



ПРАВИЛА ИГРЫ

НЕМЕЗИДА

ДОПОЛНЕНИЕ «КОШМАРЫ»

rebel



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
АДАМА КВАПИНСКОГО



СОДЕРЖАНИЕ

- 2 СОСТАВ ИГРЫ
- 3 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ
- 4 ВСТУПЛЕНИЕ
- 4 ОСОБЕННОСТИ КОШМАРОВ
- СИСТЕМА БЕЗУМИЯ
- ЛОГОВА
- 5 ПРАВИЛА КОШМАРОВ
- СТОЛКНОВЕНИЯ
- 6 ПРАВИЛА ФАЗЫ СОБЫТИЯ
- ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ
- 8 ПАМЯТКА

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ «НЕМЕЗИДА»: Адам Квапиньский

АВТОР ДОПОЛНЕНИЯ «КОШМАРЫ»: Адам Квапиньский

РАЗВИТИЕ И ТЕСТИРОВАНИЕ: Павел Самборский, Лукаш Кравец, Кшиштоф Бельчик, Бартоломей Калиш, Ян Труханович, Михал Лах

СОСТАВЛЕНИЕ ПРАВИЛ: Лукаш Кравец, Бартоломей Калиш

ХУДОЖНИКИ: Божена Хондзыньска, Эва Лябак, Патрик Ендрашек, Анджей Пулторанос, Анна Мирча

ДИЗАЙНЕРЫ: Адриан Радзюн, Анджей Пулторанос, Михал Орач, Енджей Цеслак

СОЗДАНИЕ 3D-МОДЕЛЕЙ: Якуб Зюлковский, Матеуш Модзелевский

АРТ-ДИРЕКТОР: Марцин Сверкот

БЛАГОДАРНОСТИ: Отдельная благодарность выражается Кену Каннингему и Жордану Люмине, а также всем, кто поддержал проект на Kickstarter. Спасибо всем, кто помогал тестировать игру в ArBar и Tabletop Simulator.

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Павел Чохра, Михал Миштал, Мартина Махница, Матеуш Господарчик

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: Лукаш Кравец, Бартоломей Калиш
ВЫЧИТКА: Эрве Добе при поддержке спонсоров проекта на Kickstarter

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Юлия Колесникова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Войнов

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дмитрий Ворон

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0. hobbyworld.ru



СОСТАВ ИГРЫ



1 планшет кошмаров



17 жетонов пришельцев (1 пустой, 16 кошмаров)



7 жетонов безумия персонажей



3 жетона исследования («логово»)



20 карт атак кошмаров



20 карт событий кошмаров



20 карт паники



8 карт уязвимостей кошмаров

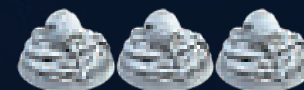


5 карт-памяток



5 карт треков безумия

ФИГУРКИ:



3 логова кошмаров



6 таящихся кошмаров



4 шепчущих кошмаров



1 крадущий кошмар



1 гнетущий кошмар

СИМВОЛЫ КОШМАРОВ:



ТАЯЩИЙСЯ



ШЕПЧУЩИЙ



КРАДУЩИЙСЯ



ГНЕТУЩИЙ

Примечание: в дополнении «Кошмары» нет аналога личинки!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При игре с этим дополнением термин «Кошмар» полностью соответствует термину «Пришелец».

1] Положите **игровое поле** в центр стола основной стороной вверх.



Примечание: основная сторона игрового поля обозначена символом тройной красной стрелки в левом верхнем углу.

2] Уберите **покрытый слизью отсек** из запаса **жетонов отсеков с номером 2 на рубашке**.

Перемешайте оставшиеся **жетоны отсеков с номером 2** и, не смотря на их лицевые стороны, положите в случайном порядке по одному на каждую ячейку отсека с номером 2 на игровом поле (лицевой стороной вниз).

Верните все оставшиеся жетоны отсеков с номером 2 обратно в коробку.

3] Затем таким же образом положите все **жетоны отсеков с номером 1** на ячейки игрового поля с номером 1.

4] Уберите из запаса **жетонов исследования** 2 жетона «**слизь**» и 2 жетона «**тишина**».

Затем добавьте 3 жетона исследования «**логово**». Перемешайте все жетоны исследования и, не смотря на их лицевые стороны, положите в случайном порядке по одному на каждый жетон отсека (лицевой стороной вниз), а также на каждый **двигатель** (не забудьте, что в двигателях нет предметов).

5] Возьмите **карты координат**, случайным образом выберите одну из них и, не смотря на её лицевую сторону, положите лицевой стороной вниз на соответствующую ячейку рядом с мостиком.

Верните все оставшиеся карты координат обратно в коробку.

6] Положите 1 **фишку состояния** на деление «Б» трека курса. Это **фишка курса**.

