

N E M E S I S L O C K D O W N

v. 1.1

by Bad_Elvis



rebel

Приветствуя, друг-настольщик!

Уже несколько лет я делаю для русскоговорящих настольщиков качественные переводы правил и прочих игровых компонентов, чтобы можно было наслаждаться хорошими играми!

Я стараюсь делать хороший перевод и вкладываю душу в свою работу.

Это требует много времени, а также некоторых денежных вложений.

Ваша ежемесячная поддержка поможет мне и даст понять, что моя работа для русскоговорящих настольщиков действительно востребована и необходима.

Станьте частью моего сообщества на Boosty, ведь только там всегда будут доступны самые актуальные и свежие версии моих работ!

boosty.to/bad_elvis



Спасибо!



С уважением к нашему общему хобби, Bad_Elvis.

Рад буду видеть в моем сообществе ВКонтакте, посвященному покрасу миниатюр:

vk.com/please_paint

Очень дружелюбно и доступно научу покраске миниатюр для настольных игр и варгеймов!

Расскажу теорию, помогу с практикой, дам подробные рекомендации и советы по закупке материалов, отвечу на все интересующие вопросы. Расскажу про кисти, краски, лаки, грунт и необходимые инструменты. Обучение и консультирование возможно как удаленно, так и очно (в Москве). Могу приехать и помочь с практикой, могу сопроводить в магазин для закупки материалов и инструментов.

Не стесняйся обращаться!

СОЗДАТЕЛИ

АВТОР ИГРЫ: Adam Kwapiński.

РАЗРАБОТКА: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach.

ТЕСТИРОВАНИЕ: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Adrian Krawczyk, Krzysztof Belczyk, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki, Wojciech Sujka, Filip Tomaszewski.

НАПИСАНИЕ ПРАВИЛ: Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, William Dovan, Michał Oracz.

ХУДОЖНИКИ: Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Michał Peitsch

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Adrian Radziun, Klaudia Wójcik.

DTP: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Andrzej Półtoranos.

3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziolkowski.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: Marcin Świerkot.

БЛАГОДАРНОСТЬ: Ken Cunningham, Jordan Luminais, а также всем спонсорам Kickstarter, которые помогли нам издать игру. Спасибо всем, кто тестировал эту игру в течение многих лет ее создания, и всем, кто присоединился к нам для «слепого» тестирования и тестирования в Table Top Simulator.

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: Paweł Samborski.

КОРРЕКТОРЫ: Dan Morley, William Dovan and Katarzyna Kaszorek.

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК: Bad_Elvis.

БЛАГОДАРНОСТЬ ЗА ПОМОЩЬ В ПОДГОТОВКЕ ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК:

Александр Иванов, Снежный Лис, Игорь Бахарев.

ОБЗОР ИГРЫ

«Немезис: Локдаун» — это полу-кооперативная игра, в которой вы и другие игроки должны выжить в секретном Марсианском Комплексе, зараженном враждебными организмами. Чтобы победить, вам нужно будет достигнуть одной из двух Целей, поставленных перед вами в начале игры, и дождаться прибытия Группы Быстрого Реагирования. Будет немало испытаний: полчища враждебных инопланетных Ночных охотников, постоянно истощающиеся источники Энергии, другие игроки, а иногда и просто жестокая судьба. Игровой процесс «Немезис: Локдаун» насыщен кинематографическими моментами, которые, по нашему мнению, будут вознаграждать вас каждый раз, когда ваши продуманные планы будут рушиться.

ВСТУПЛЕНИЕ

Эта предыстория призвана ознакомить вас с ходом обычной игровой партии и упростить понимание основных правил «Немезис: Локдаун». Мы надеемся, что эта предыстория сделает чтение правил проще и приятнее, и что после нескольких партий в «Немезис: Локдаун» вы будете рассказывать свои собственные истории!

Она проснулась, захлебываясь от жидкости в своей камеры гибернации, в тот момент, когда ее нервно тащили три человеческих силуэта в полном защитном снаряжении. Нерешительные движения ее спасителей и страх в их глазах, едва различимый за туманными забралами, подтвердили то, что она уже знала.

Прежде чем она снова провалилась в небытие, ее взгляд успел метнуться к соседней камере. Внутри было одно из тех существ, которые уничтожили ее корабль...

Она была не в силах даже закричать... Слишком измучена. Тьма поглотила ее...

Но крики боли и страха раздались позже, когда она оказалась заперта в темной камере в глубинах объекта BSL-4 где-то на Марсе. Тогда она и поняла, что больше никогда уже не вернется домой. У нее даже не было возможности оплакать друзей, погибших на ее корабле. Не было никакой возможности преодолеть свои кошмары, полные клыков и внутренностей инопланетных тварей. В течение первой недели заточения она все еще питала слабую надежду, что это обычный карантин, и что однажды ее выпустят обратно к свету и нормальной жизни. Но по мере того, как проходило все больше и больше времени, подозрения все сильнее укоренялись в ее мыслях. Для внешнего мира она уже была мертва – всего лишь одна из шести жертв какой-то промышленной аварии, всего лишь часть эксперимента бездушных корпораций.

Теперь она сама стала инопланетной угрозой. Они обращались с ней точно так же, как и с существами, привезенными с ее корабля, – с той же осторожностью и с тем же отсутствием сочувствия. Хирургические операции и биопсии не причинили ей и половины той боли, которое причиняло осознание того факта, что в их глазах она больше не была человеком. Для своих тюремщиков она была лишь переносчиком опасного патогена, объектом наблюдения.

Через некоторое время, тайком, по ночам, она начала изготавливать заточку из металлического плоского бруса. Она также запоминала последовательность шагов за пределами своей камеры и подслушивала обрывки разговоров, по крупицам создавая у себя в голове карту Комплекса.

Где-то, в других камерах, инопланетные существа делали то же самое. Только они были намного быстрее... Однажды в Комплексе взревели сирены. Раздалась стрельба. Крики. Повторяющееся автоматическое оповещение подтверждало ее худшие опасения: Комплекс теперь был заблокирован.

Во второй раз выживать было легче. С помощью заточки она вскрыла дверную панель и сбежала из своей камеры. Другие люди на этом Уровне были мертвые, однако это вовсе не означало, что она была одна. Отвратительные звуки чавканья в темноте и характерный клекот были слишком знакомы. Энергия в Комплексе заканчивалась – кто-то или что-то повредило генераторы. Тусклое мигающее аварийное освещение придавало видам опустевших коридоров дополнительный сюрреалистический оттенок.

Она улыбнулась.

В отличие от работников Комплекса, она обладала практическими знаниями об этих существах. Ее движения были тихими, осторожными, и она часто останавливалась, чтобы прислушаться к любым звукам в коридорах и помещениях вокруг нее. Это был единственный способ узнать, где затаились инопланетяне. Горький опыт научил ее ориентироваться в первую очередь на слух, ведь если ты видишь эту тварь перед собой, то скорее всего это последнее, что ты видишь в своей жизни.

Вскоре она добралась до Лифтового холла. Здесь не было Энергии, но это не было проблемой для того, кто восемь лет отслужил на разваливающемся шахтерском корабле. Она перенаправила резервное питание к лифту. Весь Уровень позади нее мгновенно погрузился в кромешную тьму. Вдалеке раздался и мгновенно стих крик какого-то бедолаги. Она знала, что лучше не обращать на это внимание.

На верхнем Уровне все еще была Энергия. Повторяющееся Аварийное оповещение теперь предупреждало о неминуемом самоуничтожении Комплекса. Она осторожно завернула за угол отсека Связи и в тот же момент замерла как вкопанная. Кто-то сидел на корточках за консолью перед ней. Находясь в пленах, в камере, она часто фантазировала о тех увечьях, которые хотела бы нанести своим тюремщикам... Она сделала шаг вперед, поднимая свое импровизированное оружие. Но это был всего лишь пожилой мужчина, напуганный до безумия. И, судя по его замызганному комбинезону, он был всего лишь Уборщиком.

Они решили держаться вместе – заключенный и подметальщик полов. Она знала как выживать, а он знал куда следует идти. Он рассказал ей о Системе Отправки Грузов, используемой для отправки и приема грузовых контейнеров. Они могли бы использовать эту систему, чтобы покинуть это ужасное место. Он кивнул и согласился отвести ее туда.

На этом Уровне существ было больше, даже несмотря на обилие света, который они, казалось, ненавидели. Рядом с неуклюжим мужчиной ей было гораздо труднее избегать внимания. Твари,казалось, почти тянулись к нему, как будто его запах привлекал их. Однако она не чувствовала ничего необычного.

Два раза им приходилось спасаться бегством. Однажды им пришлось сражаться, стреляя в одно из существ из Гвоздомета, прежде чем оно замедлилось достаточно, чтобы она вонзила заточку глубоко в его череп. Она не стала задерживаться, чтобы забрать свой клинок, хотя уже и привыкла к нему. Теперь у нее был новый компаньон. Было спокойней от осознания, что кто-то был у тебя за спиной, пусть даже такой неуклюжий. Уборщик почти начал ей нравиться. В конце концов, они оба смогли выжить до сих пор.

Вместе они добрались до двери отсека Управления СОГ – куска бронированной стали, уже поцарапанной острыми как бритва когтями.

«Дверь обесточена», – сказал ее спутник, нажимая на кнопку. «Ты можешь что-нибудь с этим сделать?»

Не говоря ни слова, она начала разбирать панель. Одного взгляда на зеленые огоньки на плате было достаточно, чтобы ее сердце бешено заколотилось. Она отпрыгнула назад, но было уже поздно. Что-то тяжелое ударило ее по голове, и она рухнула на пол. Уборщик воспользовался моментом, чтобы открыть дверь правильной кнопкой и проскочить внутрь. Дверь за ним закрылась.

«Мне очень жаль!», – его голос звучал гулко через бронированное стекло. «Видишь ли, я знаю план на случай чрезвычайной ситуации. Я видел, как один из менеджеров отправил код «Желтый» в штаб-квартиру. Скоро сюда прибудет Группа Быстрого Реагирования. У них приказ уничтожить Комплекс и спасти того, у кого при себе будет Объект».

Он достал что-то из-за пазухи комбинезона. Ее взгляд все еще был затуманен от удара, но она узнала этот Объект. Это было Яйцо одного из этих существ, все еще покрытое слизью... Так вот почему твари словно тянулись к нему!

Отходя от двери, она улыбнулась. Она знала, что корпорация использует одни и те же коды на случай непредвиденных обстоятельств на всех своих кораблях и базах. Коды были секретными, однако она знала, что когда штаб-квартира хотела устраниć всех, кроме самых важных руководителей, они использовали код «Синий». Именно этот код ее бывший капитан отправил с их корабля, прежде чем попытался сбежать.

Невозможно было точно сказать, что означал код «Желтый». Лучше было подготовиться к худшему сценарию. На мгновение она почувствовала искушение вернуться в Изолятор. С его толстыми стенами и дверями он мог бы стать убежищем, защищенным от всех угроз. Но был и другой вариант – из разговоров между охранниками она знала, что на территории Комплекса есть и другие строения, до которых можно добраться только на Марсоходе, припаркованном у Главного шлюза.

Чтобы быстрее добраться до ворот, она поползла по одному из Технических коридоров, стараясь не думать о том, что произойдет, если она встретит пришельца в замкнутом пространстве.

К счастью, Марсоход был на месте. Она начала загружать в него все свои скромные припасы, как вдруг внезапная стрельба заставила ее спрятаться за укрытием. Одинокий Охранник ковылял к ней, отстреливаясь из раскаленной штурмовой винтовки от кого-то, стремительно приближающегося по коридору. Она насчитала по крайней мере, два или три силуэта пришельцев. Охранник сумел добраться до Марсохода и запрыгнул на водительское сиденье, оставляя обильные пятна крови на белых панелях машины. Сначала она хотела выскочить из своего укрытия и присоединиться к Охраннику, но одного взгляда на глубокие порезы на его спине и боках было достаточно, чтобы понять, что с таким количеством ран он был обречен на заражение. Находиться рядом с ним было бы слишком рискованно.

Колеса Марсохода закрутились, и он поехал в направлении Бункера, очертания которого еле-еле вырисовывались в красной марсианской песчаной буре.

Что еще хуже, вместо того, чтобы уйти, твари начали обнюхивать все вокруг. Они знали, что она была близко. Она схватила тяжелый Гаечный ключ и приготовилась к бою.

Нет!

Она заглушила в себе паническую атаку. Однажды она выжила и знала, что сможет сделать это снова. Она незамедлительно воссоздала у себя в памяти карту всего верхнего Уровня. С разбросанным по Комплексу защитным снаряжением, рулоном Изоленты и дополнительными кислородными баллонами она могла бы изготовить Защитный скафандр, который позволил бы ей покинуть это проклятое место пешком.

Она уже собиралась пойти вперед, когда внезапное движение воздуха за спиной встревожило ее. Она обернулась. В темном углу комнаты огромная фигура медленно опустилась на пол. Голова твари, похожей на летучую мышь, была в три раза больше человеческой.

С ужасом она поняла, что на Немезисе эти существа так и не достигли своей окончательной формы – той, которую она теперь могла видеть перед собой.

Действительно ли эта тварь такая быстрая, какой кажется? Она собиралась это выяснить.

ОТ АВТОРА

Процесс создания новой части такой успешной игры, как «Немезис» просто не мог быть легким. Однако, делать это в сложных условиях пандемии – это совсем другое дело. Вот почему я очень благодарен, что мне не пришлось идти по этому пути в одиночку. Команда Awaken Realms, как обычно, приняла вызов и, несмотря на неопределенности вокруг нас, приложила максимум усилий, чтобы мы могли создать игру, которая, надеюсь, соответствует всем вашим ожиданиям.

Я хотел бы особенно поблагодарить Marcin Świerkot. Ему удалось добиться идеального баланса: как мой изобретатель, он был достаточно любезен, чтобы дать мне окончательное решение о том, должна ли «Немезис: Локдаун» дойти до релиза. С другой стороны, как мой друг, он помог мне преодолеть мои сомнения и страхи относительно этого проекта и убедил меня довести его до конца. Честно говоря, я думаю, что очень немногие люди могли бы действовать таким образом иправляться с обеими ролями так изящно, как он.

Наконец, я хотел бы поблагодарить всех игроков, которые провели бесчисленные часы на борту Немезиса. Ваша радость, которой вы делитесь онлайн – это топливо, которое движет мной как создателем, а бесчисленные смерти ваших игровых персонажей согревают мое сердце. Я надеюсь, что «Немезис: Локдаун» также принесет вам немало ярких эмоций.

Всем руководителям исследовательских комплексов Корпорации!

После последнего инцидента, когда уведомление о необходимости обслужить лифт вызвало уничтожение всей лаборатории, Советом Директоров принято решение утвердить унифицированный список Кодов реагирования на инциденты. Данные Коды реагирования являются секретными – не сообщайте их другим работникам!

КОД «ЗЕЛЕНЫЙ» – используется в том случае, если вы хотите оставить в живых ВЕСЬ персонал вашего учреждения. Группе Быстрого Реагирования будет выдано предписание безопасно эвакуировать весь персонал. Вы будете нести ответственность за любую утечку информации, вызванную неправильным использованием этого кода.

КОД «ЖЕЛТЫЙ» – используется в том случае, если вы хотите оставить в живых только самый важный научный персонал учреждения и испытуемых. Группе Быстрого Реагирования будет выдано предписание ликвидировать всех, за исключением тех, кто обладает научными знаниями о ходе экспериментов. Вы будете нести ответственность за потери среди руководящего персонала учреждения.

КОД «СИНИЙ» – используется в том случае, если вы хотите оставить в живых только самый важный руководящий персонал учреждения. Группе Быстрого Реагирования будет выдано предписание ликвидировать всех, за исключением тех, кто в установленный срок подал надлежащие формы отчетов. Вы будете нести ответственность за потери среди научного персонала учреждения.

КОД «СЕРЫЙ» – используется для предотвращения распространения утечек образцов и данных на другие объекты. Орбитальная система обороны будет уничтожать все контейнеры СОГ, отправляющиеся с этого объекта в любые другие пункты назначения. Вы будете нести ответственность за сбои в работе логистической системы учреждения.

КОД «КРАСНЫЙ» – используется только при полной потере контроля над ходом экспериментов. Группе Быстрого Реагирования будет выдано предписание ликвидировать все результаты исследования и всех испытуемых. Вы будете нести ответственность за срыв исследовательской программы и репутационные потери корпорации перед акционерами.

ВАЖНО: При игре с Ночными охотниками считайте термин «Пришелец» эквивалентным термину «Ночной охотник».

ИСТОРИЯ ВЕРСИЙ ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК

v. 1.0 – сделаны перевод и верстка книги правил. Исправлены некоторые опечатки оригинального текста. По тексту добавлены некоторые уточнения и формулировки из официальных FAQ к основной игре «Немезис», а также из ответов разработчиков к данной игре. Конкретизированы ссылки на различные разделы для более удобной навигации по буклету. В раздел «Игра Персонажами из основной игры «Немезис»» добавлена информация о Персонажах из дополнения «Последствия» и Медике. В конце буклета традиционно добавлена расширенная авторская памятка. Изменен художественный текст, относящийся к описанию Кодов реагирования, для того, чтобы соответствовать по смыслу жетонам, входящим в финальную версию игры (в официальной релизной версии художественный текст описывает свойства жетонов Кодов реагирования из раннего прототипа игры). В разделе «Описание отсеков» все отсеки расставлены в порядке русского алфавита и добавлен, для удобства, подраздел «Области с дополнительными условиями». Наименования этапов игры (фаза, ход, раунд) соответствуют терминологии буклета правил основной игры «Немезис» в переводе от Bad_Elvis.

v. 1.1 – исправлены стилистические и орфографические ошибки. Добавлена информация и скорректирован текст в соответствии с официальным FAQ от 25.03.2022. Термин «Склад» заменен на «Хранилище».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: **ШАГИ 1-14. ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ**

1) Разместите **игровое поле** на столе. Используйте основную сторону игрового поля, как показано на изображении.

Примечание: Основная сторона игрового поля обозначена красным символом в верхнем левом углу.

2) Поместите **следующие тайлы отсеков** в соответствующие области игрового поля, как показано на изображении на стр. 8.

A) Изолятор (поместите стороной без информации о Действии отсека);

B) Хранилище;

C) Резервный Источник питания;

3) Перетасуйте все **тайлы отсеков с символом «2»**, не смотря на их лицевые стороны, и поместите по одному случайному тайлу на каждую область игрового поля, обозначенную цифрой «2».

Уберите оставшиеся тайлы отсеков «2» в коробку.

Примечание: Вы не будете использовать все доступные отсеки «2» для каждой игры, поскольку тайлов больше, чем предназначенных для них мест. Игроки никогда точно не знают, какие отсеки окажутся в Комплексе.

Примечание: Убрав любые компоненты обратно в коробку, избегайте просмотра содержимого их лицевых сторон.

4) Аналогичным образом поместите все **тайлы отсеков с символом «1»** на каждую область игрового поля, обозначенную цифрой «1».

5) Возьмите **жетоны Разведки (подземные)**, перемешайте их (не смотря на их лицевые стороны) и поместите по одному случайному жетону на каждый тайл неразведенного отсека на игровом поле.

Уберите оставшиеся жетоны Разведки в коробку.

Примечание: В «Немезис: Локдаун» есть два типа жетонов Разведки: подземные и наземные. Наземные жетоны используются только с альтернативной стороной игрового поля.

Подробнее об альтернативной стороне игрового поля – см. стр. 71.

6) Поместите на игровое поле следующие жетоны, как показано на изображении: **Лифт, Главные ворота и Марсоход**.

7) Перемешайте и поместите случайным образом **жетоны Энергии** – 3 в области Уровней и 1 на жетон Лифта. Жетоны с номерами «1» и «2» должны быть помещены синей стороной вверх, а жетоны с номерами «3» и «4» – красной стороной вверх. Синяя сторона жетона Энергии означает, что на этом Уровне есть Энергия.

Подробнее об Энергии – см. стр. 52.

8) Возьмите **жетоны Системы Отправки Грузов** (далее – СОГ), перемешайте их (не смотря на их лицевые стороны) и поместите по одному случайному жетону на каждую специальную область трека Времени.

Уберите оставшиеся жетоны СОГ в коробку.

9) Возьмите **планшет Лаборатории** и разместите его рядом с игровым полем. Поместите в соответствующие области:

- 5 жетонов **Яиц Пришельцев** в область «Гнездо»;
- 3 случайные **карты Уязвимостей**. Вскройте крайнюю левую карту, а остальные (не смотря на их лицевые стороны) поместите лицевой стороной вниз.

Уберите оставшиеся карты Уязвимостей в коробку.

ИЗМЕНЕНИЯ: В отличие от основной игры «Немезис», в «Немезис: Локдаун» первая карта Уязвимости уже исследована с самого начала игры. Однако её свойство не может быть использовано до тех пор, пока игроки не исследуют Объект или не выберут спасшегося с Немезиса в качестве одного из игровых Персонажей.

Подробнее об Уязвимостях – см. стр. 51.

10) Возьмите **мешок Пришельцев** и поместите в него следующие **жетоны Пришельцев**: 1 пустой жетон, 4 Личинки, 1 Ползун, 1 Королева, 3 Трутня.

Добавьте дополнительно по 1 жетону Трутня за каждого игрока, участвующего в игре.

Остальные жетоны Пришельцев поместите рядом с игровым полем — они понадобятся во время игры.

Поместите **жетоны Останков Пришельцев** рядом с игровым полем — они обозначают убитых Пришельцев.

11) Перетасуйте и поместите возле игрового поля лицевой стороной вниз следующие колоды карт: 3 колоды **Предметов** (рассортированы по цветам), **Событий Ночных охотников**, **Атаки Ночных охотников**, **Заражения** и **Тяжелых Ран**.

Перетасуйте колоду карт **Действий Компьютера** и поместите ее в соответствующую область игрового поля. Вскройте верхнюю карту этой колоды. Если была вскрыта карта «Блокировка», вскройте следующую карту и замешайте карту «Блокировка» обратно в колоду.

Поместите колоду **Создаваемых Предметов** рядом с тремя колодами Предметов.

Поместите **Сканер** рядом с колодой Заражения.

12) Поместите прочие жетоны и кубики рядом с игровым полем:

- **Жетоны Пожара;**
- **Жетоны Неисправности;**
- **Жетоны Шума;**
- **Жетоны Патронов / Травм;**
- **Жетоны Состояний** (используются для обозначения Легких ран / Слизи / Сигнала);
- **Жетоны Дверей;**
- **Жетоны Трупов Персонажей;**
- **2 кубика Боя;**
- **2 кубика Шума;**
- **2 кубика Преимущества;**
- **Жетон Первого игрока.**

13) Поместите следующие жетоны рядом с игровым полем: **жетон Аварийного оповещения**, **жетон Самоуничтожения** и **жетон Вентиляции**. Они могут быть использованы во время игры.

14) Поместите **жетон Времени** неактивной (красной) стороной вверх на 15-ое (зеленое) деление трека Времени.



17) Уберите из обоих колод Целей (Корпоративных и Личных) все карты, на которых указано большее количество игроков чем участвует в игре.

Перетасуйте эти две колоды отдельно и раздайте каждому игроку по 1 карте из каждой колоды. Каждый игрок должен хранить содержимое карт Целей в тайне!

Уберите оставшиеся карты Целей в коробку.

Когда какой-либо из Персонажей впервые столкнется с Пришельцем, вам придется выбрать одну из двух Целей, которой вы хотите достичь для победы в игре, а другую карту необходимо будетбросить.

Подробнее о Первом Контакте – см. стр. 14.

Подсказка: Есть причина, по которой игроки получают свои Цели прежде чем выберут Персонажей! Ведь зная свои цели, вы можете выбрать Персонажа, который имеет большие шансов ее достичь.

18) Перемешайте жетоны Кодов реагирования и раздайте по 1 каждому игроку. Каждый игрок должен хранить содержимое своих жетонов Кодов реагирования в тайне от других игроков!

Если в игре принимают участие 2 игрока, раздайте каждому игроку по 2 жетона Кодов реагирования.

Поместите 1 жетон Кода реагирования лицевой стороной вниз в область Активированного Кода реагирования на игровом поле – это Активированный Код реагирования. Его содержимое останется в тайне до конца игры.

Оставшиеся жетоны Кодов реагирования должны быть помещены в указанную область рядом с отсеком Управления Системой Аварийного оповещения – это неактивные Коды реагирования.

Подробнее о Кодах реагирования – см. стр. 17.

19) Перетасуйте все карты Выбора Персонажей. Игроки выбирают себе Персонажей следующим образом:

Игрок № 1 берет 2 случайные карты Выбора Персонажей, вскрывает их, выбирает одну и замешивает другую обратно в колоду Выбора Персонажей. Далее, второй игрок так же выбирает своего Персонажа, затем третий игрок, и т.п.

