vonatkoztatva.



TŰZVÉDELMI RENDSZER VEZÉRLŐ



2 INDÍTSD EL A TŰZVÉDELMI RENDSZER ELJÁRÁST:

Válassz 1 tetszőleges helyiséget.

Dobd el a tűzjelölőt abból a helyiségből (ha van ott).

Minden betolakodó elmenekül abból a helyiségből (felhúzott eseménykártyák által meghatározott véletlenszerű irányokban – betolakodóként 1 eseménykártya).

Tanács: Olyankor is használhatod a tűzvédelmi rendszer eljárást, ha nincs tűzjelölő a helyiségben, azért, hogy elkerüld onnan az összes betolakodót.

A betolakodómozgásról bővebben – lásd Eseményfázis, 10. és 15. oldal.



GENERÁTOR



2 INDÍTSD BE / ÁLLÍTSD LE AZ ÖNMEGSEMMISÍTÉSI FOLYAMATOT:

ÖNMEGSEMMISÍTÉSI FOLYAMAT:

Helyezz 1 állapotjelölőt az önmegsemmisítés-sáv első, **zöld** mezőjére.

Mostantól minden alkalommal, amikor léptetitek az időjelölőt a sávon, léptetnetek kell 1 mezővel a jelölőt az önmegsemmisítés-sávon is.

Ha bármelyik karakter megállítja az önmegsemmisítési folyamatot, a vegyétek le a jelölőt (ha valamikor újraindul a folyamat, akkor a jelölő ismét a zöld mezőről indul majd).

Amikor az önmegsemmisítés-sávon a jelölő eléri egy **sárga** mezőt, akkor az önmegsemmisítési folyamat nem állítható le többé, és azonnal kinyílik minden mentőkabin (de ezek visszazárhatók).

Amikor a jelölő eléri az utolsó mezőt (a „koponya” szimbólummal), az űrhajó felrobban.

Megjegyzés: Nem indíthatod el az önmegsemmisítési folyamatot, ha már bármelyik karakter hibernálva van.

Bővebben – lásd A játék vége, 11. oldal.

Ha az önmegsemmisítési folyamat közben hipertérugrás következik be, akkor úgy kell tekinteni, hogy az űrhajó megsemmisült.

Bővebben – lásd Eseményfázis, 10. oldal.

A mentőkabinokról bővebben – lásd Helyiséglap, 26. oldal.



LABORATÓRIUM



2 ANALIZÁLJ 1 TÁRGYAT:

Ez az akció csak akkor hajtható végre, ha a következő tárgyak egyike a helyiségben van (például a karakter odavitte magával): karakterholttest, betolakodótetem vagy tojás.

Fedezd fel 1 megfelelő betolakodógyengeség-kártyát.

A tárgyat nem kell eldobni a kutatás után. Azonban dönthetsz úgy, hogy lerakod.

A betolakodógyengeség-kártyákról bővebben – lásd 21. oldal.

A tárgyakról bővebben – lásd 22. oldal.



FÉSZEK

2 VEGYÉL EL EGY TOJÁST:

Vegyél el 1 tojásjelzőt a betolakodótábláról. Ezután hajts végre egy **zajdobást**.

A betolakodótáblára helyezett tojásjelzők jelképezik a tojásokat a fészkekben. Amikor tojásokat veszel el a fészkekből (vagy elpusztítod őket), akkor a betolakodótábláról vedd el a jelzőiket.

Amikor nincs több tojás a fészkekben (mindegyiket elvitték vagy elpusztították), akkor fészket elpusztítottnak kell tekinteni – ennek jelzésére helyezz 1 sebzésjelölőt a fészkekre.

Ha tűzjelölő van olyan helyiségben, amelyik lerakott tojást tartalmaz, akkor az eseményfázis tűzpusztítás lépésében pusztíts el 1 lerakott tojást.

Bővebben – lásd Eseményfázis, 10. oldal.

Megjegyzés: Ne feledd, hogy a tojás egy nehéz tárgy (lásd Eszközök és tárgyak, 22. oldal).

Megjegyzés: Nem hajthatsz végre semmilyen keresés akciót ebben a helyiségben.

TOJÁSOK ELPUSZTÍTÁSA:

Amikor a karaktered lerakott tojásokat (amelyeket nem visz egyetlen karakter sem) tartalmazó helyiségben van, megpróbálhatod elpusztítani ezeket a tojásokat.

Hajts végre ezt az akciót **lövésakcióként** vagy **közelharc támadás** akcióként. Minden egyes sebzés (bármilyen típusú) elpusztít 1 tojást.