7] Выберите случайным образом указанное количество **жетонов спасательных капсул**:

- 1–2 игрока: 2 жетона спасательных капсул;
- 3–4 игрока: 3 жетона спасательных капсул;
- 5 игроков: 4 жетона спасательных капсул.

Положите жетон спасательной капсулы с наименьшим номером в зону А, затем положите следующий в порядке возрастания номеров жетон в зону Б. Таким же образом, чередуя зоны А и Б, разместите остальные жетоны спасательных капсул.

Кладите жетоны спасательных капсул стороной с надписью «Закрыто» вверх.

Верните все оставшиеся жетоны спасательных капсул обратно в коробку.

8] Возьмите оба **жетона двигателей** с номером 1 (один с надписью «Поврежден» и один с надписью «Исправен»), перемешайте их лицевой стороной вниз и положите стопкой на ячейку двигателя с номером 1 на игровом поле (также лицевой стороной вниз). Верхний жетон двигателя обозначает его фактическое состояние.

Повторите эту операцию для жетонов двигателей с номерами 2 и 3.

9] Возьмите **планшет кошмаров** и положите его рядом с полем. Затем положите на соответствующие ячейки:

- 5 **жетонов янц**;
- 3 **карты уязвимостей кошмаров**, взятые случайным образом (положите эти карты лицевой стороной вниз).

Карты уязвимостей лежат лицевой стороной вниз до тех пор, пока соответствующие уязвимости не будут обнаружены. Верните все оставшиеся карты уязвимостей обратно в коробку, не смотря на их лицевые стороны.

10] Возьмите **мешок пришельцев** и поместите в него следующие **жетоны пришельцев**: 1 пустой и 2 случайных жетона кошмаров.

Затем дополнительно положите в мешок столько случайных жетонов кошмаров, сколько игроков участвует в партии.

Оставшиеся жетоны кошмаров положите в запас рядом с полем — они понадобятся в ходе игры.

11] Замените колоды **событий** и **атаки пришельцев** из базового набора игры на аналогичные колоды из дополнения «**Кошмары**». Перемешайте по отдельности и положите рядом с полем лицевой стороной вниз колоду **событий**, колоду **атаки кошмаров**, колоду **инфекций**, колоду **тяжёлых ран**, а также 3 колоды **предметов** (зелёную, жёлтую и красную).

Положите колоду **сборных предметов** рядом с остальными 3 колодами предметов.

Положите **сканер** рядом с колодой инфекций.

12] Положите в запас рядом с полем следующие компоненты:

- **фишки огня**;
- **жетоны останков пришельцев**;
- **фишки неисправности**;
- **фишки шума**;
- **фишки боеприпасов/урона**;
- **фишки состояний** (используются в качестве фишек лёгких ран, сигнала, самоуничтожения, времени и курса);
- **жетоны дверей**;
- **красные жетоны трупов персонажей**;
- 2 **боевых кубика**;
- 2 **кубика шума**;
- **жетон первого игрока**.

13] Положите 1 фишку состояния на **первое (зелёное) деление** трека времени. Это **фишка времени**.

14] Возьмите столько **карт-памяток**, сколько игроков участвует в партии, и случайным образом раздайте каждому игроку одну из них. Эти карты определяют порядок выбора персонажей (шаг 17). Если в партии участвуют 3 игрока, возьмите карты с номерами 1–3, если 4 игрока — карты с номерами 1–4 и т. д.

Номер, указанный на карте-памятке и подставке инвентаря, — это номер игрока. Он имеет значение не только при выборе персонажа, но также и при выполнении некоторых миссий.

Верните все оставшиеся карты-памятки обратно в коробку.



15] Каждый игрок берёт 1 **пластиковую подставку для карт инвентаря** с таким же номером, какой указан на его карте-памятке. Эта подставка предназначена для хранения карт предметов в тайне от других игроков.

Затем замените все карты-памятки из базовой игры на карты-памятки из этого дополнения.

Совет: используйте памятки из базовой игры для напоминания о том, кто из игроков спасовал, а кто продолжает выполнять действия.

16] Разделите колоду **карт миссий** на 2 части: колоду **личных целей** и колоду **заданий корпорации**. Уберите из обеих колод все карты, на которых указано большее число игроков, чем участвует в партии.

Перемешайте по отдельности обе колоды и раздайте всем игрокам по 1 карте личной цели и 1 карте задания корпорации. Игроки не должны раскрывать друг другу информацию о полученных картах миссий!

Верните все оставшиеся карты миссий обратно в коробку.

Когда в игре впервые появится пришелец, каждый игрок должен будет сбросить одну из своих карт миссий и сосредоточиться на выполнении второй.

17] Перемешайте все **карты выбора персонажей**. Игроки выбирают своих персонажей в следующем порядке: сначала игрок 1 случайным образом берёт 2 карты выбора персонажей, раскрывает их, выбирает одну и замешивает вторую обратно в стопку карт выбора персонажей. Затем таким же образом персонажа выбирает игрок 2, затем игрок 3 и т. д.