Игрок может играть только тем Персонажем, карту которого он выбрал.

После того, как все игроки выбрали Персонажей, уберите оставшиеся карты Выбора Персонажей в коробку. Они больше не понадобятся.

20) Каждый игрок берет следующие компоненты:

A) Планшет выбранного Персонажа;

B) Фигурку выбранного Персонажа и помещает ее в соответствующий отсек. Спасшиеся с Немезиса начинают игру в Изоляторе, а все работники Комплекса начинают в игру в Хранилище;

Поместите фигурку выбранного Персонажа в цветное кольцо.

Выживший, Подопытный и все персонажи из основной игры «Немезис» и дополнения «Последствия» считаются спасшимися с Немезиса. Любые другие персонажи считаются работниками Комплекса;

C) Колоду карт Действий своего Персонажа. Перетасуйте ее и поместите лицевой стороной вниз слева от планшета Персонажа;

D) Карту Стартового Предмета своего Персонажа, если такая есть. Поместите ее в одну из двух областей Рук на планшете Персонажа (кроме Ксенобиолога – карту «Рука-манипулятор» поместите рядом с планшетом Персонажа). Затем поместите на эту карту **жетоны Патронов** (Зарядов/Энергии), их количество должно совпадать с максимальным количеством жетонов Патронов, которое указано на этой карте. Некоторые из Персонажи (например, Подопытный и Выживший) начинают игру без каких-либо Предметов;

E) Карту Квестового Предмета своего Персонажа. Поместите ее горизонтально рядом с планшетом Персонажа. Эти Предметы не активны в начале игры, но игроки во время игры могут выполнить необходимые условия, чтобы разблокировать их;

Уберите оставшиеся пластины Персонажей и другие их компоненты в коробку. Они не будут использоваться во время игры.

F) Подготовьте место для сброса карт Действий и карт Заражения;

G) Поместите свой **жетон Знаний** неактивной (с пустой колбой) стороной вверх на планшет Лаборатории. Если ваш Персонаж – работник Комплекса, то поместите жетон на деление «1» трека **Знаний**. В противном случае, поместите жетон на деление «3».

21) Игрок № 1 получает **жетон Первого игрока**.



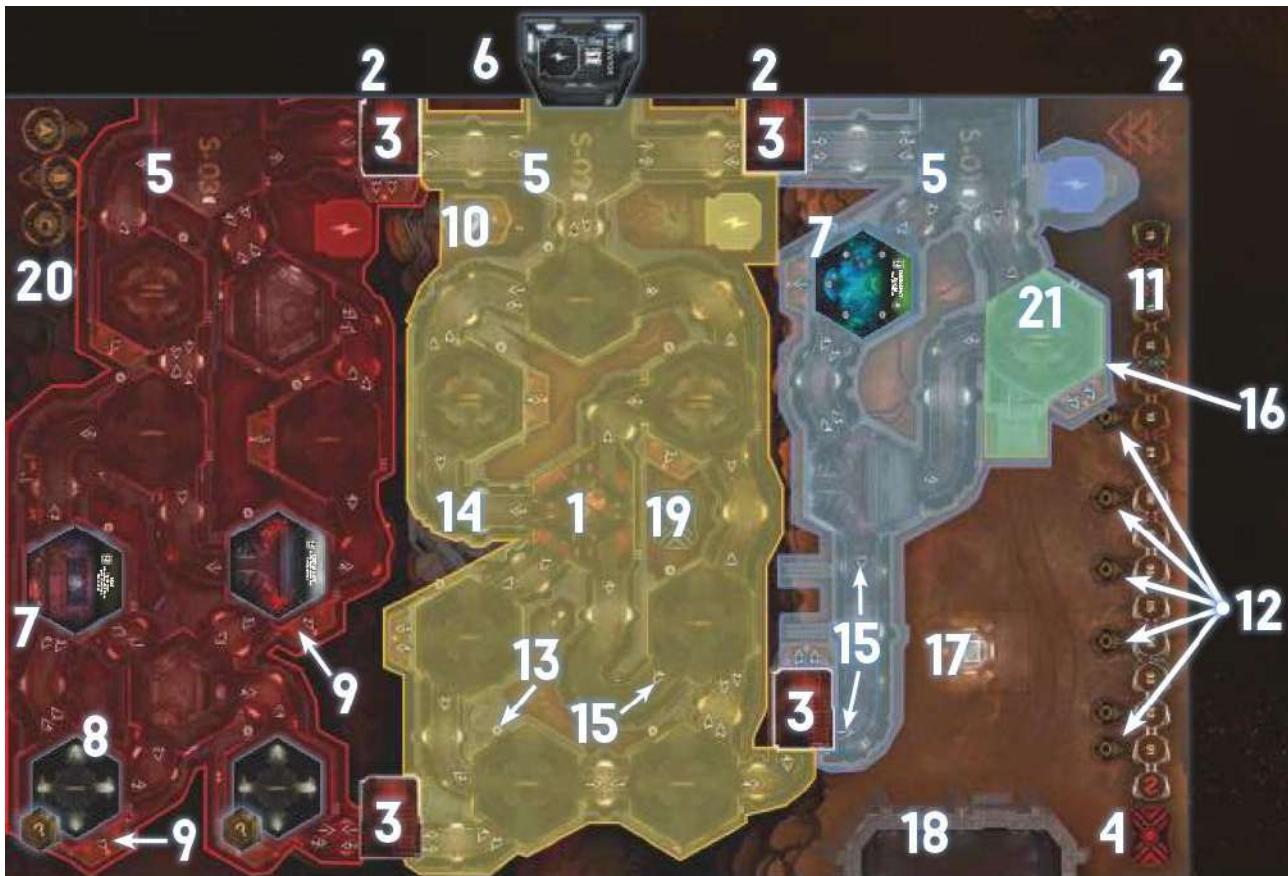
СБРОС

Оставьте свободные места для сброса карт рядом на каждой из колод (Предметы, События, Атаки Пришельцев, Тяжелые Раны).

Примечание: На каждом планшете Персонажа есть специальная область для сброса карт Действий. Карты Заражения сбрасываются в сброс карт Действий игрока до тех пор, пока они не будут удалены из игры.

Важно: За исключением карт Целей, все карты помещаются в соответствующий сброс лицевой стороной вверх.

Все жетоны сбрасываются в соответствующий резерв жетонов.



ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1** – Управление Системой Аварийного оповещения (Специальный отсек)
2 – Уровни
3 – Аварийные лестницы
4 – Область Активированного Кода реагирования
5 – Лифтовые холлы (Специальные отсеки)
- Важно: Во время перемещения Специальные отсеки считаются уже разведенными.*
- 6** – Лифт
7 – Пример разведанных отсеков
8 – Пример неразведенных отсеков
9 – Пример входа в Технические коридоры
10 – Область Технических коридоров
11 – Трек Времени
12 – Области жетонов СОГ
13 – Примеры счетчиков Предметов
14 – Примеры коридоров
15 – Пример номеров коридоров
16 – Пример номера отсека
17 – Область карт Действий Компьютера
18 – Бункер
19 – Область неактивных Кодов реагирования
20 – Контейнеры СОГ
21 – Главный шлюз. Любой отсек 001 на основной стороне игрового поля также является и Главным шлюзом!

ЦЕЛИ ИГРОКОВ И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

ЦЕЛИ ИГРОКОВ

В игре «Немезис: Локдаун» может быть несколько победителей, но это не кооперативная игра.

Хоть игроки могут (и должны, в некотором роде) сотрудничать, но у каждого из них есть своя Цель. Другие игроки, достигающие своих целей, не имеют отношения к вашей личной победе.

Чтобы игрок считался победителем, он должен выполнить 3 условия:

1) **Достигнуть своей Цели**, указанной на карте Цели, которую он выбрал.

2) **Выжить** одним из следующих способов:

А. Запереться в Изоляторе И Комплекс не должен быть уничтожен;

В. Воспользоваться одним из контейнеров СОГ для эвакуации из Комплекса;

С. Эвакуироваться в Бункер.

3) Не быть зараженным.

Подробнее об Изоляторе – см. стр. 65.

Подробнее о Бункере – см. «Эвакуация в Бункер» стр. 16.

Подробнее о СОГ – см. «Эвакуация из комплекса через СОГ» стр. 15.

Подробнее о проверке Заражения – см. стр. 20.

ЦЕЛИ

Поскольку достижение большинства Целей требует от игроков определенных знаний об игре (например, Действия отсеков, условия уничтожения Комплекса, функционирование контейнеров СОГ и т.п.), вы найдете ниже некоторые пояснения. Они помогут начинающим игрокам.

Важно: Независимо от того, какую Цель вы выберете, ваш Персонаж должен выжить в игре! Это означает, что он должен или попасть в контейнер СОГ и эвакуироваться, либо эвакуироваться в Бункер, либо запереться в Изоляторе.

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА Х НЕ ДОЛЖЕН ВЫЖИТЬ

Это означает, что Персонаж указанного игрока не должен находиться среди живых в конце игры. Вам не обязательно убивать его с помощью ваших Действий — он просто должен умереть. Например, вы можете закрыть этого Персонажа в отсеке, охваченном Пожаром или с Пришельцем. А может быть, другой игрок вам поможет?

Вы также можете покинуть Комплекс, воспользовавшись контейнером СОГ или эвакуировавшись в Бункер, оставив остальных персонажей в Комплексе с Пожарами, Неисправностями или запущенной системой Самоуничтожения, и надеяться, что все умрут или что своды Комплекса обвалятся им на головы.

Подробнее об Изоляторе – см. стр. 65.

Подробнее о Бункере – см. «Эвакуация в Бункер» стр. 16.

Подробнее о СОГ – см. «Эвакуация из комплекса через СОГ» стр. 15.

Подробнее о жестонах Пожара и Неисправностей – см. стр. 37, 38.

Подробнее о Самоуничтожении – см. стр. 14.

ВАШ ПЕРСОНАЖ – ЕДИНСТВЕННЫЙ ОСТАВШИЙСЯ В ЖИВЫХ

Ни один Персонаж, кроме вашего, не должен выжить в игре.

НИ ОДИН СПАСШИЙСЯ С НЕМЕЗИСА НЕ ДОЛЖЕН ВЫЖИТЬ

Следующие Персонажи считаются спасшимися с Немезиса: Подопытный, Выживший, а также все Персонажи из основной игры «Немезис» и дополнения «Последствия».

Подробнее об игре Персонажами из основной игры «Немезис» и дополнения «Последствия» – см. стр. 69.

ОТПРАВИТЬ СИГНАЛ

Вам нужно найти отсек Связи и выполнить Действие этого отсека. В комплексе всегда есть отсек Связи — ищите отсеки с номером «1» на обороте. Вам все равно необходимо передать Сигнал, даже если Персонаж другого Игрока уже сделал это.

Подробнее об отсеке Связи – см. стр. 62.

ИССЛЕДОВАТЬ УЯЗВИМОСТЬ

Уязвимости Пришельцев можно исследовать, доставив определенный Объект (труп Персонажа, останки Пришельцев или Яйцо Пришельцев) в Лабораторию и выполнив Действие этого отсека. Не имеет значения, кто именно провел исследование, главное, чтобы на момент завершения игры Уязвимость была исследована.

Яйца Пришельцев можно найти в Гнезде. Гнездо всегда есть на игровом поле — ищите отсеки с номером «1» на обороте.

Трупы Персонажей — это умершие Персонажи, тела которых остались в тех отсеках, где они погибли.

Останки Пришельцев — это останки убитых Пришельцев, туши которых остались в тех отсеках, где они погибли.

Лаборатория всегда есть на игровом поле — ищите отсеки с номером «1» на обороте.

Подробнее об Уязвимостях Пришельцев – см. стр. 51.

Подробнее об Объектах – см. «Предметы и Объекты» стр. 54.

Подробнее о Лаборатории – см. стр. 61.

Подробнее о Гнезде – см. стр. 61.

УНИЧТОЖИТЬ ГНЕЗДО

Гнездо считается уничтоженным, когда в нем не осталось Яиц Пришельцев.

Подробнее об уничтожении Яиц Пришельцев – см. стр. 61.

Если Гнездо уничтожено, оно остается уничтоженным даже если Яйцо Пришельцев возвращается в Гнездо или откладывается Королевой.

Гнездо всегда есть на игровом поле — ищите отсеки с номером «1» на обороте.

Подробнее о Гнезде – см. стр. 61.

ПОЛУЧИТЕ X ПУНКТОВ ЗНАНИЙ

В конце игры ваш Персонаж должен иметь X пунктов Знаний или больше.

Подробнее о Знаниях – см. стр. 50.

АКТИВИРУЙТЕ СВОЙ ЖЕТОН ЗНАНИЙ

Вам нужно найти Архив и выполнить Действие этого отсека, чтобы активировать свой жетон Знаний.

Архив всегда есть на игровом поле — ищите отсеки с номером «1» на обороте.

Подробнее об активации жетонов Знаний – см. стр. 50.

ВСЕ ОТСЕКИ НА УРОВНЯХ Х И У ДОЛЖНЫ БЫТЬ РАЗВЕДАНЫ

Комплекс разделен на 3 Уровня. Начиная с верхней части игрового поля, это Уровни S01, S02 и S03. Для достижения этой Цели все отсеки на обоих Уровнях, указанных на карте Цели, должны быть разведаны в конце игры.

Подробнее об Уровнях – см. «Комплекс и Уровни» стр. 29.

КРИТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ

Во время игры есть несколько критических моментов, которые не привязаны к конкретному Ходу, а срабатывают при определенных условиях:

- Первый Контакт с Пришельцами;
- Первый умерший Персонаж;
- Открытие Изолятора;
- Жетон Самоуничтожения переворачивается на красную сторону, а Персонажи больше не могут остановить систему Самоуничтожения.

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Когда на игровом поле появляется первый Пришелец (любого типа), каждый игрок немедленно выбирает и оставляет себе одну из двух своих карт Целей. Та, которая не была выбрана, убирается в коробку лицевой стороной вниз (не показывайте ее другим игрокам). Затем разыграйте Контакт, который вызвал эту процедуру и продолжайте игру.

Отныне у каждого игрока есть только 1 Цель и он должен сделать все возможное для ее достижения (ее нужно хранить в тайне от других игроков).

Примечание: Игроки не могут просматривать сброшенные карты Целей других игроков!

Примечание: Яйца Пришельцев не являются Пришельцами.

Подробнее о Контактах – см. стр. 40.

ПЕРВЫЙ УМЕРШИЙ ПЕРСОНАЖ

Первый раз, когда Персонаж (любого игрока) умирает, искусственный интеллект Комплекса немедленно открывает Главные ворота, чтобы работники Комплекса имели возможность эвакуироваться.

Главные ворота теперь открыты (уберите жетон Главных ворот с игрового поля).

Подробнее о Главных воротах и Бункере – см. стр. 16.

ОТКРЫТИЕ ИЗОЛЯТОРА

Изолятор открывается когда жетон Времени достигает белого деления «8» на треке Времени или когда запускается процедура Аварийного оповещения.

Персонажи НЕ МОГУТ запереться в Изоляторе до этого момента.

СИСТЕМА САМОУНИЧТОЖЕНИЯ

Для запуска системы Самоуничтожения необходимо выполнить Действие отсека Управления Системой охлаждения. Если какой-либо Персонаж выполнил это Действие, то поместите жетон Самоуничтожения желтой стороной вверх на трек Времени на третье деление справа от текущего положения жетона Времени (между жетоном Времени и жетоном Самоуничтожения должно быть 2 пустых деления).

Примечание: До тех пор, пока жетон Самоуничтожения размещен желтой стороной вверх, игроки могут остановить систему Самоуничтожения в Генераторной.

Подробнее об Управлении Системой Охлаждения и Генераторной – см. стр. 63, 60.

Если во время Фазы Событий жетон Времени находится на одном делении с жетоном Самоуничтожения, размещенным **желтой** стороной вверх, и должен передвинуться дальше по треку Времени, то передвиньте жетон Самоуничтожения еще на три деления вправо по треку Времени от текущего положения жетона Времени (между жетоном Времени и жетоном Самоуничтожения должно быть 2 пустых деления) и переверните его красной стороной вверх.

После этого Главные ворота автоматически открываются (уберите жетон Главных ворот с игрового поля). С этого момента игроки больше не могут остановить систему Самоуничтожения.

Примечание: жетон Самоуничтожения передвигается сразу после жетона Времени, поэтому после выполнения этого шага между этими двумя жетонами должно быть 1 пустое деление.

Примечание: Главные ворота также открываются в этот момент.

Если во время Фазы Событий жетон Времени находится на одном делении с жетоном Самоуничтожения, размещенным **красной** стороной вверх, и должен передвинуться дальше по треку Времени, то Комплекс уничтожается. Все Персонажи и Пришельцы в Комплексе умирают.

Примечание: Если Комплекс взорвался, то переместите жетон Времени на последнее деление трека Времени. Это условие будет учитываться во время Проверки Победы.

ВАЖНО: Система Самоуничтожения может быть запущена, даже если любой Персонаж уже заперся в Изоляторе!

Подробнее о Системе Самоуничтожения – см. стр. 14.

ЭВАКУАЦИЯ ИЗ КОМПЛЕКСА ЧЕРЕЗ СИСТЕМУ ОТПРАВКИ ГРУЗОВ (СОГ)

Персонажи могут использовать Систему Отправки Грузов (СОГ), чтобы эвакуироваться из Комплекса.

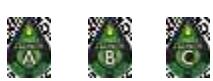
ПОСАДКА В КОНТЕЙНЕР СОГ

Персонаж может сесть в контейнер СОГ в отсеках «СОГ Секция А/В/С», используя Действие этого отсека, при условии, что жетон Времени находится на делении трека Времени, отмеченном любым жетоном СОГ. В конкретном контейнере СОГ одновременно может находиться только 1 Персонаж.

После посадки Персонажа в контейнер СОГ игрок должен сбросить все свои карты и спасовать (разыграв все соответствующие эффекты). Затем поместите фигурку Персонажа на область игрового поля с соответствующим контейнером СОГ. В Фазе Событий ваш Персонаж попытается эвакуироваться с помощью этого контейнера СОГ. На Персонажей в контейнерах СОГ не влияют никакие игровые эффекты, если не указано иное.

ОТПРАВКА КОНТЕЙНЕРОВ СОГ

Контейнеры СОГ отправляются автоматически во время Фазы Событий на Ходу, отмеченном жетоном СОГ на треке Времени. Один и тот же контейнер может отправляться несколько раз за игровую партию. На Шаге «Отправка контейнеров СОГ» вскройте жетон СОГ и разыграйте соответствующий эффект:



Персонаж в соответствующей области контейнера СОГ на игровом поле эвакуируется. Когда ваш Персонаж эвакуируется, уберите его фигурку с игрового поля.

Персонажи, которым не удалось эвакуироваться, возвращаются в отсеки соответствующих секций СОГ и получают 1 Тяжелую Рану.

- Персонажи во всех областях контейнеров СОГ на игровом поле эвакуируются. Когда ваш Персонаж эвакуируется, уберите его фигурку с игрового поля.
- Ни одному из Персонажей не удалось эвакуироваться. Все персонажи возвращаются в отсеки соответствующих секций СОГ и получают 1 Тяжелую Рану.

ГЛАВНЫЕ ВОРОТА И БУНКЕР



ЭВАКУАЦИЯ В БУНКЕР

Бункер – это одно из безопасных мест, куда Персонажи могут попытаться эвакуироваться из Комплекса. Для того, чтобы эвакуироваться в Бункер, должны быть соблюдены следующие условия:

- Персонаж должен находиться в отсеке Главный шлюз;
Любой отсек 001 на основной стороне игрового поля также является и Главным шлюзом!
- Главные ворота должны быть открыты;
- Марсоход находится около Главного шлюза ИЛИ у Персонажа есть Защитный скафандр;
- В отсеке с Персонажем нет Пришельцев.

В случае соблюдения всех вышеперечисленных условий, Персонаж может использовать Действие отсека «Эвакуация из Комплекса».

ДЕЙСТВИЕ «ЭВАКУАЦИЯ ИЗ КОМПЛЕКСА»

- 1) Если около Главного шлюза есть Марсоход, то переместите Марсоход к Бункеру, а фигурку своего Персонажа поместите в Бункер. Вам удалось благополучно эвакуироваться. Только 1 Персонаж может находиться в Марсоходе.
- 2) Если у вас есть Защитный скафандр, то выполните Бросок на Шум. Если в результате этого в отсеке появляется любой Пришелец, то ваша попытка эвакуации провалена. Если по результатам Броска на Шум ни один Пришелец не появляется в отсеке, вы можете эвакуироваться из Комплекса – переместите фигурку своего Персонажа в Бункер. Вам удалось благополучно эвакуироваться.

Если вы эвакуировались, то с этого момента вы больше не участвуете в игре. Выиграли ли вы? Узнаете в конце игры.

ГЛАВНЫЕ ВОРОТА

В начале игры Главные ворота закрыты. Пока они закрыты, попасть в Бункер невозможно.

Главные ворота открываются в одном из следующих случаев:

- Когда умирает первый Персонаж.
- Если Персонажи используют определенные Предметы или Действия в отсеке Главного шлюза.
- Когда жетон Самоуничтожения переворачивается на красную сторону.

Важно: Главные ворота не могут быть снова закрыты, если уже открылись.

Важно: Любые свойства Предметов или Действий, которые позволяют Персонажам открывать Двери, никак не влияют на Главные ворота!

МАРСОХОД

Раньше работники Комплекса использовали Марсоход для передвижения по поверхности планеты. Теперь его можно использовать, чтобы безопасно эвакуироваться из Комплекса.

Марсоход в начале игры находится около Главного шлюза. Его можно использовать для эвакуации из Комплекса как было описанного выше.

Если Марсоход уже переместился к Бункеру, то его можно дистанционно переместить обратно к Главному шлюзу, используя Действия Компьютера. Также, дистанционно, его можно переместить и от Главного шлюза к Бункеру.

КОДЫ РЕАГИРОВАНИЯ

Коды реагирования обозначают те мероприятия, которые руководитель Комплекса решил инициировать после начала событий в Комплексе. В качестве первого шага Проверки Победы условия Активированного Кода реагирования будут разыграны в отношении всех игроков. Возможно, кто-то из Персонажей умрет.

В интересах каждого игрока выяснить наилучший способ обезопасить себя от эффектов Активированного Кода реагирования. Для этого необходимо выяснить свойства жетонов Кодов реагирования других игроков и жетонов из области неактивных Кодов реагирования, а потом, путем исключения, догадаться о свойствах Активированного Кода реагирования.

Игроки могут (по желанию) обмениваться информацией о содержании лицевых сторон своих жетонов Кодов реагирования или лгать об их содержании. Эта информация может быть предметом торга или интриг.

Важно: Информация на лицевой стороне жетона Активированного Кода реагирования находится в тайне от всех до конца игры!

ЖЕТОНЫ КОДОВ РЕАГИРОВАНИЯ

Игрок может в любой момент игры посмотреть свойства своих жетонов Кодов реагирования, но НИКОГДА не должен каким-либо образом показывать эту информацию другим игрокам (так же, как и свои Цели). Игрок можете обмениваться этой информацией (истиной или ложной) устно или иным образом. В справке по Кодам реагирования имеются расшифровки свойств всех Кодов реагирования.

Примечание: Различные игровые эффекты (например, Действие отсека Архив) дают возможность втайне посмотреть на лицевую сторону жетонов Кодов реагирования других игроков.

Подсказка: Для обмена информацией рекомендуется использовать справки по Кодам реагирования. Таким образом, эта информация может передаваться втайне между определенными игроками.

Подробнее о проверке Кодов реагирования – см. «Получение информации» стр. 18.

ПОЛУЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Лицевые стороны жетонов Кодов реагирования игроков, в отличие от жетона Активированного Кода реагирования, можно подсмотреть, используя различные игровые эффекты.

Эти эффекты встречаются среди Действий Предметов, Действий Компьютера и Действия отсека Архив.

Подробнее о Действиях Компьютера и Действиях отсека Архив – см. стр. 29, 60.

Подробнее о Предметах – см. «Предметы и Объекты» стр. 54.

Используя Действия Компьютера, Действия отсеков Управления Системой Аварийного оповещения и Архива, можно подсматривать лицевые стороны различных жетонов Кодов реагирования и даже брать их себе.

Таким образом, путем исключения игроки могут догадаться о свойствах жетона Активированного Кода реагирования.

Подробнее об Уровнях – см. «Комплекс и Уровни» стр. 29.

УМЕРШИЕ ПЕРСОНАЖИ

Если Персонаж умирает, то все его жетоны Кодов реагирования помещаются в область неактивных Кодов реагирования.

