



On Table

NIE CHCESZ CZYTAĆ ZASAD?
OBEJRZYJ WIDEOINSTRUKCJE:
GO.REBEL.PL/LOCKDOWNONTABLE

INSTRUKCJA

NEMESIS

L O C K D O W N



AWAKEN
REALMS

AUTOR:

ADAM KWAPIŃSKI

rebel

ЗМІСТ

- 2 ОПИС ГРИ
- 3 ВСТУП
- 6 НАЛАШТУВАННЯ: КРОКИ 1-14, НАЛАШТУВАННЯ ПОЛЯ
- 8 ПІДГОТОВКА: КРОКИ 15–21, ПЕРСОНАЖІ
- 9 ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ
- СТОСИ СКИДУ КАРТ
- 10 ЗАДАЧІ ГРАВЦІВ І КІНЕЦЬ ГРИ
- РЕАЛІЗАЦІЯ ЦІЛЕЙ
- КЛЮЧОВІ МОМЕНТИ В ГРИ
- 11 ЕВАКУАЦІЯ З БАЗИ
- КОДИ РЕАГУВАННЯ
- 12 КІНЕЦЬ ГРИ
- ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ
- 13 ХІД ГРИ
- (РАУНД ПРОЦЕС, ФАЗА ГРАВЦЯ, ФАЗА ПОДІЇ)
- 14 ДІЇ
- ДОСТУПНІ НЕЗАЛЕЖНО ВІД БОЮ / ПОЗА БОЄМ / В БОЮ
- 16 ЖЕТОНИ РУХУ ТА ДОСЛІДЖЕННЯ
- КІМНАТИ ТА КОРИДОРИ
- БАЗА І СЕКТОРИ
- ДІЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ
- 17 ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ
- КИДОК НА ШУМ
- 18 ТЕХНІЧНІ КОРИДОРИ
- АВАРІЙНІ МАРШРУТИ
- 19 МАРКЕРИ ШУМУ, СЛИЗУ, ПОЖЕЖІ, НЕПРАВИЛЬНОСТІ ТА ЖЕТОНИ ДВЕРЕЙ
- 20 ЗУСТРІЧ ТА СУТИЧКА
- 21 ВТЕЧА ПЕРСОНАЖА
- ПОШКОДЖЕННЯ ТА СМЕРТЬ ПРИБУЛЬЦЯ
- ВІДСТУП ПРИБУЛЬЦЯ
- 22 АТАКА ПРИБУЛЬЦЯ
- КАРТКИ ЗАРАЖЕННЯ
- 23 ПОРАНЕННЯ ТА СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА
- КАРТКИ ЗНАНЬ ТА СЛАБКІХ СТОРІН
- ПРИБУЛЬЦІВ
- 24 ДЖЕРЕЛО ЖИВЛЕННЯ
- 25 ОБ'ЄКТИ, ПРЕДМЕТИ
- РУКИ ПЕРСОНАЖА ТА ІНВЕНТАР
- 26 ПОШУК, СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТІВ ТА
- ЗНАХІДКИ
- 27 ОПИС ПРИМІЩЕНЬ
- КІМНАТИ З КОМП'ЮТЕРОМ
- БАЗОВІ ПРИМІЩЕННЯ "3 № I"
- 28 ДОДАТКОВІ ПРИМІЩЕННЯ "3 № II"
- 29 СПЕЦІАЛЬНІ ПРИМІЩЕННЯ
- 30 РЕЖИМИ ГРИ

ОПИС ГРИ

Nemesis: Lockdown — це напівкооперативна гра, в якій ви відіграєте роль співробітника бази на Марсі, захопленої ворожими інопланетними організмами. Щоб виграти, ви повинні виконати одну з двох цілей, які ви отримали на початку гри, і вижити до прибуття команди рятувальників.

На цьому шляху вас чекатиме багато перешкод, таких як зустрічі з новою породою прибульців, які називаються нічними мисливцями, стрімко падають рівні сили, інші гравці, які матимуть власні плани, а часом і «просто» жорстока доля.

Геймплей Nemesis: Lockdown сповнений атмосферних елементів, які, як ми сподіваємося, компенсують неминучі моменти невдач і протистояння жорстокій космічній реальності.

ТВОРЦІ

АВТОР ГРИ: Adam Kwapiński

РОЗРОБНИКИ: Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach

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

ПРАВИЛА: Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, William Dovan, Michał Orac

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

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

DTP: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Andrzej Pótoran

3D МОДЕЛЮВАННЯ: Jędrzej Chomicz, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

ХУДОЖНІЙ КЕРІВНИК: Marcin Świerkot **ПОДЯКА:**

Specjalne podziękowania dla Kena Cunninghama i Jordana Luminaisa, a także dla wszystkich osób, które wsparły nas na Kickstarterze i dzięki którym ta gra miała szansę powstać.

Podziękowania dla wszystkich, którzy przez lata uczestniczyli w testach, i dla tych, którzy testowali grę na Tabletop Simulator.

РЕДАКЦІЯ: zespół Rebel

Кілька слів від автора

Створити продовження такої успішної гри, як Nemesis, непросте завдання. Крім того, робота в умовах пандемії значно відрізняється від звичайного процесу створення. Тому я ще більше вдячний, що мені не довелося пройти цей шлях одному. Як завжди, команда Awa-ken Realms впоралася з викликом і, незважаючи на хаос навколо нас, зробила все можливе, щоб гра, яку ви тримаєте в руках, відповідала вашим очікуванням.

Тут я хотів би особливо подякувати Марціну Свіркоту, якому вдалося досягти ідеального балансу в дії. Як мій видавець, він дозволив мені прийняти остаточне рішення щодо випуску Nemesis: Lockdown у світ. Проте, як мій друг, він допоміг мені подолати сумніви та страхи щодо цього проєкту та переконав, що його варто завершити. Чесно кажучи, я не думаю, що багато людей можуть так майстерно втілити обидві ролі. Нарешті, я хотів би подякувати всім гравцям, які провели незліченну кількість годин на борту Nemesis. Ваша радість, якою ви поділилися в Інтернеті, мене підтримувала, а часті смерті ваших персонажів у грі... ну, це тішило моє серце. Я сподіваюся, що гра в Nemesis: Lockdown стане джерелом невичерпної радості та виклику, чого я бажаю вам і мені. Adam Kwapiński

Якщо ви грали в Nemesis, ви можете пропустити ці абзаци, позначені коричневою лінією.

Таким чином ми позначили правила, які **ПОКРИВАЮТЬ** правила Nemesis.

Під час гри з нічними мисливцями рахуйте термін "Прибулець" еквівалентом терміну "Нічний мисливець".

NEMESIS: LOCKDOWN – ВСТУП

Ласкаво просимо на Марс! Ця історія була написана, щоб ви могли ознайомитися з ігровим процесом у базовому режимі та вивчити загальні правила гри *Nemesis: Lockdown*. Ми сподіваємося, що це легкий і веселий спосіб вивчити правила, і що після кількох ігор ви зможете розповісти власні історії, які відбуваються на марсіанській базі!

Вона прокинулася, задихнувшись рідиною з капсули для сплячки. Три постаті в захисних костюмах несли її кудись поспішно. У повітрі відчувалося нервово напруження. Їїні невпевнені рухи та страх в їхніх очах, які вона бачила з-за запереної ковдри, підтверджували її підозри.

Перш ніж вона знову втратила свідомість, вона помітила контейнер поруч із собою, в якому містилася одна з істот, які знищили її корабель. Але вона була надто виснажена, щоб кричати. Темрява огорнула її...

Час криків жаху настав, коли вона прокинулася в темній камері десь у підвалі дослідницької бази BSL-4 на Марсі. Тоді вона зрозуміла, що ніколи не повернеться додому, у неї ніколи не буде можливості оплакувати своїх друзів, які загинули на борту «Немезиди», але, головне, вона ніколи не побудеться кошмарів, наповнених образами іклів і випрошених нутроців.

Перший тиждень вона мала слабку надію, що це звичайний карантин, що одного дня її звільнять і вона повернеться у світ, наповнений світлом. Проте з часом правда про ситуацію, в якій вона опинилася, почала отруювати її думки, як холодний слизовий паразит. Хоча вона вже була мертва для зовнішнього світу, вона все ще мала певну цінність для міжпланетних корпорацій, які організували цю містифікацію про промислову аварію - вона була єдиною живою учасницею їхнього експерименту з хворими.

Тепер вона стала загрозою. Вони поводитися з нею, як із створіннями, захопленими на кораблі, — вони підходили до неї з такою ж обережністю й такою ж відсутністю докорів сумління. Різноманітні аналізи та біопсії завдали їй і половини такої шкоди, як усвідомлення того, що в їхніх очах вона вже не людина. Вона стала носієм небезпечного збудника, якого вони не розуміли.

Через деякий час вона змайструвала з плоского металевого бруска саморобний ніж, яким щовечора терла об каркас ліжка. Вона також почала запам'ятовувати кроки, що лунали за дверима камери, і підслуховувала уривки розмов, створюючи в голові карту лабораторії. Вона навіть не підозрювала, що для інших цілей ці істоти робили те саме.

Тільки з однією різницею - вони були швидшими за неї. Одного разу на базі завилі сирени тривоги і пролунали постріли. Потім вона почула крики. Попередження, яке лунало з гучномовців, підтвердило її найгірші побоювання - у всьому комплексі оголошено локдаун...

Їй довелося вдруге рятувати життя. За допомогою саморобного ножа вона розірвала дверну панель і втекла з камери. Інші люди на цьому рівні вже були мертві, а це означало, що вона матиме неприємну компанію. Характерні гуркіт і жахливі звуки споживання звучали надто знайоמו. Влада на базі слабшала. Хтось - чи щось - пошкодив генератор. Приглушені світлові сигнали додавали сценкам бігні досить спорреалістичну атмосферу.

Вона посміхнулася сама собі.

На відміну від персоналу бази, вона мала практичні знання про цих істот. Її рухи були тихими й обережними. Вона часто зупинялася, щоб прислухатися до шуму в сусідніх коридорах і кімнатах. Це був єдиний спосіб дізнатися, де ховаються ці звірі. Досвід навчив її, що коли вона побачить їх, буде надто пізно.

Вона дійшла до шахти ліфта. Хоча ліфт не працював, це не було проблемою для того, хто вісім років працював на напісзруйнованому шахтарському судні. Вона перенаправила аварійне живлення до шахти. Сектор позаду неї одразу поринув у непроглядну темряву. Здалеку почувся крик. Вона знала, що їй байдуже до нього. На верхньому поверсі ще працювала електроенергія. З гучномовців лунало попередження про те, що незабаром база самознищиться. Вона обережно звернула за ріг у кімнату зв'язку й замерла. Перед собою вона побачила постать, що схилилася над пультом. Вона зробила крок уперед, піднявши напівздуху створену саморобну зброю. Перебуваючи в настії в камері, вона часто фантазувала про те, що зробить зі своїми викрадачами...

Ним виявився просто до смерті наляканий літній чоловік. Судячи з його спенодязу, він був просто звичайним приборальником. Вирішили триматися разом - в'язень і підмітайло. Вона знала, як вижити. Він, однак, знав, як вибратися звідси. Він розповів їй про систему доставлення вантажів, через яку відправляються та приймаються контейнери з вантажем. Це був їхній шанс втекти з бази! Чоловік погодився відвести її туди.

На цьому рівні було набагато більше гнізд істот, незважаючи на світло, яке вони, здавалося, ненавиділи. З її незграбним супутником тепер їй було набагато важче не повернути їхню увагу. Звірі неначе прилипли до нього, наче один його запах вбив їх. Вона не відчувала в ньому нічого незвичайного.

Їм двічі доводилося тікати, коли їх помітили звірі. Одного разу їм довелося битися. Потім вони забили приборальця цвяхами, коли він на них напав. Коли він нарешті сповільнився, вона встромила свій імпровізований ніж йому в череп. Вона відмовилася витягувати його з трупа, що здригався, хоч була до нього прив'язана і вже дала йому ласкаве ім'я. Тепер у неї з'явився новий супутник. Добре мати когось за спиною, навіть якщо він такий незграбний, як той приборальник. Він поволі почав їй подобатися. Зрештою, чи не вони єдині, хто вижив.

Разом вони дійшли до дверей, за якими ховався модуль системи доставлення вантажів. Шматок броньованої сталі був вкритий явними слідами гострих пазурів. Здається, часу у них вдосталь.

«Двері зламані», — сказав приборальник, нервово натискаючи кнопку відкриття. — Ви можете щось з цим зробити?

Без жодних слів почала розбирати панель. Одного погляду на зелене світло на друкованій платі було достатньо, щоб її серце забилося. Вона відскочила, але була надто повільною. Їй вдарилася в голову важка вішалка для одягу та впала на підлогу. Скориставшись тим, що вона ошелешена від удару, приборальник відчинив двері, протиснувся і зачинив їх за собою.

«Мені дуже шкода», — прокричав він крізь броньоване скло. — Я знаю, що таке план на випадок надзвичайних ситуацій. Один із командирів надіслав сірий код у штаб, я бачив це на власні очі. Найближчим часом тут приїде група швидкого реагування. Їм наказано зрівняти це місце із землею і врятувати лише одну людину, у якій буде потрібний зразок.

Після цих слів приборальник щось дістав з костюма. Від удару їй все одно було важко сфокусувати очі — потрібен деякий час, перш ніж вона впізнала предмет, який він тримав. Яйце вкрите слизом! Саме це приваблювало цих істот.

Вона пустотливо посміхнулася, відходячи від дверей. Вона знала, що корпорація використовує однакові аварійні коди на всіх своїх кораблях і об'єктах. Коди були секретними, і мало хто знав більше одного або двох, з якими вони стикалися на практиці. Вона пам'ятала, що коли штаб хотів вивести всіх, крім свого секретного агента, вони використали фіолетовий код. Цим скористався її колишній капітан, коли хотів втекти з корабля з личинкою приборальця.

Вона не знала, що означає код Сірий, але краще було бути готовим до гіршого. На мить у неї виникла спокуса повернутися до одиночної камери, де її товсті стіни та міцні двері могли захистити її від цих створінь. Проте був ще один шлях... З підслуханих розмов охоронців з'ясувалося, що комплекс складається з кількох будівель, до яких можна дістатися на ровері, припаркованому перед виходом.

Щоб швидше дістатися до воріт, вона проповзла одним із технічних коридорів, намагаючись не думати про те, що буде, якщо в цій тісноті зустріне зловмісника.

На щастя, марсохід чекав на неї! Вона почала завантажувати його всім необхідним, хоча машина не виглядала особливо місткою. Раптово черга змусила її кинутися в укриття. Назустріч їй шкутильгав охоронець, стріляючи в коридор із білого від перегріву автомата. При цьому вона помітила два-три силуети, які з неймовірною швидкістю мчали до них. Вартовий підійшов до автомобіля та сів на водійське місце, залишивши смуги крові на білій панелі приладів. На мить їй хотілося вискочити з тіні й приєднатися до нього, але одного погляду на глибокі рани на його стіні й боках було достатньо, щоб вона покинула цю думку. З такою кількістю ран він точно інфікований. Це було надто ризиковано бути поруч з ним.

Колеса почали рухатися. Марсохід поїхав до бункера, який нависав у червоній марсіанській тиловій бурі. Що ще гірше, істоти не пішли за ним, а замість цього почали нюхати навколо. Очевидно, вони пішли на її слід. Вона схотіла важкий розвідний ключ, готова вдарити.

Біг!

Вона відганяла хвилю розпачу, що наростала. Адже їй вдалося один раз втекти живою, тож вона може повторити подвиг. Вона відразу пригадала в пам'яті план усього верхнього сектора. З частин захисного костюма, рулону ремонтної стрічки та додаткових кисневих балонів вона могла зробити костюм, який дозволить їй залишити це місце самотійно.

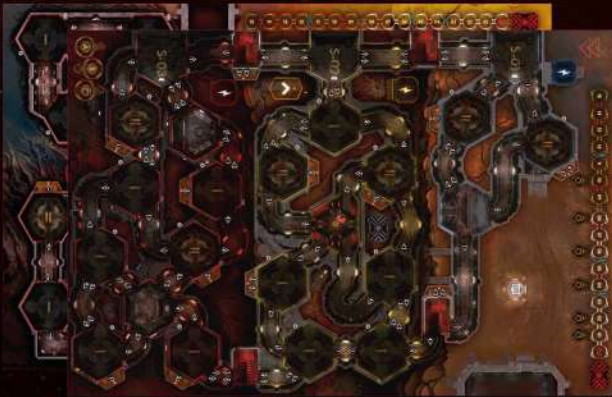
Вона вже збиралася зробити крок уперед, як раптовий порив повітря позаду її заморозив. Вона повільно обернулася. У темному кутку кімнати величезна фігура, голова якої втричі більша за її, сповзала на підлогу.

Вона не могла перестати тремтіти. Вона зрозуміла, що на Немезиді ці істоти так і не досягли остаточної форми, яка була перед нею.

Чи було це так швидко, як здавалося?

Вона збиралася дізнатися.

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ



1 двохстороннє поле



6 планшетів персонажів



1 двосторонній планшет лабораторії



2 картки з описом приміщень



6 барвисті накладки для основ фігурок



5 пластикові підставки для карток (рюкзаки)



1 сканер



1 торбинка (колонія нічних мисливців)



2 бойові кубики (дб)
і 2 кубики переваги (дб)



2 кістки шуму (д10)



3 тайли спеціальних кімнат



10 тайлів приміщень „I”



9 тайлів приміщень „II”

ЖЕТОНИ І ЗНАЧКИ



1 жетон першого гравця



1 жетон марсохода



18 маркери статусу



30 маркери амуніції/набоїв/урону



30 маркери шуму



12 маркери пожежі



11 жетонів дверей



1 жетон головних воріт



20 жетонів досліджень



4 жетонів енергоживлення



7 жетонів СВГ



6 жетонів знань



8 жетонів трупів



10 лічильники легкої шкоди (1-8) для нічних мисливців



3 лічильники шкоди (1-12) для нічних мисливців



8 жетонів яєць



10 маркери аварії



7 жетонів аварійних планів



5 жетонів трупів персонажів



27 жетонів нічних мисливців (8 личинок, 3 повзунів, 12 трутнів, 2 мисливця, 1 королева, 1 порожній жетон)



1 жетон часу



1 жетон екстреної процедури



1 жетон вентиляції



1 жетон самознищення



1 жетон ліфта

ФІГУРКИ



6 персонажів
(Впілїла, Хакер, Ксенобіолог,
Охоронець, Прибиральник,
Пвддослідна)



6 личинок



3 повзунів



8 Грутнів



2 Мисливців



1 Королева

КАРТИ



60 карт дій (по 10 на персонажа)



18 карт цілей
(9 особистих і 9 корпоративних)



27 карт зараження

Увага Карти зараження мають таку-саму зворотню сторону як і карти дій та утворюють окремий стос з них.



25 карт важких поранень



20 карт атаки нічних мисливців



22 карт подій



6 карти слабкостей нічних мисливців



6 особливих карт персонажів



6 карт вибору персонажів



6 карт взаємодій з комп'ютером



5 карт-пам'яток



5 карт опису кодів реагування



5 карт-пам'яток нічних мисливців



30 карт червоних предметів (військових)



30 карт жовтих предметів (технічних)



30 карт зелених предметів (медичних)



15 карт синіх предметів (саморобні)



4 стартові карти персонажів

ЕЛЕМЕНТИ РОЗШИРЕНОГО РЕЖИМУ



10 карт цілей „Соло/Кооп”

Ці елементи не використовуються в базовому режимі



8 карт подій марса

Ці елементи не використовуються в базовому режимі



1 Кістка поведінки марса (д12)

Ці елементи не використовуються в базовому режимі



10 жетонів дослідження поверхні



10 взаємозамінних карт дій
Пілота від Nemesis



6 змінні особисті картки предметів із
гри Nemesis



20 змінні картки подій із
гри Nemesis

НАЛАШТУВАННЯ: КРОКИ 1-14, НАЛАШТУВАННЯ ПОЛЯ

СИМВОЛИ НІЧНИХ МИСЛИВЦІВ



ЛИЧИНКА



ПОВЗУН



ТРУТЕНЬ



МИСЛИВЕЦЬ



КОРОЛЕВА

1] Покладіть основну карту на стіл дном догори (як показано на малюнку).



Увага! Нижня сторона дошки позначена стрілкою червоним кольором у верхньому правому куті.

2] Розмістіть наступні плитки кімнат у відповідних місцях на дошці (як показано на малюнку).

- A) Ізоляційна кімната (помістіть плитку стороною, яка не спрямована вгору),
B) Склад,
B) Аварійне джерело живлення.

3] Перемішайте всі плитки кімнат "II" та довільно розмістіть на квадратах на дошці, позначених цифрою II.

Поверніть решту кімнат "II" до коробки.

Увага! У кожній грі бере участь лише частина кімнат «II», тому що їх більше, ніж відповідних місць на дошці. Гравці не знають, які саме кімнати є на базі.

Увага! Складаючи будь-які предмети назад у коробку, намагайтеся не дивитися на їх зміст.

4] Потім використовуйте той самий метод, щоб розмістити плитки кімнат «I» на місцях, позначених цифрою I.

5] Перемішайте жетони підземних досліджень, не дивлячись на їхній зміст, і покладіть 1 жетон лицьовою стороною вниз на кожну плитку кімнати лицьовою стороною вниз. Поверніть решту жетонів підземних досліджень у скриньку.

