

PŘÍPRAVA HRY PRO POSTAVY



AGENTKA

Začíná v APARTMÁ.

Počáteční vybavení: 3 ×



ASTROŠIMPANZ

Začíná v KUCHYNI.



BOTANIK

Začíná v HYDROPONICE.

ADĚLKA začíná v HYDROPONICE.



Žeton „Nakrm mě!“ umístěte vedle HYDROPONIKY.

NAKRM MĚ!
Pokud vlastníte , můžete jako akci vyřazeného ve stejné sekci. Každý přístroj upuští věštiny jím vlastněné předměty. Jeho figurku umístěte na kartu Botanika.



CIZINEC

Začíná v NANOTOVÁRNĚ.



ČERNÁ PASAŽÉRKA

Začíná na kartě postavy.



DIGITÁLNÍ ASISTENT

Do společné zásoby umístěte žetony .

Umístěte žetony „Hlavní počítač“ a „Lockdown“.

Lockdown
Přijďte, odstraňte nebo přesuňte na libovolný chodbě. Odstraňte tento žeton, jakmile je zahájena evakuace.

HLAVNÍ POČITAČ
 Ovládací panel
 Výroba



DOKTORKA

Začíná v PŘÍROVNÉM UZLU.

Počáteční vybavení:

Má 2 karty identity.



DRONY

#4 začíná ve FYZIKÁLNÍ LABORATOŘI, #6 začíná v OKOLNÍM VESMÍRU.

Počáteční vybavení: + (integrální)

Umístěte žeton „Dálkové ovládání“.

Dálkové ovládání
Provedte jednu akci s libovolným živým DRONEM.



INSPEKTOR

Začíná v CHEMICKÉ LABORATOŘI.

Otočte únikový modul BRYKS na stranu INSPEKTORŮV RAKETOPLÁN.



INŽENÝR

Začíná v KOMUNIKAČNÍ MÍSTNOSTI.

Umístěte žeton „Reaktor“.

REAKTOR
Nelze jej pomocí . Pokud je umístěte do REAKTORU a všech sousedních sekcí.



KASKADÉRKA

Začíná v ŠATNĚ.

Do FYZIKÁLNÍ LABORATOŘE umístěte .

Odlet na raketových křídlech
Pokud vlastníte , přesuňte se do mezofény a jste . Musí vlastníč také .

Do OKOLNÍHO VESMÍRU umístěte žeton „Odlet na raketových křídlech“.



KRYOSPÁČKA

Začíná v KRYOLABORATOŘI.

Začíná vyřazená.

Počáteční vybavení: (integrální)



KYBORG

Začíná v KRYOLABORATOŘI.



Úrovně obtížnosti postav

- začátečník
- pokročilý
- expert


ZKÁZA NA ŠRBITĚ





MEDIK

Začíná v ZÁDOVÉM UZLU.

Umístěte Medikův ukazatel () vedle karty postavy.



MIKROBIOLOŽKA

Začíná ve FYZIKÁLNÍ LABORATOŘI.


Začíná kontaminovaná.



MILIARDÁŘ

Začíná v APARTMÁ.


Fufík začíná v BEZPEČNOSTNÍ STANICI.

Počáteční vybavení: 3 × 



OPRAVÁŘKA

Začíná v 3D TISKÁRNĚ.

Počáteční vybavení: 






Vedle PŘÍROVNÝCH PŘECHODOVÝCH KOMOR umístěte ROBOTICKÉ RAMENO.



PIRÁTKA

Začíná v OKOLNÍM VESMÍRU.


Počáteční vybavení:  +  + 

Umístěte žeton „Záchraná loď“.





PLUKOVNÍK

Začíná v BEZPEČNOSTNÍ STANICI.

Počáteční vybavení: 




Vedle UBIKACÍ umístěte NOUZOVÝ ÚNIKOVÝ MODUL, do něj umístěte  a na chodbu vedoucí k němu .



PORADCE


Začíná v TERAPEUTICKÉ ZAHRADĚ.

Vedle TERAPEUTICKÉ ZAHRADY umístěte ARCHIV a na chodbu vedoucí k němu umístěte .



PRÁVNÍK

Začíná v ZÁDOVÉM UZLU.

Do společné zásoby umístěte žetony .

Otočte únikové moduly ALCATRAZ, HOUDINI a McQUEEN.



SPOLEČNÍK

Začíná ve SPOLEČENSKÉ MÍSTNOSTI.



TELEPATICKÁ KRYSA

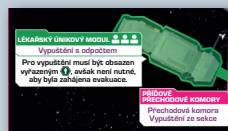
Začíná v BIOLABORATOŘI.

Začíná kontaminovaná.



VELITELKA STANICE

Začíná v TERAPEUTICKÉ ZAHRADĚ.



Vedle PŘÍROVNÝCH PŘECHODOVÝCH KOMOR umístěte LÉKAŘSKÝ ÚNIKOVÝ MODUL.



VYHNANEC

Začíná v KOMUNIKAČNÍ MÍSTNOSTI.