ПРОЦЕДУРА АВАРИЙНОГО ОПОВЕЩЕНИЯ

Посмотрите на число на треке Времени, на соответствующем делении которого размещен жетон Времени, и разделите это число на 2 (с округлением в меньшую сторону). Поместите жетон Аварийного оповещения на деление трека Времени с таким номером, как получившийся результат. Игра немедленно закончится, как только жетон Времени передвинется с деления с жетоном Аварийного оповещения на треке Времени.

После запуска процедуры Аварийного оповещения немедленно открывается Изолятор – переверните тайл отсека Изолятор стороной с Действием отсека вверх. С этого момента Персонажи могут запираться в Изоляторе, даже если Жетон времени не находится ни на одном из белых делений трека Времени.

Подробнее об Изоляторе – см. стр. 65.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выполнено одно из следующих условий:



- Жетон Времени передвигается на последнее «S» (красное) деление трека Времени — Группа Быстрого Реагирования Корпорации зачищает всех людей, находящихся в Комплексе вне зависимости от эффекта жетона Активированного Кода реагирования. Все Персонажи в Комплексе, которые не находятся в Изоляторе, умирают.

Важно: Пришельцы в этом случае выживают. Поэтому, если ваша Цель — убить Королеву, или уничтожить Гнездо, то ваша Цель не достигнута.



- Жетон Времени находится на одном делении с красным жетоном Самоуничтожения на Треке Времени и должен передвинуться на следующее деление трека Времени ИЛИ игроки должны поместить 13-й жетон Пожара ИЛИ 11-й жетон Неисправности — Комплекс уничтожается, и все Персонажи в Комплексе (включая тех, кто заперся в Изоляторе) умирают.

Все Пришельцы также погибают (это может быть важно для достижения некоторых Целей).

Подробнее о Самоуничтожении — см. стр. 14.

- Жетон Времени находится на одном делении с жетоном Аварийного оповещения на Треке Времени и должен передвинуться на следующее деление трека Времени — Группа Быстрого Реагирования Корпорации зачищает всех людей, находящихся в Комплексе вне зависимости от эффекта жетона Активированного Кода реагирования. Все Персонажи в Комплексе, которые не находятся в Изоляторе, умирают.

Важно: Пришельцы в этом случае выживают. Поэтому, если ваша Цель — убить Королеву, или уничтожить Гнездо, то ваша Цель не достигнута.

- Последний живой Персонаж в Комплексе (который не заперся в Изоляторе) умирает, запирается в Изоляторе, эвакуируется в контейнере СОГ или эвакуируется в Бункер — это означает, что в Комплексе больше нечего делать.

Если система Самоуничтожения запущена, передвиньте жетон Времени на деление с жетоном Самоуничтожения на треке Времени. Если нет, передвиньте жетон Времени на последнее «S» (красное) деление трека Времени. В обоих случаях разыграйте последствия перемещения этих жетонов, как описано выше.

Если система Аварийного оповещения запущена, передвиньте жетон Времени на деление с жетоном Аварийного оповещения на треке Времени. Если нет, передвиньте жетон Времени на последнее (красное) деление трека Времени. В обоих случаях разыграйте последствия перемещения этих жетонов, как описано выше.

В исключительном случае, когда обе эти процедуры были запущены, они обе считаются способом окончания игры.

Если выполнено одно из вышеперечисленных условий и выжил по крайней мере 1 Персонаж (заперся в Изоляторе, эвакуировался в контейнере СОГ или эвакуировался в Бункер), перейдите к разделу «Проверка Победы».

ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ

1) ПРОВЕРКА АКТИВИРОВАННОГО КОДА РЕАГИРОВАНИЯ



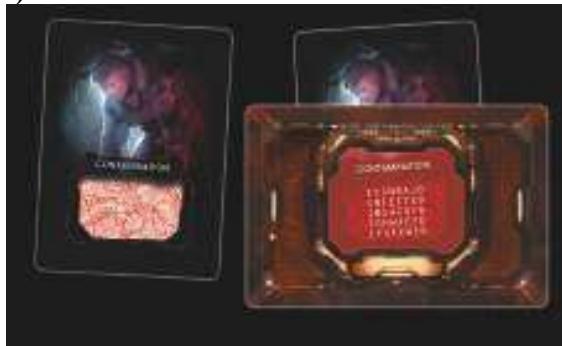
Вскройте жетон Активированного Кода реагирования и разыграйте его эффект на всех оставшихся в живых Персонажей.

Коды реагирования обозначают те мероприятия, которые руководитель Комплекса решил инициировать после начала событий в Комплексе. Возможно, кто-то из Персонажей умрет.

В интересах каждого игрока выяснить наилучший способ обезопасить себя от эффектов Активированного Кода реагирования.

Подробнее о Кодах реагирования – см. стр. 17.

2) ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ



Каждый оставшийся в живых Персонаж (который заперся в Изоляторе, эвакуировался в контейнере СОГ или эвакуировался в Бункер) проверяет все свои карты Заражения.

А) Игрок сканирует все карты Заражения из своей колоды Действий, своего сброса и находящиеся в руке. Если обнаружена как минимум 1 карта «INFECTED» (ЗАРАЖЕН), то игрок переходит к шагу «В»;

Если на планшете Персонажа есть Личинка, игрок пропускает шаг А и сразу выполняет шаг Б.

В) Игрок тасует свои карты (как Действий, так и Заражения), чтобы создать новую колоду Действий, а затем берет 4 верхние карты. Если среди них есть как минимум 1 карта Заражения («INFECTED» или нет), Персонаж умирает. Если их нет, то ему повезло выжить.

Подробнее о сканировании карт Заражения – см. стр. 47.

3) ПРОВЕРКА ЦЕЛЕЙ



Если до этого шага дожили какие-либо из Персонажей, им всего лишь осталось проверить, смогли ли они достичь своих Целей. Каждый игрок вскрывает свои карты Целей и проверяет, выполнены ли все ее требования.

Если вы достигли своей Цели, избежали последствий эффекта Активированного Кода реагирования и прошли проверку Заражения, то вы – победитель! Поздравляем!

В игре может быть несколько победителей.

ДОСРОЧНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Если Персонаж эвакуируется в контейнере СОГ, запирается в Изоляторе, эвакуируется в Бункер или умирает, то он больше не может активно участвовать в игре, а может только наблюдать за происходящим с другими игроками. В конце игры все оставшиеся в живых Персонажи определяют, все ли их Цели были выполнены, и, таким образом узнают, победили они или нет.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии последовательных ходов и заканчивается, когда выполняется любое из условий окончания игры.

Подробнее о Целях игрока и окончании игры – см. стр. 12.

ПОРЯДОК ХОДА

Каждый ход разделен на две Фазы:

- I. Фаза Игроков;
- II. Фаза Событий.

I: ФАЗА ИГРОКОВ

Выполните следующие шаги:

1: НАБОР КАРТ ДЕЙСТВИЙ

В начале каждой Фазы Игроков все игроки берут карты из своих колод Действий, пока каждый не будет иметь в руке 5 карт.

Если в процессе игры (в любое время) нужно взять карту и добавить ее к вашей руке, а ваша колода Действий пуста, перетасуйте все карты из своего сброса — они образуют новую колоду Действий. Затем возьмите нужное количество карт.

2: ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

После того, как все игроки взяли свои карты Действий, игрок с жетоном Первого игрока передает его игроку слева.

Примечание: В первый ход игры не передавайте жетон Первого игрока.

Каждый раз, когда игроки обязаны делать что-то по очереди, — начните с игрока с жетоном Первого игрока, а затем продолжайте по часовой стрелке.

3: РАУНДЫ ИГРОКОВ

Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок играет раунд, который состоит из двух Действий.

После того, как каждый игрок выполняет два Действия (или пропускает свой ход — пасует), состоится следующая серия раундов. Каждый игрок выполняет 2 Действия (или пасует) — это происходит, пока все не спасают. Когда все игроки спасают — перейдите к Фазе Событий.

Если игрок не может выполнить никаких Действий или решает их не делать в свой раунд, он должен спасовать.

Если игрок выполняет только 1 Действие вместо двух необходимых, он должен выполнить это Действие и спасовать.

Игрок, который спасовал больше не может выполнять никаких Действий в течение этой Фазы.

Когда игрок пасует, он может сбросить любое количество карт с руки в свой сброс.

Во время раунда игрока пас считается Действием.

Когда вы пасуете, переверните свою Памятку стороной «Пас» вверх.

Примечание: Когда Персонаж заканчивает свой раунд в отсеке с жетоном Пожара, он получает 1 Легкую Рану, но больше не получает Ран от Пожара в этот ход, даже если другие игроки все еще продолжают разыгрывать свои раунды после него.

Подробнее о жетонах Пожара – см. стр. 37.

Доступные действия описаны на стр. 25.

II: ФАЗА СОБЫТИЙ

Выполните следующие шаги:

4: ОТПРАВКА КОНТЕЙНЕРОВ СОГ

Если жетон Времени на треке Времени находится в одной области с жетоном СОГ, вскройте этот жетон СОГ, чтобы узнать какие контейнеры будут отправлены в этом Ходу.

Подробнее о Системе Отправки Грузов – см. стр. 15.

5: ТРЕК ВРЕМЕНИ

Передвиньте жетон Времени на треке Времени на 1 деление вправо и выполните следующее:

А) Проверьте, выполняются ли условия Самоуничтожения или процедуры Аварийного оповещения;

Б) При пересечении Пороговых значений Энергии проверьте, срабатывает ли эффект.

Подробнее о Системе Самоуничтожения – см. стр. 14.

Подробнее о Кодах реагирования – см. стр. 17.

6: УБРАТЬ ШУМ

На Уровнях с Энергией уберите с игрового поля все жетоны Шума из коридоров, которые не ведут в отсеки, в которых находятся Персонажи.

НЕ УБИРАЙТЕ жетон Шума из области Технических коридоров!

7: АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ

Каждый Пришелец, находящийся в отсеке с Персонажами, атакует их.

Подробнее об Атаке Пришельцев – см. стр. 46.

8: ТРАВМЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ ОТ ПОЖАРА

Каждый Пришелец в отсеке с жетоном Пожара получает 1 Травму.

Подробнее о Травмах и смерти Пришельцев – см. стр. 45.

Подробнее о жетонах Пожара – см. стр. 37.

9: КАРТА СОБЫТИЯ

Возьмите и разыграйте 1 карту События:

• **Перемещение Пришельцев** — все Пришельцы с таким же символом, как на карте События (которые находятся НЕ в отсеке с Персонажами), перемещаются в соседний отсек через коридор с таким же номером, как на карте События. Если на карте События указаны два номера, то сначала Пришельцы перемещаются по коридорам с первым указанным номером, а затем перемещаются дальше по коридорам со вторым указанным номером.

Если после первого такого перемещения Пришелец оказался в отсеке с Персонажем, то он не перемещается дальше, а остается в этом отсеке.

Подробнее о отсеках и коридорах – см. стр. 29.

Если номер указывает на Технические коридоры, уберите фигурку этого Пришельца с игрового поля и поместите соответствующий жетон Пришельца в мешок Пришельцев.

Когда Пришелец пытается переместиться через коридор с Закрытой дверью, Пришелец не перемещается и ломает эту Дверь.

Подробнее о Технических коридорах – см. стр. 36.

- **Эффект События** — после шага «Перемещение Пришельцев» разыграйте эффект, описанный на карте События.



Некоторые карты Событий имеют дополнительный эффект, который разыгрывается только на Уровнях без Энергии. В большинстве случаев, эти эффекты отмечены символом «Темнота». Эффекты Темноты разыгрываются дополнительно к основным эффектам карты События.

Подробнее о Темноте — см. стр. 52.

После того, как вы разыграли карту События, сбросьте ее, если на карте не указано иное. Если в колоде Событий кончились карты (это, однако, случается очень редко), перемешайте соответствующий сброс — эти карты станут новой колодой Событий.

ПРИМЕР КАРТЫ СОБЫТИЯ

1, 2) Символы Пришельцев и номер коридора — только те Пришельцы, символ которых есть на карте (и которые не находятся в Бою), перемещаются через коридор с тем же номером, что и на карте. В этом примере во время шага «Перемещение Пришельцев» все Трутни, Охотники и Королева будут перемещаться по коридору № 1.



3) Эффект События — этот эффект срабатывает после выполнения шага «Перемещение Пришельцев». В этом примере для активации эффекта вы проверяете, присутствует ли жетон Неисправности в отсеке Управления Системой охлаждения. Затем УБЕРИТЕ эту карту События в коробку и перетасуйте колоду Событий и соответствующий сброс.

10: МЕШОК ПРИШЕЛЬЦЕВ

Вытяните 1 жетон Пришельцев из мешка Пришельцев.

Эффект зависит от изображения на жетоне:

- **Личинка** — уберите этот жетон из мешка и добавьте 1 жетон Трутня в мешок;
- **Ползун** — уберите этот жетон из мешка и добавьте 1 жетон Охотника в мешок;
- **Трутень** — верните этот жетон Трутня в мешок. Все игроки по очереди выполняют Бросок на Шум. Если Персонаж игрока находится в Бою с Пришельцем, этот игрок не выполняет Бросок на Шум;
- **Охотник** — верните этот жетон Охотника в мешок. Все игроки по очереди выполняют Бросок на Шум. Если Персонаж игрока находится в Бою с Пришельцем, этот игрок не выполняет Бросок на Шум;
- **Королева** — если в Гнезде есть любые Персонажи, поместите фигурку Королевы в Гнездо и разыграйте Контакт.

Подробнее о Контакте — см. стр. 40.

Если в Гнезде нет Персонажей (или оно еще не было обнаружено), поместите дополнительный жетон Яйца Пришельцев на планшет Лаборатории и верните жетон Королевы в мешок;

- **Пустой жетон** — верните Пустой жетон в мешок. Добавьте 1 жетон Трутня в мешок. Если нет доступных жетонов Трутней, то ничего не происходит;

КОНЕЦ ХОДА

Начните новый ход.

Ход заканчивается после того, как полностью закончен разыгрыш шага «Мешок Пришельцев». Это означает, что все Контакты, Внезапные Атаки и прочее События должны быть разыграны. После этого новый ход начинается с Фазы Игроков, и все игроки берут свои карты Действий.

ДЕЙСТВИЯ

Во время каждого раунда игроки могут выполнять различные Действия. В игре есть 4 типа Действий:

- Основные Действия;
- Действия на картах Действий;
- Действия на картах Предметов;
- Действия отсеков.

Подробнее о Фазе Игроков – см. стр. 22.



Символы Действий

СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Каждое Действие имеет символ Действия. Цифра показывает стоимость выполнения данного Действия. Для того, чтобы оплатить стоимость, игрок должен сбросить такое же количество карт Действий со своей руки. Карты сбрасываются лицевой стороной вверх в сброс.

Важно: Карты Заражения не являются картами Действий, несмотря на то, что они находятся в колоде Действий. Их нельзя разыгрывать с руки для оплаты стоимости Действий. Карты Заражения символизируют уровень истощения вашего Персонажа, а может быть кое-что даже более опасное.

Подробнее о картах Заражения – см. стр. 47.

Примечание: Игрок обязан оплатить стоимость Действия, даже если это Действие было прервано другим игроком. Если Действие Предмета со свойством «Использовать только один раз» прерывается другим игроком, то игрок все равно обязан сбросить эту карту Предмета.

Подробнее о Прерывании – см. «Действия на картах Действий» стр. 27.

Подробнее о Предметах со свойством «Использовать только один раз» – см. «Предметы и Объекты» стр. 54.

Для выполнения Действия на карте сбросьте ее с руки лицевой стороной вверх и оплатите ее стоимость.

ТОЛЬКО В БОЮ / ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ

Некоторые из Действий и Предметов имеют указание на то, когда они могут быть выполнены/использованы:



• **ТОЛЬКО В БОЮ** — Персонаж может выполнить это Действие только во время Боя. Считается, что Персонаж в Бою, если в одном с ним отсеке есть Пришелец. Яйца Пришельцев не считаются Пришельцами.



• **ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ** — Персонаж может выполнить это Действие только тогда, когда не находится в Бою.

Если действие не обозначено ни одним из этих символов, это означает, что оно может быть выполнено как в Бою, так и вне его.

Подробнее о Бое – см. стр. 42.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Все Персонажи имеют одинаковые наборы Основных Действий. Эти Действия всегда доступны для каждого Персонажа, если Персонажи имеют возможность их выполнить.

Подробное описание Основных Действий приведено ниже.

ДОСТУПНЫ ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ БОЯ



1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите фигурку вашего Персонажа в соседний отсек, применяя все обычные правила перемещения.

Примечание: Если вы находитесь в Бою, то чтобы переместиться вы должны использовать правило «Побег Персонажа».

Подробнее о перемещении – см. стр. 29.

Подробнее о Побеге Персонажа – см. стр. 44.

ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ



2 ОСТОРОЖНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Выполняется также, как обычное Перемещение, но вместо выполнения Броска на Шум после него, поместите жетон Шума в выбранном вами коридоре, ведущий в отсек, в который вы перемещаетесь.

Если во всех коридорах, ведущих в отсек, в который вы хотите переместиться, есть жетоны Шума, вы не можете выполнить Осторожное Перемещение.

Вы не можете выполнять Осторожное Перемещение, если вы находитесь в Бою.

Ни в одном коридоре ни в коем случае не может быть более 1 жетона Шума.

Подробнее о перемещении, Бросках на Шум и жетонах Шума – см. стр. 29, 34, 37.

Осторожное Перемещение не может быть использовано для того, чтобы вызвать Контакт.

Если вы выполняете Осторожное Перемещение чтобы войти в неразведанный отсек, то это Действие отменяет эффект жетонов Разведки «Тишина» и «Опасность». Вы игнорируете эффект этих жетонов и размещаете один жетон Шума по вашему выбору в соответствии с правилами Осторожного Перемещения.



1 ПОДОБРАТЬ ТЯЖЕЛЫЙ ОБЪЕКТ

Подберите 1 Тяжелый Объект в отсеке, в котором находится ваш Персонаж. Это может быть труп Персонажа, останки Пришельцев или Яйцо Пришельцев.

Примечание: Когда вы Ищите и находитите Тяжелый Предмет, вам не нужно использовать это Действие. Это Действие применяется только к Тяжелым Объектам.

Подробнее о Тяжелых Объектах – см. стр. 55.



1 ОБМЕН

Начните Обмен со всеми Персонажами в том же отсеке, что и ваш Персонаж. Сейчас Игроки могут показывать друг другу любые карты с Предметами и Объектами, которые они хотят обменять. Каждый может обменяться с каждым. Если два участника соглашаются, они обмениваются Предметами. Несмотря на то, что несколько игроков могут участвовать в обмене, единственным игроком, который выполняет Действие, является тот, кто обмен инициировал.

Игрок может отдавать Предметы или Объекты безвозмездно.

Примечание: Персонажи не могут обмениваться жетонами Патронов.

11

СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Сбросьте 2 Предмета с соответствующими синими символами создаваемого Предмета и возьмите карту Создаваемого Предмета с таким же символом (серого цвета), как и предметы, которые вы сбросили.

Предмет не может быть создан, если его карта недоступна, даже если у вас есть необходимые Компоненты.

Подробнее о создании Предметов – см. стр. 58.

ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО В БОЮ

11

ВЫСТРЕЛ

Атакуйте Пришельца Оружием (Обычным или Энергетическим), которое есть в руке вашего Персонажа, сбросив жетон Патронов с карты этого Оружия. Вы можете стрелять только в Пришельцев в том же отсеке, что и ваш Персонаж.

Когда Персонаж вне Боя находится в отсеке с Яйцами Пришельцев, которые не переносятся ни одним Персонажем, он также может атаковать эти Яйца Пришельцев.

Подробнее об уничтожении Яиц Пришельцев – см. «Уничтожение Яиц Пришельцев» стр. 61.

Подробнее о Стрельбе – см. «Бой» стр. 42.

Подробнее о Предметах в руках Персонажа – см. «Предметы и Объекты» стр. 54.

11

БЛИЖНИЙ БОЙ

Атакуйте Пришельца голыми руками. Вы можете атаковать Пришельцев только в том же отсеке, что и ваш Персонаж.

Когда Персонаж вне Боя находится в отсеке с Яйцами Пришельцев, которые не переносятся ни одним Персонажем, он также может атаковать эти Яйца Пришельцев.

Подробнее об уничтожении Яиц Пришельцев – см. «Уничтожение Яиц Пришельцев» стр. 61.

Подробнее о Ближнем Бое – см. «Бой» стр. 42.

ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ ДЕЙСТВИЙ



У каждого Персонажа есть свой, частично уникальный набор из 10 карт Действий.

Каждое Действие подробно описано на соответствующей карте Действия.

Для выполнения Действия на карте сбросьте ее с руки лицевой стороной вверх и оплатите ее стоимость.

Важно: В этом случае стоимость Действия — это количество карт Действий, которые вы должны сбросить с руки в дополнение к выбранной карте Действий.

Если на карте Действия есть две области, разделенные словом «ИЛИ», игрок выбирает, какое из этих Действий он хочет выполнить.

Карта Действия «Прерывание» может быть разыграна, даже если игрок уже спасовал в этот ход.

Примечание: Для того, чтобы разыграть карту Действия «Прерывание», ваш Персонаж должен быть в одном отсеке с Персонажем, Действие которого вы прерываете.

Если какая-либо карта Действия позволяет выполнить Основное Действие (например, «Перемещение», «Выстрел»), то вам не нужно сбрасывать дополнительные карты Действий для оплаты Основного Действия, но вы по-прежнему оплачиваете любые другие расходы за Действие (например,брос жетонов Патронов для стрельбы).

ПРИМЕР КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Рассмотрим карту Действия Уборщика «Уборка».

1) На карте есть символ «Только вне Боя». Это означает, что это Действие не может быть выполнено во время Боя.

2) Стоимость Действия. В этом случае, для выполнения Действия игрок не должен сбрасывать дополнительные карты Действий со своей руки, так как стоимость этого Действия равна «0».

3,4) Эффект Действия. Показывает, что это Действие можно выполнить одним из двух способов: Или убрать жетон Неисправности из отсека ИЛИ убрать жетон Пожара из отсека.



ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ ПРЕДМЕТОВ



Некоторые карты Предметов позволяют Персонажам выполнять определенные Действия. Эффект таких Действий описан на картах Предметов.

Подробнее о Предметах – см. «Предметы и Объекты» стр. 54.

ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ



Большинство отсеков позволяют Персонажу выполнить определенное Действие.

Описание каждого Действия отсека приведено в разделе «Описание отсеков».

Подробнее об отсеках – см. стр. 60.

ДЕЙСТВИЯ КОМПЬЮТЕРА

На момент начала игры 1 карта из колоды карт Действий Компьютера вскрыта. Любой Персонаж, который находится в отсеке с Компьютером, расположенным на Уровне с Энергией, может выполнить одно из трех Действий, указанных на карте Действия Компьютера. После выполнения Действия поместите эту карту под низ колоды и вскройте новую карту Действия Компьютера.

Немедленно разыграйте эффекты карты «Блокировка», когда она вскрывается.

Примечание: Если в отсеке с Компьютером есть жетон Неисправности, то Компьютер недоступен, как будто на тайле отсека нет символа Компьютера.

Подробнее о Компьютерах – см. «Отсеки с Компьютером» стр. 60.

Подробнее об Уровнях – см. «Комплекс и Уровни» стр.29.

Подробнее об Энергии – см. стр. 52.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ

Перемещение по Комплексу — это одно из основных занятий Персонажей во время игры. Они бродят по Комплексу в поисках определенных отсеков, жизненно важных Предметов, возможностей достижения своих Целей, возможностей отремонтировать опасные неисправные механизмы или пытаясь потушить Пожар, а также, чтобы спастись, в конце концов, из этого кошмара.

ОТСЕКИ И КОРИДОРЫ



Коридоры соединяют отсеки и используются для перемещения между ними как Персонажами, так и Пришельцами. Ни Персонажи, ни Пришельцы ни по какой причине не могут останавливаться в коридорах (т.е. фигурки Персонажей и Пришельцев могут размещаться только в отсеках), а эффекты перемещения по коридору разыгрываются только после того, как Персонаж или Пришелец закончит перемещение в отсек.

Персонаж может выполнять Действия только в отсеках.

Специальные отсеки (например, Отсек Управления Системой Аварийного оповещения, Лифтовые холлы или Аварийные лестницы) считаются обычными отсеками, за исключением того, что в них нет счетчика Предметов (то есть, Персонажи не могут выполнять любые Действия Поиска в этих отсеках).

Контейнеры СОГ и Бункер являются единственным исключением из этого правила — см. «Эвакуация из Комплекса через СОГ» стр. 15 и «Эвакуация в Бункер» стр. 16.

КОМПЛЕКС И УРОВНИ

Комплекс разделен на 3 Уровня. Каждый Уровень имеет собственный источник Энергии. Уровни обозначены «S-01», «S-02» и «S-03» в зависимости от их местоположения на игровом поле. Каждый Уровень, а также его отсеки и коридоры отмечены своим определенным цветом. На основной стороне игрового поля Уровни разделены Аварийными лестницами.