Игрок может управлять только тем персонажем, карту которого он оставил себе при выборе персонажей.

После того как все игроки выберут персонажей, верните все оставшиеся карты выбора персонажей обратно в коробку.

18] После выбора персонажей, положите в мешок пришельцев столько **жетонов безумия**, сколько игроков участвует в партии. Цвет жетонов должен соответствовать цветам игроков.

19] Каждый игрок берёт следующие компоненты выбранного им персонажа:

А) **планшет персонажа**;

Б) **фигурку персонажа**, которую он ставит в гибригнаторий (перед этим поместив её на цветное кольцо-подставку);

В) **колоду карт действий**, которую он перемешивает и кладёт лицевой стороной вниз слева от своего планшета персонажа;

Г) **карту начального предмета (оружие)**, которую он кладёт в ячейку левой или правой руки на своём планшете персонажа; затем он кладёт на эту карту **фишки боеприпасов** в количестве, равном показателю вместимости боеприпасов этого оружия;

Д) 2 **карты находок** персонажа, которые он кладёт оборотной стороной вверх (с **горизонтальной ориентацией**) рядом со своим планшетом персонажа. В начале игры у персонажа **нет этих предметов**, но в ходе игры он может выполнить указанные на этих картах условия, чтобы получить соответствующие предметы.

Верните все компоненты невыбранных персонажей обратно в коробку.

Е) Оставьте место для стопки сброса карт действий — это место для использованных карт действий и карт инфекций.

Ж) Положите 1 карту **трека безумия** на планшет каждого персонажа (поверх изображения фигурки персонажа и ячейки «Слизь»). Затем положите 1 фишку состояния на ячейку с номером 1 этого трека.

20] Игрок 1 берёт **жетон первого игрока**.

21] Положите в гибригнаторий **синий жетон трупа персонажа**. Он обозначает тело первого погибшего члена экипажа и считается одним из тяжёлых объектов, которые могут нести персонажи.

ВСТУПЛЕНИЕ

У каждого космического корабля есть свой голос, мелодия механизмов и подсистем, которую экипаж выучивает наизусть во время долгих путешествий. Проблема в том, что с момента последней миссии наш корабль звучит НЕПРАВИЛЬНО. Среди привычных звуков мы иногда различаем нечто странное — шёпот, который не могла издать ни одна машина. Порой кажется, что в тёмных коридорах и огромных залах слышится едва уловимое пение.

Некоторые из нас пытались обнаружить источники этих звуков, но им всегда удавалось ускользнуть. Вскоре нервы членов экипажа начали давать слабину из-за незримого присутствия чего-то потустороннего. Наш инженер вырезал несколько слов на своём теле. Когда мы спросили, зачем он это сделал, он ответил: «Ярчайшие тайны должны быть записаны кровью». Затем наш штурман вышла в открытый космос без скафандра. Когда мы затащили её обратно, на её застывшем и потрескавшемся лице была жуткая ухмылка, которую я никогда не забуду.

Теперь же всё стало ещё хуже. Звуки превратились в голоса, твердящие о резне и ужасе. Больше они не убегают, они окружают нас и гонят через корабль ради некой, только им известной цели. Мне нужно ПОНЯТЬ их, пока не стало слишком поздно. Я положил руку на рукоятку пистолета, глядя на спины двух последних членов экипажа. Я вижу тёмные тайны, клубящиеся в их головах. Чтобы выпустить их наружу, понадобится всего два пулевых отверстия...

Кошмары — странные существа. Потому что на самом деле их не существует. В физической форме на корабле присутствуют лишь логова, гнездо и их единственный страж, называемый «гнетущим кошмаром». Более того, гнетущий защищён логовами, и сперва нужно уничтожить их все, чтобы хоть как-то ранить это существо. Галлюцинации и безумие порой заставляют экипаж действовать иррационально. Вы должны беречь свой разум, чтобы защитить себя от этих эффектов.

ОСОБЕННОСТИ КОШМАРОВ

СИСТЕМА БЕЗУМИЯ

В дополнении «Кошмары» персонажи могут сойти с ума, впадая в **безумие**. Уровень их безумия обозначается продвижением **фишки состояния** по **треку безумия**. Также игроки будут получать указание брать особые **карты паники**.



ТРЕК БЕЗУМИЯ

Этот трек обозначает уровень безумия определённого персонажа. Каждый раз, когда нужно разыграть столкновение, тип появляющегося кошмара определяется уровнем безумия персонажа, вызвавшего это столкновение.

При изменении уровня безумия фишка состояния сдвигается по стрелкам. При этом обратите внимание: когда персонаж достигнет 3-го уровня, фишка состояния уже

не сможет сдвигаться обратно.

Уровень безумия никогда не может быть выше 5. Если персонажу с уровнем безумия 5 необходимо его увеличить, он немедленно погибает.