A **közelharc támadás** akció esetén a karakter nem húz fertőzöttségkártyát és nem szenved sérülést, ha elvéti a célt.

Behajthatsz egy gránátot is egy lerakott tojásokat tartalmazó helyiségbe, úgy, mintha egy betolakodó volna ott. Egy **gránát 2**, egy **Molotov-koktél 1** tojást pusztít el.

Minden egyes alkalommal, amikor egy tojást próbálsz elpusztítani, végre kell hajtandó egy **zajdobást**.

A zajdobásról bővebben – lásd Zajdobások, 15. oldal.



RAKTÁR

2 KERESS EGY ESZKÖZT:

Húzz 2 kártyát a választott színű (vörös, sárga vagy zöld) eszközpakliból. Vegyél el 1 kártyát közülük, a másikat tedd vissza a pakli aljára.



MŰTŐ

2 HAJTS VÉGRE EGY MŰTÉTI BEAVATKOZÁST:

Elemzed az összes fertőzöttségkártyát (az akciopakliból, a kezdeből és a dobópakliból). Távolíts el minden fertőzött kártyát.

Ha van lárva a karaktertábládon, távolítsd el onnan.

Az elemzés után a karaktered elszenvet 1 könnyű sérülést és **automatikusan passzolsz**. Keverd meg az összes akciókártyád (a kezében lévőket is), és helyezd őket az akciopaklira.

Megjegyzés: Egy műtét után mindig elpasszolod a körödet, és a következő fordulóig a kezed üres marad.

A fertőzöttségkártyák elemzéséről bővebben – lásd 20. oldal.

„2” TOVÁBBI HELYISÉGEK

Minden játékba a 9 elérhetőből csak 5 véletlenszerűen választott további helyiség kerül. Ezeknek a helyiségeknek hátoldalán „2”-es szám van.



LÉGZSILIP VEZÉRLŐ

2 INDÍTSD EL A VÉSZHELYZETI LÉGZSILIP ELJÁRÁST:

Válassz 1 másik tetszőleges sárga helyiséget. A helyiséghez kapcsolódó folyosók nem tartalmazhatnak tönkretett ajtókat.

A helyiséghez kapcsolódó folyosókon automatikusan bezáródnak az ajtók. Helyezd rá a légzsilip eljárás jelzőt erre a helyiségre, amely arra utal, hogy a vészhelyzeti légzsilip eljárás aktív. Ha egy ajtó az ehhez a helyiséghez kapcsolódó bármelyik folyosón kinyílik még az aktuális játékosfázis vége előtt, akkor vedd le ezt a jelzőt.

Ha az ajtók az ehhez a helyiséghez kapcsolódó mindegyik folyosón zárva vannak az aktuális játékosfázis végén (miután mindenki passzolt), akkor abban a helyiségben minden élőlény azonnal elpusztul (karakterek és a betolakodók egyaránt). Ezután vedd le ezt a jelzőt.

Ha volt tűzjelölő ebben a helyiségben, akkor vedd le.

A sárga helyiség akció részének a háttere sárga.



KABINOK

FÚJD KI MAGAD:

Amikor a karaktered egy új forduló elején ebben a helyiségben tartózkodik, és nincsenek ott betolakodók, húzz 1 további akciókártyát (5 helyett 6 van a kezében).

Ennek a helyiségnek a passzív képessége nem működik, ha van üzemmavar-jelölő a helyiségben.



KANTIN

2 EGYÉL VALAMIT...

Gyógyíts meg 1 könnyű sérülést.

Továbbá dönthetsz úgy, hogy elemzed az összes fertőzöttségkártyát a kezében, hogy eltávolíts minden nem fertőzött kártyát.

Ha legalább az egyik kártya fertőzött, helyezz egy lárva figurát a karaktertáblára (és ne távolítsd el ezt a fertőzöttségkártyát!). Ha már van lárva figura a karaktertábládon, akkor a karaktered meghal – továbbá helyezz 1 kúszót abba a helyiségbe, ahol meghaltál.

A fertőzöttségkártyák elemzéséről bővebben – lásd 20. oldal.



IRÁNYÍTÓ KÖZPONT

2 NYISS KI/ZÁRJ BE AJTÓKAT:

Kiválaszthatasz 1 tetszőleges helyiséget, és zárr be/nyiss ki tetszőleges ajtókat az ahhoz a helyiséghez kapcsolódó folyosókon.

Te döntheted el, hogy mely ajtók záródnak be, és melyek nyílnak ki. Nem kötelező mindet kinyitni vagy bezárni.