Если какой-либо игровой эффект ссылается на изменение Энергии на любом из Уровней, то жетон Энергии Лифта считается отдельным, 4-м уровнем.

Подробнее об Энергии – см. стр. 52.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Самым распространенным Действием, используемым для передвижения по Комплексу, является «Перемещение».

Подробнее о перемещении – см. стр. 29.

Выполнение Действия «Перемещение» означает передвижение фигурки вашего Персонажа в соседний отсек. Два отсека считаются соседними, когда они непосредственно соединены друг с другом одним общим коридором. Если в коридоре между двумя соседними отсеками есть жетон Закрытой Двери, то при перемещении Персонажа такие отсеки не считаются соседними.

Подробнее о жетонах Закрытых Дверей – см. стр. 39.

После перемещения в отсек всегда выполняйте следующие шаги:

- 1) Если этот отсек еще не был разведен (тайл размещен лицевой стороной вниз), переверните его лицевой стороной вверх.

После этого вскройте жетон Разведки этого отсека и разыграйте соответствующий эффект.

Подробнее о жетонах Разведки – см. стр. 32.

- 2) Если Персонаж перемещается в пустой отсек (разведанный или неразведанный, где нет ни Персонажей, ни Пришельцев), выполните Бросок на Шум.

Подробнее о Броске на Шум – см. стр. 34.

Если в отсеке, в который перемещается Персонаж, кто-то есть (другой Персонаж или Пришелец), Бросок на Шум не выполняется.

Подсказка: помимо преимущества перемещения по кораблю группами (перемещение в отсеки, где уже есть Персонажи), такая тактика может нести дополнительный риск. Некоторые события в игре заставляют всех Персонажей выполнить Бросок на Шум — в таком случае большие группы в одном отсеке могут попасть в западню.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Некоторые Действия позволяют Персонажу выполнять перемещение, но изменяют его правила. В частности, это Осторожное Перемещение, Действие «Экскурсия по Комплексу» и Действие «Вентиляция».

Примечание: Если вы находитесь в отсеке с Пришельцем, то чтобы переместиться вы должны использовать правило «Побег Персонажа» – см. стр. 44.

Подробнее об Осторожном Перемещении – см. «Основные действия» стр. 26.

Подробнее о Действии «Экскурсия по Комплексу» – см. карты Действий Охранника.

Подробнее о Действии «Вентиляция» – см. карты Действий Выжившего.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В НЕРАЗВЕДАННЫЙ ОТСЕК

Выживший перемещается из Лифтового холла в неразведанный отсек. Игрок уже сбросил карту Действия, чтобы переместиться.

Перед перемещением фигурки игрок переворачивает лицевой стороной вверх жетон Разведки (желтый) и тайл отсека (белый).

Выживший обнаружил Архив. На жетоне Разведки указано, что отсек неисправен, поэтому на тайл отсека необходимо поместить жетон Неисправности. К счастью, в отсеке есть 3 Предмета, которые можно найти — поверните счетчик Предметов на значение «3». После этого наш храбрый Выживший должен выполнить Бросок на Шум, так как он вошел в пустой отсек.



ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ПУСТОЙ ОТСЕК

Выживший перемещается в Архив. Игрок сбрасывает карту Действия, фигурка перемещается и выполняется Бросок на Шум.

Результат равен «2», поэтому жетон Шума (подсвечен зеленым) размещается в коридоре, ведущем в Архив, с номером «2» (подсвечен красным).

Если в коридоре «2» уже есть жетон Шума, происходит Контакт. К счастью, для Выжившего, пока что все хорошо...



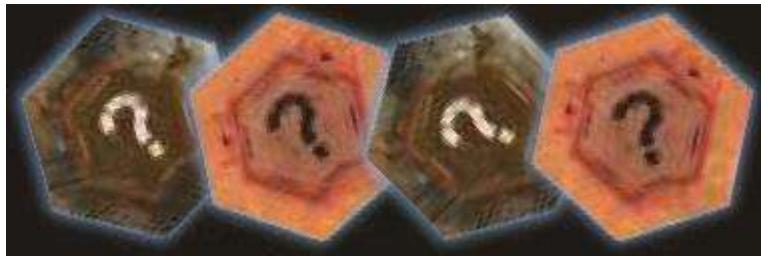
ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ЗАНЯТЫЙ ОТСЕК

Выживший перемещается в отсек, в котором уже есть Уборщик. Поскольку в этом отсеке кто-то есть, не выполняйте Бросок на Шум.

То же правило будет действовать, если Выживший переместится в отсек, в котором есть Пришелец — не выполняйте Бросок на Шум.



ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ



В игре «Немезис: Локдаун» есть два типа жетонов Разведки: Подземные и Наземные. Наземные жетоны Разведки используются только при игре на альтернативной стороне игрового поля.

Подробнее об альтернативной стороне игрового поля – см. стр. 71.

На лицевой стороне каждого жетона Разведки отображается:

- 1) Количество Предметов в данном отсеке
- 2) Символ Специального эффекта

Они разыгрываются так:

1) Подготовьте Предметы в отсеке

После вскрытия жетона Разведки переверните и вращайте тайл отсека, пока стрелка, изображенная на игровом поле рядом с местом для тайла отсека, не укажет на нужное количество Предметов (отображено на вскрытом жетоне Разведки). Это точное количество Предметов, которые можно найти в этом отсеке.

Не определяйте количество Предметов в Гнезде, их там нет.

Подробнее о поиске Предметов – см. карту «Поиск» и см. «Предметы и Объекты» стр. 43.



Счетчик Предметов установлен на значение «2»

2) Разыграйте Специальный эффект. Жетон Разведки может вызвать следующие эффекты:



ТИШИНА: Ничего не происходит. Не выполняйте Бросок на Шум для этого перемещения.

Если у Персонажа на его Планшете есть жетон Слизи, то разыграйте вместо этого «Опасность».

Если этот жетон был вскрыт во время Осторожного перемещения, вы все равно обязаны поместить жетон Шума по правилам этого перемещения.

Примечание: Поскольку при перемещении в Загрязненный отсек Персонаж немедленно получает жетон Слизи, то если при перемещении в Загрязненный Отсек вскрывается жетон Разведки «Тишина», он считается жетоном Разведки «Опасность»



ОПАСНОСТЬ: Не выполняйте Бросок на Шум для этого перемещения.

Если в соседнем отсеке есть Пришелец (и он не в Бою с другим Персонажем), переместите его в этот отсек. Если имеется более одного Пришельца, переместите их всех.

Если Пришелец пытается переместиться через коридор с Закрытой дверью, Пришелец не перемещается и ломает эту Дверь!

Подробнее о жетонах Дверей – см. стр. 39.

Если ни в одном из соседних отсеков нет Пришельцев (или если они находятся в Бою), поместите жетон Шума в каждый коридор, ведущий в этот отсек, в котором еще нет жетона Шума (учитывая Технические коридоры, если в отсеке есть вход в них).

Эффект этого жетона срабатывает даже во время Осторожного перемещения

Подробнее о жетонах Шума – см. стр. 37.

Подробнее о Технических коридорах – см. стр. 36.

Подробнее о Бое – см. стр. 42.



СЛИЗЬ: Поместите жетон Состояния на соответствующую область планшета Персонажа, чтобы обозначить, что он покрыт слизью.

Подробнее о жетонах Слизи – см. стр. 37.



ПОЖАР: Поместите жетон Пожара в этот отсек.

Подробнее о жетонах Пожара – см. стр. 37.



НЕИСПРАВНОСТЬ: Поместите жетон Неисправности в этот отсек.

Подробнее о жетонах Неисправности – см. стр. 38.



ДВЕРЬ: Поместите жетон Двери в коридоре, через который вы вошли в этот отсек.

Подробнее о жетонах Дверей – см. стр. 39.

Примечание: Если Персонаж вскрывает жетон Разведки с символом «Дверь» после перемещения по Техническим коридорам, то этот жетон Разведки не имеет никакого эффекта.

После розыгрыша жетона Разведки уберите его в коробку.

Жетоны Разведки размещаются на неразведанных отсеках при подготовке к игре, поэтому они разыгрываются только один раз, в тот момент, когда отсек впервые разведен в игре.

БРОСОК НА ШУМ



Шум разносится по всему Комплексу. Иногда это шум исследовательского оборудования. Но иногда — это Пришельцы.

ЗАПОМНИТЕ: если вы перемещаетесь в отсек с другим Персонажем или Пришельцем, вы НЕ выполняете Бросок на Шум.

Когда вы перемещаетесь в отсек, выполните Бросок на Шум и разыграйте результат:



РЕЗУЛЬТАТ 1, 2, 3, 4:

Поместите жетон Шума в коридоре с номером, который соответствует результату Броска на Шум, и ведет в отсек, в который вы вошли (включая Технические коридоры, если в отсеке есть вход в них).

Подробнее о Технических коридорах — см. стр. 36.

Ни в одном коридоре ни в коем случае не может быть более 1 жетона Шума. Если вы должны поместить жетон Шума в коридор, в котором уже есть жетон Шума, вместо этого разыграйте Контакт.

Подробнее о Контакте — см. стр. 40.

Подробнее о Технических коридорах — см. стр. 36.

Подробнее о жетонах Шума — см. стр. 37.



ОПАСНОСТЬ:

Если в соседнем отсеке есть Пришелец (и он не в Бою с другим Персонажем), переместите его в этот отсек. Если имеется более одного Пришельца, переместите их всех.

Если Пришелец пытается переместиться через коридор с Закрытой дверью, Пришелец не перемещается и ломает эту Дверь!

Подробнее о жетонах Дверей — см. стр. 39.

Если ни в одном из соседних отсеков нет Пришельцев (или если они находятся в Бою), поместите жетон Шума в каждый коридор, ведущий в этот отсек, в котором еще нет жетона Шума (включая Технические коридоры, если в отсеке есть вход в них).

Подробнее о жетонах Шума — см. стр. 37.

Подробнее о Технических коридорах — см. стр. 36.

Подробнее о Бое — см. стр. 42.



ТИШИНА:

Ничего не происходит. Не размещайте жетоны Шума.

Если у Персонажа на его Планшете есть жетон Слизи, то разыграйте вместо этого «Опасность»

НЕКОТОРЫЕ УТОЧНЕНИЯ

Даже если жетон Шума (подсвечен синим) размещен в коридоре за Закрытой Дверью, его эффект действует на весь Коридор. Жетоны Шума НИКОГДА не влияют лишь на часть коридора «с одной стороны Двери».

Когда в области Технических коридоров есть жетон Шума (подсвечен зеленым), это значит, что они есть сразу во всех Технических коридорах на игровом поле.

В этом примере, в коридорах, ведущих в Оружейную, есть два жетона Шума: один в Коридоре № 4, с Закрытой Дверью (подсвечено синим), а другой — в Технических Коридорах (подсвечено зеленым).



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЮ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Пришельцы перемещаются в разные моменты игры (например, в случае розыгрыша карты События во время Фазы Событий). Всякий раз, когда правила предписывают вам переместить одного или несколько Пришельцев, они подробно объясняют, как это сделать.

Важно: Если Пришелец заканчивает перемещение в неразведенном отсеке, не убирайте его и не переворачивайте тайл отсека (и его жетон Разведки).

Если вам необходимо поместить на игровое поле Трутня, но все 8 фигурок уже размещены там, то Трутни отступают. Уберите все фигурки Трутней, которые не находятся в Бою, и поместите соответствующие жетоны Пришельцев в мешок Пришельцев (если это возможно).

Затем поместите фигурку Трутня в отсек, где произошел Контакт.

ТЕХНИЧЕСКИЕ КОРИДОРЫ

Обширная сеть Технических коридоров простирается под всем Комплексом и расположена в многочисленных пещерах и естественных полостях поверхности планеты. К сожалению, эта гениальная находка, сократившая стоимость строительства Комплекса, имеет и другую сторону медали – пещеры ведут почти в каждый отсек Комплекса, поэтому твари могут появиться практически из любой дыры...



- 1) Область «Технические коридоры»
- 2) Пример входа в Технические коридоры

Входы в Технические коридоры (есть в некоторых отсеках) и специальная область Технических коридоров недоступны Персонажам. Во всех остальных случаях (кроме невозможности перемещения Персонажей по ним) Технические коридоры считаются обычными коридорами.

Карта Действия «Вентиляция» из колоды Действий Выжившего, карта Предмета «Планы пещер» и Действие отсека «Вход в Систему пещер» являются исключением из этого правила.

Если (например, в результате Броска на Шум) необходимо поместить жетон Шума, а число указывает на вход в Технические коридоры, этот жетон Шума необходимо поместить в специальную область Технических коридоров.

Ни в одном коридоре ни в коем случае не может быть более 1 жетона Шума. Если вы должны поместить жетон Шума в коридор, в котором уже есть жетон Шума, вместо этого разыграйте Контакт.

Подробнее о Контакте – см. стр. 40.

Жетон Двери никогда не может быть размещен в Технических коридорах.

Если Пришелец перемещается в Технические коридоры, то он исчезает в них: сбросьте с него все жетоны Травм, верните его жетон в мешок Пришельцев и уберите фигурку с игрового поля. Если в специальной области Технических коридоров был жетон Шума, не убирайте его.

АВАРИЙНЫЕ ЛЕСТНИЦЫ

Все отсеки между Уровнями – это Аварийные лестницы. Эти отсеки всегда находятся в Темноте. Во всех остальных случаях Аварийные лестницы считаются обычными отсеками, в которых нет Действий отсеков.

Перемещаться между Уровнями без Фонаря или Химического источника света очень опасно.

Подробнее о Темноте – см. Энергия стр. 52.

Подробнее о Фонаре и Химическом источнике света – см. карты Предметов.

В области Аварийных лестниц (как и в любом обычном отсеке) может находиться жетон Неисправности. В этом случае данный жетон не имеет никакого эффекта, но уменьшает общее количество жетонов такого типа в резерве.

Примечание: Если в резерве жетонов Неисправности больше не осталось жетонов, то Комплекс может быть уничтожен.

Подробнее о жетонах Неисправности – см. стр. 38.

Аварийные лестницы не являются частью какого-либо Уровня (то есть, они всегда находятся на другом Уровне). Это может быть важно для эффектов некоторых Событий.

ЖЕТОНЫ



ЖЕТОН ШУМА

Единственной функцией жетонов Шума является обозначение коридоров для соблюдения правила Бросков на Шум.

Ни в одном коридоре ни в коем случае не может быть более 1 жетона Шума. Если вы должны поместить жетон Шума в коридор, в котором уже есть жетон Шума, вместо этого разыграйте Контакт.



ЖЕТОН СЛИЗИ

Пока на Планшете Персонажа есть жетон Слизи, каждый результат Броска на Шум «Тишина» (и каждый жетон Разведки «Тишина») считается результатом «Опасность».

Подробнее о Броске на Шум – см. стр. 34.

Жетон Слизи – это универсальный жетон Состояния, находящийся в области «Слизь» на планшете Персонажа.

Персонаж может иметь только 1 жетон Слизи. Если он должен получить еще один, то ничего не происходит.

Примечание: Персонаж может получать жетон Слизи из-за разных игровых эффектов, а не только во время вскрытия жетона Разведки.

Персонаж может избавиться от жетона Слизи, используя карту Предмета «Комплект униформы» (см. «Карты Предметов») или Действие отсека Дезинфекции (см. «Описание отсеков»).



ЖЕТОН ПОЖАРА

Жетоны Пожара имеют три функции: 1) они наносят Раны Персонажам, которые находятся в отсеках, охваченных Пожаром; 2) они наносят Травмы Пришельцем; 3) они могут вызвать уничтожение всего Комплекса.

1) Каждый раз, когда Персонаж заканчивает свои Действия (каждого раунда!) в отсеке, охваченном Пожаром, он получает 1 Легкую Рану.

Помните, что 1 раунд – это 2 Действия одного Персонажа (или 1 Действие и пас, или просто пас).

Важно: Персонажи получают раны от Пожара только после того, как они закончили свой раунд. Если Персонаж пасует, он получает 1 Легкую Рану от Пожара в конце своего раунда, но больше не будет получать Раны от Пожара на этом ходу, даже если другие Персонажи будут продолжать играть в этот ход.

Подробнее о Легких Ранах – см. стр. 49.

Подробнее о Раундах – см. «Фаза Игроков» стр. 22.

2) Во время каждой Фазы Событий, во время шага «Травмы от Пожара» каждый Пришелец, находящийся в отсеке, охваченном Пожаром, получает 1 Травму.

Подробнее о Травмах Пришельцев – см. «Травмы и смерть Пришельцев» стр. 45.

3) Всего в игре есть 12 жетонов Пожара. Если вы должны поместить жетон Пожара, а в резерве их больше нет, то Комплекс уничтожается, и игра заканчивается.

Примечание: Некоторые карты Событий могут привести к распространению пожара на соседние отсеки!

См. подробнее «Окончание игры» стр. 19.

Ни в одном отсеке ни в коем случае не может быть более 1 жетона Пожара. Если вы должны поместить еще один, то ничего не происходит.

Каждый сброшенный жетон Пожара возвращается в резерв.

Жетон Пожара можно поместить в неразведанные отсеки (из-за эффектов некоторых карт Событий).

Вы можете выполнять Действие отсека или Действие «Поиск», когда в отсеке есть жетон Пожара.



ЖЕТОН НЕИСПРАВНОСТИ

Жетоны Неисправности имеют две функции: 1) они не позволяют использовать Действие отсека, в котором размещены; 2) могут вызвать разрушение всего Комплекса — это означает, что все на игровом поле умрут.

1) Если на тайле отсека есть жетон Неисправности, Действие этого отсека больше не доступно. Однако, Действие «Поиск» по-прежнему работает по обычным правилам.

Для того, чтобы сбросить жетон Неисправности, могут быть использованы различные карты Действий (например, карта Действия «Ремонт») и Предметы (например, «Инструменты»).

Важно: Жетон Неисправности никогда не может быть размещен в Гнезде или Загрязненном отсеке.

Примечание: Жетон Неисправности может быть размещен в отсеке по многим причинам, помимо розыгрыша жетона Разведки (например, от некоторых Событий или Действий). Его свойства действуют даже на Специальные отсеки (такие как Хранилище, Изолятор, Отсек Управления Системой Аварийного оповещения или Лифтовые холлы).

Примечание: Эффект жетона Неисправности в Изоляторе не действует на уже запершихся там Персонажей.

2) Всего в игре есть 10 жетонов Неисправности. Если вы должны поместить жетон Неисправности, а в резерве их больше нет, то Комплекс разрушается, и игра заканчивается.

См. также «Окончание игры» стр. 19.

Ни в одном отсеке ни в коем случае не может быть более 1 жетона Неисправности. Если вы должны поместить еще один, то ничего не происходит.

Жетон Неисправности нельзя поместить в неразведанный отсек (даже из-за эффектов некоторых карт Событий).

Каждый сброшенный жетон Неисправности возвращается в резерв.



Если в отсеке с Компьютером есть жетон Неисправности, то Компьютер недоступен, как будто на тайле отсека нет символа Компьютера.

Примечание: Если какая-либо карта Действия требует от Персонажа находиться в отсеке с Компьютером, то это не обязательно означает, что на этом Уровне должна быть Энергия (только если на этой карте не указано иное).

Подробнее о Компьютерах – см. «Отсеки с Компьютером» стр. 60.



ЖЕТООН ДВЕРИ

Жетоны Дверей размещаются только в коридорах. Ни в одном коридоре ни в коем случае не может быть более 1 жетона Двери.

Жетоны Дверей не влияют на эффекты жетонов Шума.

Двери в каждом коридоре могут иметь три разных состояния: открытые, закрытые или сломанные. Многие эффекты могут изменять их состояние (например, перемещение Пришельцев, События, Действия и т.п.).



- **Закрытая Дверь** обозначается жетоном Двери, стоящем в коридоре на подставке.

Закрытая Дверь ограничивает перемещение Персонажей и Пришельцев через этот коридор (этот эффект также действует на броски Гранат).

Подробнее о Гранатах – см. карты Предметов.

Когда Пришелец пытается переместиться через коридор с Закрытой дверью, Пришелец не перемещается и ломает эту Дверь. Это правило также относится к Пришельцам, которые перемещаются при розыгрыше эффекта результата «Опасность» Броска на Шум.

Подробнее о перемещении Пришельцев – см. «Фаза Событий, шаг 9» стр. 23.



- **Сломанная Дверь** обозначается лежащим на боку жетоном Двери.

Перемещение через такой коридор разрешено.

Сломанная Дверь никогда не может быть снова закрыта.



- **Открытая Дверь** — чтобы обозначить, что Дверь открыта, просто уберите жетон Двери из коридора. В начале игры все Двери во всех коридорах открыты.

Если вам необходимо поместить жетон Двери, а в резерве их не осталось, просто возьмите любой жетон не сломанной Двери с игрового поля и поместите его в нужный коридор.

Если несколько Пришельцев перемещаются из одного отсека, их движение считается одновременным: они ломают Дверь и все остаются в начальном отсеке.

Если какой-либо эффект вызывает появление Пришельца из коридора с Закрытой Дверью, Пришелец появляется независимо от состояния Двери.

КОНТАКТ И БОЙ

КОНТАКТ

Контакт — это любое появление Пришельца на игровом поле, в отсеке, где присутствует Персонаж (после вытягивания жетона Пришельца из мешка Пришельцев).

Первый контакт — это критически важный момент игры, когда каждый игрок немедленно выбирает и оставляет себе одну из двух своих карт Целей.

Подробнее о Броске на Шум — см. стр. 34.

Контакт может также случиться из-за розыгрыша некоторых карт Событий или некоторых карт Атаки Пришельцев.

Примечание: В случае перемещения Пришельца из одного отсека в другой, где присутствует Персонаж, Контакт не разыгрывается.

Для розыгрыша Контакта, выполните следующие шаги:

1) Сбросьте все жетоны Шума из всех коридоров, ведущих в этот отсек (включая Технические коридоры, если в отсеке есть вход в них).

2) Вытяните 1 жетон Пришельца из мешка Пришельцев.

На каждом жетоне Пришельца есть символ Пришельца на одной стороне и одно или два числа на другой. Одно число применимо, если Персонаж находится на Уровне с Энергией, а другое — если на Уровне без Энергии.

Подробнее о жетонах Ночных охотников — см. стр. 41.

3) Поместите фигурку Пришельца в отсек.

Тип Пришельца должен соответствовать символу на жетоне. Описание значения каждого символа расположено на планшете Лаборатории.

4) Сравните число на жетоне Пришельца с количеством карт в руке игрока (считываются карты Действий и карты Заражения).

Если количество карт Действий в руке игрока меньше, чем номер на жетоне Пришельца, то происходит Внезапная Атака. Если количество карт Действий равно или больше, то ничего не происходит.

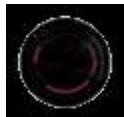
Отложите жетон Пришельца — он может вернуться в мешок, если Пришелец этого типа спрячется (например, войдет в Технические коридоры во время перемещения Пришельцев).

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА:

Внезапная Атака — это атака Пришельца, которая происходит только во время Контакта, если у игрока в руке меньшее количество карт, чем число на жетоне Пришельца.

Подробнее об Атаке Пришельцев — см. стр. 46.

Подробнее о жетонах Ночных охотников — см. стр. 41.



ПУСТОЙ ЖЕТОН

Если игрок вытянул Пустой жетон, поместите жетон Шума в каждый Коридор, который ведет в отсек, в котором произошел этот Контакт.

Если Пустой жетон был последним жетоном в мешке Пришельцев, то добавьте один жетон Трутня в мешок Пришельцев. Если нет доступных жетонов Трутней, то ничего не происходит.

Верните Пустой жетон в мешок Пришельцев.

Этот Контакт Завершен.

Примечание: Эффект Пустого жетона на шаге «Мешок Пришельцев» в фазе Событий разыгрывается по другим правилам.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ОТСЕК С ПРИШЕЛЬЦАМИ

Не разыгрывайте Контакт, когда Персонаж перемещается в отсек с Пришельцами. В этом случае Пришелец и Персонаж немедленно вступают в Бой.

ПРИМЕР КОНТАКТА

Выживший перемещается из Лифтового холла в соседний отсек. В коридорах, ведущих в этот отсек, есть 2 жетона Шума. Как обычно, во время перемещения в пустой отсек, Игрок должен выполнить Бросок на Шум. Результатом является «2» и, поскольку в этом коридоре уже есть жетон Шума, происходит Контакт. Игрок убирает все жетоны Шума из коридоров, ведущих в этот отсек и вытягивает жетон Пришельца из мешка Пришельцев. На этом жетоне есть символ Трутня с номерами «2» и «3» на обороте. На этом Уровне есть Энергия, поэтому меньшее число на жетоне сравнивается с количеством карт в руке Игрока (включая карты Зарождения) — только одна карта в данном случае.