Увага! У Nemesis є 2 типи жетонів дослідження: Lockdown: жетони підземного дослідження та жетони дослідження поверхні. Жетони дослідження поверхні використовуються лише під час гри на іншій стороні дошки. Детальніше про альтернативну сторону дошки – див. «Режими гри» сторінка 30.

6] Помістіть жетон головних воріт і жетон ровера у відповідні місця на дошці та жетон ліфта поруч із дошкою (як показано на малюнку).

7] Довільно розмістіть жетони живлення - 3 у відповідних місцях у секторах і 1 на жетоні ліфта. Покладіть жетони під номерами 1 і 2 синьою стороною догори, а жетони під номерами 3 і 4 — червоною стороною догори. Синя сторона жетона означає, що сектор бази має живлення, а червона сторона означає, що вона не має живлення.

Детальніше про джерело живлення – див. «Живлення» стор.24.

8] Перемішайте жетони СВГ, не дивлячись на їхній зміст, і покладіть по 1 жетону лицьовою стороною вниз на кожне поле під доріжкою часу.

Поверніть жетон, що залишився, у скриньку.

9] Розмістіть дошку «Лабораторія нічних мисливців» поруч із основною дошкою та розмістіть наступні предмети у відповідних місцях:

– 5 жетонів яєць на полі «Гніздо»,

– 3 випадкові карти слабкості нічних мисливців. Розкрийте першу картку зліва, а решту залиште обличчям вниз. Поверніть будь-які карти слабкостей, що залишилися, у коробку.

Увага! На відміну від Nemesis, перша карта слабкості відкривається на початку гри. Ви можете використовувати його, лише якщо рівень знань вашого персонажа становить принаймні 3. Якщо ваш персонаж пережив Немезиду, ви можете використовувати виявлену картку слабкості з початку гри.

Докладніше про слабкі сторони нічних мисливців див сторінка 23.

10] Покладіть такі жетони в колонію нічного мисливця (мішок):

жетони нічних мисливців: 1 порожній жетон, 4 личинки, 1 повзун, 1 королева, 3 трутні.

Потім додайте 1 трутня для кожного гравця, який бере участь у грі.

Покладіть решту жетонів Нічних Мисливців біля дошки - вони знадобляться під час гри.

Покладіть жетони трупів поруч з дошкою - ними ви будете позначати нічних мисливців, убитих під час гри.

11] Перемішайте та покладіть наступні стопки карт (обличчям донизу) поруч із дошкою: 3 стопки карт предметів (кожна різного кольору), стопка карт подій, стопка карт атак Нічних мисливців, стопка карток інфекції і стопку карток Глибокої рани. Перемішайте стопку карток із діями комп'ютера та помістіть їх у відповідне місце на полі. Потім відкрийте верхню карту зі стопки. Якщо ви відкрили картку «Блокування», відкрийте іншу картку та замішайте її назад у стопку.

Покладіть стопку карт збірних предметів поруч із 3стопками карток предметів.

Помістіть сканер поруч із стопкою карт інфекції.

12] Розмістіть решту маркерів, жетонів і кубиків біля поля:

- маркери пожежі,
- маркери несправностей,
- маркери шуму,
- маркери боєприпасів/пошкодження,
- лічильники легкої та важкої шкоди для нічних мисливців,
- маркери статусу (використовуються як поверхневі рани/слиз/ сигнал), – дверні жетони,
- жетони трупів персонажів,
- 2 бойових кубика,
- 2 кубики атаки,
- 2 кубики переваги,
- жетон першого гравця.

13] Розмістіть жетон екстреної процедури, жетон самознищення та жетон вентиляції біля дошки. Вони можуть знадобитися під час гри.

14] Помістіть жетон часу неактивною (червоною) стороною догори

на (зелену) область «15» на доріжці часу.

Підготовка дошки завершена! Тепер потрібно підготувати своїх персонажів. Подробіці можна знайти на сторінці 8.

Зміна. Якщо ви грали в Nemesis, то, мабуть, пам'ятаєте, що вимірювали кожен раунд за допомогою маркера статусу. У «Nemesis: Lockdown» для цього є окремий елемент – жетон часу

12

11

10

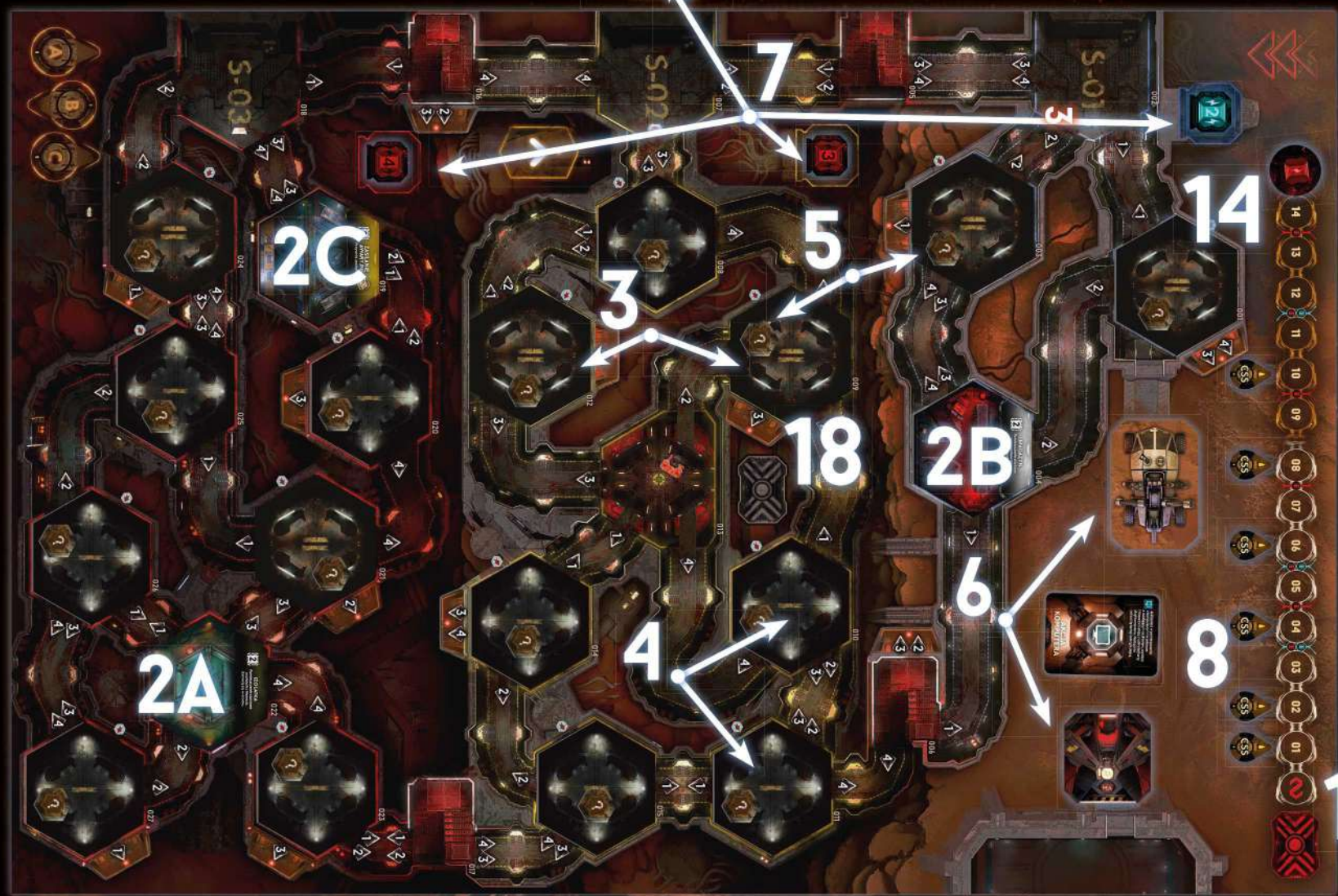
9 LABORATORIUM
 PRZEKAZANY OBIEKT
 20G
 Gniazdo: 1 2 3 4 5 6 7 8
 PRZEKAZANY OBIEKT
 PRZEKAZANY OBIEKT
 SŁABOŚĆ NOCNEGO ŁOWCY
 SŁABOŚĆ NOCNEGO ŁOWCY
 SŁABOŚĆ NOCNEGO ŁOWCY
 NOWYHO EKSTREM PRZEMIAŁA
 SŁABOŚĆ NOCNEGO ŁOWCY
 SŁABOŚĆ NOCNEGO ŁOWCY

6

13

NEMESIS

AKCJA
 WINDA
 PRZEDMIOT
 PRZEDMIOT
 PRZEDMIOT
 PRZEDMIOT: SAMORÓBKA
 ATAK NOCNEGO ŁOWCY
 GŁĘBOKA RANA
 WYDARZENIE
 SŁABOŚĆ NOCNEGO ŁOWCY
 SŁABOŚĆ NOCNEGO ŁOWCY
 SŁABOŚĆ NOCNEGO ŁOWCY



НАЛАШТУВАННЯ ГРИ: КРОКИ 15-21, ПЕРСОНАЖІ

15] Візьміть стільки довідкових карток, карток плану на випадок непередбачених обставин і карток правил Нічних мисливців, скільки гравців у грі, і роздайте кожному гравцеві по 1 випадковій картці кожного типу. Довідкові картки визначають порядок ходу гравця (крок 19). У грі на трьох гравців використовуйте картки з номерами 1-3, у грі на чотирьох гравців використовуйте картки з номерами 1-4 тощо. Номер на довідковій картці та пластиковій підставці є номером гравця, він важливий не лише для вибору персонажа, але й для деяких цільових карт.

Поверніть решту карток у коробку.

Докладніше про карти цілей див. «Досягнення цілей» 10 сторінка.

16] Кожен гравець отримує 1 рюкзак (пластикову підставку) з тим самим номером, що й його контрольна картка. Рюкзак використовується для збереження карт предметів у таємниці від інших гравців.

Це ваш рюкзак, місце для зберігання легких речей. Ви маєте повний огляд свого обладнання, тоді як інші гравці можуть лише здогадуватися про це.

17] Видаліть з обох стопок карт цілей (корпоративних і особистих) картки, позначені більшою кількістю, ніж кількість гравців, які беруть участь у грі.



символ кількості гравців

Перемішайте обидві стопки окремо та роздайте кожному гравцеві по одній картці обличчям донизу корпоративна ціль і 1 особиста картка цілі обличчям вниз.

Гравці зберігають вміст своїх карт цілей в секреті від інших гравців!

Поверніть усі карти цілей, що залишилися, у коробку.

Коли в грі з'являється перший нічний мисливець, кожен гравець повинен вибрати, яку з 2 карт цілей він хоче залишити (інша повертається в коробку).

Детальніше про першу зустріч з нічним мисливцем див. сторінка 10.

Порада. Перед вибором персонажа гравцям дають карти цілей, щоб вони могли вибрати персонажа, який найкраще підходить для досягнення їхніх цілей.

18] Перемішайте жетони плану на випадок непередбачених обставин і роздайте кожному гравцеві по 1 жетону обличчям вниз. Гравці зберігають вміст своїх жетонів плану на випадок непередбачених обставин в таємниці від інших гравців!

У грі для двох гравців роздайте кожному гравцеві по 2 жетони плану на випадок непередбачених обставин.

Потім покладіть 1 жетон плану на випадок непередбачених обставин лицьовою стороною вниз на простір позаду доріжки часу. Це чинний план надзвичайних ситуацій, зміст якого залишається в таємниці до кінця гри. Це означає, що ви не можете переглядати цей маркер за допомогою ефектів у грі.

Помістіть решту жетонів плану на випадок непередбачених ситуацій лицьовою стороною донизу у відповідне місце поруч із Центром реагування на надзвичайні ситуації на головній дошці - вони становлять нейтральний пул.

Детальніше про плани надзвичайних ситуацій - див. сторінка 11.

19] Перетасуйте картки вибору персонажа. Гравці вибирають персонажів у такому порядку: гравець 1 відкриває 2 випадкові карти та вибирає одну з них. Друга карта переміщується назад у стопку. Тепер гравець 2 вибирає свого персонажа таким же чином, потім гравець 3 і т.д.

Гравець може керувати лише тим персонажем, якого він вибрав під час вибору персонажа.

Вибравши персонажа, поверніть невибрані картки персонажів у коробку. Вони не будуть використовуватися в грі.

20] Кожен гравець отримує такі предмети:

A) Планшет персонажа, який він вибрав у попередньому кроці.

B) Фігурку свого персонажа, яку він розміщує у відповідній кімнаті. Ті, хто вижив у Немезіді, починають гру в кімнаті ізоляції, а працівники бази починають зі складу.

Вижли, Піддослідна, Медик і всі персонажі з Nemesis і доповнення Aftermath вважаються тими, хто вижив. Всі інші персонажі є працівниками бази.

C) Сток карток дій його персонажа, які він перемішує та кладе лицьовою стороною донизу на ліворуч планшета персонажа.

D) Стартова картка предмета його персонажа (якщо є), яку він кладе обличчям догори в 1 зі своїх 2 рук на планшеті персонажів (не стосується Ксенобіолога, чия карта розміщена збоку). Потім помістіть кількість маркерів боеприпасів/лічильників, вказану на картці предмета. Деякі персонажі (наприклад, Піддослідна та Виживша) починають гру без початкових предметів!

E) Особиста картка предметів його персонажа, яку він розміщує горизонтально поруч із картками своїх цілей. На початку гри цей предмет неактивний, але після виконання певних умов гравець може його активувати.

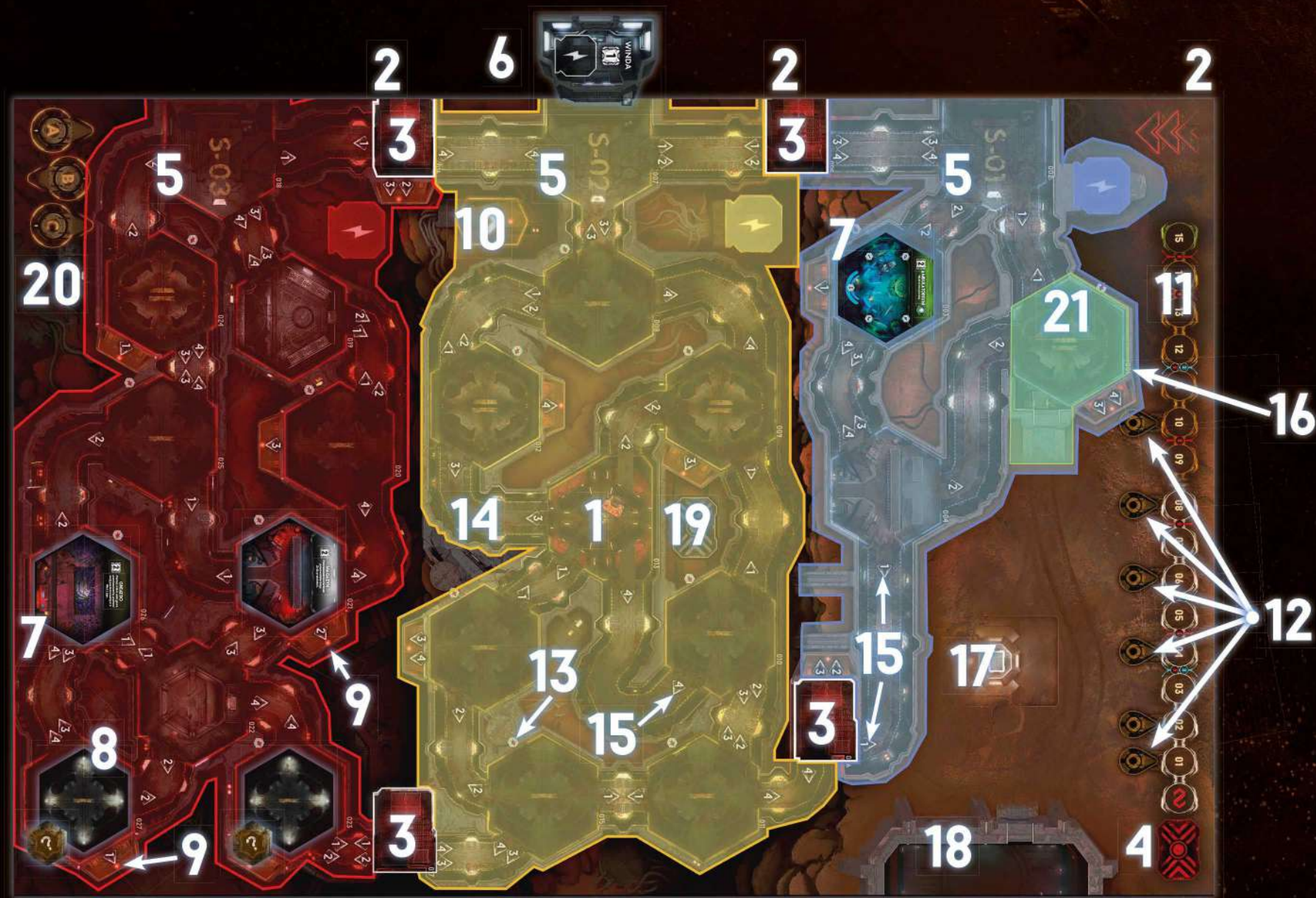
Поверніть інші планшети персонажів і призначені для них предмети до коробки. Вони не будуть використовуватися в грі.

F) Залиште місце для зони скидання з праворуч планшета вашого персонажа. Тут ви скинете свої карти дій і додасте карти зараження.

G) Жетон знань, який він кладе неактивною стороною (з порожньою колбою) догори на дошку Лабораторії Нічного Мисливця. Якщо ваш персонаж є базовим працівником, помістіть свій жетон знань у простір «1» доріжки знань. В іншому випадку помістіть жетон на поле «3».

21] Гравець 1 отримує жетон першого гравця.





Стоси скиду карт

Біля кожної з перерахованих стопок залиште місце для карт скидання: предметів, подій, нападу нічних мисливців і глибоких ран.

Увага! Коли гравець скидає карту зараження, він розміщує її в стопці скидання своєї дії праворуч від поля свого персонажа. Щоб позбутися карти зараження, гравець повинен використати ефект, який дозволяє видалити картку з гри.

Усі картки, згадані вище, повинні бути скинуті зображенням догори.

Усі маркери слід скинути у відповідні стопки.

ОПИС ГОЛОВНОГО ПОЛЯ

- 1] Центр швидкого реагування (спеціальне приміщення)
- 2] Сектори S-01, S-02 і S-03
- 3] Аварійні сходи
- 4] Поле застосовного плану на випадок надзвичайних ситуацій
- 5] Шахта ліфта (спеціальні приміщення)
Важливо! При переміщенні, спеціальні приміщення розглядаються як відкриті приміщення.
- 6] Жетон елеватора
- 7] Приклади відкритих кімнат
- 8] Приклад нерозвіданої кімнати
- 9] Приклади входів до технічних коридорів
- 10] Спецполе технічних коридорів

- 11] Доріжка часу
- 12] Поля для токенів СВГ
- 13] Приклад лічильника предметів
- 14] Приклад коридору
- 15] Приклади номера коридору
- 16] Приклад номера кімнати
- 17] Простір карт дій комп'ютера
- 18] Головні ворота та бункер
- 19] Нейтральний пул
- 20] Поле капсул СВГ
- 21] Поле виходу – на головній дошці це поле номер 001

ЦІЛІ ГРАВЦІВ ТА КІНЕЦЬ ГРИ

ЦІЛІ ГРАВЦІВ

Гра Nemesis: Lockdown може закінчитися перемогою кількох гравців, але це не означає, що це повністю кооперативна гра. Це правда, що гравці можуть (і певною мірою, безсумнівно, повинні) співпрацювати один з одним, але кожен гравець має окрему особисту мету для досягнення. Гравці переслідують свої цілі незалежно один від одного.

Щоб вважати гравця переможцем, необхідно виконати 3 умови:

- 1] Персонаж гравця вижив, що означає 1 із 3 варіантів: [1] гравець зачинився в ізоляторі, і база не була знищена, або [2] гравець використав капсулу СВГ, щоб евакуювати базу, або [3] гравець досяг бункера. Потім персонаж повинен вижити після перевірки плану на випадок непередбачених обставин.
- 2] Персонаж гравця успішно пройшов фінальне сканування.
- 3] Гравець виконав ціль на вибраній картці цілі.

Докладніше про ізоляцію – див. «Опис кімнат» 29 сторінка.
Детальніше про бункер і систему доставки вантажів див. "Втеча з бази" 11 сторінка

Докладніше про остаточне сканування див сторінка 12.

РЕАЛІЗАЦІЯ ЦІЛЕЙ

Оскільки для виконання більшості завдань потрібні певні знання гри (наприклад, дії в кімнаті, правила знищення бази, правила роботи капсули SWC), нижче ви знайдете поради, які можуть допомогти гравцям-початківцям знайти потрібний розділ у посібнику.

важливо! Незалежно від обраної мети, персонаж повинен вижити, щоб перемогти. Це означає, що він повинен покинути базу в капсулі СВГ, втекти в бункер або замкнутися в ізоляторі.