HAJTÓMŰ VEZÉRLŐ HELYISÉG

2 ELLENŐRIZD A HAJTÓMŰVEK ÁLLAPOTÁT:

Ellenőrizheted a 3 hajtómű állapotát.

Akkor is ellenőrizheted a hajtóművek állapotát, ha üzemmavar-jelölő van a gépházban.

A hajtómű vezérlő helyiségből nem változtathatod meg a hajtóművek állapotát.

A hajtóművek állapotának ellenőrzéséről bővebben – lásd Hajtóművek, Helyiséglap, 26. oldal.



NYÍLÁSFEDÉL VEZÉRLŐ RENDSZER

2 ZÁRJ LE/NYISS KI 1 MENTŐKABINT:

Fordíts át 1 mentőkabinjelzőt a lezárt vagy nyitott oldalára.

Az evakuációs szekciókról bővebben – lásd Helyiséglap, 24. oldal.

A mentőkabinokról bővebben – lásd Helyiséglap, 26. oldal.

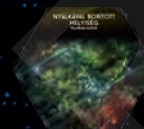


MEGFIGYELŐ HELYISÉG

2 NÉZZ MEG 1 HELYISÉGET ÉS FELFEDEZÉSJELZŐT: Titokban nézz meg 1 felfedezetlen helyiséglapkát és a felfedezésjelzőjét.

Miután megnézted, helyezd vissza őket a táblára. Nem kötelező elmondandó az igazat arról, amit láttál.

A felfedezésjelzőkről bővebben – lásd 14. oldal.



NYÁLKÁVAL BORÍTOTT HELYISÉG

NYÁLKÁS LETTÉL!

Amikor belépsz ebbe a helyiségbe, akkor automatikusan kapsz egy nyálkajelölőt.

A nyálkajelölőkről bővebben – lásd 17. oldal.

Megjegyzés: Nem hajthatsz végre semmilyen keresés akciót ebben a helyiségben.



ZUHANYZÓ

2 VEGYÉL EGY ZUHANYT:

Ha van nyálkajelölő a karaktertábládon, dobd el.

Továbbá dönthetsz úgy, hogy elemzed az összes fertőzöttségkártyát a kezében, hogy eltávolíts minden nem fertőzött kártyát.

Ha legalább az egyik kártya fertőzött, helyezz egy lárva figurát a karaktertáblára (és ne távolítsd el ezt a fertőzöttségkártyát!). Ha már van lárva figura a karaktertábládon, akkor a karaktered meghal – továbbá helyezz 1 kúszót abba a helyiségbe, ahol meghaltál.

A nyálkajelölőkről bővebben – lásd 17. oldal.

A fertőzöttségkártyák elemzéséről bővebben – lásd 20. oldal.

Megjegyzés: A zuhanyzóba a normál módon helyezhető tűzjelölő. A vegyél egy zuhanyt akció hatására nem kerül eldobásra tűzjelölő a zuhanyzóból.

KÜLÖNLEGES HELYISÉGEK

Az 5 különleges helyiség mindig ugyanazt a helyeket foglalja el a táblán – ezeknek a helyiségeknek sajátos alakjuk van, és rá vannak nyomtatva a táblára. Már a játék elején mindegyik felfedezettnek minősül.

A különleges helyiségeket normál helyiségeknek kell tekinteni, kivéve, hogy már a játék elején felfedezettek, és hogy a karakterek nem hajthatnak végre keresés akciót ezekben a helyiségekben. Tűzjelölők és üzemzavar-jelölők a szokásos módon kerülhetnek rájuk.



PILÓTAFÜLKE

2 IRÁNYÍTSD A REPÜLÉST:

Ellenőrizd a koordinátákat VAGY állítsd be a célállomást.

ELLENŐRIZD A KOORDINÁTÁKAT: Titokban nézd meg a koordinátakártyát. Miután megnézted, tedd vissza a táblára. Nem kötelező elmondanod az igazat arról, amit láttál.

ÁLLÍTSD BE AZ CÉLÁLLOMÁST: Mozgasd át a célállomás-jelölőt a célállomássáv egy kiválasztott mezőjére.

Megjegyzés: Nem változtathatsz célállomást, ha már valamelyik karakter hibernálódott.

A játékosnak meg kell jegyeznie a megtekintett koordinátát.

Sohasem állíthatod be a célállomást, ha betolakodó van a pilótafülkében.