Поскольку у игрока нет достаточного количества карт в руке, происходит Внезапная Атака и вскрывается карта Атаки Пришельцев. Разыграйте ее эффект.

ЖЕТОНЫ НОЧНЫХ ОХОТНИКОВ

В игре «Немезис: Локдаун» у жетонов Пришельцев на обороте есть два числа. Это — жетоны Ночных охотников. Ночные охотники еще более опасны в Темноте — вам будет сложнее защититься от тварей при Внезапных Атаках. Жетоны Ночных охотников считаются обычными жетонами Пришельцев.



Сравнивая число на жетоне Ночных охотников с количеством карт в руке, выбирайте соответствующий эффект:

- Первое число, если Персонаж не находится в Темноте;
- Второе число, если Персонаж находится в Темноте.

БОЙ

Если Персонаж и Пришелец находятся в одном отсеке, считается, что между ними происходит Бой. В Бою могут быть выполнены только следующие Основные Действия: «Выстрел», «Ближний Бой» или «Перемещение» (в соответствии с правилами раздела «Побег Персонажа»). Пришельцы атакуют Персонажей во время Фазы Событий.

Некоторые Действия не могут быть выполнены во время Боя.

Подробнее о символе «Только в Бою / Только вне Боя» – см. стр. 25.

Подробнее о Раундах – см. «Фаза Игроков» стр. 22.

Подробнее об Атаке Пришельцев – см. стр. 46.

ПЕРСОНАЖ АТАКУЕТ ПРИШЕЛЬЦА



Персонаж во время своего раунда может атаковать Пришельцев, находящихся с ним в одном отсеке, используя Действия «Выстрел» или «Ближний Бой».

Подробнее о Раундах – см. «Фаза Игроков» стр. 22.

Подробнее о Действиях – см. стр. 25.

ВЫСТРЕЛ:

Если Персонаж находится в отсеке с Пришельцем и у него есть Энергетическое/Обычное Оружие, на карте которого есть как минимум 1 жетон Патрона, он может выполнить Основное Действие «Выстрел», нацеленное на этого Пришельца.

Для этого выполните следующие шаги:

1) Выберите Оружие и одного Пришельца, в которого хотите стрелять.

2) Сбросьте 1 патрон с карты этого Оружия.

3) Бросьте кубик Боя.

Его результаты:



— Вы не попали в цель.



— Если ваша цель Личинка или Ползун — нанесите 1 Травму. Если нет, то вы не попали.



— Если вашей целью является Личинка, Ползун или Трутень — нанесите 1 Травму.

Если нет, то вы не попали.



— Нанесите 1 Травму вашей цели (независимо от типа Пришельца).



— Нанесите 2 Травмы вашей цели (независимо от типа Пришельца).

Важно: Некоторые карты Оружия имеют специальные правила, которые могут изменять правила Действия «Выстрел».

Подробнее об Оружии – см. «Предметы и Объекты» стр. 54.

Подробнее о Травмах и смерти Пришельцев – см. стр. 45.

КУБИК ПРЕИМУЩЕСТВА:

Кубик Преимущества – это особый тип кубика Боя. Любые эффекты, применимые к кубику Боя, также применимы и к кубику Преимущества. Если Персонаж стреляет в отсеке с Энергией, то вместо кубика Боя он **обязан** бросать кубик Преимущества.

На этом кубике есть 2 новых результата (в дополнение к результатам кубика Боя):



— Сбросьте 1 карту Действия, чтобы нанести 1 Травму вашей цели (независимо от типа Пришельца).



— Нанесите 1 Травму вашей цели (независимо от типа Пришельца) ИЛИ сбросьте 1 карту Действия, чтобы нанести 2 Травмы вашей цели (независимо от типа Пришельца).



Результат не считается , или ни для каких условий, независимо от того, была ли сброшена карта или нет.

Важно: Кубик Преимущества не используется ни при каких атаках Ближнего Боя.

БЛИЖНИЙ БОЙ:

Если Персонаж находится в отсеке с Пришельцем, он может выполнить Основное Действие «Ближний Бой», нацеленное на этого Пришельца.

Для этого выполните следующие шаги:

- 1) Возьмите 1 карту Заражения и добавьте ее в ваш сброс.
- 2) Выберите 1 Пришельца, которого вы хотите атаковать.
- 3) Бросьте кубик Боя.

Его результаты:



— Вы не попали в цель, и ваш Персонаж получает 1 Тяжелую Рану.



— Если ваша цель Личинка или Ползун — нанесите 1 Травму.

Если нет, то вы не попали, и ваш Персонаж получает 1 Тяжелую Рану.



— Если вашей целью является Личинка, Ползун или Трутень — нанесите 1 Травму.

Если нет, то вы не попали, и ваш Персонаж получает 1 Тяжелую Рану.



— Нанесите 1 Травму вашей цели (независимо от типа Пришельца).



— Нанесите 1 Травму (да, только 1!) вашей цели (независимо от типа Пришельца).

Подробнее о Травмах и смерти Пришельцев – см. стр. 45.

Подробнее о Тяжелых Ранах – см. стр. 49.

Отчаянные времена требуют отчаянных мер. Металлическая труба, тяжелый инструмент, приклад винтовки — все может стать импровизированным оружием в безнадежной ситуации. Ближний Бой так же эффективен, как и стрельба, но риска гораздо больше. Если атака не будет удачной, то кроме риска заражения, Персонаж немедленно получает Тяжелую Рану.

ПРИМЕР БОЯ

Выживший пытается подстрелить Пришельца из своей Штурмовой винтовки. Сбросив 1 карту Действия, он также сбрасывает 1 жетон Патрона с карты Оружия и бросает кубик Боя.

Результат — «2» попадания, но свойство карты «Штурмовая винтовка» указывает на то, что если вы наносите хотя бы 1 Травму, то вы наносите 1 дополнительную Травму. На фигурке Пришельца размещается 3 жетона Травмы.

После размещения жетона Травмы проверяется эффект Травмы (что отражает выносливость Пришельца). Вскрывается 1 карта Атаки Ночных охотников. Число на символе «Кровь» сравнивается с количеством жетонов Травм на Пришельце. Если оно выше, то Пришелец все еще жив.



ПОБЕГ ПЕРСОНАЖА

Персонаж также может попытаться сбежать из Боя, выполнив Действие «Перемещение», чтобы переместиться в соседний отсек (разведанный или нет). Прежде чем переместить свою фигурку, разыграйте Атаку Пришельцев.

Подробнее об Атаке Пришельцев — см. стр. 46.

Если в отсеке, из которого вы пытаетесь сбежать, больше одного Пришельца, разыграйте отдельную Атаку Пришельцев для каждого из них.

Если ваш Персонаж выживет, вы заканчиваете перемещение в соседнем отсеке.

Если в этом отсеке никого нет, выполните Бросок на Шум. Если это был неразведанный отсек, разведите соответствующие эффекты по обычным правилам.

Если Персонаж умирает, поместите жетон Трупа Персонажа в отсек, из которого он пытался сбежать.

Важно: Если Персонаж убегает в отсек, где нет других Персонажей или Пришельцев, выполните Бросок на Шум так же, как после обычного перемещения.

Примечание: Кроме Действия «Перемещение», некоторые другие Действия позволяют Персонажу выполнить Побег, но изменяют правила Побега.

ПРИМЕР ПОБЕГА

После нанесения Травмы Пришельцу Выживший решает сбежать. Игрок сбрасывает карту Действия (стоимость Перемещения) и решает переместиться в Лифтовой холл.

Поскольку Пришелец атакует любого Персонажа, который пытается сбежать, вскрывается карта Атаки Пришельцев. Это карта «Кровавая погоня» с символом Ползуна: атака наносит Выжившему Тяжелую Рану. Укушенный и тяжело раненый Выживший перемещается в Лифтовой холл.



ТРАВМЫ И СМЕРТЬ ПРИШЕЛЬЦЕВ



Символ
«Кровь»



Жетон
Останков Пришельцев

Когда любой Пришелец получает Травмы (например, из-за успешной атаки Персонажей или от Пожара), поместите на его фигурку соответствующее количество жетонов Травм.

Затем проверьте эффект Травмы:

- **Личинка или Яйцо Пришельцев** — 1 Травмы достаточно, чтобы убить их. Уберите соответствующую фигурку/жетон с игрового поля.

- **Ползун или Трутень** — возьмите 1 карту Атаки Пришельцев, игнорируйте всю информацию на этой карте, кроме символа «Кровь» в верхнем левом углу карты.

Если число на символе «Кровь» равно или меньше текущего количества жетонов Травм на этом Пришельце, — он умирает — уберите фигурку Пришельца и поместите 1 жетон Останков Пришельцев в отсек, где он был убит (отныне это Объект «Останки Пришельцев»).

Если число на символе «Кровь» больше — Пришелец все еще жив.

- **Охотник или Королева** — возьмите 2 карты Атаки Пришельцев, сложите числа на их символах «Кровь» и сравните сумму с текущим количеством жетонов Травм этого Пришельца. Разыграйте результат так же, как описано выше для Ползунов и Трутней.

Примечание: Символ «Кровь» обозначает текущую выносливость Пришельца. Это значение может изменяться для конкретного Пришельца в зависимости от карт, взятых после каждой успешной атаки. Игрок берет карту Атаки Пришельцев и разыгрывает ее эффект после каждой успешной атаки.

ОТСТУПЛЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Пришельцы могут казаться дикими, но они не обделены интеллектом. Они могут отступить, если получат много Травм, или если кому-то посчастливилось нанести урон по одной из их Уязвимостей.



Во время проверки эффекта Травм, если на символе «Кровь» на любой из вскрытых карт Атаки Пришельцев есть символ «Отступление», то этот Пришелец отступает.

В этом случае возьмите карту События и переместите Пришельца через коридор, номер которого указан в секции карты «Перемещение Пришельцев». Затем сбросьте эту карту События.

Любые жетоны Травм, полученные Пришельцем ранее, остаются на его фигурке. Однако, если Пришелец отступает в Технические коридоры, то уберите все его Травмы перед тем как убрать его фигурку с игрового поля.

Если Пришелец отступает через Закрытую Дверь (в том числе после применения карты Предмета «Химикаты»), он ломает эту Дверь и остается в этом отсеке, как и при обычном перемещении Пришельцев.

Королева и Охотники также отступают, если на любой из вскрытых карт Атаки Пришельцев есть символ «Отступление».

Подробнее о картах Событий — см. «Фаза Событий, шаг 9» стр. 23.

Подробнее о Технических коридорах — см. стр. 36.

АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ

Атака Пришельцев происходит в трех случаях:

- **Внезапная Атака**

Подробнее о Внезапной Атаке – см. стр. 40.

- **Атака Пришельцев во время Фазы Событий**

Подробнее о шаге Атака Пришельцев – см. «Фаза Событий, шаг 7» стр. 23.

- **Побег Персонажа**

Подробнее о Побеге Персонажа – см. стр. 44.

Во время каждой Атаки Пришельцев выполните следующие шаги:

1) Выберите Персонажа, который является целью этой Атаки Пришельцев. Пришелец может нападать лишь на Персонажа в том же отсеке. Если в отсеке находится более одного Персонажа, Пришельцы всегда атакуют Персонажа того игрока, у которого наименьшее количество карт в руке. В случае ничьей, атакуется Персонаж с жетоном Первого игрока (или следующий в порядке раунда).

В случае Внезапной Атаки, целью является Персонаж, который вызвал Контакт.

В случае Побега атакуется убегающий Персонаж.

2) Возьмите и разыграйте 1 карту Атаки Пришельцев:

- Если на карте есть символ типа атакующего Пришельца, разыграйте эффект карты.

Некоторые карты Атаки Пришельцев имеют дополнительный эффект, который разыгрывается только на Уровнях без Энергии. Эти эффекты отмечены символом «Темнота». Однако, для розыгрыша дополнительного эффекта, на карте все равно должен быть символ типа атакующего Пришельца

- Если на карте нет символа типа атакующего Пришельца, то пришелец промахивается.

Расшифровку символов типов Пришельцев см. на планшете Лаборатории.

Важно: Во время Атаки Пришельцев игнорируйте символ «Кровь» в верхнем левом углу карты Атаки Пришельцев.

Подробнее о Темноте – см. стр. 52.

После розыгрыша Атаки Пришельцев карта Атаки Пришельцев сбрасывается в соответствующий сброс. Если в колоде Атаки Пришельцев закончились карты, то перетасуйте все карты из сброса, они образуют новую колоду Атаки Пришельцев.

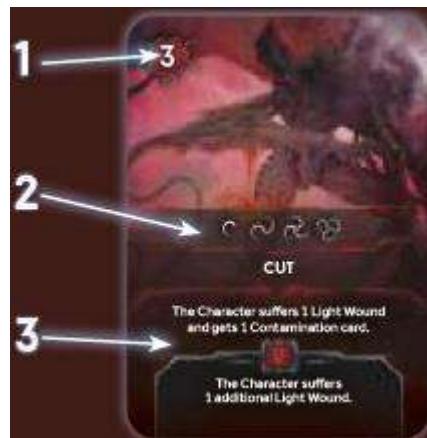
ПРИМЕР КАРТЫ АТАКИ ПРИШЕЛЬЦЕВ

1) Выносливость Пришельца. Используется только для проверки после успешной атаки Персонажа. Пришелец умирает, если число нанесенных травм больше (или равно) показателю выносливости Пришельца.

2) Символы Пришельцев. Они показывают типы Пришельцев, которые атакуют. Если карта взята во время любой Атаки Пришельцев (во время Контакта или Фазы Событий), и один из ее символов соответствует типу атакующего Пришельца, то атака считается успешной.

3) Эффект Атаки Пришельца. В данном случае атакованный Персонаж получает 1 Легкую Рану и 1 карту Заражения. Если атака была совершена в Темноте, то атакованный Персонаж получает дополнительно 1 Легкую Рану.

Подробнее о Темноте – см. стр. 52.



ЗАРАЖЕНИЕ И АТАКА ЛИЧИНКИ

Если Атакует Личинка, не берите карты Атаки Пришельцев. Вместо этого уберите фигурку Личинки с игрового поля и поместите ее на планшет Персонажа, которого она атакует. Персонаж также получает 1 карту Заражения.

Подробнее о картах Заражения – см. ниже.

Если на вашем планшете Персонажа уже есть Личинка, то вы не умрете, если на вас нападет еще одна Личинка. Просто возьмите 1 карту Заражения и уберите эту «лишнюю» фигурку Личинки с игрового поля.

Вы не можете атаковать Личинку, которая находится на вашем планшете Персонажа (то есть после того, как вы были заражены).

КАРТЫ ЗАРАЖЕНИЯ



Кроме Ран Персонажи могут получать карты Заражения (например, в результате Атаки Пришельцев).

Когда Персонаж получает карту Заражения (любым способом), возьмите ее из колоды Заражения и поместите на верх своего сброса.

Карты Заражения ослабляют игрока, поскольку они находятся в руке, как и обычные карты Действий, но не дают никаких дополнительных Действий, и вы не можете использовать их для оплаты других Действий. Но карты Заражения все еще можно сбросить, если вы пасуете.

На каждой карте Заражения есть скрытая информация: Персонаж может быть ЗАРАЖЕН или нет. Эта информация спрятана между цветными узорами в нижней части карты. Пока карта не отсканирована, эта информация останется неизвестной для игрока. Если Персонаж не сканирует свои карты Заражения, то в конце игры он может проиграть игру именно из-за них.

Примечание: Некоторые карты Событий могут обязать игрока сканировать свои карты Заражения.

Подробнее о Проверке Победы – см. стр. 20.

СКАНИРОВАНИЕ И УДАЛЕНИЕ КАРТ ЗАРАЖЕНИЯ



Персонаж может попытаться избавиться от карт Заражения несколькими способами (например, карта Действия «Отдых», Действие отсеков Дезинфекции или Операционной, Действие Предмета «Антидот»).

В описании каждой карты / отсека есть инструкции, которые необходимо выполнить. Какими бы не были эти инструкции, в любом случае требуется сканировать карты Заражения.

Сканирование выполняется следующим образом:

Вставьте карту Заражения в Сканер таким образом, чтобы совместить область с цветными узорами карты и часть Сканера с красной пленкой. В одной из строк текста на карте может появиться слово «INFECTED» (ЗАРАЖЕН). Если нет, то заражения нет.

Примечание: Внимательно рассматривайте карты, поскольку некоторые из закодированных слов могут быть похожи на слово «INFECTED».

В любом случае, любой дополнительный эффект сканирования поясняется в описании использованной карты Действий, Действия отсека или Действия Предмета.

Подробнее о Действиях отсеков – см. «Описание отсеков» стр. 46.

Если по крайней мере на одной из отсканированных карт есть слово «INFECTED» (ЗАРАЖЕН), поместите фигурку Личинки на планшете Персонажа (и не удаляйте карту Заражения!).

Если на вашем планшете Персонажа уже есть Личинка, ваш Персонаж умирает — дополнительно поместите 1 фигурку Ползуна в отсек, где вы умерли.

Если какое-либо правило предписывает вам удалить карту Заражения, уберите эту карту под низ колоды карт Заражения.

Примечание: При использовании Предмета «Антидот» вы сканируете все свои карты Заражения из своей колоды Действий, с руки и сброса. После сканирования ваш Персонаж получает 1 новую карту Заражения, и вы автоматически пасуете. Перемешайте все ваши карты Действий (в том числе те, что в руке и сбросе) и сформируйте из них колоду Действий. Ваша рука пуста до начала следующего хода.

ПРИМЕР СКАНИРОВАНИЯ КАРТЫ ЗАРАЖЕНИЯ

Уборщик решает выполнить Действие «Отдых», которое требует от него сканировать карту Заражения.

Он размещает свою карту Заражения в Сканере и обнаруживает, что он ЗАРАЖЕН!

Он возвращает карту Заражения обратно в свою руку, и помещает фигурку Личинки на планшет Персонажа. Это означает, что когда-то ранее Уборщик был заражен Пришельцем.

Уборщик должен быстро найти способ избавиться от этого паразита. Лучше всего воспользоваться Антидотом или выполнить Действие Операционной.

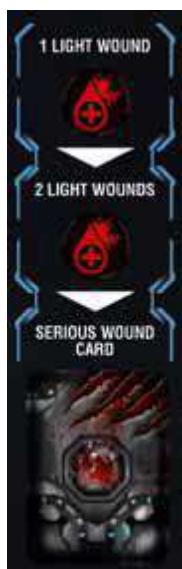


Как говорится, если оно истекает кровью, то мы можем его убить. Но что делать, если мы не уверены, что жидкость, которая вытекает из Пришельца, является кровью? В любом случае, полезно знать, что выстрелы наносят вред Пришельцем. Проблема в том, что вы никогда не можете быть уверены, хватит ли вам патронов, чтобы убить этих тварей...

Несмотря на прошлый опыт членов экипажа Немезиса, игроки не могут знать наверняка сколько урона нужно нанести, чтобы убить тварь!

РАНЫ И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время игры Персонажи могут получать два типа Ран: Легкие и Тяжелые.



ЛЕГКИЕ РАНЫ

Когда Персонаж получает Легкую Рану, поместите жетон Статуса на верхнее деление трека Легких Ран на своем планшете Персонажа – это жетон Ран.

Если жетон Ран уже есть на треке Легких Ран, по передвиньте его на одно деление вниз. Жетон на втором делении трека Легких Ран означает, что у Персонажа есть 2 Легкие Раны.

Если жетон Ран достигает третьего деления трека Легких Ран, уберите его с трека. Персонаж получает 1 Тяжелую Рану.

Персонаж получает и убирает жетоны Легких ран последовательно, одну за другой.

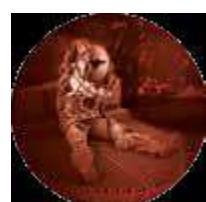
ТЯЖЕЛЫЕ РАНЫ

Когда Персонаж получает Тяжелую Рану, возьмите 1 карту Тяжелой Раны и поместите ее лицевой стороной вверх рядом с планшетом Персонажа. Отныне на Персонажа действует эффект, описанный на этой карте.

У каждого типа Тяжелой Раны есть свой эффект, описанный на карте.

Важно: Если у Персонажа есть несколько одинаковых карт Тяжелых Ран, их эффект не дублируется. Однако, от него будет труднее избавиться.

Если Персонаж с тремя Тяжелыми Ранами получает еще хоть одну любую Рану (Легкую или Тяжелую), он немедленно умирает.



Когда Персонаж умирает, уберите его фигурку с игрового поля и поместите жетон Трупа Персонажа в отсек, где он умер — теперь он считается Объектом «Труп Персонажа».

Когда Персонаж умирает, он сбрасывает все свои Тяжелые Объекты в тот отсек, в котором умер. Все остальные Предметы удаляются из игры.

Подробнее о Предметах и Тяжелых Объектах – см. стр. 54.

ПЕРЕВЯЗКА И ЛЕЧЕНИЕ РАН

Во время игры Персонаж может перевязывать и лечить свои Раны различными способами (используя карты Предметов «Комплект униформы», «Медицинский стеллер» и «Аптечка» или Действие отсека «Лазарет»).

На каждой соответствующей карте Предмета или Действии отсека есть описание процедуры обработки Ран. Это может быть Перевязка или Лечение.

ПЕРЕВЯЗКА ТЯЖЕЛОЙ РАНЫ

Переверните лицевой стороной вниз карту Тяжелой Раны, влияющую на Персонажа. Отныне ее эффект игнорируется, но она все еще считается Тяжелой Раной во время подсчета их количества, в частности, для соблюдения ограничения в 3 Тяжелые Раны.

ЛЕЧЕНИЕ

Уберите (в случае Легкой Раны) или сбросьте (в случае перевязанной Тяжелой Раны) Рану, описанную в Действии.

Подробнее о картах Предметов – см. «Предметы и Объекты» стр. 54.

ЗНАНИЯ И УЯЗВИМОСТИ ПРИШЕЛЬЦЕВ

ЗНАНИЯ

Когда Персонажи получают новые Знания, то узнают больше информации о Пришельцах, а значит и узнают о более эффективных методах борьбы с ними. Наличие определенного количества пунктов Знаний дают Персонажам доступ к более широким возможностям применения некоторых карт Действий или Предметов (например, карта Действия «Феромоны» или Предмет «Химикаты»).

Есть несколько способов получения пунктов Знаний:

• Исследовать Уязвимость в Лаборатории или использовать Предмет «Портативный анализатор» – **Персонаж получает 3 пункта Знания**. После этого сбросьте исследованный Объект.

Персонаж получает пункты Знаний вне зависимости от того, была ли исследована Уязвимость при использовании Действия отсека или Предмета.

• Использовать определенное Действие Компьютера – **Персонаж получает 1 пункт Знаний**.

• Использовать Действие отсека «Архив» – **Персонаж активирует свой жетон Знаний и получает 2 пункта Знаний**.

• Использовать эффекты некоторых Предметов или Действий – **Персонаж получает столько пунктов Знаний, сколько указано в описании конкретного эффекта**.

Подробнее о картах Действий – см. «Действия» стр. 46.

Подробнее об Предметах и Тяжелых Объектах – см. стр. 42.

АКТИВАЦИЯ ЖЕТОНОВ ЗНАНИЙ

Когда Персонаж находится в Архиве, он может выполнить Действие этого отсека, чтобы активировать свой жетон Знаний и получить 2 пункта Знаний. При активации переверните свой жетон знаний активной (с наполненной колбой) стороной вверх.

Если ваш жетон Знаний уже активирован, то вы больше не можете выполнить Действие отсека Архив. Это может быть важно для достижения некоторых Целей

Подробнее об Архиве – см. стр. 60.



Неактивный Активный
жетон Знаний жетон Знаний

УЯЗВИМОСТИ

Во время подготовки к игре вы положили 3 случайные карты Уязвимостей на 3 области Уязвимостей Пришельцев на планшете Лаборатории. Во время игры у вас будет возможность исследовать и использовать эти 3 Уязвимости. Процесс исследования Уязвимостей символизирует получение новой информации о существах, которые распространились по Комплексу.

Первая карта Уязвимости уже исследована с самого начала игры.

Чтобы открыть карту Уязвимости, любой Персонаж должен исследовать соответствующий Объект (Труп Персонажа, Останки Пришельцев или Яйцо Пришельцев) в Лаборатории.

Подробнее об исследовании в Лаборатории – см. стр. 61.

Подробнее об Объектах – см. «Предметы и Объекты» стр. 54.

После исследования Объекта поместите его в первую свободную область на планшете Лаборатории и вскройте карту Уязвимости под этой областью.

Исследованные карты Уязвимостей меняют обычные правила относительно Пришельцев, предоставляя небольшое преимущество перед ними для тех Персонажей, которые имеют необходимое количество пунктов Знаний (3, 5 и 8). Если у Персонажа меньше пунктов Знаний, чем необходимо, то этот Персонаж не может использовать эффекты Уязвимости.