ПЕРСОНАЖ ГРАВЦЯ X НЕ МОЖЕ ВИЖИТИ

Зазначений персонаж гравця не може бути живим наприкінці гри. Вам не потрібно його вбивати - він просто повинен бути мертвим. Наприклад, ви можете захопити цього персонажа в пастку в кімнаті, де вирує пожежа, або змусити його зустріти нічного мисливця. А може навіть попросити допомоги в іншого гравця?

Ви також можете втекти з бази в капсулі СВГ або втекти до бункера, залишивши решту персонажів на базі, де вирує пожежа, накопичуються невдачі, триває зворотний відлік часу самознищення, і ви сподіваєтеся, що всі загинули або база просто руйнується впаде на їхні голови.

Докладніше про ізоляцію – див. «Опис кімнат» 29 сторінка.

Детальніше про капсули SWC – див. "Втеча з бази" 11 сторінка.

Щоб дізнатися більше про маркери пожежі та маркери відмови, див сторінка 19.

Детальніше про самознищення – див. сторінка 10.

ВАШ ПЕРСОНАЖ БУДЕ ЄДИНИМ, ХТО ВИЖИВ

Жоден інший персонаж, крім вашого, не зміг вижити в кінці гри.

ЖОДЕН ЩО ВИЖИВ З НЕМЕЗИДИ, НЕ ВИЖИВАЄ

Персонажі виживші з немезиди: піддослідна, виживша і всі оригінальні Персонажі з Немезиди і Немезида: Наслідки.

Детальніше про геймплей із персонажами гри «Немесис» та доповнення «Наслідки» — див. сторінка 30.

ВІДПРАВИТИ СИГНАЛ

Щоб надіслати сигнал, ви повинні знайти кімнату зв'язку та виконати там дію з кімнатою. Кімната зв'язку завжди знаходиться на полі – це кімната з літерою «I» на звороті.

Детальніше про Кімнату зв'язку – див. «Опис кімнат» 28 сторінка.

ВИЯВЛЕННЯ СЛАБКСТЕЙ

Персонаж може виявити слабкі сторони нічних мисливців, принісши відповідний об'єкт до лабораторії та виконавши над ним кімнатну дію. Неважливо, хто досліджував предмет. Важливо, щоб наприкінці гри була виявлена дана слабкість.

Об'єкти: жетони яєць, жетони трупів персонажів і жетони трупів прибульців.

Яйця можна знайти в гнізді. Гніздо завжди на дошці – це кімната з літерою «I» на звороті.

Трупи персонажів — це жетони, які кладуть у кімнату, де загинули персонажі.

Труп прибульця — це жетони, які кладуть у кімнату, де загинули прибульці.

Лабораторія завжди на дошці - це кімната з літерою "I" на звороті.

Докладніше про слабкі сторони нічних мисливців див сторінка 23.

Детальніше про об'єкти – див. «Предмети і об'єкти» 25 ст.

Детальніше про Лабораторію та Гніздо – див. «Опис кімнат» 27 сторінка.

РУЙНУВАННЯ ГНІЗДА

Гніздо знищується, коли не залишається жетонів яєць. Щоб знищити яйце, завдайте йому принаймні 1 ушкодження та видаліть його фішку з дошки.

Гніздо завжди на дошці - це кімната з літерою "I" на звороті.

Детальніше про Гніздо – див. «Опис кімнат» 27 сторінка.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ З РІВНЕМ ЗНАТЬ НЕ МЕНШЕ X

Наприкінці гри ваш персонаж повинен мати знання рівня X або вище.

Детальніше про знання – див сторінка 23.

АКТИВАЦІЯ ВАШОГО ЖЕТОНА ЗНАТЬ

Щоб активувати жетон знань вашого персонажа, ви повинні знайти Архів і виконати там дію з кімнатою.

Архів завжди знаходиться на дошці - це кімната з "I" на звороті.

Детальніше про жетон знань – див «Знання» 23 сторінка.

ВСІ КІМНАТИ В СЕКТОРАХ "X" І "Y" ПОВИНІ БУТИ РОЗВІДАНІ

База поділена на 3 сектори. З боку доріжки часу є сектор S-01, потім сектор S-02 і, нарешті, сектор S-03. Щоб досягти цієї цілі, усі кімнати в обох секторах, зазначених на картці цілі, мають бути розкриті наприкінці гри.

Детальніше про сектори – див. «Основа і сектори» стор. 16.

КЛЮЧОВІ МОМЕНТИ В ГРІ

Під час гри є 4 ключові моменти, які не залежать від поточного раунду та відбуваються, коли виконуються певні умови:

- Перша зустріч з нічним мисливцем.
- Смерть першого персонажа.
- Розблокування кімнати ізоляції.
- Переверніть жетон самознищення червоною стороною вгору - самознищення бази неминуче.

ПЕРША ЗУСТРІЧ З НІЧНИМ МИСЛИВЦЕМ

Коли на дошці з'являється перша фігурка прибульця (будь-якого типу), кожен гравець негайно вибирає 1 із 2 карт цілей. Невибрані карти слід видалити з гри, не розкриваючи їх вміст. Потім матч, який спричинив ситуацію, відтворюється, і гра продовжується у звичайному режимі.

Відтепер у кожного гравця є лише 1 картка цілі, яку він може досягти (він все ще не може відкрити її іншим гравцям).

Увага! Гравці не можуть переглядати карти цілей, які інші гравці скинули.

Увага! У цьому випадку яйця не вважаються нічними мисливцями.

Детальніше про зустрічі – див. «Зустріч і боротьба» С. 20.

СМЕРТЬ ПЕРШОГО ГЕРОЯ

Коли перший персонаж (будь-якого гравця) гине, комп'ютер негайно відкриває головні ворота, щоб інші персонажі могли залишити базу. Коли головні ворота відкриваються, зніміть їх жетон з дошки.

Детальніше про головні ворота та Бункер – див. "Втеча з бази" 11 сторінка.

ІЗОЛЯТОР

Коли жетон часу досягає першого пробілу («08») на доріжці часу, кімната ізоляції розблоковується. Персонажі не можуть замкнутися в ньому, поки цього не станеться.

Увага! Активація процедури тривоги дозволяє персонажам раніше замкнутися в ізоляторі.

Детальніше про порядок тривоги – див. сторінка 11.

САМОЗНИЩЕННЯ

Щоб розпочати відлік часу самознищення, виконайте дію кімнати в системі охолодження. Гравець, який виконав це, розміщує жетон самознищення на 3 проміжки праворуч від жетона часу на доріжці часу (між жетонами має бути 2 порожні проміжки). Жетон потрібно класти жовтою стороною догори.

Увага! Поки видно жовту сторону жетона самознищення, гравці можуть перервати зворотний відлік у Генераторі.

Детальніше про систему охолодження та генератор – див. «Опис кімнат» 27 сторінка.

Коли жетон часу переміститься в простір із жовтим жетоном самознищення, перемістіть жетон самознищення на 3 клітинки праворуч і переверніть його червоною стороною догори.

Коли це відбувається, головні ворота автоматично відкриваються (видалить їх жетон з дошки), і гравці не можуть перервати зворотний відлік самознищення.

Увага! У цей момент ви також повинні відкрити головні ворота.

Коли жетон часу переміщується в область із червоним жетоном самознищення, база негайно знищується. Усі персонажі (і нічні мисливці), які залишаються там, гинуть.

Увага! Якщо жетон самознищення потрібно розмістити за межами доріжки часу, він розміщується на останньому місці доріжки. Його ефект має бути застосовано під час перевірки умов кінця гри.

Важливо! Зворотний відлік до самознищення може початися, навіть якщо будь-який персонаж замкнувся в кімнаті ізоляції.

Додаткову інформацію про початок зворотного відліку до самознищення див «Опис кімнат» 27 сторінка.

ВТЕЧА З БАЗИ

Втекти з бази можна двома способами: через систему відправки грузів (СВГ) або евакуювавшись у бункер.

СИСТЕМА ВІДПРАВКИ ГРУЗІВ (СВГ) ВХІД ДО КАПСУЛИ СВГ

Персонаж може потрапити в капсулу СВГ, виконавши дію в кімнаті в системі відправлення грузів. Для цього він повинен перебувати у відповідній кімнаті, а жетон часу – у місці, під яким знаходиться жетон СВГ. Одночасно в одній капсулі СВГ може бути лише 1 персонаж. Одну і ту ж капсулу можна використовувати кілька разів під час гри.

Увійшовши в капсулу СВГ, гравець скидає всі свої карти та пропуски (розв'язуючи відповідні ефекти). Потім він розміщує фігуру свого персонажа у відповідному місці капсули СВГ. Під час фази події персонаж гравця намагатиметься евакуюватись у капсулі СВГ.

На персонажів у капсулах СВГ не впливають жодні ефекти гри, якщо прямо не вказано інше.

ЗАПУСК КАПСУЛИ СВГ

Капсули СВГ автоматично запускаються під час фази події, якщо під місцем жетона часу є жетон СВГ. Під час кроку «Розгортання капсули СВГ» гравці відкривають маркер СВГ і вирішують його ефект:



– Персонаж у капсулі СВГ, позначений заданою літерою, евакуюється. Видаліть її фігурку з гри. Персонажі, яким не вдалося евакуюватись, повертаються до відповідних кімнат системи відправлення грузів і отримують 1 глибоке поранення.



– Усі персонажі в капсулах СВГ евакуюються. Видаліть їх фігурки з гри.



– Жоден персонаж не евакуюється. Персонажі, яким не вдалося евакуюватись, повертаються до відповідних кімнат системи відправлення вантажів і отримують 1 глибоке поранення.

ГОЛОВНІ ВОРОТА ТА БУНКЕР



БУНКЕР І ЗОНА ВИХОДУ

Бункер — одне з безпечних місць, куди можуть потрапити персонажі після втечі з бази. Щоб персонаж міг втекти до бункера, повинні бути виконані такі умови:

- Персонаж має бути на плитці кімнати у просторі виходу. На нижній стороні дошки це місце під номером 001.
- Головні ворота мають бути відкритими.
- У базі є жетон Rover або персонаж має скафандр.

В кімнаті де знаходиться персонаж, немає Нічного мисливця.

Коли всі вищевказані умови виконуються, персонаж може виконати дію «Втеча в бункер».

2 ВТЕЧА ДО БУНКЕРА

1] Якщо біля місця виходу є жетон ровера, ви втечете з бази. Помістіть фігурку свого персонажа в бункер і покладіть жетон марсохода перед нею. У ровері може бути тільки 1 персонаж.

2] Якщо у вас є скафандр, зробіть кидок на шум. Якщо в кімнаті, де знаходиться ваш персонаж, з'являється нічний мисливець, ваша спроба втекти з бази провалилася. Якщо нічний мисливець не з'являється, ви тікаєте з бази. Помістіть фігурку свого персонажа в бункер.

3] В іншому випадку ви не зможете виконати цю дію. Якщо вам вдалося втекти з бази, ви не берете участі в подальшій грі. Ви дізнаєтеся, чи виграли ви, перевірявши умови перемоги в кінці гри.

ГОЛОВНІ ВОРОТА

Головні ворота, жетон яких знаходиться поруч з бункером, закриваються на початку гри. Поки він закритий, гравці жодним чином не можуть потрапити в бункер.

Головні ворота відкриваються під час гри в таких ситуаціях:

- Коли вмирає перший персонаж.
- Коли певні предмети використовуються у вихідному просторі кімнати.
- Коли жетон самознищення повернутий червоною стороною догори.

Увага! Після відкриття головних воріт їх неможливо закрити знову.

Дії відкриття дверей не впливають на головні ворота!

РОВЕР

Колісь марсохід використовувався співробітниками бази для переміщення по поверхні Марса. Тепер ви можете використовувати його, щоб безпечно втекти з бази.

На початку гри жетон ровера знаходиться поруч із місцем виходу. Марсохід використовується під час операції втечі з бази, описаної вище.

Якщо персонаж використовував марсохід, його можна віддалено повернути на базу, виконавши комп'ютерну дію. Таким чином його також можна відправити з бази.

Циркуляр керівникам науково-дослідних баз:

Після нещодавнього інциденту, пов'язаного з техобслуговуванням ліфта, який призвів до загибелі персоналу лабораторії, було прийнято рішення запровадити стандартизовані коди відповіді. Коди є суворо конфіденційними - ні в якому разі не повідомляйте їх співробітникам!

КОД ЗЕЛЕНИЙ використовується для збереження ВСІХ працівників дослідницької бази. Групі швидкого реагування доручено провести безпечну евакуацію. У разі витоку інформації, викликаного несанкціонованим використанням коду, відповідальність несе менеджер даної бази даних.

КОД ЖОВТИЙ використовується для обмеження поширення викривальної інформації проти корпорації. Група швидкого реагування виявить та усуне кожного працівника, який володіє конфіденційними даними.

КОД БЛАКИТНИЙ використовується для збереження найвідданіших співробітників дослідницької бази. Група швидкого реагування ліквідує будь-кого, окрім тих, хто подасть звіт про подію протягом необхідного терміну.

КОД СІРИЙ використовується для обмеження поширення забруднення на інші дослідницькі бази. Орбітальні лазери знищать усі капсули системи доставки вантажів, запущені з даної бази.

КОД ЧЕРВОНИЙ використовується для знищення дослідницької бази та її співробітників. Ядерний заряд знищить усі будівлі, зразки та речовини чи організми в них, які спричинили забруднення.

АВАРІЙНИЙ ПЛАН

Плани на випадок непередбачених обставин відображають, як корпорація буде поводитися з персонажами після подій на базі. На першому етапі перевірки умов перемоги слід врахувати діючий план на випадок непередбачених обставин - в результаті деякі персонажі можуть загинути.

В інтересах гравців зібрати якомога більше інформації про існуючий план надзвичайних ситуацій під час гри, щоб якнайкраще захистити себе від нього. Гравець повинен дізнатися, які плани на випадок непередбачених обставин мають інші гравці та які плани на випадок непередбачених обставин є в нейтральному пулі, а потім шляхом дедукції визначити, який план на випадок непередбачених обставин діє.

Гравці можуть ділитися або обмінюватися інформацією щодо планів на випадок непередбачених обставин. Або вони можуть просто брехати про них.

Важливо! Чинний план на випадок надзвичайних ситуацій залишається в секреті до кінця гри. Ні в якому разі не можна перевіряти вміст цього токена заздалегідь.

ЖЕТОНИ АВАРІЙНИХ ПЛАНІВ

У будь-який час гравець може переглянути вміст свого жетона плану на випадок непередбачених обставин, але він не може показати його іншим гравцям (як і вміст своїх карт цілей). Гравці можуть повідомляти інформацію про плани на випадок непередбачених обставин усно або за допомогою карток з описом плану на випадок непередбачених обставин.

Увага! Різні ігрові ефекти (наприклад, використання дії кімнати в архіві) можуть дозволити гравцеві переглядати жетони плану на випадок непередбачених обставин інших гравців.

Порада. Під час обміну інформацією про плани на випадок надзвичайних ситуацій використовуйте картки з описом плану на випадок надзвичайних ситуацій. Це гарантує, що лише вибрана група гравців матиме доступ до цієї інформації.

Докладніше про перевірку планів на випадок непередбачених обставин див. «Отримання інформації» нижче.

ОТРИМАННЯ ІНФОРМАЦІЇ

Завдяки різноманітним ігровим ефектам гравці можуть переглядати жетони плану на випадок непередбачених обставин. Однак це не стосується відповідного маркера плану на випадок непередбачених обставин.

Ці ефекти відбуваються в діях з предметами, комп'ютером і кімнатами.

Детальніше про Архів і комп'ютерні дії - див. «Опис кімнат» 27 сторінка.

Детальніше про предмети - див. «Предмети і об'єкти» 25 ст.

За допомогою комп'ютерної дії гравець може переглядати всі жетони плану на випадок непередбачених обставин іншого гравця, який знаходиться в тому самому секторі.

Гравець також може використовувати дію кімнати в Архіві та Центрі швидкого реагування, щоб отримати інформацію про жетони плану на випадок непередбачених обставин.

Таким чином він дедуктивно визначить, який план на випадок надзвичайної ситуації застосований.

Детальніше про сектори - див. «Основа і сектори» стор.16.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Коли персонаж помирає, усі його жетони плану на випадок непередбачених обставин повертаються до нейтрального пулу.

ПОРЯДОК ТРИВОГИ

Номер місяця, що містить жетон часу, ділиться на 2 (округлення в меншу сторону). Потім жетон екстреної процедури розміщується в цьому пронумерованому місці на доріжці часу. Коли жетон часу залишає простір із жетоном екстреної процедури, гра негайно закінчується.

Після активації Центру швидкого реагування негайно відкривається Ізолятор. Поверніть плитку «Ізоляційна кімната» вбік із дією кімнати. Відтепер персонажі можуть замкнутися в кімнаті ізоляції, навіть якщо жетон часу не знаходиться на пробілі на доріжці часу.

Докладніше про ізоляцію - див. «Опис кімнат» 27 сторінка.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли виконується одна з наступних умов:



- Жетон часу досягне останнього «» місця на часовій доріжці або залишить простір, зайнятий жетоном аварійної процедури – команда швидкого реагування, надіслана корпорацією, ліквідує людей на базі незалежно від чинного плану надзвичайних ситуацій. Усі персонажі на базі, які не замкнені в кімнаті ізоляції, гинуть.

Важливо! Нічні мисливці залишаються живими. Якщо метою гравця було вбити королеву або знищити гніздо, його мета провалилася.



- Жетон часу знаходиться на тому самому полі, що й червоний жетон самознищення, і його потрібно перемістити на одну клітинку вперед АБО гравець повинен розмістити на дошці 13-й маркер вогню або 11-й маркер невдачі — база вибухне, і всі персонажі в базі (як замкнені в Ізольованих, так і неізольовані люди помирають. Мисливці за тіннями також гинуть, а їхню королеву вбивають (що може бути важливим для деяких цілей).

Детальніше про самознищення – див. сторінка 10.

- Останній живий персонаж на базі (за винятком тих, хто раніше замикався в ізоляторі) гине, замикається в ізоляторі, тікає до бункера або втікає в капсулі СВГ - більше нічого робити на базі.

Якщо зворотний відлік самознищення активний у цій ситуації, перемістіть жетон часу до місця з жетоном самознищення. Якщо ні, перемістіть жетон часу до останнього місця на доріжці часу. В обох випадках гравці вирішують ефекти, як описано вище.

Якщо процедура тривоги активна, перемістіть жетон часу до місця з жетоном процедури тривоги. Якщо ні, перемістіть жетон часу до останнього місця на доріжці часу. В обох випадках гравці вирішують ефекти, як описано вище.

У малоімовірному випадку, коли діють як аварійна процедура, так і зворотний відлік часу самознищення, обидві події є способами завершити гру.

Якщо будь-яка з умов кінця гри була виконана і принаймні 1 персонаж вижив (заблокований в ізоляторі, залишився в бункері або евакуйований в капсулі СВГ), перевіряються умови перемоги.

ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ



1] ПЕРЕВІРКА АВАРІЙНОГО ПЛАНУ

Гравці відкривають діючий жетон плану на випадок непередбачених обставин і вирішують його його вплив на всіх живих персонажів.

Плани на випадок надзвичайних ситуацій відображають, як корпорація впорається з персонажами після подій на базі, включаючи можливість примусового усунення деяких з них.

Під час гри мета гравців — зібрати якомога більше інформації про існуючий план на випадок надзвичайних ситуацій, щоб якнайкраще захистити себе від нього.

Детальніше про плани надзвичайних ситуацій – див. сторінка 11.



2] КІНЦЕВЕ СКАНУВАННЯ

Кожен живий персонаж (який замкнений в ізоляторі, у бункері або евакуйований у контейнері SWC) перевіряє свої картки зараження.

- Гравець перевіряє всі картки на своїй картці за допомогою сканера купа карток дій, стопка скидання та рука. Якщо принаймні 1 карта показує Інфекцію, гравець виконує крок В). Якщо на дошці персонажів є личинка, гравець пропускає пункт А) і переходить відразу до кроку В).

- Гравець перемішує всі свої карти дій і карти забруднення в нову стопку дій. Потім він дістає з нього 4 верхні картки. Якщо серед них є хоча б 1 карта зараження (інфікована чи ні), персонаж гине. Якщо такої картки немає, персонажу пощастить і він виживе.

Докладніше про сканування карток зараження див сторінка 22.



3] ВИКОНАННЯ ЦІЛЕЙ

Кожен гравець, персонаж якого ще живий, повинен перевірити, чи досяг він обраної мети. Усі гравці відкривають свої карти цілей і перевіряють, чи відповідають вони вимогам.

Переможцем стає гравець, який досяг своєї мети та успішно пройшов перевірку жетонів плану на випадок непередбачених обставин і остаточне сканування. У Nemesis: Lockdown може бути кілька переможців.

ЗАКІНЧИТИ ГРУ РАНІШЕ РЕШТИ ГРАВЦІВ

Якщо персонаж гравця використовує капсулу СВГ, замикається в ізоляторі, втікає до бункера або помирає, він більше не може брати участь у грі. Він може бути лише спостерігачем. Наприкінці гри персонажі, які ще живі, перевіряють, чи виконали вони вимоги своїх карт цілей і, таким чином, чи досягли вони перемоги.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває кілька раундів, доки не буде виконано одну з умов кінця гри.

Докладніше про цілі гравців і кінець гри див сторінка 10.

ХІД РАУНДУ

Кожен раунд складається з 2 послідовних фаз:

- I. Фаза гравців,
- II. Фаза події.