Megjegyzés: A játék végén, ha az űrhajó nem semmisült meg korábban, akkor fel kell fedni a koordinátakártyát. A célállomás-jelölő pozíciója jelzi, hogy a koordinátakártya négy elérhető célállomása közül melyik az űrhajó célállomása.

Bővebben – lásd Koordináták ellenőrzése a játék végén, 11. oldal.

Megjegyzés: Nem hajthatasz végre keresés akciót ebben a helyiségben.



1. HAJTÓMŰ

2 ELLENŐRIZD A HAJTÓMŰVET:

Ellenőrizd a hajtómű státuszát ebben a gépházban – titokban nézd meg a legfelső hajtóműjelzőt.

Nem kötelező elmondanod az igazat arról, amit láttál.

A legfelső hajtóműjelző mutatja a hajtómű aktuális állapotát!

HAJTÓMŰ JAVÍTÁSA/TÖNKRETÉTELE:

A karaktered végrehajthat egy hajtómű javítása / tönkretétele akciót ebben a helyiségben (egy javítások akció vagy egy szerszámok eszközkártya használatával): vedd el mindkét hajtóműjelzőt, titokban nézd meg, majd tedd vissza őket az általad választott sorrendben.

Nem kell elmondanod az igazat arról, hogy megjavítottad-e a hajtóművet, vagy sem, de azt meg kell mondanod, hogy megváltoztattad-e a jelzők sorrendjét.

Megjavíthatod/tönkretehetsz hajtóművet úgy is, ha van üzemzavar-jelölő a helyiségben, és úgy is, ha nem ellenőrizted a hajtóművek állapotát.

Megjegyzés: Az űrhajónak 3 hajtóműve van, melyek közül kettőnek üzemelni kell ahhoz, hogy biztonságban visszatérjen a Földre. A játék elején a játékosok nem tudják, hogy melyik hajtómű működik, és melyik nem. A játékosok a játék folyamán ellenőrizhetik egy adott hajtómű állapotát – például a megfelelő gépházban. A játék végén, ha az űrhajó nem semmisült meg korábban, akkor minden felső hajtóműjelzőt fel kell fedni, hogy megtudjátok, felrobban-e az űrhajó, vagy sem, amikor megkísérel hipertérugrást végrehajtani.

Bővebben – lásd Hajtóművek vizsgálata a játék végén, 11. oldal.

Megjegyzés: Nem hajthatasz végre semmilyen keresés akciót ebben a helyiségben.



2. HAJTÓMŰ

Lásd, mint fentebb, csak a 2. hajtóműre vonatkoztatva.



3. HAJTÓMŰ

Lásd, mint fentebb, csak a 3. hajtóműre vonatkoztatva.



HIBERNATÓRIUM

2 PRÓBÁJ MEG HIBERNÁLÓDNI:

Ezt az akciót csak akkor hajthatod végre, ha a hibernáló kapszula nyitva vannak – az idősávon a jelölő az egyik kék mezőn van.

Hajts végre **zajdobást**. Ha felbukkan egy betolakodó ebben a helyiségben, akkor meghiúsul a beszállási kísérleted a hibernáló kapszulába.

Ha nem jelenik meg betolakodó, akkor távolítsd el a karakterfigurádat a játékból – biztonságban hibernálódottál. Mostantól nem vesz részt a játékban. A játék végén derül ki, hogy a karaktered túléli-e, vagy együtt pusztul el az űrhajóval.

Ha egy karakter hibernálódott, onnantól fogva nem változtatható meg a célállomás, és nem indítható el az önmegsemmisítés.

Nem szállhatasz be egy hibernáló kapszulába, ha jelen van bármilyen betolakodó a hibernatóriumban.

Bővebben – lásd A játék vége, 11. oldal.

A zajdobásokról bővebben – lásd Zajdobások, 15. oldal.

Megjegyzés: Nem hajthatasz végre semmilyen keresés akciót ebben a helyiségben.

Megjegyzés: Az űrhajó MI-ját úgy programozták, hogy védje a hibernálódott légénységi tagokat, és gátolja meg az életüket veszélyeztető manővereket.

MENTŐKABINOK

A játék elején minden mentőkabin le van zárva. A játék folyamán a játékosok kinyithatják a manuálisan (egyes eszközkártyák és helyiségakciók használatával), illetve a mentőkabinok automatikusan kinyílnak, amikor a játék során egy karakter meghal, vagy az önmegsemmisítés-jelölő elér egy sárga mezőt az önmegsemmisítés-sávon.

A mentőkabinok manuális kinyitására bővebben – lásd Nyílásfedél vezérlő rendszer, Helyiséglap, 25. oldal.