Примечание: Два Персонажа из игры «Немезис: Локдаун» – Выживший и Подопытный (спасшиеся с Немезиса) начинают игру с 3 пунктами Знаний. Благодаря этому они могут использовать эффект первой карты Уязвимости с самого начала игры.

Несмотря на то, что Персонажи не могут открывать Уязвимости, исследуя один и тот же тип Объекта несколько раз, они все равно могут исследовать один и тот же тип Объекта любое количество раз, чтобы получать пункты Знаний.

Важно: В «Немезис: Локдаун» все Тяжелые Объекты сбрасываются после любого взаимодействия с ними.



Яйцо Пришельцев



Останки Пришельцев



Труп Персонажа

ПРИМЕР ИССЛЕДОВАНИЯ УЯЗВИМОСТИ

Выживший выполняет Действие отсека Лаборатория, чтобы открыть Уязвимость, исследуя Яйцо Пришельцев. Это означает, что открыть последнюю Уязвимость можно только исследуя Труп Персонажа или Останки Пришельцев.



ЭНЕРГИЯ



Неактивный Активный
жетон Времени жетон Времени

С самого начала игры в большинстве локаций Комплекса есть Энергия, однако она быстро заканчивается. Жетон Времени размещен на треке Времени неактивной (красной) стороной вверх, а значит Резервный Источник питания не работает.



Уровень
без Энергии Уровень
с Энергией

Если жетон Энергии конкретного Уровня размещен активной (синей) стороной вверх, то на этом Уровне есть Энергия. Уровни с Энергией подчиняются следующим дополнительным правилам:

1) Если Персонаж выполняет Действие «Выстрел» в отсеке с Энергией, то вместо кубика Боя он **обязан** бросать кубик Преимущества.

2) Любой Персонаж, который находится в отсеке с Компьютером, расположенным на Уровне с Энергией, может выполнить одно из трех Действий, указанных на карте Действия Компьютера.

3) Персонажи на Уровнях с Энергией не считаются находящимися в Темноте. Это может быть важно при розыгрыше некоторых игровых эффектов.

4) Во время Фазы Событий, на Уровнях с Энергией, с игрового поля убираются все жетоны Шума из коридоров, которые не ведут в отсеки, в которых находятся Персонажи (кроме области Технических коридоров).

Подробнее о Кубике Преимущества – см. стр. 43.

Подробнее о Действия Компьютера – см. стр. 29.

Подробнее о Темноте – см. стр. 52.

ТЕМНОТА

Пока Персонаж находится на Уровне без Энергии, считается, что он находится в Темноте. На такого Персонажа действуют все игровые эффекты Темноты.

Эффекты Темноты встречаются на различных игровых компонентах (например, на картах Событий, картах Атаки Пришельцев, жетонах Пришельцев и прочих).

Примечание: Если какой-либо игровой эффект позволяет вам игнорировать эффекты Темноты, то вы игнорируете любые эффекты, связанные с Темнотой.

ЖЕТОНЫ НОЧНЫХ ОХОТНИКОВ



Во время Контакта Персонаж в Темноте всегда выбирает большее число на жетоне Ночных охотников.

Подробнее о жетонах Ночных охотников – см. стр. 41.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОДАЧИ ЭНЕРГИИ

На Уровне S-03 есть отсек с Резервным Источником питания, который можно использовать для восстановления подачи Энергии в Комплекс. Энергии на долго не хватит, но и этого может быть достаточно для достижения Целей и дальнейшей эвакуации.

Резервный Источник питания выполняет следующие функции:

- 1) Обеспечивает Энергией некоторые Уровни Комплекса.
- 2) Позволяет изменять статус жетонов Энергии для замедления процесса полного погружения Комплекса в Темноту.

Дополнительная Энергия может быть добавлена с помощью Действия Генераторной.

Подробнее о Резервном Источнике питания и Генераторной – см. стр. 66, 60.

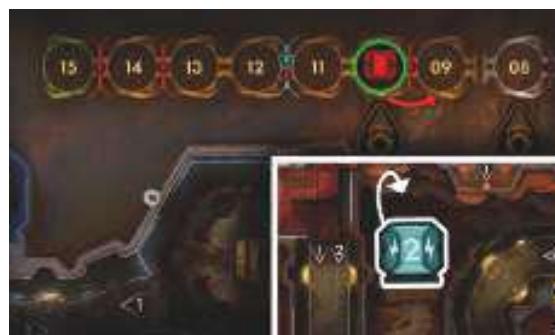
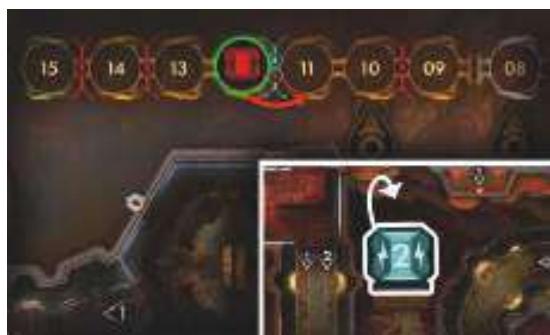
ПОРОГОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ЭНЕРГИИ

Пороговые значения Энергии располагаются на треке Времени на игровом поле. Они обозначают моменты игры, когда показатель Энергии в Комплексе снижается.

Существует два типа Пороговых значений Энергии:

- Красные Пороговые значения снижают показатель Энергии только в том случае, если Резервный Источник питания не активирован (жетон Времени размещен красной стороной вверх).
- Синие Пороговые значения всегда снижают показатель Энергии.

Примечание: Эффект синих Пороговых значений срабатывает независимо от статуса Резервного Источника питания. Это означает, что при работающем Резервном Источнике питания показатель Энергии снижается значительно медленнее.



Каждый раз, когда жетон Времени пересекает какое-либо Пороговое значение Энергии, проверяйте, срабатывает ли эффект. Эффект срабатывает, когда жетон Времени, размещенный красной стороной вверх, пересекает любое Пороговое значение. Если жетон Времени размещен синей стороной вверх, эффект срабатывает только тогда, когда пересекает Пороговое значение с двумя символами жетона Времени (то есть эффект не срабатывает, когда жетон Времени, размещенный синей стороной вверх, пересекает красное Пороговое значение).

Если срабатывает эффект, то в Комплексе снижается показатель Энергии – переверните активный (синий) жетон Энергии с наибольшим номером на его неактивную (красную) сторону.

Примечание: Некоторые эффекты карт Действий или карт Событий могут включать или выключать Резервный Источник питания и даже переворачивать жетон Времени!

ПРИМЕР РОЗЫГРЫША ЭФФЕКТА ТЕМНОТЫ

Выживший разыгрывает Контакт и тянет жетон Пришельцев на Уровне без Энергии. Он может использовать Фонарь, чтобы игнорировать эффект Темноты и разыграть меньшее число на жетоне.



ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ

Определенные Предметы часто спасают Персонажам жизнь. Предметы и Объекты можно получить несколькими способами:

- Большинство Персонажей начинает игру с одной определенной картой Предмета.
- Каждый Персонаж начинает игру с 1 Квестовым Предметом. Эта карта размещена горизонтально, лицевой стороной вниз. Как только ее требования выполнены, карта переворачивается лицевой стороной вверх вертикально и становится обычной картой Предмета.
- Во время игры Персонаж может находить различные Предметы в отсеках, используя карту Действия «Поиск».

Подробнее о поиске Предметов – см. карту «Поиск» и см. «Поиск» стр. 56.

- Во время игры, используя Основное Действие «Создать Предмет» Персонаж может создавать специальные Предметы из других Предметов, которые у него есть.

Подробнее о создании Предметов – см. стр. 58.

- Персонажи могут найти во время игры Тяжелые Объекты (Труп Персонажа, Останки Пришельцев и Яйца Пришельцев), которые представлены не картами, а специальными жетонами или фигурками. Персонажи могут их переносить. Эти Тяжелые Объекты используются в определенное время — когда этого требует карта Действия, Действие отсека или Событие (например, Действие Лаборатории).

Важно: Некоторые Предметы помечены как «Использовать только один раз». После использования такого Предмета его карта сбрасывается.

Карта Предмета после использования сбрасывается в соответствующий сброс лицевой стороной вверх. Если вы сбрасываете не использованную карту Предмета (например, при выполнении Действия «Поиск»), то поместите ее лицевой стороной вниз под низ колоды этого типа карт.

Важно: Никакие Предметы не могут быть использованы на другого Персонажа, только если об этом прямо не указано на карте Предмета! Вы можете передать Предмет другому Персонажу, чтобы он использовал его самостоятельно.

ПРИМЕР КАРТЫ ПРЕДМЕТА

1) **Синий символ Компонента** — означает, что эту карту можно использовать во время создания Предмета как компонент Антидота.

2) **Символ «Только вне Боя»** — указывает, что Аптечку можно использовать только вне Боя.

3) **Использовать только один раз** — как указано, Аптечка сбрасывается после использования. После выполнения Действия карты Предмета «Аптечка» эта карта сбрасывается в соответствующий сброс.

4) **Стоимость Действия** — помимо этой карты Предмета вы должны сбросить 1 карту Действия для выполнения этого Действия.

5) **Эффект Действия** — здесь описаны различные эффекты Действия. Некоторые Действия позволяют выбирать между двумя различными эффектами (если соблюдены необходимые условия). Аптечку можно использовать для того, чтобы перевязать 1 Тяжкую Рану или вылечить 1 перевязанную Тяжелую Рану.



РУКИ ПЕРСОНАЖА И ИНВЕНТАРЬ

Есть два типа карт Предметов: Тяжелые Предметы (хранятся в руках Персонажа) и обычные Предметы (хранятся в Инвентаре).

В руках Персонажи также могут переносить Тяжёлые Объекты. Все жетоны Объектов являются Тяжелыми Объектами.

ИНВЕНТАРЬ

Все обычные Предметы хранятся в тайне от других игроков — поместите их в Инвентарь — поставьте их карты в пластиковую подставку, чтобы другие игроки могли видеть лишь их рубашки. Другие игроки могут видеть лишь цвет Предметов в вашем Инвентаре, но они не знают, что конкретно у вас есть. Однако, когда любая карта Предмета используется, она должна быть показана всем другим игрокам.

Нет ограничений на количество Предметов, которые можно иметь в своем Инвентаре.

СИВОЛ «РУКА», ТЯЖЕЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ТЯЖЕЛЫЕ ОБЪЕКТЫ



Тяжелые Предметы (например, Оружие) обозначены символом «Рука». Они не могут храниться в тайне от других игроков и не могут быть помещены в Инвентарь.

Когда вы находите или получаете Тяжелый Предмет (или подбираете Тяжелый Объект), который вы хотите оставить себе, он должен быть размещен в одной из двух областей Рук Персонажа на Планшете Персонажа. Это означает, что Персонаж может нести максимум 2 Тяжелых Предмета / Объекта.

Подробнее об областях Рук — см. «Планирование Персонажа».

Если обе области Рук Персонажа уже заняты, а вы хотите взять другой Тяжелый Предмет / Объект, вы должны сбросить 1 из своих Тяжелых Предметов / Объектов.

Подробнее о сбросе — см. стр. 10.

Каждое Оружие, полученное во время игры, входит в игру с определенным количеством жетонов Патронов. Первое число на карте Оружия указывает на начальное количество Жетонов Патронов, с которым оно входит в игру, а второе — на максимальное количество жетонов Патронов данного Оружия.

Иногда вы можете добавить карту Предмета к другой карте Предмета. В этом случае поместите добавленную карту рядом с указанной картой Предмета. С этого момента обе карты считаются одной.

Важно: Карта «Изолента» позволяет объединить 2 Тяжелых Предмета, поэтому они занимают лишь одну область Рук — но это не касается Тяжелых Объектов!

Важно: Оружие никогда не может иметь больше Патронов чем его максимальное количество, указанное на карте.

Тяжелые Предметы — это карты Предметов, которые имеют символ «Рука».

Тяжелые Объекты — это жетоны: Яйца Пришельцев (чаще всего их можно найти в Гнезде), Труп Персонажа (жетон Персонажа, который обозначает мертвого Персонажа), Останки Пришельцев (жетон Останков Пришельцев помещается на игровое поле после смерти любого Пришельца, кроме Личинки).



СБРОС

Персонаж может сбрасывать любые Предметы или Объекты из своих областей Рук и Инвентаря в любой момент своего раунда. Это не требует траты дополнительных Действий.

Объекты остаются в том отсеке, в котором ихбросили.

Предметы же сбрасываются под низ соответствующей колоды.

В помещениях Комплекса есть куча полезных вещей. Иногда требуется совсем немного времени, чтобы осмотреть отсек. Этот Химический источник света может пригодиться, а из Химикатов и Зажигалки получится отличный Огнемет!

ПОИСК

Кроме Предметов, которые Персонажи имеют в начале игры, в игре есть Предметы четырех цветов:

- Красные (военные),
- Желтые (технические),
- Зеленые (медицинские),
- Синий (создаваемые).

Три колоды (красная, желтая и зеленая) содержат Предметы, которые можно найти в отсеках при выполнении Действия «Поиск».

Подробнее о поиске Предметов – см. карту Действия «Поиск».

Цвет любого Предмета, найденного во время Поиска, должен соответствовать цвету того отсека, в котором вы совершаете Поиск (желтые Предметы в желтом отсеке, красные — в красном, зеленые — в зеленом). Цвет отсека — это цвет фона под его названием и текстом Действия отсека.

При Поиске в отсеке белого цвета игрок может брать карты Предметов из любой из этих трех колод.

Каждый раз, когда Персонаж выполняет Действие «Поиск» в отсеке, счетчик Предметов этого отсека уменьшается на 1. Когда счетчик Предметов достигает деления «0», отсек считается пустым и искать в нем больше нельзя.

После завершения Поиска невыбранная карта возвращается под низ колоды, из которой она была взята.

Подробнее о вращении тайлов отсеков – см. стр. 24.

ПРИМЕР ПОИСКА

Выживший выполняет Действие «Поиск» в Архиве. Он сбрасывает карту Действия «Поиск» и уменьшает счетчик Предметов на одно деление.

Так как это отсек белого цвета, Выживший может взять 2 карты из любых трех колод Предметов. Он решает искать Оружие и Патроны, поэтому берет карты из колоды красных Предметов.

Игрок решает (втайне от других игроков) взять «Энергетическую батарею» и возвращает «Химический источник света» лицевой стороной вниз обратно в колоду красных Предметов. «Энергетическая батарея» размещается в Инвентаре Выжившего так, чтобы другим игрокам была видна лишь ее рубашка.



СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Четвертая (синяя) колода карт Предметов содержит Создаваемые Предметы. Эти Предметы невозможно найти с помощью Поиска в отсеках. Их можно создать только при использовании Основного Действия «Создание Предметов», используя другие Предметы из вашего Инвентаря.

В любой момент игры любой игрок может посмотреть колоду Создаваемых предметов. При создании Создаваемого Предмета, найдите соответствующую карту в колоде и возьмите себе.

Подробнее о Действии «Создание Предметов» – см. стр. 27.

Карты Создаваемых Предметов содержат 2 серых символа Компонентов, необходимых для создания этого Предмета.



Карты, которые можно использовать как Компоненты для Создаваемых Предметов, содержат синий символ Компонента, который можно использовать (бросив карту) для создания Предмета.



Чтобы создать Предмет, необходимо выполнить Основное Действие «Создать Предмет» и сбросить две карты, имеющие синие символы Компонентов, необходимые для Предмета, который вы хотите создать (первая карта Предмета, которая соответствует первому необходимому Компоненту и вторая карта Предмета, которая соответствует второму необходимому Компоненту).

Во время игры вы можете создать пять различных Предметов:

		= Антидот
		= Защитный скафандр
		= Шокер
		= Огнемет
		= Пистолет

Предмет не может быть создан, если его карта недоступна, даже если у вас есть необходимые синие Компоненты.

Подробнее об этих пяти Предметах – см. карты Создаваемых Предметов.

КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Квестовые Предметы не активны в начале игры. На каждом из них есть особое условие (указанное на горизонтальной стороне карты), которое необходимо выполнить во время игры, чтобы разблокировать этот Квестовый Предмет.



Если игрок выполнит необходимое условие, карта переворачивается лицевой стороной вверх вертикально и становится обычной картой Предмета (она может размещаться в области Рук, может быть сброшена, отдана и т.п.).



АТАКА ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Годы накопленных знаний о покорении космоса свидетельствуют о том, что если надолго поместить небольшую группу людей в тесное замкнутое подземное помещение, то между ними обязательно возникнет нежелательное психологическое напряжение. Чтобы предотвратить серьезные конфликты среди работников, космические корпорации тратят миллиарды долларов на оснащение работников специальными имплантами, которые создают сильный психический барьер и препятствуют прямому насилию против Homo Sapiens. Именно поэтому работники Комплекса не могут напрямую атаковать друг друга.

Персонажи не могут специально атаковать других Персонажей, но они могут (случайно или умышленно) нанести им вред побочными эффектами от своих Действий. Запереть кого-то в отсеке, охваченном пожаром, запустить систему Самоуничтожения, бросить Гранату в Пришельца в одном отсеке с другими Персонажами — это лишь некоторые из многих возможностей...

ОПИСАНИЕ ОТСЕКОВ

Чтобы выполнить любое Действие отсека, Персонаж должен находиться в соответствующем отсеке (только если у него нет специальной способности, которая однозначно указывает обратное).

Вы не можете выполнять Действие отсека, когда находитесь в Бою.

Вы не можете выполнять Действие отсека в отсеке с жетоном Неисправности.

ОТСЕКИ С КОМПЬЮТЕРОМ



В некоторых отсеках есть символ «Компьютер». Это означает, что в этом отсеке есть Компьютер и Персонаж может выполнить Действие Компьютера.

Если в отсеке есть жетон Неисправности, компьютер недоступен — считайте будто бы в отсеке нет символа Компьютера.

Примечание: Если какая-либо карта Действия требует от Персонажа находиться в отсеке с Компьютером, то это не обязательно означает, что на этом Уровне должна быть Энергия (только если на этой карте не указано иное).

ОСНОВНЫЕ ОТСЕКИ «1»

В каждой игре присутствуют все 10 отсеков, обозначенных номером «1» на обороте.

АРХИВ

2 ИЗУЧИТЕ АРХИВЫ

Вы можете выполнить это Действие, только если ваш жетон Знаний неактивен.

Получите 2 пункта Знаний и активируйте свой жетон Знаний.

Затем подсмотрите лицевую сторону 1 **любого** жетона Кода реагирования (даже за пределами Уровня, на котором находится Персонаж, но **кроме Активированного Кода реагирования**).

Подробнее о жетонах Знаний – см. «Знания» стр. 50.

Подробнее о проверке Кодов реагирования – см. «Получение информации» стр. 18.

ВХОД В СИСТЕМУ ПЕЩЕР

2 ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ ЧЕРЕЗ ТЕХНИЧЕСКИЕ КОРИДОРЫ

Вы можете переместиться в любой разведанный отсек, в котором есть вход в Технические коридоры. Возьмите и разыграйте карту Атаки Пришельца (это атака Трутня в Темноте).

ГЕНЕРАТОРНАЯ

2 ОСТАНОВИТЕ СИСТЕМУ САМОУНИЧТОЖЕНИЯ

Уберите с трека Времени жетон Самоуничтожения, размещенный желтой стороной вверх.

Подробнее о системе Самоуничтожения – см. стр. 14.

ИЛИ

2 ПЕРЕКЛЮЧИТЕ ЭНЕРГИЮ НА УРОВНЕ

Переверните жетон Энергии того Уровня, на котором находится Персонаж. Это Действие можно использовать, даже если подача Энергии еще не была восстановлена (то есть если жетон Времени все еще расположен неактивной стороной вверх).

Подробнее об Энергии – см. стр. 52.

ГНЕЗДО

Персонаж, который впервые разведал Гнездо, получает 1 пункт Знаний (только он и только один раз!)

2 ВОЗЬМИТЕ 1 ЯЙЦО ПРИШЕЛЬЦЕВ

2 Возьмите 1 жетон Яйца Пришельцев с планшета Лаборатории. После этого выполните Бросок на Шум.

Жетоны Яиц Пришельцев, размещенные на планшете Лаборатории представляют собой Яйца Пришельцев в Гнезде. Когда вы берете (или уничтожаете) Яйца Пришельцев из Гнезда, берите их жетоны с планшета Лаборатории.

Если в Гнезде нет Яиц Пришельцев (если их все вынесли или уничтожили), Гнездо считается уничтоженным — поместите 1 жетон Травмы на Гнездо чтобы обозначить это.

Если в любом отсеке, где есть Яйца Пришельцев, случается Пожар, то во время шага Травмы от Пожара в Фазе Событий уничтожьте 1 Яйцо Пришельцев, которое не находится в руках у Персонажей.

Жетон Неисправности никогда не может быть размещен в Гнезде.

Подробнее о жетонах Пожара — см. стр. 37.

Примечание: Помните, что Яйцо Пришельцев — это Тяжелый Объект (см. «Предметы и Объекты» стр. 54.)

Примечание: Вы не можете выполнять любые Действия Поиска в этом отсеке.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЯИЦ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Когда Персонаж находится в отсеке с жетонами Яиц Пришельцев, которые не переносятся ни одним Персонажем, он может попытаться уничтожить эти Яйца Пришельцев.

Выполните Действие «Выстрел» или «Ближний Бой». Каждое попадание (любого типа) уничтожает 1 Яйцо Пришельцев. В данном случае для выполнения этих Действий Персонажу не обязательно быть в Бою.

В случае Действия Ближнего Боя, Персонаж не берет карту Заражения и не получает Ран, если промахнется.

Вы также можете бросить Гранату или Бомбу в отсек с Яйцами Пришельцев, которые никто не несет, так, будто там есть Пришелец.

После каждой попытки уничтожения Яйца Пришельцев вы должны выполнить Бросок на Шум.

Примечание: Если вы пытаетесь уничтожить Яйцо Пришельцев, используя Гранату или Бомбу, находясь при этом в соседнем отсеке, выполните Бросок на Шум в этом отсеке, а не в Гнезде.

Примечание: Яйца Пришельцев не уничтожаются при проведении процедуры отключения Вентиляции.

Подробнее о Броске на Шум — см. стр. 34.

ЛАБОРАТОРИЯ

2 ИССЛЕДУЙТЕ 1 ОБЪЕКТ

2 Это Действие можно выполнить, только если один из Объектов (Труп Персонажа, Останки Пришельцев или Яйцо Пришельцев) находится в отсеке (например, он есть в области Рук вашего Персонажа, или его принес другой Персонаж и оставил в этом отсеке).

Получите 3 пункта Знаний.

После исследования поместите Объект в первую свободную область на планшете Лаборатории и вскройте карту Уязвимости под этой областью.

Если такой Объект уже был исследован ранее для обнаружения Уязвимости, то сбросьте жетон исследованного Объекта.

Подробнее об Уязвимостях Пришельцев — см. стр. 51.

Подробнее об Объектах — см. стр. 54.

ЛАЗАРЕТ

2 ВЫЛЕЧИТЕ СВОИ РАНЫ

Перевяжите все свои Тяжелые Раны ИЛИ вылечите 1 из ваших перевязанных Тяжелых Ран ИЛИ вылечите все свои Легкие Раны.

Подробнее о Перевязке и Лечении Ран – см. стр. 49.

ОТСЕК ДЕЗИНФЕКЦИИ

2 ПРОЙДИТЕ ПРОЦЕДУРУ ДЕЗИНФЕКЦИИ

Если на планшете Персонажа есть жетон Слизи, сбросьте его.

Кроме того, вы можете сканировать все карты Заражения в своей руке и удалить все карты, которые не имеют слово «INFECTED» (ЗАРАЖЕН).

Если на планшете Персонажа есть Личинка, уберите ее.

Подробнее о жетоне Слизи – см. стр. 37.

Подробнее о сканировании и удалении карт Заражения – см. стр. 47.

ОТСЕК СВЯЗИ

2 ОТПРАВЬТЕ СИГНАЛ

Поместите жетон Состояния на область «Сигнал» на планшете Персонажа.

Примечание: Отправка Сигнала является обязательным условием для достижения некоторых Целей и соблюдения требований одного из жетонов Кодов реагирования.

ИЛИ

2 ПРОВЕРЬТЕ ЦЕЛЬ

Выберите Персонажа с жетоном Состояния на области «Сигнал» на его планшете. Он должен втайне показать вам свои карты Целей.

Примечание: Если у выбранного игрока больше одной карты Целей, то он должен показать вам их все.

СИСТЕМА ОТПРАВКИ ГРУЗОВ. СЕКЦИЯ «А»

2 СЯДЬТЕ В КОНТЕЙНЕР СОГ «А»

Вы можете выполнить это Действие, только если жетон Времени находится на делении трека Времени, отмеченного любым жетоном СОГ, а в области игрового поля с контейнером СОГ «А» нет других Персонажей.