I. ФАЗА ГРАВЦЯ

Виконайте наступні дії:

1. ДОБІР КАРТ ДІЙ

На початку кожної фази гравця всі гравці беруть карти зі своєї колоди дій, доки на руках не буде 5 карт.

Якщо в якийсь момент гри вам потрібно взяти картку в руку, і ваша стопка карт дій закінчилася, перемішайте скинуті карти та сформуєте нову стопку. Потім доберіть необхідну кількість карток.

2. ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Після того, як усі гравці витягнуть карти дій, гравець із жетоном першого гравця передає його гравцеві ліворуч від нього.

Увага! У першому раунді гри ви не передаєте жетон першого гравця.

Щоразу, коли від гравців вимагається виконати дію в порядку гри, починає гравець із жетоном першого гравця, а потім порядок іде за годинниковою стрілкою.

3. ХОДИ ГРАВЦІВ

Починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує хід, що складається з 2 дій. Гравці продовжують чергувати, поки всі не спасують. Потім вони переходять до фази події.

Якщо гравець не може або не хоче виконувати будь-які дії, він повинен пасувати. Якщо гравець виконує лише 1 дію замість 2, він повинен виконати свою другу дію. Коли гравець пасує, він не може виконувати ЖОДНИХ дій у поточній фазі.

Коли гравець скидає карти, він може скинути будь-яку кількість карт зі своєї руки. Потім він перевертає свою картку допомоги на бік пасу.

Передача зараховується як дія, виконана під час ходу гравця.

Увага! Якщо персонаж проходить у кімнаті з маркером вогню, він або вона отримує 1 поверхневу рану, але не отримує додаткової шкоди від вогню в цьому раунді.

Детальніше про пожежі – див. «Пожежні маркери» сторінка 19.

Детальніше про доступні дії – див. «Дії» 14 сторінка.

II. ФАЗА ПОДІЙ

4. ЗАПУСК КАПСУЛ СВГ

Якщо під лічильником часу є жетон SWC, переверніть його та подивіться, які модулі СВГ запущені в цьому раунді.

Детальніше про Систему Відправки Грузів – див. "Втеча з бази" 11 сторінка.

5. ТРЕК ЧАСУ

Гравці пересувають жетон часу на 1 місце вправо на доріжці часу, а потім:

А) Вони перевіряють, чи варто розглядати зворотний відлік часу самознищення та процедуру тривоги.

В) Вони перевіряють рівень живлення і при необхідності знижують рівень живлення.

Детальніше про самознищення – див. сторінка 10 і "Опис номерів" сторінка 27.

Детальніше про плани надзвичайних ситуацій – див. сторінка 11.

Детальніше про джерело живлення – див. стор. 24.

6. ВИДАЛЕННЯ МАРКЕРІВ ШУМУ

У аживлених секторах гравці видаляють усі шумові маркери з коридорів, які не ведуть до кімнат, де містяться персонажі.

Не знімайте шумові позначки з простору технічного коридору!

7. АТАКА НІЧНИХ МИСЛИВЦІВ

Кожен нічний мисливець в кімнаті з персонажем проводить атаку.

Детальніше про напад нічного мисливця – див. сторінка 22.

8. НАСЛІДКИ ПОЖЕЖ

Кожен нічний мисливець у кімнаті з маркером вогню отримує 1 пошкодження.

Додаткову інформацію про травми Нічного Мисливця див сторінка 21.

Детальніше про пожежі – див. «Пожежні маркери» сторінка 19.

9. КАРТИ ПОДІЙ

Гравці витягають і розкривають 1 карту події:

А) Рух нічних мисливців – всі нічні мисливці, чий символ

відображається на витягнутій картці події (і не перебувають у кімнаті з персонажем), рухаються до сусідньої кімнати через коридор із номером, вказаним на картці. Якщо на картці події показано 2 числа, зазначені типи мисливців за тіннями рухаються спочатку коридором, позначеним першою цифрою, а потім коридором, позначеним другою цифрою.

Якщо після першого ходу нічний мисливець опиняється в кімнаті з персонажем, далі він не рухається.

Детальніше про кімнати та коридори – див. сторінка 16.

ПРИКЛАД КАРТИ ПОДІЙ



1, 2) Символи прибульця та номер напрямку. Лише прибульці, чий символ відображається на картці (і які не перебувають у бою), переміщуються коридором із тим самим номером напрямку, що й картка. У цьому прикладі під час кроку руху Прибульця всі Трутні, Мисливці та Королева рухатимуться Коридором номер 1.

3) Ефект події. Цей ефект спрацює після виконання кроку руху порушника. У цьому прикладі перевірте, чи присутній маркер несправності в системі охолодження, щоб викликати ефект. Потім ВИЛУЧИТЬ цю Подію з гри (поверніть до коробки) і перетасуйте колоду Подій і купу скидання.

Якщо число на картці вказує на технічний коридор, видаліть фігурку нічного мисливця з дошки та додайте жетон того самого типу, що й нічний мисливець, якого видаляють, до мішечка нічних мисливців. Якщо число на картці вказує на коридор з дверима, нічний мисливець не проходить а двері знищуються.

Детальніше про технічні коридори – див. сторінка 18.

В) Ефект події – після того, як нічні мисливці рухаються, ефект, описаний на картці події, зникає.



Деякі карти подій мають додатковий ефект «темряви» для секторів без живлення. У більшості випадків вміст цих ефектів розташовується в спеціальній рамці, показаній вище. Ефект, розміщений у такій рамці, застосовується на додаток до основного ефекту картки події.

Докладніше про темряву див «Живлення» стор. 24.

Після того, як картку події розкрито, вона скидається в стопку скидання карток події (якщо текст на картці не вказує інше). Якщо стопка карт подій закінчилася, перемішайте стопку скидання, щоб сформувати нову стопку.

10. КОЛОНИЯ (МІШОК) НІЧНИХ МИСЛИВЦІВ

Гравці витягають із сумки 1 жетон Нічного Мисливця.

Ефект залежить від обраного жетона:

ЛИЧИНКА – вийміть цей жетон із сумки та додайте 1 жетон трутня до колонії.

Покладіть вилучений жетон біля дошки.

ПОВЗУН – вийміть цей жетон із сумки та додайте 1 жетон мисливця до колонії.

ТРУТЕНЬ – покладіть цей жетон назад у мішок. Усі гравці по черзі роблять кидок на шум. Якщо персонаж гравця бере участь у бою з нічним мисливцем, гравець не проводить кидок на шум.

Докладніше про кидок на шум див сторінка 17.

МИСЛИВЕЦЬ – покладіть цей жетон назад у мішок. Усі гравці по черзі роблять кидок на шум. Якщо персонаж гравця бере участь у бою з нічним мисливцем, гравець не проводить кидок на шум.

КОРОЛЕВА – Якщо в гнізді є якісь персонажі, помістіть фігурку королеви в гніздо та розіграйте зустріч з королевою. Не витягайте новий жетон нічного мисливця з мішка для цієї зустрічі – використовуйте витягнутий жетон королеви.

Детальніше про зустріч із нічним мисливцем – див. сторінка 20.

Якщо в гнізді немає персонажів (або його місцезнаходження ще не виявлено), поверніть цей жетон у мішок і додайте інший жетон яйця на дошку Лабораторії Shadowhunter.

ПОРОЖНІЙ ЖЕТОН – покладіть цей жетон назад у мішок. Додайте в сумку 1 жетон мисливця. Якщо більше немає доступних жетонів мисливців, нічого не відбувається.

11. КІНЕЦЬ РАУНДУ

Гравці починають новий раунд.

Раунд закінчується, коли завершується крок колонії нічних мисливців. Це означає, що всі зустрічі, раптові атаки тощо були повністю зіграні. Потім починається наступний раунд. Гравці беруть на руку карти дій.

Дії

Кожного ходу гравці можуть виконувати різні дії. У грі є 4 види дій:

- Основні дії
- Дії картами дій
- Дії з картами предметів,
- Дії переміщень.

Докладніше про етап гравця див сторінка 13.



символи дій

ЦІНА ДІЙ

Кожна дія позначена символом дії. Число в символі вказує на вартість виконання певної дії. Щоб сплатити вартість, гравець повинен скинути з руки вказану кількість карт дій за своїм вибором. Картки повинні бути поміщені в стопку скидання зображеннями догори.

Важливо! Хоча карти зараження є частиною колоди дій, вони не є картами дій. Тому вони не можуть бути використані для оплати вартості виконаної дії. Карти зараження вказують на виснаження вашого персонажа, а іноді навіть на гірше.

Докладніше про картки зараження див сторінка 22.

Увага! Гравець повинен сплатити вартість дії, навіть якщо її перервав інший гравець. Якщо дію одноразового предмета перериває інший гравець, скиньте картку предмета.

Докладніше про переривання дії див картки дій.

Докладніше про одноразові речі див «Предмети і об'єкти» 25 ст.

СИМВОЛ БОЮ

Певні дії та предмети можна використовувати за певних обставин.



ТІЛЬКИ В БОЮ – персонаж може виконувати цю дію лише під час бою.

Персонаж бере участь у бою, якщо в тій самій кімнаті є нічний мисливець (у цьому випадку яйця не вважаються нічними мисливцями).



ТІЛЬКИ ПОЗА БОЄМ – персонаж може виконувати цю дію, лише коли не бере участі в бою.

Якщо дія не супроводжується жодним із зазначених вище символів, її можна виконувати як у бою, так і поза ним.

Детальніше про бій – див сторінка 20.

ОСНОВНІ ДІЇ

Кожен персонаж має однаковий набір основних дій. НЕЗАЛІЖНО ВІД БОЮ

1 РУХ – перемістіть фігурку персонажа в сусідню кімнату, дотримуючись основних правил переміщення.

Увага! Якщо ви рухаєтесь під час бою, ви повинні усунути наслідки втечі.

Детальніше про рух – див сторінка 16.

Докладніше про втечу – див сторінка 21.

2 ПОЗА БОЄМ
ОБЕРЕЖНЕ ПЕРЕМІЩЕННЯ – працює так само, як і рух, але замість того, щоб робити перевірку на шум після руху, розмістіть маркер шуму у коридорі, що веде до кімнати, в яку ви входите на ваш вибір.

Якщо всі коридори, що ведуть до кімнати, в яку ви хочете увійти, вже мають маркери шуму, ви не можете виконати дію обережного переміщення. Ви не можете виконувати дію обережного переміщення під час бою.

Жоден коридор не може містити більше 1 маркера шуму.

Додаткову інформацію про рух, лідки на шум та маркери шуму див С. 16–17, 19

1 ПІДНЯТИ ВАЖКИЙ ОБ'ЄКТ – підняти 1 важкий предмет у кімнаті, в якій ви перебуваєте. Це може бути жетон трупа персонажа, жетон трупа або жетон яйця.

Увага! Ця дія стосується лише важких предметів (жетонів). Важкі предмети (картки), знайдені, наприклад, у результаті дії «Пошук», не вимагають використання дії «Підняти важкий предмет».

Детальніше про важкі предмети – див «Предмети і предмети» 25 ст.

1 ТОРГІВЛЯ – усі персонажі в кімнаті з вами (навіть ті, що прийшли) можуть передавати будь-яку кількість предметів і об'єктів один одному. Гравці самі домовляються про умови угоди і навіть можуть віддавати предмети, не вимагаючи нічого натомість.

Увага! Гравець не може вибрати боєприпаси зі зброї. Якщо він віддає зброю, він повертає її разом із лічильниками патронів на зброї.

1 ЗБІР ПРЕДМЕТІВ – скиньте 2 картки предметів, позначені спеціальним синім символом, щоб отримати картку збірного предмету з тими самими 2 символами (але сірого кольору).

Предмет не можна створити, якщо його карта недоступна, навіть якщо гравець має необхідні сині компоненти.

Więcej o samoróbkach – zob. str. 26.

В БОЮ

1 ПОСТРІЛ – атакуйте нічного мисливця з енергетичною/класичною зброєю в руках, одночасно скидаючи маркер боєприпасів з картки цієї зброї. Стріляти можна тільки в нічних мисливців, які знаходяться з вами в кімнаті.

Поза боєм ви можете стріляти яйцями, які не несе жоден персонаж - детально «Знищення яєць» С. 27.

Детальніше про стрільбу – див «Зустріч і боротьба» С. 20.

Додаткову інформацію про предмети в руці персонажа див «Предмети і об'єкти» 25 ст.

1 РУКОПАШНИЙ БІЙ – атакувати нічного мисливця голими руками (або саморобною зброєю). Нападати можна тільки на нічних мисливців, які знаходяться з вами в кімнаті.

Поза боєм ви можете атакувати яйця, які не несе жоден персонаж - детально «Знищення яєць» С. 27.

Детальніше про рукопашний бій див «Зустріч і боротьба» С. 21.

ДІЇ КАРТАМИ ДІЙ



Кожен персонаж має власну колоду з 10 карт дій, які представляють дії, які може виконувати персонаж. Колоди окремих персонажів частково відрізняються один від одного. Дія точно описана в тексті карти. Щоб виконати дію з карти, необхідно скинути карту з руки та сплатити вартість, зазначену на карті.

Увага! Якщо вартість дії вимагає скидання вказаної кількості карт дій з вашої руки, це додаткові карти, які потрібно скинути разом із картою дії, що виконується.

Якщо текст картки розділений на 2 або 3 частини, розділені словом «АБО», гравець вибирає 1 із перерахованих ефектів.

ПРИКЛАД КАРТ ДІЙ



Тут у нас є картка Дії двірника – Прибирання.

1) Він показує символ «Тільки поза боєм». Це означає, що ця дія не може бути виконана в бою.

2) Вартість дії. У цьому випадку, щоб виконати Очищення, гравцеві не потрібно скидати додаткові карти дій зі своєї руки, оскільки вартість дії дорівнює 0.

3) Ефект дії.

4) Показує, що цю дію можна виконати одним із двох способів:
– щоб видалити маркер несправності з кімнати
– АБО скинути маркер вогню з кімнати.

ДІЇ З КАРТАМИ ПРЕДМЕТІВ



Деякі картки предметів дозволяють персонажу виконувати певні дії. Їх опис можна знайти на картці предмету.

Детальніше про предмети – див. «Предмети і об'єкти» 25 ст.

ДІЇ ПРИМІЩЕНЬ



Більшість кімнат дозволяють персонажу виконувати певні дії.

Детальніше про кімнатні дії – див. «Опис кімнат» С. 27–29.

ДІЇ КОМП'ЮТЕРА

На початку гри 1 карта зі стосу карт дій комп'ютера відкривається обличчям догори. Кожен персонаж у секторі з живленням та в кімнаті з комп'ютером може використовувати дію з комп'ютером та виконувати 1 із 3 дій, показаних на картці комп'ютерних дій обличчям догори. Після виконання вибраної дії покладіть картку донизу стопки та відкрийте наступну верхню карту. Щоразу, коли виявляється карта блокування, її потрібно негайно вирішити.

Увага! Якщо в кімнаті з комп'ютером є маркер несправності, комп'ютер стає недоступним – ніби його символу немає на плитці.

Детальніше про комп'ютер – див. «Опис кімнат» 27 сторінка.
Детальніше про сектори – див. «Основа і сектори» стор. 16.
Детальніше про джерело живлення – див. стор. 24.

РУХ ТА ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Переміщення по базі - одна з основних дій персонажа під час гри. Персонажі пересуваються, щоб відкривати нові кімнати, шукати предмети, які є корисними або навіть вирішальними для їхнього виживання, досягають цілей, реагують на небезпеку, ремонтують зламани частини, гасять пожежі та знаходять вихід із усієї цієї халепи.

ПРИМІЩЕННЯ ТА КОРИДОРИ



Кімнати з'єднані коридорами, які дозволяють персонажам і мисливцям за тіннями переміщатися між ними. Ні персонажі, ні мисливці за тіннями не можуть зупинитися в коридорі (фігурки можна розміщувати тільки в приміщенні). Наслідки проходження даним коридором вирішуються лише після входу в кімнату.

Персонажі можуть виконувати дії лише в приміщенні.

Спеціальні приміщення (наприклад, центр швидкого реагування, ліфтова шахта або відділення невідкладної допомоги) слід розглядати як стандартні приміщення. Єдина відмінність полягає в тому, що вони не мають лічильника предметів (в них не можна виконати дію «Пошук») і вони роздруковані на полії.

Єдиними винятками з цього правила є контейнери СВГ і Bunker - див. «Втеча з бази», сторінка 11.

БАЗА І СЕКТОРИ

СЕКТОРИ

База поділена на 3 сектори. Кожен сектор має своє джерело живлення. Сектори позначені «S-01», «S-02» і «S-03». Кімнати та коридори в даному секторі мають контури одного кольору. На нижній стороні дошки сектори розділені шляхами евакуації.

Якщо ефект, який впливає на жавлення, згадує сектор, ліфт із жетоном живлення слід розглядати як окремий четвертий сектор.

Детальніше про джерело живлення - див. стор. 24.



ДІЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Найпоширенішою дією під час переміщення навколо бази є дія рух.

Детальніше про дію руху - див. «Дії» 14 сторінка.

Виконання дії руху означає переміщення фігури вашого персонажа до сусідньої кімнати. Дві кімнати є суміжними, якщо вони з'єднані безпосередньо коридором. Зачинені двері заважають вам виконати рух.

Детальніше про закриті двері - див. сторінка 19.

Увійшовши в кімнату, завжди виконуйте такі дії:

1] Якщо кімната не розвідана (видно тильну сторону плитку), перевернути плитку. Потім відкрийте на ньому жетон дослідження.

Додаткову інформацію про маркери дослідження див сторінка 17.

2] Якщо ваш персонаж увійшов у порожню кімнату (відкриту чи невідкриту, без персонажів або мисливців за тіннями всередині), зробіть кидок на шум.

Докладніше про рулет для бурчання - див сторінка 17.

Якщо в кімнаті є хтось (персонаж або мисливець за тіннями), не виконуйте перевірку на шум.

Порада. З одного боку, пересування по базі групою має ту перевагу, що персонажі потрапляють у зайняті кімнати. З іншого боку, є події, які наказують усім гравцям у певній кімнаті зробити кидок на шум. У більшій групі ризик значно зростає.

ІНШІ ДІЇ РУХУ

Деякі дії дозволяють персонажу виконувати дію переміщення з певними модифікаціями - такі дії включають обережний рух, «Огляд бази» та «Вентиляційні шахти».

Увага! Якщо ви виконуєте рух, щоб залишити кімнату, де міститься нічний мисливець, ви повинні вирішити наслідки втечі - див «Втеча персонажа» С. 21.

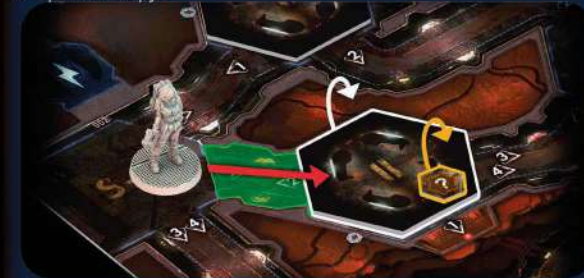
Додаткову інформацію про обережний рух див «Основні дії» стор.14.

Додаткову інформацію про картку «Огляд бази» див Карта дії "Охоронця".
Детальніше про вкладки «Вентиляційні шахти» - див. Картка дії "Вжившого".

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ В НЕ РОЗВІДАНУ КІМНАТУ

Тут ми бачимо, як Віціпіла рухається з ліфтової кімнати до нерозвіданої кімнати. Гравець уже застосував картку дії для виконання цього Руху.

Перш ніж перемістити мініатюру, гравець перевертає обидва дослідження жетон (жовтий) і плитку кімнати (біла) лицьовою стороною вгору.



Віціпіла знаходить Архів. Як вказує жетон дослідження, кімната не працює, тому відповідний жетон розміщено на її плитці. На щастя, можна знайти 3 предмети. Плитка кімнати повертається, тому її лічильник предметів вказує на цифру-3. Після цього наша відважна Віціпіла повинна виконати кидок на шум, оскільки вона увійшла в порожню кімнату.



ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ ДО ПОРОЖНЬОЇ КІМНАТИ



Тут ми бачимо, як Віціпіла рухається в Архів. Гравець скидає картку дії, мініатюру переміщують і виконують КИДОК НА ШУМ.

Результат дорівнює 2, тому маркер шуму (зелене світіння) розміщується в коридорі, з'єданому з архівом, показуючи номер результату «2» (червоне світіння). Якщо коридор «2» вже містить маркер шуму, відбувається зустріч.

На щастя для Віціпілої, поки що все гаразд.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ ДО КІМНАТИ З ПЕРСОНАЖЕМ



У цьому прикладі Вціпліла переміщується в кімнату, яку вже займає Прибиральник. Оскільки хтось є в цільовій кімнаті, ШУМУ НЕМАЄ.

Те саме правило діяло б, якби Вціпліла переміщалася в кімнату, де б був зловмисник. КИДОК НА ШУМ проводити не потрібно.

ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ



У Nemesis Lockdown є 2 типи жетонів дослідження: жетони підземного дослідження та жетони дослідження поверхні. Жетони дослідження поверхні використовуються лише під час гри на іншій стороні дошки.

Детальніше про альтернативну сторону дошки – див. «Режими гри» сторінка 30.

На лицевій частині кожного жетона дослідження написано:

- 1] число, що вказує кількість предметів, доступних у даній кімнаті,
- 2] символ спеціального ефекту.