Примечание: при игре с дополнением «Кошмары» игроки не помещают фигурки пришельцев на планшеты своих персонажей. Также они никогда не помещают фишку состояния в ячейку «слизь».



ЖЕТОН БЕЗУМИЯ ПЕРСОНАЖА

Эти жетоны отражают шансы каждого персонажа сойти с ума в результате различных игровых эффектов.

В начале игры жетоны безумия соответствующих игрокам цветов кладутся в мешок пришельцев.



Символ безумия

КАРТЫ ПАНИКИ

Карты паники обозначают ситуации, в которых персонажи могут потерять контроль над собой.

Каждый раз, когда игрок должен разыграть карту паники, он берёт 1 карту из соответствующей колоды. Затем он сравнивает уровень безумия на карте (число рядом с символом безумия) с уровнем безумия своего персонажа.

Если уровень безумия персонажа меньше указанного на карте паники значения либо если эффект этой карты нельзя применить, персонаж увеличивает свой уровень безумия на 1.

В противном случае игрок применяет эффект взятой карты.

Если персонаж собирается применить особый эффект карты паники, другой персонаж в том же отсеке может разыграть карту «Вмешательство», чтобы отменить этот эффект. В этом случае игрок, взявший карту паники, не увеличивает свой уровень безумия.

ЛОГОВА КОШМАРОВ



Логова — основная причина галлюцинаций персонажей в дополнении «Кошмары». Несмотря на то, что у них много общего с кошмарами, логова — физические сущности. Логова появляются в игре, когда раскрываются соответствующие жетоны исследования.

При выполнении любых действий логова считаются пришельцами (например, при использовании предмета «Граната»). Однако логова не разыгрывают атаки (в том числе при выполнении действия «Бегство»).



ЖЕТОН ИССЛЕДОВАНИЯ «ЛОГОВО»

Открыв такой жетон, установите значение счётчика предметов на число, указанное на этом жетоне.

В **гнезде** и в **двигательных отсеках** выставлять счётчик предметов не нужно.

Затем примените его особый эффект: поставьте фигурку логова в этот отсек.

Не выполняйте бросок на шум для этого передвижения.

Важное замечание: появление логова не считается столкновением и не является переломным моментом!

Персонажи в отсеке с логовом считаются находящимися в бою.

ЭФФЕКТ ЛОГОВА

Подобно фишкам огня, логова обладают эффектом, срабатывающим в конце хода персонажа. Каждый раз, когда персонаж завершает свой ход в отсеке с логовом, он выполняет бросок на шум.

Напоминание: ход — это 2 действия одного персонажа (или 1 действие и пас, или просто пас).

Это единственное исключение, при котором выполняется бросок на шум, когда персонаж находится в бою!

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СМЕРТЬ ЛОГОВА

Чтобы нанести урон логову выстрелом или рукопашной атакой, игроку необходимо получить при броске кубика как минимум результат 5.

Когда логово получает урон, положите необходимое количество фишек урона на подставку его фигурки.

Затем проверьте результат получения урона: возьмите 2 карты атак кошмаров и сравните количество фишек урона у логова с наибольшим показателем выносливости среди этих карт.

Если показатель выносливости **меньше или равен текущему количеству** фишек урона у этого логова, то это логово уничтожено.

Если на какой-либо из взятых карт есть символ отступления, логово не уничтожается независимо от показателя выносливости.

Логово также можно уничтожить с помощью процесса разгерметизации, запущенного из центра управления шлюзами.

ПРАВИЛА КОШМАРОВ

УНИЧТОЖЕНИЕ ЛОГОВА

Когда вы уничтожили логово, уберите его фигурку с поля и положите вместо неё 1 жетон останков пришельца.

Затем поместите фигурку уничтоженного логова на планшет кошмаров в одну из соответствующих ячеек.

Когда все три ячейки уничтоженного логова будут заполнены, гнетущий кошмар уничтожен. С этого момента одно из требований карты миссии «Великая охота» считается выполненным.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЛОГОВА

Логово не может передвигаться, в том числе по указанию карты события, эффекту отступления или опасности.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СМЕРТЬ КОШМАРОВ

Дополнение «Кошмары» вносит некоторые изменения в правила, касающиеся выносливости пришельцев. Каждый тип кошмаров имеет собственный способ проверки результата получения урона.

ТАЯЩИЙСЯ — возьмите 2 карты атаки кошмаров и определите результат получения урона, используя наименьший показатель выносливости на этих картах.

Если на какой-либо из открытых карт есть символ отступления, тающийся кошмар отступает.

ШЕПЧУЩИЙ — возьмите 1 карту атаки кошмаров и определите результат получения урона.

Если на какой-либо из открытых карт есть символ отступления, шепчущий кошмар отступает.

КРАДУЩИЙСЯ — возьмите 2 карты атаки кошмаров и определите результат получения урона, используя наибольший показатель выносливости на этих картах.