A mentőkabinok automatikus kinyitására bővebben – lásd Kritikus pillanatok a játékmenetben, 12. oldal.

Az önmegsemmisítésről bővebben – lásd Generátorház, Helyiséglap, 24. oldal.

Ha egy adott mentőkabin nyitott, a karakter beszállhat (egy **zajdobást** végrehajtva előtte) a hozzá tartozó evakuációs szekció helyiségen keresztül, ha nincs betolakodó és nincs üzemzavar-jelölő a helyiségben.

Az evakuációs szekciókról bővebben – lásd Helyiséglap, 24. oldal.

MIUTÁN BESZÁLLTÁL EGY MENTŐKABINBA, helyezd a karaktered figuráját a mentőkabinjelző két mezőjének egyikére.

Ezután eldöntheted, hogy azonnal elindítod a mentőkabint, vagy vársz (esetleg egy másik karakterre, aki szintén beszállna ugyanabba a kabinba, elfoglalva a másik mezőt).

HA AZONNAL ELINDÍTOD (vagy a következő forduló egyikében indítod el) – távolítsd el a karakterfigurádat és a mentőkabint a játékból. Mostantól nem vesz részt a játékban. Vajon győztesként fejezed be a játékot, vagy sem? Kiderül a játék végén a célok vizsgálata során.

A mentőkabinokban távozó minden egyes karaktert úgy kell tekinteni, hogy ők eljutnak a Földre.

Bővebben – lásd A játék vége, 11. oldal.

HA VÁRAKOZOL, akkor minden egyes játékosfázis során, az első köröd elején dönthetsz úgy, hogy elindítod a mentőkabint. Továbbá, ha szeretnéd, akkor akció végrehajtása nélkül szabadon elhagyhatod a mentőkabint – a köröd folyamán csak helyezd vissza a karakterfigurádat az elhagyni kívánt mentőkabinhoz tartozó evakuációs szekció helyiségbe. Ha azonban nem indítod el a mentőkabint a körödben, akkor az azt jelenti, hogy automatikusan passzolod ezt a fordulót.

Ha (míg itt várok) egy betolakodó tűnik fel ebben az evakuációs szekció helyiségben, a mentőkabinokban lévő összes karakter automatikusan visszatér abba az evakuációs szekció helyiségbe.

Amikor egy másik karakter beszáll ugyanabba a mentőkabinba, amelyikben te vagy, akkor azonnal elindíthatja a mentőkabint.

Megjegyzés: A nehéz tárgyak nem foglalnak karakter mezőt a mentőkabinban.



üres mentőkabin helyek



lezárt mentőkabinok



nyitott mentőkabinok

JÁTÉKMÓDOK

EGYSZEMÉLYES ÉS KOOPERATÍV MÓDOK



EGYSZEMÉLYES MÓD

Ez az extra játékmód a közösségi finanszírozás kampánya során került bele a játékba. Noha a **Nemesis** alapvetően fél-kooperatív játékként a legjobb, megpróbálható túlélni egyedül is.

Ez a mód egy saját különleges célpakkal rendelkezik – ezek a szóló/koop célok. A játék elején a normál célkártyák helyett ebből a pakliból húzz két kártyát.

Megjegyzés: Amikor bekövetkezik az első találkozás, akkor választanod kell a két célkártya között.

Fontos: Ebben a módban az egyes helyiségekben elérhető eszközök száma a felére csökken és felfelé kerekedik (ha a felfedezésjelző 1-2 eszközt mutat – akkor állítsd az eszközzámlálót 1-re, 3-4 esetén pedig 2-re).

A győzelemhez teljesítened kell a célokat és életben kell maradnod.

TELJESEN KOOPERATÍV MÓD

Ez az extra játékmód a közösségi finanszírozás kampánya során került bele a játékba. Azoknak a játékosoknak készült, akik a játéknak egy teljes egészében kooperatív változatával szeretnének játszani, melyben nem kell tartani a társaik árulásától.

Ez a mód egy saját különleges célpakkal rendelkezik – ezek a szóló/koop célok. A játék elején a normál célkártyák helyett ebből a pakliból kell minden játékosnak húznia egy kártyát.

A győzelemhez MINDEN célnak teljesülnie kell, és legalább 1 karakternek életben kell maradnia.

Megjegyzés: Ha egyetlen kártya igényli, hogy el legyen küldve a jel – ezt csak egy karakternek kell megtennie. Ha kettő vagy több kártya is igényli – akkor annyi karakternek kell elküldenie a jelet!