Жетон дослідження розігрується наступним чином:

1] підготуйте кількість наявних предметів у кімнаті

Відкривши жетон дослідження, поверніть плитку кімнати на дошці так, щоб кількість предметів, зазначена на жетоні, була навпроти стрілки лічильника предметів. Лічильник показує, скільки предметів гравці можуть знайти в цій кімнаті.

Виняток. Лічильник предметів не встановлюється, коли розкривається гніздо.

Додаткову інформацію про пошук див. Сторінка «Пошук» 26 і картку дії «Пошук».



Лічильник предметів встановлено на «2».

2] СПЕЦІАЛЬНІ ЕФЕКТИ

Жетон дослідження може викликати різні ефекти.



ЧИСТО

Нічого не відбувається.

Ви не робите кидок на шум після цього ходу. Якщо на вашій дошці персонажа є маркер слизу, розіграйте ефект «небезпеки».

Якщо цей жетон було виявлено в результаті обережного руху, ви все одно ставите маркер шуму.



НЕБЕЗПЕКА

Ви не робите кидок на шум після цього ходу.

Якщо в сусідній кімнаті є нічний мисливець (і не знаходиться в бою з жодним персонажем), перемістіть його до цієї кімнати. Якщо більше ніж 1 Нічний мисливець відповідає цим умовам, перемістіть їх усіх. Пам'ятайте, що нічний мисливець, який повинен рухатися по коридору із зачиненими дверима, руйнує двері замість того, щоб рухатися!

Якщо в жодній сусідній кімнаті немає нічного мисливця (або він бере участь у бою), розмістіть маркер шуму в кожному коридорі, що веде до цієї кімнати, де ще немає маркера (включаючи технічні коридори, якщо кімната має вхід до них).

Якщо цей маркер було виявлено в результаті обережного руху, ви все одно розіграєте ефект «небезпеки».

Докладніше про маркери шуму див. сторінка 19.

Детальніше про технічні коридори – див. сторінка 18.

Детальніше про бій – див. сторінка 20.



СЛИЗ

Помістіть маркер статусу у відповідне місце на дошці, щоб вказати, що ваш персонаж вкритий слизом.

Щоб дізнатися більше про маркери слизу, див. сторінка 19.



ПОЖАР

Помістіть маркер вогню у цій кімнаті.

Для отримання додаткової інформації про маркери вогню див. сторінка 19.



АВАРІЯ

Поставте маркер несправності в цю кімнату.

Детальніше про маркери відмов - див. сторінка 19.



ДВЕРІ

Покладіть жетон дверей у коридор, який вів у цю кімнату.

Додаткову інформацію про жетони дверей див. сторінка 19.

Після виконання ефекту жетон дослідження видаляється з гри.

Жетони дослідження розміщуються на недосліджених кімнатах, тому їхні ефекти вирішуються лише один раз, коли персонаж входить до кімнати вперше.

КИДОК НА ШУМ



Навколо марсіанської бази лунає шум... Іноді це звуки працюючих машин, іноді – звуки руху нічних мисливців.

Пам'ятайте! Якщо ви заходите в кімнату з іншим персонажем або нічним мисливцем, не кидайте на шум. Коли ви входите в кімнату, кидайте кубик на шум і задійте наслідки кидка.



РЕЗУЛЬТАТ 1, 2, 3 І 4

Поставте маркер шуму в номер коридору, який відповідає результату кидка і веде до кімнати, в яку ви увійшли (включаючи технічні коридори, якщо кімната має вхід).

Детальніше про технічні коридори – див. сторінка 18.

Жоден коридор не може містити більше 1 шумового маркера. Якщо гравцеві доводиться розмішувати інший маркер у коридорі, де вже є маркер шуму, натомість гравець зустрічає нічного мисливця.

Детальніше про зустріч із нічним мисливцем – див. сторінка 20.

Детальніше про технічні коридори – див. сторінка 18.

Докладніше про маркери шуму див. сторінка 19.



НЕБЕЗПЕКА

Якщо в сусідній кімнаті є нічний мисливець (і він не бере участі у бою з жодним персонажем), перемістіть його в цю кімнату. Якщо більше 1 нічний мисливець відповідає цим умовам, перемістіть їх усіх.

Пам'ятайте, що нічний мисливець, який повинен рухатися по коридору із зачиненими дверима, руйнує двері замість того, щоб рухатися!

Додаткову інформацію про жетони дверей див. сторінка 19.

Якщо в сусідній кімнаті немає мисливця за тіннями (або він бере участь у бою), розмістіть маркер шуму в кожному коридорі, що веде до цієї кімнати, де ще немає маркера (включаючи технічні коридори, якщо кімната має вхід).

Докладніше про маркери шуму див. сторінка 19.

Детальніше про технічні коридори – див. сторінка 18.

Детальніше про бій – див. сторінка 20.



ЧИСТО

Нічого не відбувається. Не додавайте маркер шуму. Якщо на вашій дошці персонажа є маркер слизу, розіграйте ефект «небезпеки».

ПОЯСНЕННЯ ШУМУ



Навіть якщо маркер шуму (блакитне світіння) знаходиться в коридорі із зачиненими дверима, він впливає на ВЕСЬ коридор. Маркери шуму НІКОЛИ не впливають лише на частину коридору «з одного боку дверей».

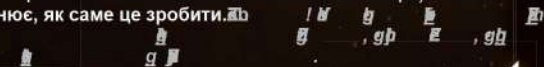


У цьому прикладі Віліла переміщується в кімнату, яку вже займає Прибиральник. Оскільки хтось є в цільовій кімнаті, ШУМУ НЕМАЄ.

Те саме правило діяло б, якби Віліла переміщався в кімнату, де б був прибулець. КИДОК НА ШУМ проводить не потрібно.

ДОДАТКОВІ ПРИМІТКИ ПРО ПЕРЕСУВАННЯ НІЧНИХ МИСЛИВЦІВ

Нічні мисливці пересуваються по базі в різний час протягом гри (наприклад, коли ви розкриваєте картку події у фазі події). Щоразу, коли правило говорить про переміщення 1 або більше нічних мисливців, воно пояснює, як саме це зробити.



Якщо гравець має поставити трутня на дошку, коли всі 8 фігур уже є на дошці, трутні відступають. Видалить усіх трупів, які не беруть участі в бою, з дошки та помістіть їхні відповідні жетони Нічного мисливця назад у колонію Нічного мисливця (якщо можливо).

Потім гравець розміщує дорослу фігуру в кімнаті, де сталася зустріч.

ТЕХНІЧНІ КОРИДОРИ

Технічні коридори проходять через природні печери та тунелі, що простягаються під основою. Спочатку це була геніальна ідея, завдяки якій витрати на будівництво комплексу скоротилися вдвічі. Але тепер це приносить несподівані наслідки - майже всі приміщення бази з'єднані тунелями, тож нічні мисливці можуть з'явитися там буквально в будь-який момент.



1) Поле технічного коридору.

2) Приклад входу до технічного коридору.

І входи в технічні коридори (розташовані в деяких кімнатах), і спеціальне поле технічного коридору недоступні для персонажів гравців. За винятком згаданих обмежень, технічні коридори в усіх відношеннях розглядаються як звичайні коридори.

Єдиними винятками з цього правила є картка дії «Вентиляційні шахти» еціліної, дія кімнати «Вхід до печери» та карта предметів «План печери».

Якщо (наприклад, у результаті кидка на шум) маркер шуму потрібно розмістити біля входу в технічні коридори, гравець розміщує його на спеціальному місці технічного коридору.

Жоден коридор не може містити більше 1 маркера шуму. Якщо гравцеві доводиться розміщувати інший маркер у коридорі, де вже є маркер шуму, натомість гравець зустрічає нічного мисливця.

Детальніше про зустріч із нічним мисливцем – див. сторінка 20.

Жетони дверей не можна розміщувати в технічних коридорах.

Якщо нічний мисливець проходить через вхід в технічні коридори, він зникає в їх глибинах - тоді всі маркери шкоди нічного мисливця скидаються, жетон відповідного типу повертається в колонію, а його фігура видаляється з дошки. Якщо на спеціальному технічному коридорі був маркер шуму, його не знімати.

ШЛЯХИ ЕВАКУАЦІЇ



Кімнати між секторами є маршрутами втечі - вони завжди залишаються в темряві, і їх слід розглядати як чорні кімнати без жодних дій. Перехід від одного сектору до іншого без будь-якого джерела світла (наприклад, карток предметів «Хімічне світло» або «Ліхтарик») є небезпечною спробою.

Докладніше про темряву див «Живлення» стор.24.

Детальніше про картки «Хімічне світло» та «Ліхтарик» див картки предметів.

Гравець може розмістити маркер невдачі на шляху втечі, хоча це не матиме жодного ефекту. Це можна зробити, щоб зменшити кількість доступних маркерів відмов.

Увага! Вичерпання пулу доступних маркерів відмов призводить до руйнування бази.

Детальніше про маркери відмов - див сторінка 19.

Маршрути евакуації не є частиною жодного сектору - це означає, що вони завжди знаходяться поза сектором, на який впливає певний ефект, наприклад, ефект події.



ЖЕТОНИ

ЖЕТОНИ ШУМУ



Єдина функція шумового маркера – позначати коридори для шумового ролика.

Докладніше про кидок на шум див сторінка 17.

ЖЕТОНИ СЛИЗУ



Поки є маркер статусу в області слизу на дошці персонажа, будь-який результат «тиші» в кидку шуму (і будь-який маркер дослідження «тиші») розглядається як «небезпека».

Докладніше про кидок на шум див сторінка 17.

Універсальний маркер статусу, розміщений у слизовому просторі на дошці персонажів, називається маркером слизу. Персонаж може мати лише 1 маркер слизу одночасно. Якщо ви збираєтеся отримати другий жетон слизу, нічого не відбувається.

Увага! Персонаж може отримати маркер слизу з багатьох причин, а не лише під час вирішення ефекту жетона дослідження.

Персонаж може видалити маркер слизу, використовуючи предмет одягу (див. Картки предметів) або виконавши дію в камері дезактивації (див. Опис кімнати).

ЖЕТОН ПОЖЕЖІ



Пожежні маркери виконують 3 функції: 1) завдають шкоди персонажам у кімнатах, де вирує пожежа; 2) вони завдають шкоди нічним мисливцям і 3) можуть призвести до вибуху бази.

1] Щоразу, коли персонаж закінчує свій хід у кімнаті з вогнем, зазнає 1 поверхневого поранення.

Пам'ятайте, що 1 хід - це 2 дії для даного персонажа (або 1 дія і передача, або просто передача).

Важливо! Персонажі отримують вогонь лише після закінчення свого ходу. Якщо персонаж пройшов, він або вона отримує 1 поверхневу рану від вогню наприкінці свого ходу, але більше не отримує жодних ран у цьому раунді, навіть якщо інші персонажі продовжують виконувати свої дії.

Детальніше про поверхневі рани – див. «Рани і смерть персонажів» С. 23.

Для отримання додаткової інформації про ходи гравців див «Фаза гравців», сторінка 13.

2] У кожній фазі подій під час кроку наслідки пожеж щочоці мисливець у кімнаті з маркером вогню отримує 1 ушкодження.

Щоб дізнатися більше про травми, отримані від нічного сталкера, див. «Травми та смерть нічного сталкера» на сторінці 21.

3] У грі 12 вогняних маркерів. Якщо гравця попросять поставити десь маркер вогню, а маркера немає, база вибухне, і гра негайно завершиться.

Увага! Деякі картки подій можуть спричинити поширення пожежі на сусідні кімнати. Будь обережний!

Детальніше про закінчення гри див сторінка 12.

Жодна кімната не може містити більше 1 маркера вогню. Якщо гравець хоче додати другий маркер до тієї самої кімнати, нічого не відбувається.

Маркер вогню може бути розміщений у недослідженій кімнаті (наприклад, через ефект карти події).

Скинуті жетони вогню повертаються до доступного пулу.

Гравець може використовувати дію кімнати або картку дії Пошук, навіть якщо в кімнаті є маркер вогню.



ЖЕТОНИ АВАРІЇ

Маркери невдач мають 2 функції: 1) вони призводять до того, що гравець не може використовувати дії в кімнаті, і 2) вони можуть призвести до руйнування бази, що означає загибель усіх живих організмів.

1] Якщо в кімнаті є маркер невдачі, гравці не можуть використовувати дії цієї кімнати. Проте картка дії «Пошук» працює нормально.

Для видалення маркерів невдач можна використовувати різні картки дій (наприклад, картку «Ремонт») і картки предметів (наприклад, картку «Корисний пояс»).

Важливо! Маркер невдачі не розміщений у гнізді чи зараженій кімнаті.

Увага! Маркер несправності може з'являтися в кімнаті з багатьох причин, а не лише під час вирішення ефекту маркера дослідження (наприклад, через певні події чи дії). Це може навіть заборонити використання спеціальних приміщень (таких як склад, ізолятор, центр швидкого реанування або шахта ліфта).

Увага! Маркер невдачі в кімнаті ізоляції не впливає на замкнених у ній персонажів.

2] У грі є 10 маркерів невдач. Якщо гравець повинен поставити десь маркер невдачі, а маркер відсутній, база знищена, і гра негайно закінчується.

Детальніше про закінчення гри див сторінка 12.

Жодна кімната не може містити більше ніж 1 маркер невдачі. Якщо гравець хоче додати другий маркер до тієї самої кімнати, нічого не відбувається. Маркер невдачі не можна розмістити в недослідженій кімнаті (наприклад, через ефект карти події). Відкинуті маркери невдач повертаються до доступного пулу.



Якщо в кімнаті з комп'ютером є маркер несправності, комп'ютер стає недоступним - ніби його символу немає на плитці.

Детальніше про комп'ютер - див «Опис кімнат» 27 сторінка.



ЖЕТОН ДВЕРЕЙ

Дверні жетони можна розмішувати тільки в коридорах. Жоден коридор не може містити більше 1 дверного жетона.

Дверні жетони не впливають на шумові маркери.

Двері в кожному коридорі можуть мати 1 з 3 статусів: відкритий, закритий або зруйнований. На статус дверей впливає багато елементів гри (наприклад, рух нічних мисливців, події, дії).



• **ЗАМКНЕНІ ДВЕРІ** позначається дверним жетоном, розміщеним у коридорі.

Замкнені двері не дозволяють персонажам і нічному мисливцю перейти на іншу сторону коридору. Вони також впливають на метання гранати.

Детальніше про метання гранати – див. Картка предмета «Граната».

Коли 1 або більше нічних мисливців намагаються пройти через коридор із зачиненими дверима, вони руйнують двері замість того, щоб рухатися. Це правило також стосується руху, спричиненого шумовим кидком із результатом «небезпека».

Детальніше про рух нічних мисливців див сторінка 18.

Докладніше про етап події див сторінка 13.

Детальніше про переміщення нічного мисливця див сторінка 21.



• **ЗНИЩЕНІ ДВЕРІ** позначено жетоном лежачих дверей. По такому коридору можна пройти. Пошкоджені двері неможливо знову закрити.



• **ВІДКРИТІ ДВЕРІ** позначається видаленням дверного жетона з коридору. На початку гри двері в усіх коридорах відкриті.

Якщо гравець має помістити жетон дверей у коридор, а жетона немає, він або вона бере будь-який неушкоджений жетон дверей із дошки та кладе його у призначений коридор.

Якщо кілька нічних мисливців залишають одну кімнату, їх рух вважається одночасним: вони знищують двері, і всі залишаються в кімнаті. Двері ігноруються під час вирішення зустрічей. Вони також не впливають на шумові маркери.



ЗУСТРІЧ ТА БІЙ

ЗУСТРІЧ З НІЧНИМ МИСЛИВЦЕМ

Зустріч відбувається кожного разу, коли в кімнаті, де знаходиться персонаж, з'являється нічний мисливець (після витягування жетона нічного мисливця з колонії).

Перша зустріч з Нічним мисливцем є ключовим моментом у грі, оскільки гравці повинні вибрати одну зі своїх цілей і відкинути іншу.

Детальніше про ключові моменти в грі – див. сторінка 10.

Зустріч також може бути викликана ефектами певних карт події або ефектами певних карт атаки нічних мисливців.

Увага! Нічний мисливець, що переміщується з однієї кімнати в іншу кімнату з персонажем, не викликає зустрічі.

Зустріч з нічним мисливцем проходить так:

1] Скиньте всі маркери шуму з усіх коридорів що ведуть до цього приміщення (включаючи технічні коридори, якщо в приміщенні є вхід до них).

2] Витягніть 1 жетон нічного мисливця з колонії. Кожен жетон має символ мисливця за тіннями з одного боку та 2 числа з іншого боку. Ви враховуєте верхнє число, якщо ваш персонаж знаходиться в секторі з робочою силою, і нижнє число, якщо він знаходиться в секторі без сили.

Щоб дізнатися більше про жетони нічного мисливця, див. нижче.

3] Поставте в кімнаті фігурку нічного мисливця такого типу якого позначає маркер. Опис символів можна знайти на дошці Лабораторії нічних мисливців.

4] Порівняйте число на жетоні з кількістю карт у вашій руці (включаючи карти дій і інфекцій). Якщо кількість карток у руці менша за кількість на жетоні нічного мисливця, відбувається раптовий напад. Якщо кількість карт дій у вашій руці дорівнює або більше, нічого не відбувається.

Відкладіть витягнутий жетон Нічного мисливця в сторону - він може повернутися в колонію, якщо Нічний мисливець цього типу сховається в технічних коридорах (під час руху).

ЖЕТОНИ НІЧНИХ МИСЛИВЦІВ

У Nemesis: Lockdown на зворотах жетонів нічних мисливців зображено 2 числа. Нічні мисливці набагато небезпечніше в темряві - вам буде складніше захиститися від їх раптового нападу. У всіх інших аспектах вони розглядаються як типові зловмисники.



Порівнюючи кількість карт дій у вашій руці з числом на жетоні Нічного мисливця, врахуйте:

– Верхнє число з меншим значенням, якщо ваш персонаж не в темряві.

– Нижнє число з більшим значенням, якщо ваш персонаж у темряві.

РАПТОВИЙ НАПАД

Раптовий напад - напад нічного мисливця, який відбувається тільки в момент зустрічі. Якщо у вас на руці менше карт, ніж число на витягнутому жетоні Нічного Мисливця, відбувається раптовий напад.

Детальніше про напад нічного мисливця – див. сторінка 22.

Щоб дізнатися більше про жетони нічного мисливця, див. сторінка 20.



ПОРОЖНІЙ ЖЕТОН

Якщо ви дістали порожню плитку з колонії, розмістіть маркер шуму в кожному коридорі, що веде до кімнати, де відбулася зустріч.

Якщо порожній жетон був останнім жетоном у колонії, додайте 1 дорослий жетон до колонії. Якщо більше немає доступних жетонів для дорослих, нічого не відбувається.

Потім поверніть порожній жетон до колонії.

На цьому зустріч закінчується.

Увага! У фазі події під час кроку колонії нічного мисливця правила щодо порожнього жетона дещо відрізняються.

ВХІД ДО КІМНАТИ З НІЧНИМ МИСЛИВЦЕМ

Щоразу, коли персонаж входить до кімнати, зайнятої нічним мисливцем, зустрічі не відбувається. Натомість персонаж і нічний мисливець негайно вступають у бій.

ПРИКЛАД ЗІТКНЕННЯ



Віціліла рухається з ліфтової кімнати до сусідньої кімнати. У коридорах, пов'язаних із цією кімнатою, є 2 маркери шуму. Як завжди, входячи в порожню кімнату, гравець Віціліла повинен виконати кидок на шум. Результат дорівнює 2, і, оскільки там уже є маркер шуму, відбувається зустріч. Гравець видаляє всі маркери шуму з коридорів, пов'язаних із цією кімнатою, і витягує жетон нічного мисливця з сумки нічних мисливців. Це жетон трутня з цифрами «2» і «3» на звороті. Живлення в цьому розділі ввімкнено, тому менше число порівнюється з кількістю карт у руках гравця (включаючи будь-які карти зараження) – у цьому випадку лише одна карта.

Оскільки у гравця недостатньо карток, відбувається несподівана атака, а також витягується та розкривається карта атаки нічного мисливця.

БІЙ

Щоразу, коли персонаж і Нічний Сталкер знаходяться в одній кімнаті, вони вступають у бій. Під час бою персонаж може як напасти на нічного мисливця, так і втекти. Мисливці за тіннями атакують персонажів під час фази події.

Деякі дії недоступні під час бою – див. символ «тільки поза боєм», сторінка 14.

Для отримання додаткової інформації про ходи гравців див. «Фаза гравців», сторінка 13.

Детальніше про напад нічного мисливця – див. сторінка 22.



ПЕРСОНАЖ АТАКУЄ НІЧНОГО МИСЛИВЦЯ

Персонаж може атакувати нічного мисливця в тій самій кімнаті, виконуючи стрільбу або рукопашний бій у свій хід.

Для отримання додаткової інформації про ходи гравців див. «Фаза гравців», сторінка 13.

Детальніше про дії – див. сторінка 14.

ДІЯ ПОСТРІЛ – якщо ваш персонаж знаходиться в кімнаті з нічним мисливцем і має енергетичну/класичну зброю з принаймні 1 патроном, він або вона може виконати базову дію пострілу:

1] Виберіть зброю та 1 нічного мисливця, якого хочете атакувати.