Если на какой-либо из открытых карт есть символ отступления, крадущийся кошмар отступает.

ГНЕТУЩИЙ — его нельзя убить обычным способом. Фишки урона никогда не кладутся на его фигурку. Единственный способ убить гнетущего — это уничтожить все логова в игре.

Когда гнетущий кошмар должен получить урон, возьмите 1 карту атаки кошмаров. Игнорируйте показатель выносливости, однако если на открытой карте есть символ отступления, гнетущий отступает по обычным правилам.

Когда игрокам удаётся уничтожить последнее логово, фигурка гнетущего кошмара немедленно убирается из игры.

Важное замечание: кошмары не оставляют жетоны останков пришельцев. Когда любой кошмар уничтожен, уберите его фигурку с поля и добавьте случайный жетон кошмара в мешок пришельцев.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КОШМАРОВ

Во время движения кошмары игнорируют закрытые двери.

Когда любой кошмар передвигается, считайте все закрытые двери во всех коридорах на его пути открытыми.

СТОЛКНОВЕНИЕ

Каждое столкновение разыгрывается по шагам в следующем порядке:

1) Сбросьте все фишки шума из всех коридоров, ведущих в этот отсек (включая технические коридоры, если в отсеке есть соответствующий выход).

2) Вытяните 1 жетон из мешка пришельцев. Эффект столкновения зависит от типа вытянутого жетона.



ЖЕТОН КОШМАРА

А) Проверьте **уровень безумия** персонажа, из-за которого произошло столкновение.

Возьмите фигурку кошмара того типа, символ которого указан в ячейке текущего уровня безумия на треке этого персонажа, и поставьте её в этот отсек.

Б) Сравните число на вытянутом жетоне кошмара с количеством карт на руке игрока. Если количество карт на руке игрока меньше числа, указанного на жетоне кошмара, происходит **внезапная атака**.

В) Положите вытянутый жетон кошмара в запас.

На жетонах пришельцев, входящих в состав этого дополнения, отсутствуют символы кошмаров. Интенсивность терзающих персонажей ужасов зависит от того, как глубоко они погрузились в безумие.

Если вы должны поставить на поле фигурку кошмара, но в запасе не осталось нужных фигурок, поместите вместо этого фигурку кошмара предыдущего уровня.

Например, если вы разыгрываете столкновение с крадущимся кошмаром, но в запасе нет фигурок крадущихся, поместите вместо неё фигурку шепчущего.



ЖЕТОН БЕЗУМИЯ ПЕРСОНАЖА

А) Положите фишку шума в каждый коридор, ведущий в отсек, в котором разыгрывается это столкновение.

Б) Игрок, персонаж которого вызвал столкновение, разыгрывает карту паники.

В) Верните жетон безумия обратно в мешок.

Важное замечание: в этом случае цвет жетона не имеет значения.



ПУСТОЙ ЖЕТОН

А) Положите фишку шума в каждый коридор, ведущий в отсек, в котором разыгрывается это столкновение.

Б) Верните пустой жетон обратно в мешок.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

В дополнении «Кошмары» все типы кошмаров обладают одинаковым эффектом внезапной атаки.

Вместо розыгрыша карты атаки кошмаров любой персонаж, ставший целью внезапной атаки, получает 1 карту инфекции и разыгрывает 1 карту паники.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В ОТСЕК С КОШМАРОМ

Когда игрок передвигает фигурку персонажа в отсек с кошмаром, он не разыгрывает столкновение.

Считается, что кошмар и персонаж немедленно становятся находящимися в бою.

ПРАВИЛА ФАЗЫ СОБЫТИЯ

Эта фаза состоит из следующих шагов:

5: ТРЕК ВРЕМЕНИ

Продвиньте фишку на **треке времени** на 1 деление вправо.

Если процесс самоуничтожения корабля запущен, также продвиньте фишку на **треке самоуничтожения** на 1 деление вправо.

6: АТАКА КОШМАРОВ

Каждый кошмар, находящийся в одном отсеке с персонажем, проводит **атаку**, следуя базовым правилам игры.

7: УРОН ОТ ОГНЯ

Каждый кошмар и каждое логово, находящиеся в отсеке с фишкой огня, получают **1 урон**.

8: РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СОБЫТИЯ

Откройте 1 **карту события** и разыграйте её.

9: НОВЫЙ ШАГ – РАЗВЕИВАНИЕ

1) Определите **отсеки**, в которых есть не находящиеся в бою кошмары и в соседних отсеках с которыми нет персонажей (не забудьте, что кошмары игнорируют закрытые двери).

2) Положите **фишку шума** в каждый коридор, ведущий в эти отсеки (если её там нет).

3) Уберите с поля все фигурки кошмаров из этих отсеков и добавьте 1 случайный жетон кошмара в мешок пришельцев за каждую убранную таким образом фигурку кошмара.