ÚJRAÉLSZTÉS: Ebben a teljesen kooperatív módban a sürgősségi szoba fel van szerelve egy különleges autodoki berendezéssel, amely lehetővé teszi, hogy a legénység újraélesszen halott személyt.

Amikor egy karakter meghal, egy másik karakter felveheti a holttestjelzőjét, és elviheti a működő sürgősségi szobába.

Egy karakter, akinek a legtöbb a sürgősségi szobában van, a forduló elején lehelyezi oda a karakterfiguráját. Minden könnyű sérülését el kell dobni, és minden súlyos sérülése be van kötözve.

Fontos: A sürgősségi szoba nem működik, ha betolakodó vagy üzemzavar-jelölő van rajta.

JÁTÉK BETOLAKODÓKÉNT



Ez a mód azzal a szándékkal készült, hogy az elsőként kiesett játékos a betolakodókat irányítva tovább játsszon. A benmaradó játékosok számára ezzel kissé nehezebbé válik a játék. Hangsúlyozzuk, hogy ez a mód opcionális.

Az a játékos, akinek a karaktere elsőként hal meg, megkapja az irányítást az űrhajót elárasztó betolakodók felett, amelyekkel levadászhatja a többi játékost.

FONTOS: Csak egyetlen játékos veszi át a betolakodók irányítását – az, aki elsőként veszíti el a karakterét. Ha egy időben két karakter hal meg, akkor az alacsonyabb sorszámú játékos kapja meg az irányítást.

ELŐKÉSZÍTÉS: A betolakodókat irányító játékos eltávolítja a néhai karaktere összes játékelemét a játékból. Megkeveri a különleges betolakodó-játékos akciopaklit, és maga elé helyezi.

Ezután a normál szabályoknak megfelelően fejazzék be az aktuális fordulót. Változások csak a következő játékosfázis elejétől következnek be.

FORDULÓ SORREND: JÁTÉKOSFÁZIS

1. Akciókártyák húzása – A betolakodó játékos felhúzza 3 kártyát. A kézikorlátja 4 kártya.

2. Kezdőjátékos-jelző – A betolakodó játékos kimarad ebből a lépésből (sohasem kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt).

3. Játékosok körei – A betolakodó játékos a köre végrehajtásához a normál játékos sorrendet követi, de csak **1 akció**t hajthat végre (kijátssza egy kártyát a kezéből) vagy passzolhat.

Amikor a betolakodó játékos passzol, akkor dönthet úgy, hogy megtart 1 kártyát a kezében, és a többit eldobja.

A köre során a betolakodó játékos az alábbi három mód egyikeként kijátszhat egy betolakodóakció-kártyát:

1) MOZGÁS – Mozgass át egy betolakodót egy olyan folyosón, melynek száma megegyezik a betolakodóakció-kártyára nyomtatott számmal.

Megjegyzés: Ha a betolakodó egy szervizfolyosóra mozog, akkor a normál szabályok szerint jár el.

2) TÁMADÁS – Válassz egy karakterrel azonos helyiségben tartózkodó betolakodót. A betolakodó a normál szabályokat követve megtámadja azt a karaktert, egyetlen eltéréssel: a betolakodó-játékos az ebben a körben kijátszott betolakodóakció-kártyán feltüntetett számmal megegyező számú betolakodótámadás-kártyát húz. Ezek közül kiválaszt 1-et, a többit pedig visszateszi a betolakodótámadás-pakli aljára.

3) HATÁS – Hajtsd végre a betolakodóakció-kártyán feltüntetett hatást.

ESEMÉNYFÁZIS

Csaknem a teljes eseményfázis kikerül a játékból, kivéve az idősavot és a tűzpusztítást.

IDŐSÁV: A normál szabályoknak megfelelően léptesd 1-gyel jobbra az időjelölőt és az önmegsemmisítés-jelölőt (ha aktív).

TŰZPUSZTÍTÁS: A normál szabályoknak megfelelően minden tűzjelölős helyiségben lévő betolakodó elszenvet 1 sebész.

Megjegyzés: Ebben a módban minden más lépés kimarad! Azaz:

– A betolakodók nem támadnak a forduló végén (de továbbra is végrehajtanak váratlan támadásokat a találkozások során, vagy amikor karakterek elmenekülnek betolakodókat tartalmazó helyiségekből).

– Az eseménykártyák nincsenek használatban, kivéve egyes betolakodó-játékos akciókártyák hatásainak eredményeként.

– Nincs betolakodószák-fejlődés lépés.