2] Скиньте 1 фішку боєприпасів із картки зброї.

3] Киньте бойовий кубик.

Результати кидка:



Ви втрачаєте ціль.



Якщо вашою метою є личинка або повзун, завдайте нічному мисливцю 1 пошкодження. Якщо ні, ви втрачаєте ціль.



Якщо вашою метою є личинка, повзун або доросла особина, завдайте 1 одиницю шкоди Нічному Мисливцю. Якщо ні, ви втрачаєте ціль.



Завдайте 1 одиницю шкоди своїй цілі (незалежно від її типу).



Завдайте 2 шкоди своїй цілі (незалежно від типу цілі).

Важливо! Деяка зброя має спеціальні правила, які можуть змінювати стрільбу.

Детальніше про види зброї - див. «Предмети і об'єкти» 25 ст.

Детальніше про травми та смерть нічного мисливця див. сторінка 21.

КУБИК ПЕРЕВАГИ

Костюм переваги — це особливий тип бойового кубика. Усі ефекти (наприклад, здатність перекидати бойові кубики), які застосовуються до бойових кубиків, також застосовуються до кубиків переваги. Під час стрільби, яка виконується в секторі з джерелом живлення, гравець повинен використовувати кубик переваги замість стандартного бойового кубика. Є 2 нові результати на кубіку переваги:



Скиньте картку дії, щоб завдати цілі 1 одиницю шкоди.



Завдайте 1 шкоди своїй цілі. Скиньте картку дії, щоб натомість завдати 2 пошкоджень.

Результат не зараховується чи як , незалежно від

того, скинув гравець картку чи ні. Так само результат не

зараховується ані .


Важливо! Під час рукопашних боїв кубики переваги не використовуються.


ДІЯ РУЧНОГО БОЮ – якщо персонаж


знаходиться в кімнаті з нічним мисливцем, він або вона може виконати базову дію ближнього бою:


- 1] Витягніть 1 картку зараження та додайте її до стопки скиду карток дій.
- 2] Оберіть 1 нічного мисливця, якого хочете атакувати.
- 3] Киньте кубики бою.


Результати кидка

 Ви промахуєтесь, і ваш персонаж отримує 1 глибоке поранення.

 Якщо ваша ціль — личинка або повзун, завдайте 1 одиницю шкоди нічному мисливцю. Якщо ні, ви промахуєтесь, і ваш персонаж отримує 1 глибоку рану.

 Якщо ваша ціль — личинка, повзун або доросла особина, завдайте нічному мисливцю 1 одиницю шкоди. Якщо ні, ви промахуєтесь, і ваш персонаж отримує 1 важку рану.

 Завдайте 1 одиницю шкоди своїй цілі (незалежно від її типу).

 Завдайте 1 пошкодження (так, тільки 1!) своїй цілі (незалежно від її типу).

*Детальніше про травми та смерть нічного мисливця див сторінка 21.
Детальніше про глибокі рани див «Рани і смерть персонажів» С. 23.*

ПРИКЛАД БОЮ



Вживши намагається застрелити прибульця зі своєї штурмової гвинтівки. Витративши 1 картку дії, вона скидає 1 боеприпас із карти зброї та кидає бойовий кубик. Результат — 2 удари, але на картці штурмової гвинтівки вказано, що кожного разу, коли ви завдаєте принаймні 1 травму, ви завдаєте ще 1 травму. Загалом на мініатюрі Зловмисника розміщено 3 маркери травм.

Після розміщення маркерів травми перевіряється ефект травми (вказує на витривалість прибульця). Витягується 1 карта «Атака нічного мисливця», і враховується лише число в символі «кров» і порівнюється з кількістю маркерів травми на прибульці. Оскільки він вищий, прибулець виживає.

ВТЕЧА ПЕРСОНАЖА

Персонаж, який перебуває в бою, може спробувати втекти в сусідній відсік (досліджений або недосліджений), виконавши основну дію «Переміщення». У такому разі розіграйте атаку прибульця перед переміщенням вашої фігурки.

Про атаку прибульця докладніше читайте на с. 22.

Якщо у відсіку, з якого персонаж намагається втекти, перебуває кілька прибульців, атаку кожного з них треба розіграти окремо.

Якщо ваш персонаж виживає після цих атак, перемістіть його фігурку в сусідній відсік. На цьому ваше переміщення завершується.

Якщо після втечі ваш персонаж потрапляє в недосліджений відсік, дослідіть його за звичайними правилами. Якщо це порожній відсік, виконайте кидок на шум.

Якщо під час виконання дії «Втеча» ваш персонаж гине, покладіть жетон трупа персонажа у відсік, з якого він намагався втекти.

Важливо. Деякі карти дій (наприклад, «Вогневе ураження» і «Вогневе прикриття») також дозволяють персонажу виконати дію «Втеча», трохі змінюючи її правила (див. відповідні карти дій).

Примітка. Якщо ваш персонаж втікає у відсік, де немає інших персонажів або прибульців, виконайте кидок на шум так само, як під час виконання звичайної дії «Переміщення».

ПРИКЛАД ВТЕЧІ ПЕРСОНАЖА



Після поранення прибульця Вживши вирішує втекти. Гравець витрачає картку дії (вартість руху) і вирішує перейти до кімнати ліфта.

Прибульці завше атакують будь-якого персонажа, який намагається втекти, витягується карта «Атака прибульців». Це карта «Кривава гонитва» із символом «Повзуна»: «Атака» вражає Вцілілу, завдаючи їй Серйозної Рани.

Укушена і серйозно поранена, Вживши переміщується в ліфтову кімнату.

Складні ситуації вимагають жертв. Металева труба, важкий інструмент, приклад рушничі - все, що завгодно, може стати зброєю. Рукопашний бій працює як стрільба, але несе більший ризик. Якщо атака не вдається, персонаж буде глибоко поранений і навіть може стати носієм личинки нічного мисливця.

ПОРАНЕННЯ ТА СМЕРТЬ НІЧНОГО МИСЛИВЦЯ



символ крові



жетон решток

Коли Нічний мисливець отримує пошкодження (наприклад, від успішної атаки персонажа або вогню), гравець розміщує відповідну кількість маркерів пошкоджень на основі своєї фігури або встановлює відповідне значення лічильника пошкоджень.

Потім перевіряє ефект пошкодження:

- Личинка і яйце - 1 пошкодження достатньо, щоб убити їх. Видаліть фігурку або жетон з дошки.

- Повзун і трутень – витягніть 1 карту атаки нічного сталкера, ігноруйте всю інформацію на карті, крім символу крові у верхньому лівому куті.

Якщо число в символі крові дорівнює або менше поточного числа шкоди нічного мисливця, він убитий - видаліть його фігурку та покладіть 1 жетон трупа в кімнату, де він помер (відтепер це об'єкт «труп»). Якщо число в символі крові більше, мисливець за тіннями все ще живий.

Мисливець і Королева – витягніть 2 карти атак Нічного мисливця, додайте разом значення символів крові та порівняйте загальну суму з поточною кількістю пошкоджень Нічного мисливця. Розглянемо результат порівняння так само, як описано вище.

Увага! Число в символі крові вказує, чи пережив нічний мисливець після щойно отриманої шкоди. Після кожної успішної атаки (а не один раз за хід) ви повинні взяти ще одну карту атаки Нічного Мисливця.



символ відступу

ВІДСТУП НІЧНОГО МИСЛИВЦЯ

Нічні мисливці можуть здатися дикими істотами, але вони не безглузді. Вони можуть втекти, якщо зазнають занадто великої шкоди або якщо персонажу вдається поранити особливо чутливу частину їхнього тіла.

Якщо символ крові на будь-якій карті атаки нічного мисливця має символ відступу на символі крові під час перевірки ефекту шкоди, нічний мисливець тікає.

Гравець тягне картку події та переміщує нічного мисливця вздовж номера коридору, який відображається в розділі картки «Рух нічного мисливця». Потім він скидає цю карту.

Коли Нічний мисливець відступає, він зберігає всю призначену йому шкоду. Однак, якщо Нічний мисливець відступає до коридору обслуговування, гравець знімає всю шкоду, призначену Нічному мисливцю, коли знімає його фігурку з дошки.

Королева та мисливець тікають, якщо на будь-якій із 2 витягнутих карт атаки нічного мисливця є символ відступу.

*Докладніше про картки події див «Фаза події» сторінка 13.
Детальніше про технічні коридори – див. сторінка 18.*

АТАКА НІЧНОГО МИСЛИВЦЯ

Атака нічного мисливця відбувається в 3х наступних ситуаціях

- Несподівана атака,

Детальніше про раптовий напад – див. «Зустріч з нічним мисливцем» ст 20.

- Атака нічних мисливців у фазі подій

Детальніше про атаку нічних мисливців – див. «Фаза подій» сторінка 13.

- Втеча персонажа.

Детальніше про втечу – див. «Втеча персонажа» С. 21.

Кожна атака нічного мисливця відбувається за однаковою схемою:

1] Виберіть персонажа, який є метою атаки нічного мисливця. Нічний мисливець може атакувати лише персонажів у тій же кімнаті, що й він. Якщо в кімнаті кілька персонажів, нічний мисливець атакує персонажа гравця, у якого на руках найменше карт дій. У разі нічигі атакує персонажа, який є першим у порядку гравців.

У разі раптової атаки метою є персонаж, який ініціював зіткнення.

У випадку втечі ціллю є персонаж, який намагається втекти.

2] Розкрийте 1 карту атаки Нічного мисливця:

- Якщо на карті є символ, що відповідає типу нічної мисливця, який атакує, задійте ефект, описаний на картці. Деякі карти атаки Нічного мисливця мають додатковий ефект, текст якого знаходиться в спеціальному полі, позначеному символом темряви. Цей ефект застосовується, коли персонаж «у темряві» (наприклад, у секторі без живлення). Символ «Нічного мисливця» має відповідати типу Нічного мисливця, який атакує.

- Якщо символ відсутній, вважайте що вам пощастило — прибулець не влучив у вас.

Опис символіки нічних мисливців див. нічний мисливець дошка лабораторії.

Важливо! Коли Нічний Мисливець атакує, ігноруйте символ крові у верхньому лівому куті карти атаки Нічного Мисливця.

Докладніше про темряву див «Живлення» 24 сторінка.

Після розв'язання карти атаки Нічного мисливця вона скидається у відповідну стопку скидання. Якщо стопка атаки Нічних мисливців порожня, перемішайте скинуті карти, щоб сформувати нову стопку.

ПРИКЛАД КАРТИ АТАКИ ПРИБУЛЬЦІВ



1) Символ витривалості. Використовується лише під час перевірки смерті прибульця після отримання одного чи кількох жетонів травми.

2) Символи прибульця. Вони показують різні типи прибульців, які можуть використовувати цю атаку. Коли карту витягають під час атаки прибульця (під час зіткнення чи фази подій), якщо один із її символів відповідає типу атакуючого прибульця, тоді ефект атаки карти розігрується.

3) Ефект атаки прибульця. У цьому прикладі цільовий персонаж отримує 1 легке поранення та 1 картку забруднення. Якщо в темряві, персонаж отримує 1 додаткову легку рану.

Докладніше про темряву див «Живлення» 24 сторінка.

ЗАРАЖЕННЯ

Якщо атаку здійснила личинка, не тягніть карток атак нічного мисливця. Замість цього:

- Зніміть фігурку личинки з дошки. Якщо у вас немає личинки на дошці персонажа, помістіть її туди.

- Отримайте 1 карту зараження.

Докладніше про картки зараження див нижче.

КАРТКИ ЗАРАЖЕННЯ



Окрім ран, персонажі також можуть отримувати карти зараження (наприклад, у результаті певних атак нічних мисливців).

Коли персонаж отримує карту зараження (незалежно від її джерела), гравець бере її зі стосу карт зараження та кладе на верхину своєї стопки скиду.

Картки зараження заважають гравцю, тому що після того, як вони витягнуті, вони залишаються в його руці і не можуть бути використані для виконання будь-яких дій або навіть для оплати іншої дії. Коли гравець пасує, він може скинути карти зараження у свою стопку скидання.

Кожна картка зараження містить приховану інформацію: персонаж може бути або не бути зараженим. Ця інформація прихована в кольоровому шаблоні в текстовому полі. Поки гравець не відсканує картку, ця інформація залишається таємною навіть для нього самого. Якщо гравець не відсканує свої картки зараження до кінця гри, він може програти гру через несподіване зараження.

Увага! Деякі карти подій можуть змусити гравця сканувати свої карти зараження.

Докладніше про перевірку умов перемоги див сторінка 12.

СКАНУВАННЯ ТА УСУНЕННЯ КАРТОК ЗАРАЖЕННЯ



Персонаж може спробувати позбутися своїх карт зараження декількома способами (наприклад, за допомогою карти дії «Відпочинок», дії кімнати в камері дезактивації та хірургічному кабінеті або дії предмета «Дезінфікуючий засіб»).

Кожна картка та плитка кімнати точно описують, як діяти далі. Незалежно від процедури, необхідно буде сканувати карти зараження. Сканування виконується за наступними кроками.

Візьміть сканер і вставте в нього картку забруднення так, щоб червоний екран закривав поле кодової інформації на картці, яку ви хочете сканувати. У першому рядку тексту може стояти слово «ІНФЕКЦІЯ». Якщо він не з'являється, карта не заражена.

Увага! Дуже уважно подивіться на картку, яку ви скануєте, оскільки деякі слова можуть лише нагадувати слово «ІНФЕКЦІЯ».

В обох випадках будь-які додаткові ефекти сканування пояснюються в описі картки дії, картки предмета або дії кімнати.

Детальніше про дії кімнат – див. «Опис кімнат», С. 27–29.

Якщо персонаж заражений, гравець виконує процедуру зараження. Якщо на дошці його персонажа немає личинки, він розміщує на ній фігурку личинки (він не видаляє картку забруднення!).

Якщо на дошці персонажа вже є фігурка личинки, персонаж гине - крім того, помістіть 1 фігурку личинки в кімнату, де персонаж помер.

Якщо будь-яке правило вимагає від вас видалити карту зараження, помістіть її внизу стопки карток зараження.

ПРИКЛАД СКАНУВАННЯ КАРТ ЗАРАЖЕННЯ



Прибиральник вирішує виконати дію відпочинку, яка вимагає від нього сканування картки зараження. Він задіює сканер на своїй картці зараження та виявляє, що він ІНФІКОВАНИЙ!

Він бере картку зараження назад у свою руку, а мініатюру личинки розміщують на дошці його персонажа, яка вказує на те, що Прибиральник був заражений прибульцем у якийсь момент під час гри.



Гравець Прибиральник повинен швидко знайти спосіб позбутися цього паразита. Найкращі способи — це дія в хірургічній кімнаті або предмет нейтралізатора.

Зазвичай, якщо щось кровоточить, ви можете це вбити. Але що, якщо ми не знаємо, чи те, що випливає з космічного трупа, насправді є кров'ю? У будь-якому випадку, добре знати, що якщо ви стріляєте в нічного мисливця, ви можете його поранити. Єдина проблема полягає в тому, що ви ніколи не знаєте, наскільки серйозні його рани й чи зможете ви вбити його до того, як у вас закінчаться боєприпаси... Хоча екіпаж Nemesis вже зустрічався з подібною формою життя, досі невідомо, скільки ран. нічному мисливцеві повинні нанести, щоб нарешті вбити їх!

РАНИ ТА СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Під час гри персонажі отримують 2 види поранень: легкі поранення та важкі рани.



ЛЕГКІ ПОРАНЕННЯ

Статус ран позначається на доріжці легких поранень на дошці персонажів.

Якщо ваш персонаж отримує легке поранення, а на доріжці легких поранень немає маркера статусу, помістіть його у верхній простір.

Якщо ваш персонаж незабаром отримає ще одне легке поранення, перемістіть маркер статусу на 1 клітинку вниз. Якщо маркер потрапляє на 3-й простір, відкиньте його - ваш персонаж отримає важке поранення. Легкі поранення наносять і обробляють по черзі.

ТЯЖКІ РАНИ

Коли ваш персонаж отримує тяжке поранення, витягніть 1 картку важкого поранення та покладіть її лицьовою стороною вгору біля дошки персонажа. Відтепер на вашого персонажа впливають ефекти, описані на картці.

Кожен вид важкої рани по-різному впливає на характер.

Важливо! Якщо у персонажа є кілька карт Важкої рани одного типу, їхні ефекти не складаються, але їх ефекту буде важче позбутися.

Коли персонаж із 3 важкими ранами отримує будь-яку додаткову рану (поверхневу чи глибоку), він негайно помирає.

Коли персонаж помирає, зніміть його фігурку з дошки та помістіть жетон трупа персонажа в кімнату, де персонаж помер - відтепер жетон вважається об'єктом «труп персонажа».

Коли персонаж вмирає, він скидає всі важкі предмети в кімнаті. Решта предметів видаляються з гри.

Детальніше про важкі предмети і об'єкти - див. «Предмети і об'єкти» 25 ст.



ПЕРЕВ'ЯЗКА ТА ЛІКУВАННЯ РАН

Під час гри гравець може перев'язувати та лікувати рани свого персонажа (наприклад, використовуючи Одяг, Медичний степлер, Аптечку першої допомоги або дію в лазареті). Кожна карта та дія кімнати точно описує, як впоратися з певною раною.

ПЕРЕВ'ЯЗАТИ ВАЖКУ РАНУ – перевіряйте

картку з глибокими ранами. Його ефект тепер ігнорується, але рана все ще зараховується до ліміту 3 глибоких ран.

ВИЛІКУВАТИ – залежно від змісту ефекту, видалити поверхневі рани або викинути глибокі рани, які були оброблені.

Додаткову інформацію про картки предметів див. «Предмети і об'єкти» 25 ст.

ЗНАННЯ І КАРТКИ ВРАЗЛИВОСТЕЙ НІЧНИХ МИСЛИВЦІВ

ЗНАННЯ

Підвищення рівня знань відображає зростаючу обізнаність персонажів про нові види прибульців і способи боротьби з ними. Певні рівні знань дають персонажам доступ до додаткових опцій на картках дій або картках предметів (наприклад, картці дій «Феромони» або картці предметів «Реагент»).

Гравець підвищує рівень знань свого персонажа в наступних ситуаціях:

- Коли він аналізує слабкі місця Мисливця за тіннями в лабораторії або використовує картку «Інструменти дослідження», він підвищує рівень знань свого персонажа на 3. Тоді він не скидає використаний об'єкт. Гравець підвищує рівень знань свого персонажа, незалежно від того, чи була слабкість виявлена в кімнаті чи завдяки предмету.
- Коли він використовує певну комп'ютерну дію, він підвищує рівень знань свого персонажа на 1.
- Коли він виявляє гніздо, він підвищує рівень знань свого персонажа на 1.
- Коли він виконує дію кімнати в архіві, він активує жетон знань вашого персонажа та підвищує рівень його знань на 2.
- Коли він використовує певні предмети або дії, він підвищує рівень знань свого персонажа відповідно до тексту ефекту.

Додаткову інформацію про картки дій див. «Дії» 14 сторінка.

Детальніше про предмети - див. «Предмети і об'єкти» 25 ст.

АКТИВАЦІЯ ЖЕТОНУ ЗНАНЬ

Персонаж в архіві може використовувати дію цієї кімнати, щоб активувати свій жетон знань і підвищити свій рівень знань на 2. Щоб активувати жетон знань, перевіряйте його.

Активний маркер знань означає, що персонаж не може знову виконати дію Архівної кімнати. Активація жетона також є умовою для завершення деяких карт цілей.



Не активний жетон знань



Активний жетон знань

Детальніше про Архів – див. «Опис кімнат» 27 сторінка.

ВРАЗЛИВОСТІ НІЧНИХ МИСЛИВЦІВ

Під час налаштування ви розмістили 3 випадкові картки слабкості нічних мисливців у 3 місця на дошці лабораторії нічних мисливців. Протягом усієї гри ви матимете можливість виявити та використати ці 3 слабкості — вони представляють собою поступове набуття знань про інопланетну форму життя, яка захопила базу.

На початку гри вже розкривається перша карта слабкості.

Щоб відкрити картку слабкості нічного мисливця, будь-який персонаж повинен дослідити відповідний об'єкт (жетон трупа персонажа, жетон трупа прибульця або жетон яйця) у лабораторії.

Детальніше про лабораторію – див. «Опис кімнат» 27 сторінка.

Детальніше про об'єкти – див. «Предмети і об'єкти» 25 ст.

Дослідивши перший об'єкт певного типу, помістіть його на перше вільне місце зліва на дошці Лабораторії нічних мисливців і розкрийте пов'язану з ним картку слабкості.

Виявлені недоліки змінюють основні правила нічних мисливців, надаючи певну перевагу персонажам з певним рівнем знань (3, 5 і 8). Доки персонаж не досягне одного з цих рівнів знань, він або вона не можуть скористатися ефектами карт слабкості нічних мисливців.

Увага! Виживша, Піддослідна, Медик і всі персонажі з Nemesis I доповнення Aftermath починають гру зі знаннями 3, тож вони можуть скористатися ефектами першої карти слабкості нічних мисливців з самого початку.

Незважаючи на те, що персонажі не можуть розкривати кілька карток слабкості з одним типом об'єкта, вони можуть досліджувати один і той же тип об'єкта кілька разів, щоб підвищити свій рівень знань.