После посадки Персонажа в контейнер СОГ игрок должен сбросить все свои карты и спасовать (разыграв все соответствующие эффекты). Затем поместите фигурку Персонажа на область игрового поля с соответствующим контейнером СОГ. В Фазе Событий ваш Персонаж попытается эвакуироваться с помощью этого контейнера СОГ.

На Персонажей в контейнерах СОГ не влияют никакие игровые эффекты, если не указано иное.

Персонажи, которым не удалось эвакуироваться, возвращаются в отсеки соответствующих секций СОГ и получают 1 Тяжелую Рану.

Подробнее о СОГ – см. «Эвакуация из Комплекса через систему СОГ» стр. 15.

УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ ОХЛАЖДЕНИЯ

[2] ЗАПУСТИТЕ СИСТЕМУ САМОУНИЧТОЖЕНИЯ

Поместите жетон Самоуничтожения желтой стороной вверх на трек Времени на третье деление от текущего положения жетона Времени (между жетоном Времени и жетоном Самоуничтожения должно быть 2 пустых деления).

Примечание: До тех пор, пока жетон Самоуничтожения размещен желтой стороной вверх, игроки могут остановить систему Самоуничтожения в Генераторной.

Подробнее о системе Самоуничтожения – см. стр. 14.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОТСЕКИ «2»

Во время каждой игры используется только 6 случайно выбранных дополнительных отсеков из 9 возможных. Эти отсеки обозначены номером «2» на обороте.

ЗАГРЯЗНЕННЫЙ ОТСЕК

ИСПАЧКАЙТЕСЬ В СЛИЗИ ПРИ ПОИСКЕ

Вы получаете жетон Слизи каждый раз, когда выполняете Действие «Поиск» в этом отсеке.

Жетон Неисправности никогда не может быть размещен в Загрязненном отсеке.

Подробнее о жетоне Слизи – см. стр. 37.

ОПЕРАЦИОННАЯ

[2] ВЫПОЛНИТЕ ХИРУРГИЧЕСКУЮ ОПЕРАЦИЮ

Сканируйте все карты Заражения (из своей колоды Действий, в руке и в вашем сбросе). Удалите все карты Заражения, имеющие слово «INFECTED» (ЗАРАЖЕН).

Если на планшете Персонажа есть Личинка, уберите ее.

После сканирования ваш Персонаж получает 1 Легкую Рану, и вы автоматически пасуете. Перемешайте все ваши карты Действий (в том числе те, что в руке) и сформируйте из них колоду Действий.

Примечание: После хирургической операции вы всегда пасуете, и ваша рука пуста до начала следующего хода.

Подробнее о сканировании и удалении карт Заражения – см. стр. 47.

ОРУЖЕЙНАЯ

[2] ЭКИПИРУЙТЕСЬ

Уменьшите счетчик Предметов на 1 в этом отсеке и возьмите карту Создаваемого Предмета «Шокер» или «Защитный скафандр».

ОТСЕК ИСПЫТАНИЙ

[2] ПОЛУЧИТЕ АНТИДОТ (необходимо 4 пункта Знаний)

Если у вашего Персонажа есть как минимум 4 пункта Знаний, возьмите карту Создаваемого Предмета «Антидот».

СИСТЕМА ОТПРАВКИ ГРУЗОВ. СЕКЦИЯ «В»

См. Система Отправки Грузов Секция «А», но применимо к секции «В».

СИСТЕМА ОТПРАВКИ ГРУЗОВ. СЕКЦИЯ «С»

См. Система Отправки Грузов Секция «А», но применимо к секции «С».

УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ ВЕНТИЛЯЦИИ

2] ОТКЛЮЧИТЕ ВЕНТИЛЯЦИЮ

Выберите любой отсек со входом в Технические коридоры. В коридорах, ведущих в выбранный отсек, не должно быть Сломанных Дверей. Закройте Дверь в каждом коридоре, ведущем в выбранный отсек. Если в этом отсеке размещен жетон Пожара, уберите его с игрового поля. Поместите жетон Вентиляции в этот отсек.

Если какая-либо из Дверей в коридорах, ведущих в этот отсек, откроется или будет сломана до завершения текущей Фазы Игроков, то жетон Вентиляции немедленно убирается с игрового поля.

Если жетон Вентиляции все еще находится в отсеке на момент окончания текущей Фазы Игроков (после того, как все игроки спасают), все в этом отсеке немедленно умирают (как Персонажи, так и Пришельцы). Затем уберите жетон Вентиляции с игрового поля.

УПРАВЛЕНИЕ СОГ

2] ИЗМЕНИТЕ РАСПИСАНИЕ ОТПРАВКИ

Посмотрите на лицевую сторону 1 любого жетона СОГ на треке Времени. Можете передвинуть этот жетон в любом направлении на одно деление трека Времени (даже если на этом делении не изображена область для жетона СОГ).

Вы не можете передвинуть жетон СОГ, который расположен на одном делении с жетоном Времени.

Вы не можете передвинуть жетон СОГ на деление с другим жетоном СОГ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОСТ ОХРАНЫ

2] УСТРАНИТЕ УГРОЗУ

Уменьшите счетчик Предметов на 1 в этом отсеке или разместите в этом отсек жетон Неисправности. Выберите любой отсек с Пришельцем, но без жетона Неисправности. Поместите жетон Неисправности в выбранный отсек. Каждый пришелец в выбранном отсеке получает 1 Травму, а каждый персонаж – 1 Тяжелую Рану.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТСЕКИ

Специальные отсеки на игровом поле всегда имеют фиксированное местоположение. У этих отсеков есть свои особые правила. Некоторые из них имеют особые формы и напечатаны на игровом поле

Специальные отсеки считаются обычными отсеками, за исключением того, что они уже разведаны на момент начала игры, и того, что Персонажи не могут выполнять любые Действия Поиска в этих отсеках. В Специальных отсеках могут размещаться жетоны Пожара и Неисправности.

АВАРИЙНЫЕ ЛЕСТНИЦЫ

Аварийные лестницы не являются частью какого-либо Уровня. Эти отсеки всегда находятся в Тьмноте. Во всех остальных случаях Аварийные лестницы считаются обычными отсеками, в которых нет Действий отсеков.

ИЗОЛЯТОР

Если ваш Персонаж находится в этом отсеке на момент начала нового хода, возьмите 1 дополнительную карту Действий (до 6 вместо 5).

Этот эффект не срабатывает, если в Изоляторе есть жетон Неисправности.

Примечание: этот эффект срабатывает даже в самом начале игры.

[2] ЗАПРИТЕСЬ

Вы можете выполнить это Действие только в том случае, если Изолятор открыт — жетон Времени находится на любом белом делении трека Времени ИЛИ жетон Аварийного оповещения находится на треке Времени.

Выполните Бросок на Шум. Если в результате этого в отсеке появляется любой Пришелец, то ваша попытка запереться провалена.

Если по результатам Броска на Шум ни один Пришелец не появляется в отсеке, уберите с игрового поля фигурку Персонажа — ему удалось запереться. С этого момента вы больше не участвуете в игре. Выживет ли ваш Персонаж или же погибнет вместе с Комплексом? Узнаете в конце игры.

Другие игроки **могут** запустить систему Самоуничтожения, даже если любой из Персонажей уже заперся в Изоляторе.

Примечание: В Изоляторе могут запереться несколько Персонажей одновременно.

ЛИФТОВОЙ ХОЛЛ S-01

[1] Если у Лифта есть Энергия, а Персонаж не находится в Бою:

ВЫЗОВИТЕ ЛИФТ

Переместите жетон Лифта в область рядом с Лифтовым холлом того Уровня, на котором вы находитесь.

ИЛИ

[1] Если у Лифта есть Энергия, Персонаж не находится в Бою, а рядом с Лифтовым холлом этого Уровня есть жетон Лифта:

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЛИФТ

Переместите своего Персонажа в Лифтовой холл другого Уровня по вашему выбору. Переместите жетон Лифта в область рядом с Лифтовым холлом того Уровня, на который вы переместились.

Вы можете переместить вместе с собой любых других Персонажей (если они согласны).

При перемещении на лифте не выполняйте Бросок на Шум.

ЛИФТОВОЙ ХОЛЛ S-02

См. Лифтовой холл S-01, но применимо к Лифтовому холлу S-02.

ЛИФТОВОЙ ХОЛЛ S-03

См. Лифтовой холл S-01, но применимо к Лифтовому холлу S-03.

РЕЗЕРВНЫЙ ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ

2 ВОССТАНОВИТЕ ПОДАЧУ ЭНЕРГИИ

Для восстановления подачи Энергии выполните следующие шаги:

- 1) Перезапустите систему (*не выполняйте этот шаг, если 3 или более жетонов Энергии размещены активной (синей) стороной вверх*) – переверните 2 жетона Энергии с наименьшим номером на активную (синюю) сторону. Остальные жетоны Энергии переворачиваются неактивной (красной) стороной вверх.
- 2) Перераспределите Энергию – возьмите с игрового поля все жетоны Энергии и разместите их в предназначенных областях по своему усмотрению. Не переворачивайте их!

Кроме того, если жетон Времени неактивен:

- 3) Переверните жетон Времени активной (синей) стороной вверх. Это символизирует восстановление подачи Энергии.

Подробнее о жетоне Времени – см. «Фаза Событий» стр. 23.

Подробнее о Пороговых значениях Энергии – см. стр. 53.

ХРАНИЛИЩЕ

2 СОЗДАЙТЕ ПРЕДМЕТ

Каждый Персонаж, находящийся в этом отсеке, может выбрать и взять карту Создаваемого Предмета, как если бы выполнял Основное Действие «Создание Предметов». Для создания этого Предмета Персонажу требуется сбросить только один из необходимых компонентов.

УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ АВАРИЙНОГО ОПОВЕЩЕНИЯ

2 ЗАПУСТИТЕ ПРОЦЕДУРУ АВАРИЙНОГО ОПОВЕЩЕНИЯ

Посмотрите на число на треке Времени, на соответствующем делении которого размещен жетон Времени, и разделите это число на 2 (с округлением в меньшую сторону). Поместите жетон Аварийного оповещения на деление трека Времени с таким номером, как получившийся результат. Игра немедленно закончится, как только жетон Времени передвинется с деления с жетоном Аварийного оповещения на треке Времени.

После начала процедуры Аварийного оповещения немедленно открывается Изолятор – переверните тайл отсека Изолятор стороной с Действием отсека вверх. С этого момента Персонажи могут запираться в Изоляторе, даже если Жетон времени не находится ни на одном из белых делений трека Времени.

Подробнее об Изоляторе – см. стр. 65.

ИЛИ

2 ПРОВЕРЬТЕ КОД

Подсмотрите лицевую сторону любого неактивного жетона Кода реагирования в специальной области игрового поля и возьмите этот жетон себе.

Подробнее о проверке Кодов реагирования – см. «Получение информации» стр. 18.

ОБЛАСТИ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ УСЛОВИЯМИ

ГЛАВНЫЙ ШЛЮЗ

Любой отсек 001 на основной стороне игрового поля также является и Главным шлюзом!

[2] ЭВАКУИРУЙТЕСЬ ИЗ КОМПЛЕКСА

1) Если около Главного шлюза есть Марсоход, то переместите Марсоход к Бункеру, а фигурку своего Персонажа поместите в Бункер. Вам удалось благополучно эвакуироваться. Только 1 Персонаж может находиться в Марсоходе.

2) Если у вас есть Защитный скафандр, то выполните Бросок на Шум. Если в результате этого в отсеке появляется любой Пришелец, то ваша попытка эвакуации провалена. Если по результатам Броска на Шум ни один Пришелец не появляется в отсеке, вы можете эвакуироваться из Комплекса – переместите фигурку своего Персонажа в Бункер. Вам удалось благополучно эвакуироваться.

ШЛЮЗЫ

Каждый отсек на альтернативной стороне игрового поля, расположенный в определенной области (см. схему на стр. 74) также является и шлюзом!

Если Персонаж находится в любом шлюзе (и не в Бою), а Марсоход находится около этого шлюза:

[2] ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ В ДРУГОЙ ШЛЮЗ НА МАРСОХОДЕ

Переместите Марсоход к любому другому шлюзу на игровом поле, а фигурку своего Персонажа поместите в этот другой шлюз. При использовании Марсохода не выполняйте Бросок на Шум. Вам удалось благополучно эвакуироваться. Только 1 Персонаж может находиться в Марсоходе.

ИЛИ

[2] ЭВАКУИРУЙТЕСЬ ИЗ КОМПЛЕКСА НА МАРСОХОДЕ

Переместите Марсоход к Бункеру, а фигурку своего Персонажа поместите в Бункер. Вам удалось благополучно эвакуироваться. Только 1 Персонаж может находиться в Марсоходе.

Если Персонаж находится на перекрестке, соединенном тропой с Бункером и у него есть Защитный скафандр:

[2] ЭВАКУИРУЙТЕСЬ ИЗ КОМПЛЕКСА

Выполните Бросок на Шум. Если в результате этого на перекрестке появляется любой Пришелец, то ваша попытка эвакуации провалена. Если по результатам Броска на Шум ни один Пришелец не появляется на перекрестке, вы можете эвакуироваться из Комплекса – переместите фигурку своего Персонажа в Бункер. Вам удалось благополучно эвакуироваться.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

ОДНОЧНЫЙ И КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМЫ

ОДНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Хоть «Немезис: Локдаун» и является полу-кооперативной игрой, вы также можете попытаться выжить самостоятельно.

Этот режим имеет свои собственные специальные колоды – одиночные / кооперативные карты Целей. В начале игры возьмите две карты из этой колоды вместо обычных карт Целей. После размещения жетона Активированного Кода реагирования, возьмите себе 2 жетона Кодов реагирования вместо 1.

Примечание: После того, как произойдет Первый Контакт, вы должны выбрать и оставить себе одну из этих двух карт Целей.

Важно: В этом режиме количество Предметов, доступных в каждом отсеке, уменьшается вдвое с округлением в большую сторону (если жетоны Разведки показывают 1-2 Предмета — установите счетчик Предметов на 1, если 3-4 — установите счетчик Предметов на 2).

Чтобы выиграть, вы должны достичь своей Цели и выжить.

ПОЛНОСТЬЮ КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Этот режим предназначен для игроков, которые хотят играть, не опасаясь предательства со стороны товарищей.

Этот режим имеет свои собственные специальные колоды – одиночные / кооперативные карты Целей. В начале игры возьмите по одной карте на игрока из этой колоды, вместо обычных карт Целей. Содержимое этих карт должно быть видно всем игрокам.

Поместите 1 жетон Кода реагирования лицевой стороной вниз в область Активированного Кода реагирования на игровом поле – это Активированный Код реагирования. Оставшиеся жетоны Кодов реагирования должны быть помещены в указанную область рядом с отсеком Управления Системой Аварийного оповещения – это неактивные Коды реагирования. Вскройте 1 из этих жетонов – его содержимое видно всем игрокам. Содержимое остальных жетонов игроки совместно узнают во время игры.

Чтобы выиграть игру, ВСЕ Цели игроков должны быть выполнены, и по крайней мере 1 Персонаж должен выжить. Например, если Цель требует получения 8 пунктов Знаний, то Персонаж, достигнувшей этой Цели, должен выжить при Проверке Победы.

Примечание: Если есть одна карта, требующая отправки Сигнала – это должен делать только один Персонаж. Если есть два или более таких требований – все Персонажи, имеющие такие Цели, должны отправить Сигнал!

РЕАНИМАЦИЯ

В этом режиме игры Лазарет оснащен специализированным устройством «АвтоДок», в котором можно реанимировать Персонажей, находящихся при смерти.

Каждый раз, когда один из Персонажей умирает, другой Персонаж может взять жетон Трупа Персонажа и отнести его в Лазарет.

Этот жетон Трупа Персонажа также можно исследовать в Лаборатории.

Все Предметы (включая Стартовые) умершего Персонажа остаются у него в Инвентаре, а Тяжелые Объекты сбрасываются в отсек, в котором он умер.

Игрок, чей труп находится в Лазарете, размещает фигурку своего Персонажа в начале следующего хода в этом отсеке.

Все его Легкие Раны вылечиваются, а все Тяжелые Раны перевязываются.

Важно: Лазарет не функционирует, если в нем есть Пришелец или жетон Неисправности.

ИГРА ПЕРСОНАЖАМИ ИЗ ОСНОВНОЙ ИГРЫ «НЕМЕЗИС» И ДОПОЛНЕНИЯ «ПОСЛЕДСТВИЯ»

Если у вас есть основная игра «Немезис» или дополнение «Последствия», то вы можете играть Персонажами оттуда. Имейте в виду, что играть этими персонажами сложнее. Если все игроки решили выбрать Персонажей из основной игры «Немезис» или дополнения «Последствия», то будьте готовы столкнуться с реальными трудностями.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Когда в начале игры вы выбираете Персонажа, можете выбрать любого Персонажа из основной игры «Немезис», игры «Немезис: Локдаун» или дополнения «Последствия» в соответствии с цветом выбранной карты Выбора Персонажа.

Пример: Выбрав красную карту Выбора Персонажа, вы можете решить кем играть – Охранником, Солдатом или Заключенным.

После выбора Персонажа вы должны оставить карту Выбора Персонажа у себя, чтобы другой игрок не смог выбрать другого Персонажа этого цвета.

Важно: В игре никогда не могут принимать участие Персонажи одного и того же цвета! Персонажи из основной игры «Немезис» и дополнения «Последствия» считаются спасшимися с Немезиса. Они начинают игру в Изоляторе и имеют 3 пункта Знаний.

Подробнее об отличиях и исключениях – см. ниже.

АНДРОИД

Играйте этим Персонажем по обычным правилам, учитывая следующее исключение:

Для игры Андроидом используйте следующие компоненты, которые находятся в бонусной коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо обычных):

- Колода Действий;
- Карта Стартового Предмета.

ДИРЕКТОР

Играйте этим Персонажем по обычным правилам, учитывая следующие исключения:

1) Для игры Директором используйте следующие компоненты, которые находятся в бонусной коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо обычных):

- Колода Действий;
- Карта Стартового Предмета.

2) Директор **не использует** во время игры свою карту Особенности.

ЗАКЛЮЧЕННЫЙ

Играйте этим Персонажем по обычным правилам, учитывая следующие исключения:

1) Для игры Заключенным используйте следующие компоненты, которые находятся в коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо обычных):

- Колода Действий;
- Карта Квестового Предмета.

2) Заключенный начинает игру **без** своего Стартового Предмета.

3) Заключенный **не использует** во время игры свою карту Особенности.

МЕДИК

Играйте этим Персонажем по обычным правилам, учитывая следующие исключения:

1) Для игры Медиком используйте следующие компоненты, которые находятся в бонусной коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо обычных):

- Карта Квестового Предмета.
- 2) Медик начинает игру **без** своего Стартового Предмета.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Играйте этим Персонажем по обычным правилам, учитывая следующие исключения:

1) Для игры Охотником за головами используйте следующие компоненты, которые находятся в бонусной коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо обычных):

- Колода Действий;
- 2 карты Квестовых Предметов.

2) Охотник за головами начинает игру **без** своего Стартового Предмета.

3) Охотник за головами **не использует** во время игры свою карту Особенности.

4) Не помещайте фигурку Лайки на планшет своего Персонажа. Отложите фигурку Лайки в сторону. Она может понадобиться вам во время игры.

5) Перед выполнением шага 20С подготовки к игре найдите в своей колоде Действий карты «Нашел!» и «Это была хорошая собака...» и отложите их в сторону. Они могут понадобиться вам во время игры. Вы начинаете игру с восемью картами в колоде Действий.

6) Во время шага 20Е подготовки к игре возьмите 1 случайную карту Квестового Предмета, а другую уберите в коробку. Не смотрите на лицевую сторону выбранной карты!

7) После выполнения шага 20Е подготовки к игре, возьмите 2 карты Персональных Целей Охотника за Головами и разместите их рядом с планшетом Персонажа. Они могут понадобиться вам во время игры.

ПИЛОТ

Играйте этим Персонажем по обычным правилам, учитывая следующие исключения:

1) Для игры Пилотом используйте следующие компоненты, которые находятся в коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо обычных):

- Колода Действий;
- Карта Квестового Предмета.

2) Пилот начинает игру **без** своего Стартового Предмета.

ПСИХОЛОГ

Играйте этим Персонажем по обычным правилам, учитывая следующие исключения:

1) Для игры Психологом используйте следующие компоненты, которые находятся в коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо обычных):

- Колода Действий;
- Карта Квестового Предмета.

2) Психолог начинает игру **без** своего Стартового Предмета.

3) Психолог **не использует** во время игры свою карту Особенности.

ПРОЧИЕ ПЕРСОНАЖИ

Играйте прочими Персонажами из основной игры «Немезис» (Капитан, Ученый, Разведчик, Солдат и Механик) по обычным правилам, учитывая следующее исключение:

Для игры этими Персонажами используйте следующие компоненты, которые находятся в коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо обычных):

- Карты Квестовых Предметов.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СТОРОНА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Альтернативная сторона игрового поля напечатана на обратной стороне игрового поля. Вы можете играть на ней во время обычной игры в любом режиме, но имейте в виду, что вам будет труднее достигнуть некоторых Целей.

ОБЗОР

Главной особенностью этой стороны игрового поля является то, что на ней изображена марсианская база, состоящая из Комплекса, расположенного под землей и нескольких Наземных строений, расположенных на Марсианской поверхности.

В подземном Комплексе действуют все обычные правила игры (Броски на Шум и т.д.), а на Марсианской поверхности действуют свои определенные правила.

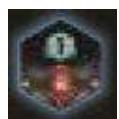
ПОДГОТОВКА

Во время подготовки к игре следуйте обычным шагам, но с учетом следующих исключений:

- 1) Используйте альтернативную сторону игрового поля.
- 2) На всех Перекрестках и во всех отсеках Наземных строений размещайте жетоны Разведки (наземные).
- 3) Разместите рядом с игровым полем колоду карт Марсианской поверхности.

ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ (НАЗЕМНЫЕ)

Жетоны Разведки (наземные) могут вызывать следующие новые эффекты:



Возьмите 1 красную карту Предмета.



Возьмите 1 желтую карту Предмета.



Возьмите 1 зеленую карту Предмета.



Возьмите и разыграйте 1 карту Марсианской поверхности.

После розыгрыша эффекта карты выполните Бросок на Шум (или разместите жетон Шума) по обычным правилам.

Если вы должны разместить жетон Неисправности или Пожара на Перекрестке, то ничего не происходит.

МАРСИАНСКАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

В верхней части альтернативной стороны игрового поля расположен новый тип местности – Марсианская поверхность. Тут действуют свои определенные правила.

Важно: Если Персонаж выполняет Бросок на Шум в любом месте Марсианской поверхности, то вместо кубика Шума он обязан бросать кубик Марсианской поверхности (D12).

ПЕРЕКРЕСТКИ И ЗОНЫ

Перекрестки – это особый тип отсеков, в которых не могут размещаться жетоны Неисправности или Пожара. Перекрестки соединены тропами. Тропа – это особый тип коридора, в котором нет чисел. Пришельцы могут перемещаться с одного перекрестка на другой по тропам из-за различных игровых эффектов. Персонажи могут перемещаться по тропам между соседними перекрестками. На тропах никогда не размещаются жетоны Шума.

Два перекрестка (или перекресток и шлюз) считаются соседними, когда они непосредственно соединены друг с другом одной тропой.

Все перекрестки на Марсианской поверхности считаются как бы соседними со всеми Зонами. Это означает, что когда Персонаж на перекрестке выполняет Бросок на Шум, то вы должны разместить жетон Шума в Зоне с соответствующим номером (наподобие размещения жетонов Шума в Технических коридорах).

Зоны – это области Марсианской поверхности, окружающие определенные Наземные строения. Они считаются как бы особым типом Технических коридоров, которые соединены только с конкретным Наземным строением. Однако, Зона «3» не связана ни с каким Наземным строением. Никакие эффекты, связанные с Техническими коридорами, не применяются к Зонам.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МАРСИАНСКОЙ ПОВЕРХНОСТИ

Существует два способа перемещения по Марсианской поверхности: на Марсоходе или пешком, используя Действия перемещения. На альтернативной стороне игрового поля Персонажам не требуется никакого дополнительного снаряжения для перемещения по Марсианской поверхности. Предполагается, что они по умолчанию обладают минимально необходимой защитой. Тем не менее, Защитный скафандр может оказаться полезным, если что-то пойдет не по плану.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА МАРСОХОДЕ И ЭВАКУАЦИЯ ИЗ КОМПЛЕКСА

Для перемещения по Марсианской поверхности Персонаж может использовать Марсоход. Для этого Персонаж должен находиться в любом шлюзе (и не быть в Бою), а Марсоход должен размещаться около этого шлюза. Таким образом Персонаж может переместиться в любой другой шлюз на игровом поле ИЛИ эвакуироваться из Комплекса.