GYŐZELMI FELTÉTEL: A betolakodókat irányító játékos nem nyerheti meg teljesen a játékot. Az ő célja gondoskodni arról, hogy a többi játékos ne nyerjen. Végképp is, ha már egyszer veszítettél, akkor tegyél meg mindent, hogy a többiek is ugyanígy járjanak!

A TÁBLA MÁSIK OLDALA



Ez a másik űrhajó alaprajz a közösségi finanszírozás kampánya során került bele a játékba.

A tábla másik oldalán található. Noha normál űrhajó táblaként is használható, elsősorban a kampány játékhoz készült. Bármelyik játékmódban használható, de érdemes megjegyezni, hogy ezen az űrhajón nehezebb a túlélés.

Ennek az űrhajó alaprajznak az egyik jellegzetessége, hogy két szervizfolyosó-rendszere van. A szokásos módon működnek, de nem kapcsolódnak egymáshoz (a „vörös” szervizfolyosókra helyezett zajjelölőnek nincs köze a „kék” szervizfolyosókhoz).

Másik jellegzetessége, hogy egyes helyiségek folyosópárokhoz kapcsolódnak más helyiségekhez. Ezek különálló folyosók, tehát az egyik folyosóra ráhelyezett zárt ajtóknak nincs hatása a másik folyosóra.

A játék előkészületei során az „A” és a „B” evakuációs szekciót képpel felfelé helyezték a fenti térkép kijelölt helyeire. Helyezték egy-egy képpel lefelé fordított felfedezésjelzőt a két szekcióra (amikor egy karakter első alkalommal lép be ezekbe a helyiségekbe, végrehajtja a normál felfedezési eljárást).



SZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ

FORDULÓ SORREND

I: JÁTÉKOSFÁZIS:

- 1) **Húzzatok akciókártyákat**, hogy **5 legyen** a kezetekben.
- 2) A **kezdőjátékos-jelzőt** át kell adni a bal oldali játékosnak.
- 3) **Játékosok körei.** Az órájással megegyező irányban minden játékos végrehajt:

- 2 akciót,
- VAGY 1 akciót és passzol,
- VAGY passzol.

Ezt mindaddig ismételjétek, amíg mindenki nem passzolt. Ha egy játékos passzolt, nem vesz részt a forduló további köreiben.

II: ESEMÉNYFÁZIS:

- 4) Léptessétek az **időjelölőt** az időszávon. Léptessétek az **önmegsemmisítés-jelölőt** a sávján, ha aktív.
- 5) **Betolakodó-támadás.**
- 6) **Tűzpusztítás.**
- 7) 1 **eseménykártya** végrehajtása:
 - **Betolakodó-mozgás.**
 - **Eseményhatás.**
- 8) **Betolakodózsák-fejlődés:** húzzatok 1 jelzőt és rendezzétek a hatását.

JÁTÉKMENTES ÉS KRITIKUS PILLANATOK

ELSŐ TALÁLKOZÁS

Amikor az első betolakodó (bármelyik típusú) megjelenik a táblán, minden játékosnak ki kell választania 1 célt, a másikat pedig képpel lefelé eldobja.

ELSŐ HALOTT KARAKTER

Az első karakter (bármelyik játékosé) halála után minden mentőkabin automatikusan kinyílik.

Opcionálisan az első halott karakter betolakodóként tovább játszhat.

IDŐSÁV

Amikor az időszáv eléri bármelyik **kék** mezőt, a hibernáló kapszulák kinyílnak.

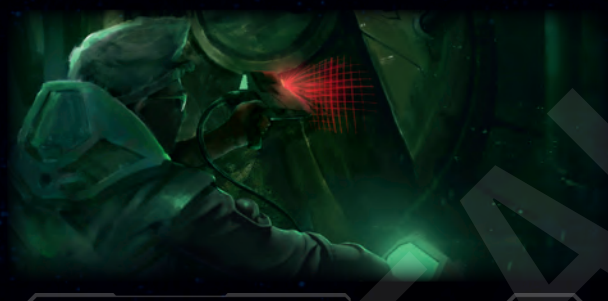
ÖNMEGSEMMISÍTÉS

Amikor az önmegsemmisítés-sáv eléri bármelyik **sárga** mezőt, a mentőkabinok automatikusan kinyílnak.

FELFEDEZÉS

Amikor belépsz egy felfedezetlen (képpel lefelé lévő) helyiségbe:

- 1) Fordítsd át (képpel felfelé) a helyiséglapkát.
- 2) Fedd fel a **felfedezésjelzőjét** és rendezd a hatását. Egyes hatások eltörölhetik a 3. lépést.
- 3) Ha nincs senki a helyiségben, akkor hajts végre egy **zajdobást**.