Важливо! У грі «Nemesis: Lockdown» важкі предмети поглинаються під час огляду. Від них слід негайно відмовитися незалежно від джерела впливу.

ПРИКЛАД ДОСЛІДЖЕННЯ СЛАБКСТІ



Виживша використала Лабораторію, щоб виявити слабкість за допомогою яйця прибульця. Це означає, що останню слабкість можна виявити лише за допомогою трупа прибульця або об'єкта-трупа персонажа.

ЖИВЛЕННЯ



неактивний жетон часу

активний жетон часу

На початку гри частина бази використовує аварійне живлення, але його рівень швидко падає. Червона сторона жетона часу означає, що аварійне джерело живлення неактивне.



сектор позбавлений живлення

сектор з активним живленням

Сектор живиться, коли його синя сторона спрямована вгору. У секторах з робочою потужністю застосовуються 4 додаткові правила:

- 1] Під час удару гравці кидають кубик переваги.
- 2] Гравці можуть використовувати комп'ютерні дії в кімнатах із символом комп'ютера.
- 3] Персонажі в них не знаходяться в темряві (для цілей будь-яких внутрішньоігрових ефектів).
- 4] Деякі маркери шуму видаляються з них під час фази події.

Щоб дізнатися більше про перевагу, див. сторінка 20.
Детальніше про дії з комп'ютером - див. сторінка 15.
Докладніше про темряву див. нижче.

ТЕМРЯВА

Поки персонаж залишається в секторі без живлення, він або вона залишається в темряві. Це означає, що всі ігрові ефекти, які виникають «в темряві», впливають на гру.

Ефект «у темряві» з'являється на картках подій (наприклад, «Приховування»), картках атак нічних мисливців (наприклад, «Подарунок»), жетонах нічних мисливців тощо.

Увага! Якщо гра дозволяє гравцеві ігнорувати «темний» ефект, гравець може ігнорувати будь-який із перерахованих вище темних ефектів.

ЖЕТОНИ НІЧНИХ МИСЛИВЦІВ



Під час розв'язання сутички з нічним мисливцем гравець, персонаж якого знаходиться в темряві, завжди враховує число з вищим значенням поруч із символом сектора без живлення на жетоні нічного мисливця.

Щоб дізнатися більше про жетони нічного мисливця, див. сторінка 20.

ВІДНОВЛЕННЯ ЖИВЛЕННЯ

У секторі S-03 знаходиться Аварійна електростанція, завдяки якій можна відновити електроенергію на базі. Хоч і ненадовго, але для досягнення мети й евакуації може вистачити.

Аварійна кімната живлення виконує 3 функції: 1) відновлює живлення деяких секторів; 2) дозволяє повторно обертати жетони живлення; 3) уповільнює процес потемніння на базі.

Додаткове живлення також можна включити в Генераторній.

Докладніше про аварійне живлення та генератор - див. «Опис кімнат» ст 27, 29.

РІВНІ ПОТУЖНОСТІ

Порогові значення потужності надруковані на доріжці часу на полі. Вони визначають моменти пониження живлення в базі.

У грі є 2 типи порогів потужності:

- Червоні порогові значення потужності вказують на падіння потужності, яке відбувається лише тоді, коли резервне живлення неактивне (жетон часу червоною стороною догори).
- Сині порогові значення потужності вказують на безумовне падіння потужності.

Увага! Сині порогові значення потужності вказують на падіння потужності незалежно від стану резервного живлення. Пам'ятайте, що під час резервного живлення потужність падає набагато повільніше.



Щоразу, коли жетон часу долає червоний або синій поріг потужності, перевірте, чи не впав потужність. Коли жетон часу червоною стороною догори, він активує падіння потужності після кожного порогу потужності. Коли жетон часу не синій стороною вгору, він активує зниження потужності лише тоді, коли перевищено не синій поріг потужності (з 2 символами жетона часу). Це означає, що коли синій жетон часу долає червоний поріг потужності (із символом жетона 1 часу), нічого не відбувається.

Коли відбувається падіння потужності, рівень потужності в основі зменшується - переверніть активний (синій) жетон потужності з найбільшим числом на неактивну (червону) сторону.

Увага! Деякі ефекти карток дій (наприклад, «Обхід безпеки») або карток подій (наприклад, «Сплеск») можуть увімкнути або вимкнути додаткове живлення або навіть перевернути жетон часу!

ПРИКЛАД ЕФЕКТУ ТЕМРИ



Вживши, розв'язує зіткнення та бере жетон прибульця в Секції без живлення. Вона може використати Предмет-ліхтарик, щоб ігнорувати нижнє значення на жетані.

Більше про жетони нічного мисливця див. сторінку 24.



ОБ'ЄКТИ ТА ПРЕДМЕТИ

Наявність потрібних предметів часто може бути питанням життя чи смерті для певного персонажа. Персонажі можуть отримати предмети кількома способами:

- Більшість персонажів починають гру з 1 картою початкового предмета.
- Кожен персонаж починає гру з 1 картою знахідок, що лежить горизонтально долілиць. Якщо персонаж виконає умову, указану на звороті карти, він перевертає карту горілиць і повертає її вертикаль-но. Після цього вона стає звичайною картою предмета.
- Протягом усієї гри персонажі також можуть знаходити різні предмети в кімнатах за допомогою карти дій «Пошук».

Детальніше про пошук – див. сторінка 26.

- Під час гри персонажі також можуть створювати предмети своїми руками, поєднуючи різні предмети, які вони мають, і виконуючи основну дію виготовлення предмета.

Детальніше про дію виготовлення предмета – див стор. 26.

- Персонажі також можуть отримувати важкі предмети (жетон трупа персонажа, жетон яйця), які представлені не картами, а спеціальними жетонами. Персонажі можуть переносити їх. Об'єкти можна використовувати в певний час – коли вони згадуються на картці дії, картці події чи дії в кімнаті (наприклад, дія в Лабораторії).

Важливо! Деякі предмети позначені як «одноразові» і повинні бути скинуті після використання.

Коли картку предмета скидають після використання, вона потрапляє в купу скиду лицьовою стороною вгору. Коли картку предмета скидають з причини, відмінної від її використання (наприклад, у результаті карти дії «Пошук»), вона розміщується лицьовою стороною вниз у низу стопки предметів того самого типу.

ПРИКЛАД КАРТИ ПРЕДМЕТА



- 1) Синій символ компонента. Означає, що цю карту можна використати для виконання дії «Створення предмета». У цьому прикладі — як компонент для створення нейтралізатора.
- 2) Символ бою. У цьому прикладі символ «Тільки не в бою» означає, що персонаж не може використати предмет «Аптечка», якщо перебуває в бою.
- 3) Одноразовий. Надрукована жовтим шрифтом властивість означає, що після використання «Аптечки» карту цього предмета треба скинути у відповідний стос скиду.
- 4) Вартість дії. Щоб виконати дію карти предмета «Аптечка», ви повинні скинути 1 додаткову карту разом з цією картою.
- 5) Ефект дії. Різні ефекти дії цієї карти. У цьому прикладі за допомогою карти «Аптечка» можна або перев'язати 1 важке поранення, або вилікувати 1 поранення важке поранення. АБО. Ви повинні вибрати лише один з ефектів дії цієї карти.

РУКИ ТА РЮКЗАК ПЕРСОНАЖІВ

У грі є 2 типи карт предметів: важкі (тримають персонажі в руках) і звичайні (тримають у рюкзаку). Крім того, персонажі можуть носити з собою об'єкти. Усі об'єкти в грі важкі.

РЮКЗАК

Усі звичайні предмети можна тримати в таємниці від інших гравців - помістіть їхні картки в рюкзак (пластиковий тримач). Таким чином ваші опоненти бачать лише їх сорочки та кольори, але не знають, які предмети у вас є. Коли ви використовуєте предмет, ви повинні показати його картку всім гравцям. Немає обмежень щодо кількості речей, які ви можете тримати у своєму рюкзаку.



СИМВОЛ РУКИ ТА ВАЖКІ ПРЕДМЕТИ І ОБ'ЄКТИ

Важкі предмети (наприклад, зброя) позначені символом руки. Гравець не може зберігати їх у своєму рюкзаку або в таємниці від інших гравців.

Коли гравець знаходить або отримує важкий предмет (або бере важкий предмет), який він хоче зберегти, він повинен покласти його в одну з двох рук свого персонажа (на дошці персонажів). Персонаж може нести до 2 важких предметів/об'єктів одночасно.

Детальніше про руки персонажів – див. планшет персонажа.

Якщо обидві руки персонажа зайняті і гравець хоче підняти інший важкий предмет/об'єкт, він повинен спочатку скинути 1 предмет, який він несе.

Докладніше про скидання див наступний стовпець.

Кожна зброя, яку отримує гравець під час гри, заряджається певною кількістю набойв. На картці зброї є 2 цифри, розділені косякою рискою, перед якими стоїть слово «боеприпаси». Перший вказує початкову кількість маркерів боеприпасів, а другий — максимальну ємність магазину.

Іноді гравець може додати 1 предмет до іншого. Прикріплений предмет потрібно розмістити поруч із зазначеною картою предмета. Відтепер обидві картки розглядаються як 1 елемент.

Важливо! Ізострічка дозволяє з'єднати 2 важких предмети так, щоб вони займали лише руку 1 персонажа, але не дозволяє з'єднати об'єкти!

Важливо! Кількість лічильників боеприпасів на картці зброї ніколи не може перевищувати максимальну місткість магазину, вказану на картці.

Важкі предмети – це картки предметів із символом руки.

Важкі об'єкти – це жетони: яйце (найчастіше зустрічається в анізді), труп персонажа (жетон, що символізує мертвого персонажа гравця), труп (жетон з'являється після смерті будь-якого нічного мисливця, крім личинки).



СКИДАННЯ

Персонаж може викинути будь-який предмет/об'єкт зі своєї руки чи рюкзака в будь-який час свого ходу без будь-яких дій.

Об'єкти залишаються в кімнаті, куди їх впустили. Предмети втрачаються, а їхні картки повертаються під низ відповідних стопок.

У цій базі є багато корисного. Іноді досить уважно оглянути кімнату: хімічне світло може бути для чогось корисним, а реактиви в поєднанні з запальничкою можуть перетворитися на взнемет.



ДОСЛІДЖЕННЯ

Окрім особистих речей персонажів, у грі є 4 види предметів:

- червоні (військові),
- жовті (технічні),
- зелені (медичні),
- блакитні (саморобні).

Три з цих стосів (червона, жовта та зелена) містять предмети, карти яких гравець може знайти за допомогою карти дії "Пошук".

Детальніше про пошук – див. Картка дії «Пошук».

Колір картки предметів, знайденої під час дії «Пошук», має збігатися з кольором кімнати в якій він проводиться (предмети з жовтого стосу в жовтій кімнаті тощо). Колір кімнати – це колір фону, на якому друкується назва кімнати та ефект. Під час пошуку в білій кімнаті гравець може вибрати предмет із будь-якого з 3 стосів. Кожного разу, коли персонаж виконує дію «Пошук» у кімнаті, лічильник предметів у цій кімнаті зменшується на 1. Коли лічильник досягає значення «0», більше предметів у кімнаті знайти неможливо.

Детальніше про лічильник предметів - див «Жетони дослідження» сторінка 17

ПРИКЛАД ДОСЛІДЖЕННЯ



Виживша виконує дію пошуку в архіві. Вона скидає картку «Дія пошуку» та зменшує лічильник предметів на одиницю. Оскільки Архів — це Біла кімната, Виживша може взяти 2 картки Предметів з будь-якої колоди Предметів. Вона вирішує шукати зброю та боеприпаси та бере з колоди Червоний предмет.



Гравець вирішує (таємно від інших гравців) залишити енергетичну батарею та скидає (обличчям униз) хімічне джелело світла під низ колоди з червоними предметами. Енергетична батарея поміщається в інвентар Вижившої, показуючи іншим гравцям лише зворотний бік картки.

СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТІВ

Четверта (блакитна) колода предметів — це карти саморобних предметів. Ці предмети не можна знайти у відсіках за допомогою дії «Пошук». Персонажі можуть лише створити їх за допомогою основної дії «Створення предмета», використовуючи інші карти своїх предметів.

У будь-який момент гри гравець може переглядати блакитний стос саморобних предметів. Карти з цієї купи не тасуються і не витягуються. Натомість гравець шукає в стосі відповідну картку після створення предмета.

Детальніше про дію виготовлення предмета – див «Основні дії» стор.14.

У нижній частині будь-якої карти саморобного предмета вказані 2 сірі символи компонентів — предмети, потрібні для створення цього-го предмета.



Якщо в лівому верхньому куті карти предмета вказаний синій символ компонента, значить, ви можете використати таку карту як один з компонентів для створення саморобного предмета



Щоб створити предмет із синьої колоди, ви повинні виконати основну дію «Створення предмета» і скинути у відповідні стоси скиду 2 карти предметів з синіми символами компонентів: символ на одній з цих карт повинен відповідати першому сірому символу компонента на карті предмета, який ви хочете створити, а символ на другій карті — другому сірому символу. Ви можете створити 5 видів саморобних предметів:

- 🔥 + 🩹 = АНТИДОТ
- ⚡ + 🔪 = ТАЗЕР
- 🔥 + 🔪 = ВОГНЕМЕТ
- 🛡️ + 🔪 = ЗАХИСТНИЙ СКАФАНДР
- ⚡ + 🔪 = ПІСТОЛЕТ

Гравець не може створити саморобку, карта якого недоступна, навіть якщо він має необхідні компоненти.

Детальніше про 5 видів саморобок – див. картки предметів.

ОСОБИСТІ ПРЕДМЕТИ

На початку гри особисті речі неактивні. Кожна має спеціальну умову (з'являється на горизонтально орієнтованій стороні картки), яку необхідно виконати, перш ніж гравець зможе використовувати картку.



Коли гравцеві вдається активувати особисту картку предмета, він повертає її та поводиться з нею як зі звичайним предметом (персонаж може тримати її в руці, скидати, кидати тощо).



БІЙ МІЖ ГРАВЦЯМИ

Роки накопичення знань про завоювання космосу дозволили нам зробити висновок, що перебування невеликої групи людей у ворожому підземному середовищі на досить тривалий час викликає значну напругу. Щоб запобігти серйозним конфліктам між співробітниками бази, міжпланетні корпорації витратили мільярди доларів на оснащення своїх команд спеціальними імплантатами, які створюють психологічний бар'єр, що перешкоджає актам агресії проти інших Homo sapiens. Тому ні працівники бази, ні члени екіпажу не можуть напряму атакувати один одного.

Персонажі не можуть атакувати інших персонажів безпосередньо, але вони можуть (навмисно чи випадково) завдати їм шкоди як побічний ефект своїх дій. Бути замкненим у палаючій кімнаті, активувати зворотний відлік самознищення, поки інші персонажі все ще знаходяться на базі, кинути термітний заряд у нічного мисливця в кімнаті, повніти інших персонажів - це лише кілька ідей...

ОПИС ПРИМІЩЕНЬ

Щоб виконати дію в будь-якій кімнаті, персонаж має бути в цій кімнаті (якщо він або вона не має здібностей, які вказують на інше). Гравець не може виконувати дію в кімнаті, якщо його персонаж приймає участь у бою. Гравець не може виконати дію в кімнаті, якщо в кімнаті є маркер аварії.

ПРИМІЩЕННЯ З КОМП'ЮТЕРОМ



На деяких кімнатних плитках є символ комп'ютер, що означає, що в цій кімнаті є комп'ютер. Символ комп'ютера дозволяє виконувати дії з комп'ютером. Якщо в кімнаті є маркер збою, комп'ютер стає недоступним - ніби його символу немає на плитці.

Детальніше про дії з комп'ютером - див. сторінка 15.

ОСНОВНІ ПРИМІЩЕННЯ „I”

У кожній грі задіяні всі 10 основних кімнат, позначених цифрою „1” на звороті.



АРХІВ

2 **ЧИТАТИ АРХІВНІ МАТЕРІАЛИ**
Ви можете виконати цю дію, лише якщо ваш маркер знань неактивний.

Підвищте свій рівень знань на 2 і переверніть жетон знань на активну сторону.

Потім подивіться на вміст будь-якого жетона плану на випадок непередбачених обставин від іншого гравця (навіть з-за меж сектора, у якому ви перебуваєте) або з нейтрального пулу.

Важливо! Пам'ятайте, що ви ніколи не зможете переглянути вміст маркера активного плану на випадок непередбачених обставин.

*Детальніше про токен знань - див. «Знання» 23 сторінка.
Детальніше про перегляд аварійних планів - див. «Плани на випадок непередбачених обставин» стор. 11.*



СПУСК ДО ПЕЧЕР

2 **ПЕРЕМІЩЕННЯ ТЕХНІЧНИМИ КОРИДОРАМИ**

Переїдьте до вибраного відкритого приміщення з входом у технічні коридори. Витягніть і розв'яжіть 1 карту атаки «Нічний мисливець» (атаку виконує трутень «у темряві»).



СИСТЕМА ОХОЛОДЖЕННЯ

2 **РОЗПОЧАТИ ВІДІК ДО САМОЗНИЩЕННЯ**

Візьміть жетон самознищення і помістіть його на доріжку часу на 3 проміжки праворуч від жетона часу (між жетонами має бути 2 порожніх проміжки). Жетон потрібно класти жовтою стороною догори.

Увага! Поки видно жовту сторону жетона самознищення, гравці можуть перервати зворотний відлік у Генераторі.

Детальніше про самознищення - див. сторінка 10.



ДЕЗИНФЕКЦІЙНА КІМНАТА

2 **ПРОВЕСТИ ПРОЦЕДУРУ ДЕЗИНФЕКЦІЇ**
Відскануйте всі карти зараження у вашій руці. Видаліть усі заражені картки. Якщо на дошці персонажів є личинка, видаліть її.

Якщо на дошці персонажа є маркер слизу, викиньте його.

Докладніше про сканування карток зараження див. «Картки зараження» сторінка 22.

Щоб дізнатися більше про маркер слизу, див. сторінка 19.



ЛАЗАРЕТ

2 **ВИЛКУЙТЕ СВОЇ РАНИ**

Перев'яжіть усі ваші глибокі рани або вилкуйте 1 з перев'язаних глибоких ран або вилкуйте всі ваші поверхневі рани.

Детальніше про перев'язки та лікування ран - див. «Рани і смерть персонажів» С. 23.



ЛАБОРАТОРІЯ

2 **ДОСЛІДИТЬ 1 ОБ'ЄКТ**

Ви можете виконати цю дію, лише якщо в кімнаті є 1 із таких об'єктів (навіть якщо їх несе персонаж): труп персонажа, труп або яйце.

Підвищте свій рівень знань на 3.

Після завершення дослідження помістіть об'єкт на перше порожнє місце зліва на дошці Лабораторії нічних мисливців. Потім відкрийте картку слабкості Нічного мисливця, пов'язану з предметом.

Якщо об'єкт такого ж типу раніше використовувався для виявлення слабкості, викиньте його замість того, щоб розмішувати на лабораторній дошці.

Докладніше про об'єкти та картки слабких місць нічних мисливців див. сторінка 23.



СИСТЕМА ВІДПРАВКИ ГРУЗУ "А"

2 **УВІЙДИТЬ ДО КАПСУЛИ СВГ "А"**

Ви можете виконати цю дію, лише якщо під жетоном часу знаходиться будь-який маркер SWC і простір А капсули SWC порожній.

Увійшовши в капсулу СВГ, скиньте всі свої картки. Розмістіть фігурку свого персонажа на СВГ "А" на дошці. Під час етапу події ваш персонаж матиме шанс втекти з бази в капсулі СВГ.

На персонажів у капсулах СВГ не впливають жодні ігрові ефекти, якщо це не зазначено спеціально.

Якщо вашому персонажу не вдається втекти в капсулі СВГ, він або вона отримує 1 глибоке поранення.

Детальніше про Систему Відправки Грузів та капсули СВГ - див. "Втеча з бази" 11 сторінка.



ГНІЗДО

Персонаж, який відкриває цю кімнату, підвищує свій рівень знань на 1. Це одноразовий ефект.

2 **ВЗЯТИ 1 ЯЙЦЕ**

Візьміть 1 жетон яйця з дошки лабораторії нічних мисливців, а потім пройдіть перевірку на шум.

Жетони яєць на дошці лабораторії нічних мисливців представляють яйця в гнізді. Коли ви берете (або знищуєте) яйце з гнізда, ви знімаєте його з лабораторної дошки.

Коли в гнізді більше немає яєць (всі вони вилучені або знищені), гніздо вважається зруйнованим. Помістіть 1 маркер пошкодження на плитку гнізда, щоб вказати це.

Якщо в кімнаті з маркером вогню є яйця, які не несе жоден персонаж, знищіть 1 з цих яєць на етапі події під час кроку ефектів вогню.

Маркер аварії ніколи не можна розмістити в гнізді.

Детальніше про пожежі - див. «Маркери пожежі» стор. 19.

Увага! Пам'ятайте, що яйце - важкий предмет - детально «Предмети і об'єкти» 25 стр.

Увага! Дія «Пошук» не може бути виконана в гнізді.

ЗНИЩЕННЯ ЯЄЦЬ

Коли ваш персонаж знаходиться в кімнаті з жетонами яєць, які ніхто не несе, ви можете спробувати їх знищити.