При уходе с линии видимости персонажей кошмары растворяются в воздухе. Однако они не исчезают навсегда.

10: ВЫТЯГИВАНИЕ ЖЕТОНА ПРИШЕЛЬЦА

Вытяните 1 **жетон из мешка пришельцев** и примените эффект, соответствующий символу на вытянутом жетоне:



КОШМАР

Верните жетон кошмара обратно в мешок пришельцев, после чего все игроки в порядке хода выполняют **бросок на шум**.

Если персонаж находится в бою с кошмаром или логовом, он не выполняет бросок на шум.



БЕЗУМИЕ ПЕРСОНАЖА

Если персонаж соответствующего цвета мёртв, находится в капсуле гибернации или спасательной капсуле, уберите этот жетон безумия из мешка и вытяните другой.

В противном случае персонаж соответствующего цвета разыгрывает карту паники. Верните жетон безумия обратно в мешок.



ПУСТОЙ ЖЕТОН

Поместите случайный жетон кошмара в мешок пришельцев.

Если все жетоны кошмаров уже в мешке, ничего не происходит. Затем верните пустой жетон обратно в мешок.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

Ввиду определённой специфики кошмаров для игры с этим дополнением некоторые базовые правила были изменены.

СЛИЗЬ

Слизь не используется в дополнении «Кошмары», поэтому игроки игнорируют все правила, относящиеся к **фишкам слизи**.

ДЕЙСТВИЕ «ОТДЫХ»

Выполняя действие карты «Отдых» или действие отсека «Душевая»/«Кают-компания», игроки могут уменьшить свой **уровень безумия** на 1 и/или просканировать **карты инфекций** у себя на руке.

Не забудьте, что уменьшить уровень безумия не всегда возможно!

Если в результате сканирования хотя бы на одной карте инфекции есть надпись «ЗАРАЖЁН», уровень безумия этого персонажа сразу же увеличивается до 5 независимо от того, использовал ли он это действие, чтобы снизить его.

Если безумие персонажа уже находится на 5-м уровне и на одной из только что просканированных карт инфекций оказалась надпись «ЗАРАЖЁН», ничего не происходит (однако игрок по-прежнему не может уменьшить уровень безумия).

ДЕЙСТВИЕ «ВМЕШАТЕЛЬСТВО»

В дополнении «Кошмары» у карт действий «Вмешательство» есть дополнительный эффект, основанный на их обычном эффекте: когда персонаж применяет эффект карты паники, любой другой персонаж в том же отсеке может разыграть карту «Вмешательство», чтобы отменить этот эффект.

ДУШЕВАЯ

В дополнении «Кошмары» нет слизи, поэтому просто игнорируйте правила, относящиеся к фишкам слизи.

Игроки могут **принять душ**, чтобы снизить свой уровень безумия и/или просканировать карты инфекций у себя на руке (см. «Действие „Отдых“»).

КАЮТ-КОМПАНИЯ

Помимо лечения 1 лёгкой раны, игроки могут использовать действие этого отсека, чтобы уменьшить свой **уровень безумия** и/или просканировать карты инфекций у себя на руке (см. «Действие „Отдых“»).

ОПЕРАЦИОННЫЙ БЛОК

Когда персонаж проходит хирургическую процедуру, вместо того чтобы убрать личинку со своего планшета, он уменьшает свой **уровень безумия** до значения 3.

Все остальные правила базовой игры относительно использования операционного блока остаются неизменными.

ЛАБОРАТОРИЯ

Дополнение «Кошмары» включает в себя новую колоду уязвимостей. Кроме того, в нём используются немного иные способы обнаружения **уязвимостей кошмаров**.

Вместо анализа трупа персонажа игроки могут проанализировать уровень безумия персонажа. Для этого в лаборатории должен находиться хотя бы 1 живой персонаж с уровнем безумия 3 или выше.

Все остальные правила базовой игры относительно использования лаборатории остаются неизменными.

Обратите внимание, что в дополнении «Кошмары» единственный способ получить останки пришельца — это уничтожить логово.

АНТИДОТ

Когда персонаж выполняет действие предмета «Антидот», вместо того чтобы убрать личинку со своего планшета, он уменьшает свой уровень безумия до значения 3.

Все остальные правила базовой игры относительно использования антидота остаются неизменными.

ОДЕЖДА

Слизь не используется в дополнении «Кошмары», поэтому игнорируйте все правила, относящиеся к фишкам слизи.

Однако персонажи по-прежнему могут использовать **одежду**, чтобы перевязывать свои тяжёлые раны.

КАРТЫ ИНФЕКЦИЙ

Если игрок получает результат «ЗАРАЖЁН» при сканировании **карт инфекций** (во время выполнения действия карты «Отдых» или действия отсеков «Душевая» и «Кают-компания»), уровень безумия этого персонажа сразу же увеличивается до 5.

Все остальные правила базовой игры относительно карт инфекций остаются неизменными.

ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ

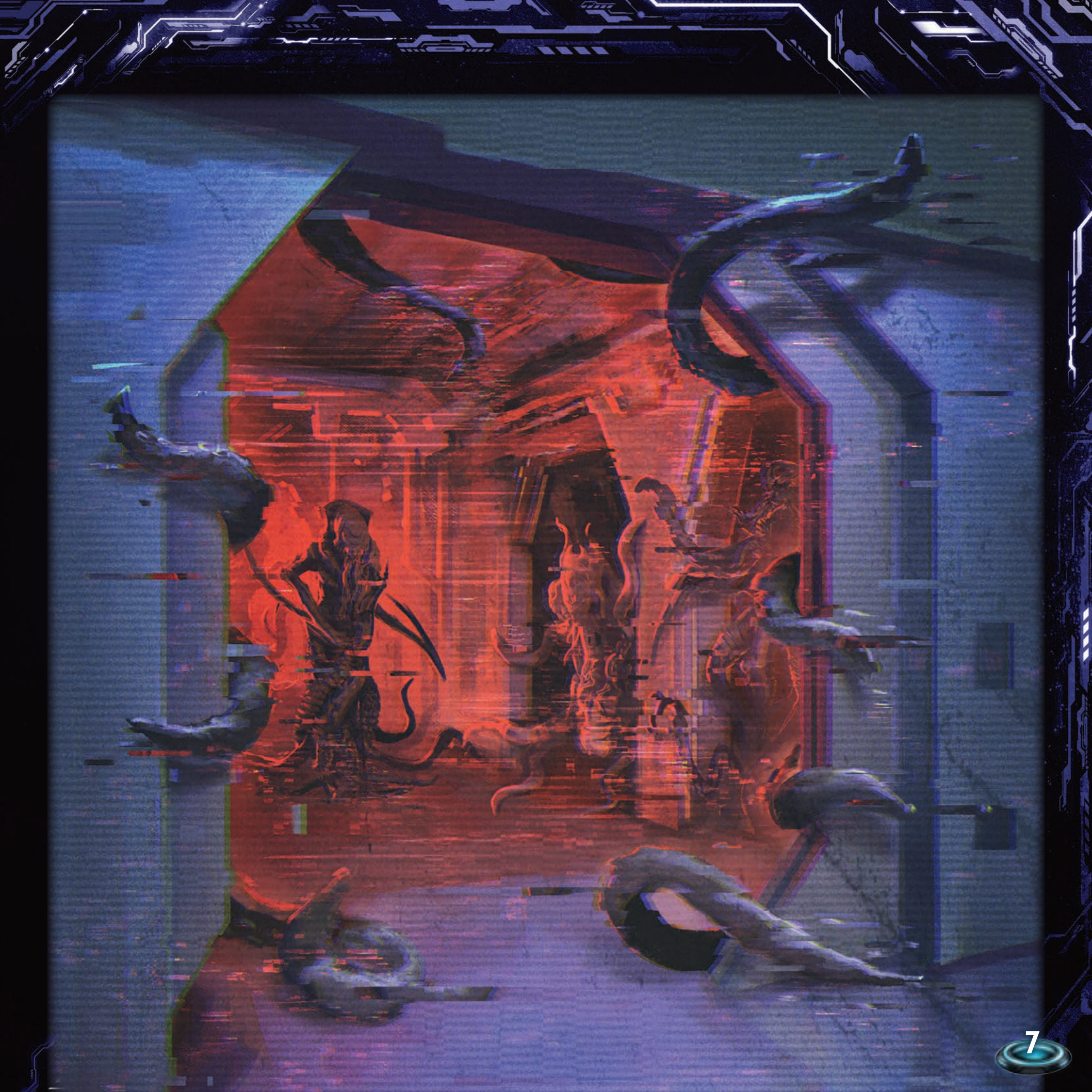
Каждый выживший персонаж проверяет свои карты инфекций на руке, в колоде действий и в стопке сброса.

А) Игрок увеличивает уровень безумия своего персонажа на 1 за каждую карту инфекции. Во время этого шага уровень безумия не может превысить 5 (персонаж не может погибнуть).

Б) Каждый игрок, персонаж которого достиг 5 уровня безумия, замешивает все свои карты действий и инфекций в одну колоду и берёт из неё 4 верхние карты. Если среди этих 4 карт есть хотя бы 1 карта инфекции (при этом неважно, есть ли на ней надпись «ЗАРАЖЁН» или нет), его персонаж погибает. Если таких карт нет, персонажу улыбается удача — он выживает.

Если уровень безумия персонажа равен 5, игрок пропускает шаг А и сразу переходит к шагу Б.





ПАМЯТКА

БЕЗУМИЕ

Если персонажу с уровнем безумия 5 необходимо ещё увеличить этот уровень, он немедленно погибает.