AKCIÓK

Egyetlen fertőzöttségkártyát sem dobhatsz el egy akció költségének megfizetéséhez.

ALAPAKCIÓK

Dobd el 1 akciókártyát a kezedből, hogy végrehajts 1 alapakciót.
Dobd el 2 kártyát egy óvatos mozgásakció végrehajtásához.

AKCIÓKÁRTYÁK

Dobd el a végrehajtani kívánt akció kártyáját, és fizesd meg a költségét úgy, hogy eldobsz szükséges számú további akciókártyát.

HELYISÉGAKCIÓK

Dobd el 2 akciókártyát a kezedből, hogy végrehajts egy helyiségakciót. Üzemzavar-jelölős helyiségekben nem hajtható végre.

ESZKÖZAKCIÓ

Dobd el a szükséges számú akciókártyát a kezedből, hogy végrehajts egy eszközakciót.

Egyes eszközöket (az egyszer használhatókat) szintén el kell dobni az akció után.

ESZKÖZÖK ÉS TÁRGYAK

ESZKÖZÖK

A normál eszközök a készletedbe kerülnek, tehát csak te tudod, hogy pontosan mit találtál.

KÜLDETÉSESZKÖZÖK

A játék elején ezek a kártyák nem eszközök, hanem küldetések (a vízszintes oldalukkal felfelé).

Ezeket a megadott küldetés teljesítésével aktiválhatod.

NEHÉZ ESZKÖZÖK

Legfeljebb 2 nehéz eszközt vihetsz magaddal, egyet-egyét a két kézhelyeden.

Ha lecserélnél egy magaddal vitt nehéz eszközt egy másikkal, akkor egyszerűen csak rakd le.

TÁRGYAK

Betolakodótojás, betolakodótetem, karakterholttest.

A betolakodó gyengeségek kutatásához szükségesek.

Mindegyik egy kézhelyet foglal, egy nehéz eszközhöz hasonlóan.

Amikor egy ilyen leraksz, helyezd a jelzőjét a tartózkodási helyiségbe.

HARC

Mindig harcban állsz, ha betolakodóval azonos helyiségben vagy.

LÖVÉS (KÖLTSÉGE 1):

- 1) Válassz egy **fegyvert** és egy **célpontot**.
- 2) Dobd el a választott fegyver egy **lőszerjelzőjét**.
- 3) **Dobd el egy harckockával.**
 - Ha **találatot érsz el**, helyezz le sebzésjelzőket, majd húzz egy **betolakodótámadás-kártyát** és **vizsgáld meg a sebzésátást**.

KÖZELHARCI TÁMADÁS (KÖLTSÉGE 1):

- 1) Húzz 1 fertőzöttségkártyát.
- 2) Válassz egy **célpontot**.
- 3) **Dobd el egy harckockával** (a 2 találat eredmény 1 találatnak minősül).
 - Ha **találatot érsz el**, helyezz le sebzésjelzőt, majd húzz egy **betolakodótámadás-kártyát** és **vizsgáld meg a sebzésátást**.
 - Ha **elvéted**, akkor a betolakodó **1 súlyos sérülést** okoz neked.

MENEKÜLÉS (KÜLÖNLEGES MOZGÁSAKCIÓ, KÖLTSÉGE 1):

- 1) **Válassz egy szomszédos helyiséget**, ahová át akarsz mozogni.
- 2) Húzz egy **betolakodótámadás-kártyát** és hajtsd végre:
 - Ha **meghalsz**, helyezz egy **karakterholttest-jelzőt** a tartózkodási helyiségedbe.
 - Ha **túléled**, akkor **átmozgatsz**. A mozgást a szokásos módon rendezd (új helyiség felfedezése, zajdobás, stb.).

BETOLAKODÓ-TÁMADÁS

- 1) **Válaszd ki a célpont karaktert** (akinek a legkevesebb kártya van a kezében).
- 2) Húzz egy **betolakodótámadás-kártyát** és hajtsd végre:
 - Ha bármelyik **betolakodószimbólum** megfelel a támadó betolakodó típusának, akkor a támadás sikeres. Hajtsd végre a kártya hatását.
 - Ha nincs egyező szimbólum a kártyán, akkor a támadás nem sikerült.

BETOLAKODÓSZIMBÓLUMOK:

- LÁRVA
- KÚSZÓ
- FELNŐTT
- ŐRZŐ
- KIRÁLYNŐ