[2] Переместите Марсоход к любому другому шлюзу на игровом поле, а фигурку своего Персонажа поместите в этот другой шлюз. Только 1 Персонаж может находиться в Марсоходе. При использовании Марсохода не выполняйте Бросок на Шум.

ИЛИ

[2] Переместите Марсоход к Бункеру, а фигурку своего Персонажа поместите в Бункер. Только 1 Персонаж может находиться в Марсоходе.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕШКОМ И ЭВАКУАЦИЯ ИЗ КОМПЛЕКСА

Персонажи могут перемещаться между соседними перекрестками или между перекрестком и соседним шлюзом используя Действия перемещения.

Два перекрестка (или перекресток и шлюз) считаются соседними, когда они непосредственно соединены друг с другом одной тропой.

После перемещения Персонажа на перекресток выполните все необходимые шаги, следя обычным правилам (разыграйте эффект жетона Разведки (если отсек еще не был разведен), выполните Бросок на Шум). Если на перекрестке, в который перемещается Персонаж, кто-то есть (другой Персонаж или Пришелец), Бросок на Шум не выполняется.

2 Для эвакуации из Комплекса Персонаж должен находиться на перекрестке, соединенным тропой с Бункером, иметь Защитный скафандр и выполнить Бросок на Шум. Если в результате этого на перекрестке появляется любой Пришелец, то ваша попытка эвакуации провалена. Если по результатам Броска на Шум ни один Пришелец не появляется на перекрестке, вы можете эвакуироваться из Комплекса – переместите фигурку своего Персонажа в Бункер. Вам удалось благополучно эвакуироваться.

ПРИМЕР БРОСКА НА ШУМ В НАЗЕМНОМ СТРОЕНИИ

Выживший перемещается в Операционную. Операционная находится в Наземном строении, поэтому при Броске на Шум используйте кубик Марсианской поверхности. Результат броска – «1» – поместите жетон Шума (подсвечен зеленым) в Зону 1. Если в Зоне 1 уже есть жетон Шума, происходит Контакт. К счастью, для Выжившего, пока что все хорошо...



ПРИМЕР БРОСКА НА ШУМ НА ПЕРЕКРЕСТКЕ

Выживший перемещается на перекресток. Результат Броска на Шум равен «3» (подсвечено зеленым). Поместите жетон Шума на Зону 3.





ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1 – Марсианская поверхность | 8 – Изолятор |
| 2 – Наземные строения | 9 – Резервный Источник питания |
| 3 – Зоны | 10 – Марсоход |
| 4 – Шлюзы | 11 – Лифт |
| 5 – СОГ секция А | 12 – Область карт Действий Компьютера |
| 6 – Подземный Комплекс | 13 – Главные ворота |
| 7 – Хранилище | 14 – область неактивных Кодов реагирования |

НАЗЕМНЫЕ СТРОЕНИЯ



Наземные строения – это группа отсеков, в которых соблюдаются обычные правила, но со следующими исключениями:

- Они обеспечивают некоторую защиту от эффектов карт Марсианской поверхности, что обозначается символом «Защитный скафандр».

- В Наземное строение можно попасть, используя отсек, соединенный тропой с перекрестком. Такие отсеки называются шлюзами.

Каждый отсек на альтернативной стороне игрового поля, расположенный в определенной области (см. схему на стр. 74) также является и шлюзом!

- Вы можете перемещаться между Наземными строениями на Марсоходе или пешком.

Когда Персонаж находится в Наземном строении на Марсианской поверхности и выполняет Бросок на Шум, вы должны разместить жетон Шума в Зоне с соответствующим номером.

КУБИК И КАРТЫ МАРСИАНСКОЙ ПОВЕРХНОСТИ



Кубик Марсианской поверхности – это D12 кубик Шума, который необходимо использовать во всех локациях Марсианской поверхности. Эти локации помечены соответствующим образом.

- Результаты броска «1-4» разыгрываются по обычным правилам.

- Результат «Опасность» (если Бросок на Шум выполняется в Наземном строении) разыгрывается по обычным правилам. Помните, что Зоны – это области Марсианской поверхности, окружающие определенные Наземные строения. Они считаются как бы особым типом Технических коридоров, которые соединены только с конкретным Наземным строением.

- Результат «Опасность» (если Бросок на Шум выполняется на перекрестке) разыгрывается следующим образом: переместите всех Пришельцев (которые находятся не в Наземных строениях и не в Бою с другими персонажами) на перекресток с Персонажем, который выполнял этот Бросок на Шум. Если нет Пришельцев, которые могут быть перемещены таким образом, то поместите жетон Шума в каждую Зону, где еще нет жетонов Шума.

- Результат «Марсианская поверхность» - возьмите и разыграйте карту Марсианской поверхности.

Колода Марсианской поверхности – это карты, символизирующие различные события, которые могут произойти с Персонажами, пока они бродят по поверхности враждебной планеты.

Каждая карта имеет два области. Эффекты верхней части действуют либо на всех Персонажей, находящихся в данный момент на Марсианской поверхности, либо только на Персонажа, который взял эту карту. Если у Персонажа есть Защитный скафандр или он находится в Наземном строении, то разыгрываются эффекты нижней части карты.



- 1) Название карты;
- 2) Основной эффект;
- 3) Эффект «Защитный скафандр».

ИГРА С ПРИШЕЛЬЦАМИ ИЗ ОСНОВНОЙ ИГРЫ «НЕМЕЗИС»

Если у вас есть основная игра «Немезис», то вы можете играть с Пришельцами оттуда. Игра с этими Пришельцами проходит по обычным правилам из этого буклета, но с некоторыми изменениями.

Для игры вам понадобятся компоненты Пришельцев как из основной игры «Немезис», так и из игры «Немезис: Локдаун». Уберите в коробку следующие карты Уязвимости Пришельцев из основной игры «Немезис»: «Восприимчивость к фосфатам» и «Уязвимость к огню».

ПОДГОТОВКА

9) Возьмите планшет **Лаборатории** и разместите его оборотной стороной вверх рядом с игровым полем. Поместите в соответствующие области:

- 5 жетонов **Яиц Пришельцев** в область «Гнездо».
- 3 случайные **карты Уязвимостей** Пришельцев из основной игры «Немезис». Они помещаются лицевой стороной вниз, чтобы игроки не знали, какую уязвимость они могут обнаружить во время игры.

Уберите оставшиеся карты Уязвимостей в коробку.

10) Замените жетоны Ночных охотников на жетоны Пришельцев из основной игры «Немезис».

11) Перетасуйте и поместите возле игрового поля лицевой стороной вниз колоду Событий Пришельцев, которая находится в коробке игры «Немезис: Локдаун» (вместо аналогичной из основной игры «Немезис») и колоду Атаки Пришельцев из основной игры «Немезис».

Выполните остальные приготовления этого шага по обычным правилам.

ИССЛЕДОВАНИЕ УЯЗВИМОСТЕЙ

Игроки исследуют Уязвимости Пришельцев из основной игры «Немезис» по обычным правилам игры «Немезис: Локдаун» с единственным исключением – любой Персонаж может воспользоваться Эффектом Уязвимости вне зависимости от количества его пунктов Знаний.

Примечание: В отличии от Уязвимостей Ночных охотников, первая карта Уязвимости Пришельцев из основной игры «Немезис» не исследована с самого начала игры. Игроки могут исследовать ее по обычным правилам игры «Немезис: Локдаун».

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБЗОР ИГРЫ	1
ВСТУПЛЕНИЕ	1
ОТ АВТОРА	4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ШАГИ 1-14. ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ	6
ПОДГОТОВКА В ИГРЕ: ШАГИ 15-20. ПОДГОТОВКА ПЕРСОНАЖЕЙ	8
СБРОС	10
ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ	11
ЦЕЛИ ИГРОКОВ И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ	12
ЦЕЛИ ИГРОКОВ	12
ЦЕЛИ	12
КРИТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ	14
ПЕРВЫЙ КОНТАКТ	14
ПЕРВЫЙ УМЕРШИЙ ПЕРСОНАЖ	14
ОТКРЫТИЕ ИЗОЛЯТОРА	14
СИСТЕМА САМОУНИЧТОЖЕНИЯ	14
ЭВАКУАЦИЯ ИЗ КОМПЛЕКСА ЧЕРЕЗ СИСТЕМУ ОТПРАВКИ ГРУЗОВ (СОГ)	15
ПОСАДКА В КОНТЕЙНЕР СОГ	15
ОТПРАВКА КОНТЕЙНЕРОВ СОГ	16
ГЛАВНЫЕ ВОРОТА И БУНКЕР	16
ЭВАКУАЦИЯ В БУНКЕР	16
ДЕЙСТВИЕ «ЭВАКУАЦИЯ ИЗ КОМПЛЕКСА»	16
ГЛАВНЫЕ ВОРОТА	17
МАРСОХОД	17
КОДЫ РЕАГИРОВАНИЯ	17
ЖЕТОНЫ КОДОВ РЕАГИРОВАНИЯ	18
ПОЛУЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ	18
УМЕРШИЕ ПЕРСОНАЖИ	18
ПРОЦЕДУРА АВАРИЙНОГО ОПОВЕЩЕНИЯ	18
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ	19
ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ	20
1) ПРОВЕРКА АКТИВИРОВАННОГО КОДА РЕАГИРОВАНИЯ	20
2) ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ	20
3) ПРОВЕРКА ЦЕЛЕЙ	21
ДОСРОЧНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ	21
ХОД ИГРЫ	22
ПОРЯДОК ХОДА	22
I: ФАЗА ИГРОКОВ	22
II: ФАЗА СОБЫТИЙ	23
ДЕЙСТВИЯ	25

СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЙ	25
ТОЛЬКО В БОЮ / ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ	25
ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	26
ДОСТУПНЫ ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ БОЯ.....	26
ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ	26
ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО В БОЮ	27
ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ ДЕЙСТВИЙ.....	27
ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ ПРЕДМЕТОВ	28
ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ.....	28
ДЕЙСТВИЯ КОМПЬЮТЕРА.....	29
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ.....	29
ОТСЕКИ И КОРИДОРЫ.....	29
КОМПЛЕКС И УРОВНИ	29
ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ.....	30
ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	30
ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ	32
БРОСОК НА ШУМ.....	34
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЮ ПРИШЕЛЬЦЕВ	35
ТЕХНИЧЕСКИЕ КОРИДОРЫ	36
АВАРИЙНЫЕ ЛЕСТНИЦЫ.....	36
ЖЕТОНЫ.....	37
ЖЕТОН ШУМА	37
ЖЕТОН СЛИЗИ.....	37
ЖЕТОН ПОЖАРА	37
ЖЕТОН НЕИСПРАВНОСТИ	38
ЖЕТОН ДВЕРИ.....	39
КОНТАКТ И БОЙ	40
КОНТАКТ.....	40
ЖЕТОНЫ НОЧНЫХ ОХОТНИКОВ	41
БОЙ.....	42
ПОБЕГ ПЕРСОНАЖА	44
ТРАВМЫ И СМЕРТЬ ПРИШЕЛЬЦЕВ	45
ОТСТУПЛЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦЕВ	45
АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ	46
ЗАРАЖЕНИЕ И АТАКА ЛИЧИНКИ.....	47
КАРТЫ ЗАРАЖЕНИЯ	47
СКАНИРОВАНИЕ И УДАЛЕНИЕ КАРТ ЗАРАЖЕНИЯ.....	47
РАНЫ И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	49
ЛЕГКИЕ РАНЫ	49
ТЯЖЕЛЫЕ РАНЫ.....	49

ПЕРЕВЯЗКА И ЛЕЧЕНИЕ РАН	49
ПЕРЕВЯЗКА ТЯЖЕЛОЙ РАНЫ.....	49
ЛЕЧЕНИЕ	49
ЗНАНИЯ И УЯЗВИМОСТИ ПРИШЕЛЬЦЕВ	50
ЗНАНИЯ	50
АКТИВАЦИЯ ЖЕТОНОВ ЗНАНИЙ	50
УЯЗВИМОСТИ.....	51
ЭНЕРГИЯ	52
ТЕМНОТА	52
ЖЕТОНЫ НОЧНЫХ ОХОТНИКОВ	52
ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОДАЧИ ЭНЕРГИИ	53
ПОРОГОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ЭНЕРГИИ	53
ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ.....	54
РУКИ ПЕРСОНАЖА И ИНВЕНТАРЬ.....	55
ИНВЕНТАРЬ.....	55
СИВОЛ «РУКА», ТЯЖЕЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ТЯЖЕЛЫЕ ОБЪЕКТЫ	55
СБРОС	56
ПОИСК	56
СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ.....	58
КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ.....	59
АТАКА ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ	59
ОПИСАНИЕ ОТСЕКОВ.....	60
ОТСЕКИ С КОМПЬЮТЕРОМ.....	60
ОСНОВНЫЕ ОТСЕКИ «1»	60
АРХИВ	60
ВХОД В СИСТЕМУ ПЕЩЕР	60
ГЕНЕРАТОРНАЯ	60
ГНЕЗДО	61
ЛАБОРАТОРИЯ.....	61
ЛАЗАРЕТ	62
ОТСЕК ДЕЗИНФЕКЦИИ.....	62
ОТСЕК СВЯЗИ.....	62
СИСТЕМА ОТПРАВКИ ГРУЗОВ. СЕКЦИЯ «А»	62
УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ ОХЛАЖДЕНИЯ.....	63
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОТСЕКИ «2».....	63
ЗАГРЯЗНЕННЫЙ ОТСЕК.....	63
ОПЕРАЦИОННАЯ	63
ОРУЖЕЙНАЯ	63
ОТСЕК ИСПЫТАНИЙ.....	63
СИСТЕМА ОТПРАВКИ ГРУЗОВ. СЕКЦИЯ «В».....	64

СИСТЕМА ОТПРАВКИ ГРУЗОВ. СЕКЦИЯ «С»	64
УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ ВЕНТИЛЯЦИИ	64
УПРАВЛЕНИЕ СОГ	64
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОСТ ОХРАНЫ	64
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТСЕКИ	64
АВАРИЙНЫЕ ЛЕСТНИЦЫ	65
ИЗОЛЯТОР	65
ЛИФТОВОЙ ХОЛЛ S-01.....	65
ЛИФТОВОЙ ХОЛЛ S-02.....	65
ЛИФТОВОЙ ХОЛЛ S-03.....	65
РЕЗЕРВНЫЙ ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ	66
ХРАНИЛИЩЕ	Ошибка! Закладка не определена.
УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ АВАРИЙНОГО ОПОВЕЩЕНИЯ.....	66
ОБЛАСТИ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ УСЛОВИЯМИ.....	67
ГЛАВНЫЙ ШЛЮЗ	67
ЭВАКУИРУЙТЕСЬ ИЗ КОМПЛЕКСА	67
ШЛЮЗЫ.....	67
ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ В ДРУГОЙ ШЛЮЗ НА МАРСОХОДЕ.....	67
ЭВАКУИРУЙТЕСЬ ИЗ КОМПЛЕКСА НА МАРСОХОДЕ	67
РЕЖИМЫ ИГРЫ	68
ОДНОЧНЫЙ И КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМЫ	68
ОДНОЧНЫЙ РЕЖИМ	68
ПОЛНОСТЬЮ КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ	68
РЕАНИМАЦИЯ.....	68
ИГРА ПЕРСОНАЖАМИ ИЗ ОСНОВНОЙ ИГРЫ «НЕМЕЗИС» И ДОПОЛНЕНИЯ «ПОСЛЕДСТВИЯ	69
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СТОРОНА ИГРОВОГО ПОЛЯ	71
ОБЗОР	71
ПОДГОТОВКА.....	71
ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ (НАЗЕМНЫЕ)	71
МАРСИАНСКАЯ ПОВЕРХНОСТЬ	72
ПЕРЕКРЕСТКИ И ЗОНЫ.....	72
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МАРСИАНСКОЙ ПОВЕРХНОСТИ.....	72
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА МАРСОХОДЕ И ЭВАКУАЦИЯ ИЗ КОМПЛЕКСА	72
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕШКОМ И ЭВАКУАЦИЯ ИЗ КОМПЛЕКСА.....	73
ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ.....	74
НАЗЕМНЫЕ СТРОЕНИЯ	75
КУБИК И КАРТЫ МАРСИАНСКОЙ ПОВЕРХНОСТИ	75
ИГРА С ПРИШЕЛЬЦАМИ ИЗ ОСНОВНОЙ ИГРЫ «НЕМЕЗИС».....	76

ПОБЕДА В ИГРЕ

Чтобы игрок считался победителем, он должен выполнить 3 условия:

- 1) Достигнуть своей Цели, указанной на карте Цели, которую он выбрал.
- 2) Выжить: [A] Запереться в Изоляторе И Комплекс не должен быть уничтожен ИЛИ [B] воспользоваться одним из контейнеров СОГ для эвакуации из Комплекса ИЛИ [C] эвакуироваться в Бункер.
- 3) Не быть зараженным.

ХОД ИГРЫ И КРИТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Когда на игровом поле появляется первый Пришелец (любого типа), все игроки должны выбрать 1 карту Цели и сбросить другую лицевой стороной вниз.

ПЕРВЫЙ УМЕРШИЙ ПЕРСОНАЖ

После первой смерти Персонажа (любого игрока) Главные ворота автоматически разблокируются.

ОТКРЫТИЕ ИЗОЛЯТОРА

Изолятор открывается когда жетон Времени достигает белого деления «8» на треке Времени или когда запускается процедура Аварийного оповещения.

САМОУНИЧТОЖЕНИЕ

Пока жетон Самоуничтожения желтый, игроки могут остановить систему Самоуничтожения. Если жетон Времени на одном делении с желтым жетоном Самоуничтожения должен передвинуться дальше по треку Времени, то передвиньте жетон Самоуничтожения на три деления вправо по треку Времени от текущего положения жетона Времени и переверните его красной стороной вверх. Главные ворота автоматически открываются. С этого момента игроки больше не могут остановить систему Самоуничтожения. Игра немедленно закончится, как только жетон Времени передвинется с деления с красным жетоном Самоуничтожения.

АВАРИЙНОЕ ОПОВЕЩЕНИЕ

Разделите на 2 число на треке Времени (с округлением в меньшую сторону), на делении которого размещен жетон Времени. Поместите жетон Аварийного оповещения на деление трека Времени с таким номером. Игра немедленно закончится, как только жетон Времени передвинется с деления с жетоном Аварийного оповещения.

ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ

ПРЕДМЕТЫ

Обычные Предметы помещаются в ваш Инвентарь, поэтому никто, кроме вас, точно не знает какие Предметы у вас есть

КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Не активны в начале игры. На каждом из них есть особое условие (указанное на горизонтальной стороне карты), которое необходимо выполнить во время игры, чтобы разблокировать этот Квестовый Предмет.

РАЗВЕДКА

Во время входа в неразведанный отсек:

- 1) Переверните тайл отсека лицевой стороной вверх.
- 2) Вскройте жетон Разведки и разыграйте его эффект. Некоторые эффекты могут отменить шаг 3.
- 3) Если в отсеке никого нет, выполните Бросок на Шум.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сбросьте 1 карту Действий с руки, чтобы выполнить 1 Основное Действие.

Сбросьте 2 карты Действий для выполнения Действия «Осторожное Перемещение».

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Сбросьте карту Действия, Действие которой вы хотите выполнить, и оплатите ее стоимость, сбросив необходимое количество дополнительных карт Действий.

ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ

Сбросьте необходимое количество карт Действий с руки, чтобы выполнить Действие отсека. Невозможно выполнить в отсеке с жетоном Неисправности.

ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ

Сбросьте необходимое количество карт Действий с руки, чтобы выполнить Действие Предмета.

Некоторые Предметы (с пометкой «Использовать только один раз») также должны быть сброшены после завершения их Действия.

ДЕЙСТВИЯ КОМПЬЮТЕРА

Сбросьте 1 карту Действий с руки, чтобы выполнить Действие Компьютера. Действие Компьютера можно выполнить только в отсеке с Компьютером на Уровне с Энергией.

ТАЖЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Вы можете переносить не более 2 Тяжелых Предметов/Объектов, по одному в каждой области Рук. Если вы хотите поменять Тяжелый Предмет/Объект, который вы носите, на другой, просто сбросьте его без затрат дополнительных Действий.

ТАЖЕЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ

Яйцо Пришельцев, Останки Пришельцев, Труп Персонажа.

Необходимы для исследования Уязвимостей Пришельцев. Они занимают область Руки, как и Тяжелые Предметы. Когда вы сбрасываете один из них, поместите его в отсек, в котором вы находитесь.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

I. ФАЗА ИГРОКОВ:

- 1) Возьмите 5 карт Действий.
- 2) Жетон Первого игрока передается игроку слева.
- 3) Раунды игроков:
Каждый игрок выполняет по часовой стрелке:
 - 2 Действия;
 - ИЛИ 1 Действие и пас;
 - ИЛИ пас.

Когда игрок пасует, он может сбросить любое количество карт с руки в свой сброс.

После паса игрок не участвует ни в одном следующем раунде этого хода.

Повторяйте шаг 3, пока все игроки не спасут.

II. ФАЗА СОБЫТИЙ:

- 4) Отправка контейнеров СОГ.
- 5) Передвиньте жетон Времени на треке Времени.
 - Проверьте условия Самоуничтожения и процедуры Аварийного оповещения;
 - Проверьте эффект Пороговых значений Энергии.
- 6) Уберите жетоны Шума на Уровнях с Энергией.
(коридоры, ведущие в отсеки, где нет Персонажей)
Не убирайте Шум из Технических коридоров.
- 7) Атака Пришельцев.
- 8) Травмы Пришельцев от Пожара.
- 9) Разыграйте 1 карту События:
 - Перемещение Пришельцев;
 - Эффект События (и Темноты, если применимо).
- 10) Мешок Пришельцев: возьмите 1 жетон и разыграйте его эффект.

МЕШОК ПРИШЕЛЬЦЕВ

- **Личинка** – уберите этот жетон из мешка и добавьте 1 жетон Трутня в мешок.
- **Ползун** – уберите этот жетон из мешка и добавьте 1 жетон Охотника в мешок.
- **Трутень** – верните этот жетон Трутня в мешок. Все игроки по очереди выполняют Бросок на Шум. Если Персонаж игрока находится в Бою с Пришельцем, этот игрок не выполняет Бросок на Шум.
- **Охотник** – верните этот жетон Охотника в мешок. Все игроки по очереди выполняют Бросок на Шум. Если Персонаж игрока находится в Бою с Пришельцем, этот игрок не выполняет Бросок на Шум.
- **Королева** – если в Гнезде есть любые Персонажи, поместите фигурку Королевы в Гнездо и разыграйте Контакт. Если в Гнезде нет Персонажей (или оно еще не было обнаружено), поместите дополнительный жетон Яйца Пришельцев на планшет Лаборатории и верните жетон Королевы в мешок.
- **Пустой жетон** – верните Пустой жетон в мешок. Добавьте 1 жетон Трутня в мешок. Если нет доступных жетонов Трутней, то ничего не происходит.

БОЙ

Вы находитесь в Бою каждый раз, когда вы находитесь в отсеке с Пришельцем.

ВЫСТРЕЛ (СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Выберите Оружие и цель.
- 2) Сбросьте 1 жетон Патронов с карты Оружия.
- 3) Бросьте кубик Боя
(кубик Преимущества на уровнях с Энергией):
 - Если вы попали, поместите жетон Травмы на фигурку Пришельца, а затем возьмите карту Атаки Пришельцев и проверьте эффект Травмы.

БЛИЖНИЙ БОЙ (СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Возьмите 1 карту Заражения (в свой сброс).
- 2) Выберите цель.
- 3) Бросьте кубик Боя
(результат с 2 попаданиям = 1 попадание):
 - Если вы попали, поместите жетон Травмы на фигурку Пришельца, а затем возьмите карту Атаки Пришельцев и проверьте эффект Травмы;
 - Если вы промахнулись, Пришелец наносит 1 Тяжелую Рану.

ПОБЕГ (ОСОБОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Выберите соседний отсек, в который вы хотите сбежать.
- 2) Возьмите карту(-ы) Атаки Пришельца и разыграйте:
 - Если вы умерли, положите жетон Трупа Персонажа в отсек, в котором находились;
 - Если вы выжили, вы перемещаетесь. Выполните это перемещение как обычно (разведайте новый отсек, выполните Бросок на Шум и т.п.).

АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ

- 1) Выберите Персонажа, который будет целью (тот, что с наименьшим количеством карт в руке).
- 2) Возьмите карту Атаки Пришельцев и разыграйте:
 - Если любой символ Пришельца соответствует атакующей особи, то атака успешна. Разыграйте эффект карты;
 - Если на карте нет соответствующего символа, атака была неудачной.

СИМВОЛЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ



Личинка



Ползун



Трутень



Охотник



Королева