КАРТЫ ПАНИКИ

Взяв карту паники, персонаж увеличивает свой уровень безумия на 1, если уровень безумия персонажа меньше указанного на ней значения (рядом с символом паники) либо если её эффект нельзя применить.

В противном случае примените эффект карты паники.

Другие игроки могут отменить эффекты карт паники, разыграв действие карты «Вмешательство».

ЛОГОВА

Персонажи в отсеке с логовом считаются находящимися в бою.

Каждый раз, когда персонаж завершает свой ход в отсеке с логовом, он выполняет бросок на шум (даже находясь в бою).

После уничтожения логова в этот отсек помещается жетон останков пришельца. Затем поместите фигурку логова на планшет кошмаров в ячейку «уничтоженное логово».

Когда все логова уничтожены, гнетущий кошмар считается убитым и больше не может появиться во время этой партии.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СМЕРТЬ КОШМАРОВ

ТАЯЩИЙСЯ — возьмите 2 карты атак кошмаров и определите результат получения урона, используя наименьший показатель выносливости на этих картах.

ШЕПЧУЩИЙ — возьмите 1 карту атаки кошмаров и определите результат получения урона.

КРАДУЩИЙСЯ — возьмите 2 карты атак кошмаров и определите результат получения урона, используя наибольший показатель выносливости на этих картах.

ГНЕТУЩИЙ — его нельзя ранить, но он может отступить. Чтобы уничтожить гнетущий кошмар, необходимо уничтожить все логова. В этом случае немедленно уберите фигурку гнетущего с поля.

ЛОГОВО — возьмите 2 карты атак кошмаров и определите результат получения урона, используя наибольший показатель выносливости на этих картах. При наличии на картах символа отступления логово не уничтожается.

СТОЛКНОВЕНИЯ

1) Сбросьте все фишки шума из всех коридоров, ведущих в этот отсек.

2) Вытяните 1 жетон пришельца из мешка.

Эффект столкновения зависит от типа вытянутого жетона:



ЖЕТОН КОШМАРА

А) Проверьте уровень безумия персонажа, из-за которого произошло столкновение. Возьмите фигурку кошмара того типа, символ которого указан в ячейке текущего уровня безумия на треке этого персонажа, и поместите в этот отсек.

Б) Если количество карт на руке игрока меньше числа, указанного на вытянутом жетоне кошмара, происходит внезапная атака.

В) Положите вытянутый жетон кошмара в запас.



ЖЕТОН БЕЗУМИЯ ПЕРСОНАЖА

А) Положите фишку шума в каждый коридор, ведущий в отсек, в котором разыгрывается это столкновение.

Б) Игрок, персонаж которого вызвал столкновение, разыгрывает карту паники. В этом случае цвет жетона не имеет значения!

В) Верните жетон безумия обратно в мешок.



ПУСТОЙ ЖЕТОН

1) Положите фишку шума в каждый коридор, ведущий в отсек, в котором разыгрывается это столкновение.

2) Верните пустой жетон обратно в мешок.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

Персонаж получает 1 карту инфекции и разыгрывает карту паники.

ВЫТЯГИВАНИЕ ЖЕТОНА ПРИШЕЛЬЦА

Вытяните 1 жетон из мешка пришельцев.

Примените эффект, соответствующий символу на вытянутом жетоне:



КОШМАР

А) Верните жетон кошмара обратно в мешок пришельцев.

Б) Все игроки, не находящиеся в бою с кошмаром или логовом, в порядке хода выполняют бросок на шум.



БЕЗУМИЕ ПЕРСОНАЖА

А) Персонаж соответствующего цвета разыгрывает карту паники.

Б) Верните жетон безумия обратно в мешок.



ПУСТОЙ ЖЕТОН

А) Поместите случайный жетон кошмара в мешок пришельцев. Если в запасе больше не осталось жетонов кошмаров, ничего не происходит.

Б) Верните пустой жетон обратно в мешок пришельцев.

КАРТА «ОТДЫХ», КАЮТ-КОМПАНИЯ И ДУШЕВАЯ

Выполняя действие карты «Отдых» или действие отсеков «Душевая» и «Кают-компания», игрок уменьшает свой уровень безумия на 1. Нельзя уменьшить уровень безумия с 3 до 2.

ЛАБОРАТОРИЯ

Чтобы проанализировать уровень безумия персонажа, в лаборатории должен находиться хотя бы 1 живой персонаж с уровнем безумия 3 или выше.

РАЗВЕИВАНИЕ

1) Определите отсеки, в которых есть не находящиеся в бою кошмары и в соседних отсеках с которыми нет персонажей (не забудьте, что кошмары игнорируют закрытые двери).

2) Положите фишку шума в каждый коридор, ведущий в эти отсеки (если её там нет).

3) Уберите все фигурки кошмаров из этих отсеков и добавьте 1 случайный жетон кошмара в мешок пришельцев за каждую убранный таким образом фигурку кошмара.