Яйця можна знищити, виконавши дію Стрільба або рукопашну атаку. Кожна завдана шкода (будь-якого виду) знищує 1 яйце. Вашому персонажу не потрібно брати участь у бою, щоб виконувати ці дії.

Для атаки ближнього бою не тягніть карту зараження. Ваш персонаж не отримує ран при промаху атаки.

Після кожної окремої спроби знищення ви повинні зробити кидок на шум.

Докладніше про кидок на шум див. сторінка 17.



ГЕНЕРАТОР

2 **ЗУПИНИТИ ВІДЛІК ДО САМОЗНИЩЕННЯ**

Якщо жетон самознищення розміщений жовтою стороною догори, скиньте його.

Детальніше про самознищення - див. сторінка 10.

АБО

2 **УВІМКНІТЬ/ВИМКНІТЬ ЖИВЛЕННЯ В СЕКТОРІ**

Оберніть жетон живлення у вашому секторі, також ви можете вимкнути живлення у вашому секторі

Детальніше про джерело живлення - див. стор. 24.



КІМНАТА ЗВ'ЯЗКУ

2 НАДІСЛАТИ СИГНАЛ

Помістіть маркер статусу на місце надісланого сигналу на дошці вашого персонажа.

Увага! Відправка сигналу потрібна деяким картам цілей та 1 жетону плану на випадок непередбачених обставин.

АБО

2 ПЕРЕВІРТЕ ЦІЛЬ

Виберіть гравця, який має маркер статусу в області надісланого сигналу на дошці персонажів. Обраний гравець повинен тасмно показати вам свою карту мети.

Увага! Якщо обраний гравець має більше карт цілей, він повинен показати вам усі свої карти.



КІМНАТА ОХОРОНИ

2 ВЗЯТИ ПРЕДМЕТ

Зменшіть лічильник предметів у цій кімнаті на 1 і візьміть електрошокер або скафандр зі стосу карт саморобок.



ЗАБРУДНЕНЕ ПРИМІЩЕННЯ ВИКОНУЮЧИ ДІЮ ПОШУКУ ВИ ОТРИМУЄТЕ МАРКЕР СЛИЗУ

Щоразу, коли ви використовуєте картку дії «Пошук» у цій кімнаті, розміщуйте маркер слизу на дошці свого персонажа.

Маркер аварії ніколи не можна розміщувати в зараженій кімнаті.

Щоб дізнатися більше про маркер слизу, див сторінка 19.

ДОДАТКОВІ ПРИМІЩЕННЯ „II”

Кожна гра використовує 6 випадково вибраних із 9 додаткових кімнат. На звороті ці кімнати позначені цифрою II.



СИСТЕМА ВІДПРАВКИ ГРУЗІВ В

Як в описі системи відправки грузів А, але відноситься до СВГ В.



СИСТЕМА ВІДПРАВКИ ГРУЗІВ С

Як в описі системи відправки грузів А, але відноситься до СВГ С.



ЦЕНТР УПРАВЛІННЯ СВГ

2 ЗАПЛАНУЙТЕ ЗАПУСК СВГ

Переглянути вміст вибраного маркера СВГ. Ви можете перемістити його на 1 поділку в будь-якому напрямку на доріжці часу (навіть до місця, під яким немає місця для маркера SWC).

Ви не можете перемістити маркер СВГ, який знаходиться під маркером часу.

Ви не можете перемістити маркер СВГ на місце, під яким знаходиться інший маркер СВГ.



УПРАВЛІННЯ ОБОРОННИМИ СИСТЕМАМИ

2 УСУНУТИ ЗАГРОЗУ

Зменшіть лічильник предметів у цій кімнаті на 1 або поставте туди маркер аварії. Потім виберіть кімнату без маркера аварії, де знаходиться Нічний Мисливець. Поставте в нього маркер аварії. Усі мисливці за тіннями в цій кімнаті отримують 1 пошкодження, а кожен персонаж у цій кімнаті отримує 1 глибоку рану.



ХІРУРГІЧНИЙ КАБІНЕТ

2 ПРОВЕСТИ ОПЕРАЦІЮ

Відскануйте всі карти зараження (у вашій руці, стос дій і стос скиду). Видаліть усі заражені картки.

Якщо на дошці персонажів є личинка, видаліть її. Після сканування ваш персонаж отримує 1 поверхневу рану, і ви автоматично завершуєте хід. Перемішайте всі ваші карти дій (включно з картами в руці та стосом скиду), щоб сформувати нову стопку карт дій.

Увага! Ви завжди повинні спасувати після операції. Ваша рука порожня до початку наступного раунду.

Докладніше про сканування карток зараження див «Картки зараження» сторінка 22.



КІМНАТА АНАЛІЗІВ

2 ПРИ ЗНАННІ 4 ОТРИМАЙТЕ НЕЙТРАЛІЗАТОР

Якщо рівень знань вашого персонажа 4 або вище, візьміть Нейтралізатор із колоди саморобок.



ЦЕНТР УПРАВЛІННЯ СИСТЕМОЮ ВЕНТИЛЯЦІЇ

2 РОЗПОЧАТИ ПРОВІТРЮВАННЯ

Виберіть приміщення з виходом в технічні коридори. У коридорах, що ведуть до цієї кімнати, не може бути зламаних дверей. Закрийте двері в усіх коридорах, що ведуть до цієї вибраної кімнати. Приберіть маркер вогню з цієї кімнати (якщо він є) і покладіть туди жетон вентиляції, який вказує на те, що аварійна вентиляція активована. Якщо двері в будь-якому з коридорів, що ведуть до цієї кімнати, відкриті або знищені до кінця поточної фази гравця, негайно приберіть жетон вентиляції.

Якщо наприкінці поточної фази гравця (після того, як усі гравці спасували) у кімнаті все ще є жетон вентиляції, усі (персонажі та мисливці за тіннями) у кімнаті негайно гинуть. Потім приберіть жетон вентиляції з кімнати.



СПЕЦІАЛЬНІ ПРИМІЩЕННЯ

На дошці є спеціальні кімнати, завжди в одному місці - деякі з них надруковані на ній і мають певну форму. Спеціальні кімнати розглядаються як звичайні кімнати, але відрізняються тим, що з початку гри вони відкриваються обличчям догори, і персонажі не можуть використовувати в них картку дії «Пошук». У них за стандартними правилами можна розмішувати маркери пожежі знаки та маркери аварії.

ЦЕНТР ШВИДКОГО РЕАГУВАННЯ

2 АКТИВУВАТИ ПРОЦЕДУРУ ТРИВОГИ

Розділіть номер місця, що містить жетон часу, на 2 (округлення в меншу сторону). Потім помістіть жетон екстреної процедури в це пронумероване місце на доріжці часу. Коли жетон часу залишає простір із жетоном екстреної процедури, гра негайно закінчується.

Після активації процедури тривоги негайно відкривається ізолятор. Відтепер персонажі можуть замкнутися в ньому, навіть якщо жетон часу не знаходиться на білій доріжці часу.

Докладніше про ізолятор – див. нижче.

АБО

2 ОТРИМАЙТЕ ІНФОРМАЦІЮ

Візьміть 1 жетон плану на випадок непередбачених обставин із нейтрального пулу.

Щоб дізнатися більше про перегляд токенів плану на випадок непередбачених обставин, див. «Плани на випадок непередбачених обставин» стор. 11.

АВАРІЙНЕ ЖИВЛЕННЯ

2 ВІДНОВІТЬ ЖИВЛЕННЯ

Коли ви відновлюєте живлення бази, виконайте наступні кроки:

1. Перезавантажте живлення (не виконуйте цей крок, якщо принаймні 3 жетони живлення активною стороною вгору). Покладіть жетони живлення під номерами 1 і 2 синьою стороною догори, а жетони під номерами 3 і 4 — червоною стороною догори.

2. Перерозподіліть потужність. Розмістіть усі жетони живлення будь-яким способом у секторах і ліфті. Не перевертайте жетони на інший бік.

Якщо маркер часу неактивний:

3. Переверніть жетон часу активною стороною догори, вказуючи на те, що живлення відновлено.

Щоб дізнатися більше про маркер часу та електроживлення, див. «Фаза події» стор. 13 і «Електроживлення» стор. 24.

ШАХТА ЛІФТА S-01

Якщо живлення в ліфті увімкнено, а ваш персонаж не бере участі в бою:

1 ВИКЛИКАТИ ЛІФТ

Візьміть жетон ліфта та покладіть його біля шахти ліфта в зоні, де ви перебуваєте.

АБО

Якщо живлення в ліфті увімкнено, і жетон ліфта знаходиться поруч із шахтою ліфта S-01, і ваш персонаж не бере участі в бою:

1 СКОРИСТАЙТЕСЯ ЛІФТОМ

Візьміть фігурку свого персонажа та жетон ліфта. Помістіть фігурку в шахту ліфта в інший сектор і покладіть жетон поруч із нею. Ви можете взяти будь-якого іншого персонажа з собою в кімнату (за умови, що вони згодні). Після користування ліфтом НЕ проводьте перевірку на шум.

ШАХТА ЛІФТА S-02

Як вище але стосується шахти ліфта S-02.

ШАХТА ЛІФТА S-03

Як вище але стосується шахти ліфта S-03.

ШЛЯХИ ЕВАКУАЦІЇ

Шляхи евакуації не відносяться до жодного з секторів. Вони завжди знаходяться в темряві і повинні розглядатися як чорні кімнати без жодних дій.

МАГАЗИН

2 СТВОРИТИ ПРЕДМЕТ

У цій кімнаті ви можете виконати основну дію зі створення предмета. Якщо ви вирішите зробити це, ви можете скинути на 1 картку предмета менше, щоб зробити саморобку.

Це означає, що вам потрібна лише 1 картка предмета з відповідним синім символом компонента.

ІЗОЛЯТОР

Якщо ваш персонаж знаходиться в цій кімнаті на початку нового раунду, візьміть 1 додаткову картку дії (до 6 замість 5 карт у вашій руці).

Пасивна здатність цієї кімнати не має ефекту, якщо в ній є маркер аварії.

Увага! Цей ефект діє навіть на початку гри.

2 ЗАМКНУТИСЯ ВСЕРЕДИНІ

Ви можете виконати цю дію, лише коли відкрита кімната ізоляції. Це трапляється, коли жетон часу знаходиться на будь-якому білому полі на часовій доріжці або коли активовано екстрену процедуру (жетон екстреної процедури знаходиться на часовій доріжці).

Потім зробить кидок на шум. Якщо в кімнаті з'являється будь-який мисливець за тіннями, ваша спроба замкнутися в ізоляторі не вдалася.

Якщо в кімнаті не з'явиться мисливець за тіннями, приберіть фігурку свого персонажа з гри — на щастя, ви зачинилися всередині. Відтепер ви не берете участь у грі. В кінці гри ви дізнаєтеся, вижив чи загинув ваш персонаж на базі.

Увага! Гравці можуть розпочати зворотний відлік часу для самознищення, навіть коли персонаж заблокований у Ізоляторі.

РЕЖИМИ ГРИ

РЕЖИМ СОЛО ТА КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ

РЕЖИМ СОЛО

Nemesis: Lockdown — чудова напівкооперативна гра, але ви також можете спробувати вижити на базі самостійно.

У цьому режимі ви використовуєте спеціальну стопку карт цілей «Соло/Кооп». На початку гри візьміть 2 карти з цієї стопки замість стандартних стопок. Коли ви розмістите жетон плану на випадок непередбачених обставин на поточному місці на дошці, візьміть 2 жетони плану на випадок непередбачених обставин із нейтрального пулу замість 1.

Увага! Коли ви вперше зустрінете мисливця за тіннями, ви повинні вибрати 1 із цих 2 карт цілей.

Важливо! У цьому режимі кількість доступних предметів у кожній кімнаті слід зменшити вдвічі, округливши в більшу сторону (якщо жетон дослідження показує 1-2 предмети, встановіть лічильник на 1, якщо 3-4 предмети, встановіть лічильник на 2).

Щоб перемогти, ви повинні досягти своєї цілі та вижити.

КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ

Цей додатковий режим був розроблений для гравців, які хочуть битися пліч-о-пліч, не боячись зради своїх товаришів по команді.

На початку гри помістіть жетон плану на випадок непередбачених обставин у відповідне місце на дошці. Покладіть решту жетонів у нейтральний пул. Витягніть 1 із цих жетонів і покажіть його вміст усім гравцям. Подальші жетони плану на випадок непередбачених обставин будуть відкриті під час гри - розмістіть їх поруч із першим відкритим жетоном.

У цьому режимі ви використовуєте спеціальну стопку карт цілей «Соло/Кооп». На початку гри витягніть 1 картку для кожного учасника з цієї стопки замість стандартних. Вміст цих карт відкритий для всіх гравців.

Щоб виграти, ви повинні виконати всі цілі та принаймні 1 персонаж має вижити. Це означає, що якщо, наприклад, мета вимагає від вас закінчити гру з рівнем знань 8, персонаж, який виконав її, має бути живим після перевірки умов перемоги.

Увага! Якщо 1 із карток мети каже надіслати сигнал, його має надіслати лише 1 персонаж. Якщо ця дія вимагає більше ніж однієї карти мети, стільки-ж гравців повинні надіслати сигнал!

ВІДРОДЖЕННЯ

В кооперативному режимі лазарет оснащена сучасним апаратом AutoDoc, який дозволяє відновити життєдіяльність персонажа, який перебуває на межі життя і смерті.

Щоразу, коли персонаж помирає, інший персонаж може взяти жетон трупа персонажа та принести його до активного лазарету.

Гравець, чий труп знаходиться в лазареті, розміщує туди фігурку свого персонажа на початку раунду. Гравець позбавляється від усіх поверхневих ран і лікує всі глибокі.

Важливо! Лазарет не працює, якщо в кімнаті є Нічний мисливець або маркер аварії.

ГРА З ПЕРСОНАЖАМИ З ГРИ „NEMESIS”

Якщо у вас є гра Nemesis, ви можете використовувати її персонажів, щоб зіграти в Nemesis: Lockdown і подивитися, як вони справляються із загрозами на марсіанській базі. Майте на увазі, що грати з тими, хто вижив у Nemesis, може бути складніше, і що команда, яка повністю складається з персонажів Nemesis, зіткнеться зі справжнім випробуванням.

ВИБІР ПЕРСОНАЖА

На картці вибору персонажа показано ім'я персонажа в Nemesis: Lockdown та імена взаємозамінних персонажів одного кольору в Nemesis або доповненні Aftermath. Наприклад, червоний персонаж з Nemesis (Солдат) може замінити червоного персонажа з Nemesis: Lockdown (Вціліла).

Після того, як ви вибрали своїх персонажів, кожен з вас зберігає картку вибору персонажа за своїм вибором, щоб жоден інший гравець не вибрав персонажа такого ж кольору. Наприклад, 2 червоних персонажа (Вціліла і Солдат) не можуть грати разом.

Персонажі Nemesis і доповнення Aftermath є частиною групи тих, хто вижив у Nemesis. Вони завжди починають гру в ізоляторі з рівнем знань 3.

Детальніше про відмінності між персонажами див. деталі нижче.

ПІЛОТ

Щоб грати з цим персонажем, використовуйте заміну карток дій Пілота з Nemesis: Lockdown.

Пілот починає гру без стартової картки предмета.

Використовуйте змінну особисту картку Пілота з Nemesis: Lockdown.

ІНШІ ПЕРСОНАЖІ

Решта персонажів (капітан, учений, розвідник, солдат і механік) використовують свої картки дій із гри Nemesis.

Ці персонажі починають гру без стартових карток предметів.

Крім того, вони використовують взаємозамінні особисті картки предметів із Nemesis: Lockdown.

Опис персонажів, які з'являються в доповненні Aftermath, можна знайти в інструкціях, що входять до коробки додаткового вмісту Nemesis: Lockdown.

АЛЬТЕРНАТИВНА СТОРОНА ПОЛЯ

На зворотному боці поля ви знайдете інше розташування кімнат - її слід розглядати як і звичайне базове поле. Ви можете використовувати поле з альтернативним розташуванням кімнати в будь-якому режимі гри, але майте на увазі, що там складніше вижити.

ОПИС ГРИ

На альтернативній стороні поля показано базу, що складається з підземного комплексу, частково вбудованого в скелю, і кількох будівель на поверхні Марса.

Правила для підземної частини бази такі ж, як і в Nemesis: Lockdown (наприклад, рух, шуми). Однак правила для поверхні Марса, приміщень всередині будівель і зон за межами бази відрізняються.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Налаштуйте гру за стандартними правилами, але використовуйте альтернативну сторону поля. Крім того, розмістіть плитку Системи вантажних перевезень А лицьовою стороною вгору на дошці (як показано на малюнку). Розмістіть жетони дослідження поверхні на всіх перехрестях і в усіх приміщеннях будівель.

Покладіть стопку карт поверхні Марса поруч із полем - вона використовується лише в цьому режимі гри.

ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПОВЕРХНІ

Є кілька нових ефектів для жетонів дослідження поверхні.



Доберіть 1 карту з червоного стосу карт предметів



Доберіть 1 карту з жовтого стосу карт предметів



Доберіть 1 карту з зеленого стосу карт предметів



Витягніть і розв'яжіть 1 карту зі стосу карт поверхні Марса. Після усунення ефекту карти проведіть кидок на шум (або поставте маркер шуму), як зазвичай.

Коли маркер дослідження вказує вам розмістити маркер аварії на перехресті, нічого не відбувається.

ПОВЕРХНЯ МАРСУ



Верхня частина дошки показує новий тип середовища у всесвіті Немезиди - поверхню Марса. Там діють інші правила, ніж у підземній частині бази.

Коли ви знаходитесь на поверхні та проведете кидок на шум, використовуйте кубик на поверхні Марса (d12).

ПЕРЕХРЕСТЯ ТА СТЕЖКИ

Перехрестя - це особливий тип приміщення, на якому не розміщуються маркери аварії чи пожежі. Перехрестя з'єднані між собою стежками - особливим типом коридорів без номерів. Нічні мисливці можуть пересуватися по стежках між перехрестями, наприклад, в результаті ефекту «небезпеки». Персонажі можуть використовувати шляхи для переміщення між сусідніми перехрестями. На доріжках ніколи не розміщують маркери шуму.

Два перехрестя (або перехрестя і поле виїзду) з'єднані, якщо між ними є шлях.

Усі перетини на поверхні Марса вважаються пов'язаними з усіма областями. Це означає, що якщо гравець кидається через шуми на перехресті, він повинен розмістити маркер шуму на пронумерованому місці (як ніби він розміщує маркер на місці технічного коридору).

Області — це частини поверхні Марса, оточені будівлями. Їх слід розглядати як особливий тип технічних коридорів, пов'язаних лише з 1 будівлею. Ділянка № 3 не пов'язана з жодною забудовою. Якщо текст ефекту стосується технічних коридорів (наприклад, картка дії Вцілілої «Вентиляційні шахти» або дія кімнати «Вхід до печери»), він не стосується зон.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПО ПОВЕРХНІ МАРСУ

Існує 2 способи пересування по поверхні Марса: на марсоході або пішки (виконуючи дію руху). Для піших пересувань по поверхні Марса персонажам не потрібно ніякого додаткового спорядження - передбачається, що необхідне спорядження у них є. Однак додатковий захист забезпечує скафандр, який може виявитися корисним, якщо щось піде не так.

ВИКОРИСТАННЯ МАРСОХОДУ ПО ПОВЕРХНІ МАРСУ

Якщо жетон марсохода знаходиться поруч із місцем виходу, персонаж у цій кімнаті може використовувати марсохід (за умови, що він або вона не бере участь в бою), щоб перейти до іншого виходу на базі або втекти з нього.



Перемістіть фігурку свого персонажа та жетон марсоходу в будь-яке інше місце виходу. Користуючись марсоходом, не проходите перевірку на шум.

ВТЕЧА З БАЗИ З ДОПОМОГОЮ МАРСОХОДА



Якщо ваш персонаж знаходиться в кімнаті на місці виходу, а поруч є жетон марсохода, можна втекти з бази. Помістіть фігурку свого персонажа в бункер і покладіть жетон марсохода перед нею.

ВИКОНАННЯ ДІЇ РУХУ НА ПОВЕРХНІ МАРСУ

Виконуючи переміщення, персонаж може переходити з кімнати в просторі виходу до перехрестя, пов'язаного з ним, або між 2 з'єднаними перехрестями.

Два перехрестя (або перехрестя і поле виїзду) з'єднані, якщо між ними є шлях.

Коли ви розміщуєте фігуру свого персонажа на перехресті, виконайте стандартну дію переміщення — відкрийте жетон дослідження поверхні (якщо він знаходиться на перехресті) і розв'яжіть його ефект. Потім зробіть кидок на шум. Якщо на перехресті є мисливць за тіннями або інший персонаж, не проходите перевірку на шум.



Пам'ятайте, що кубики на поверхні Марса використовуються для перевірки на шум для поверхні Марса.

ПЕРЕВІРКА НА ШУМ В ПРИМІЩЕНІ



Вціліла переїхала до хірургічного відділення. Хірургічна кімната знаходиться на поверхні закладу, тому перевірка на шум виконується за допомогою кубика поверхні Марса. Результат дорівнює 1, тому маркер шуму (зелене світіння) розміщується на області з цифрою «1».

Якщо зона «1» вже містить маркер шуму, відбудеться зустріч. На щастя для Вцілілої, поки що все гаразд.

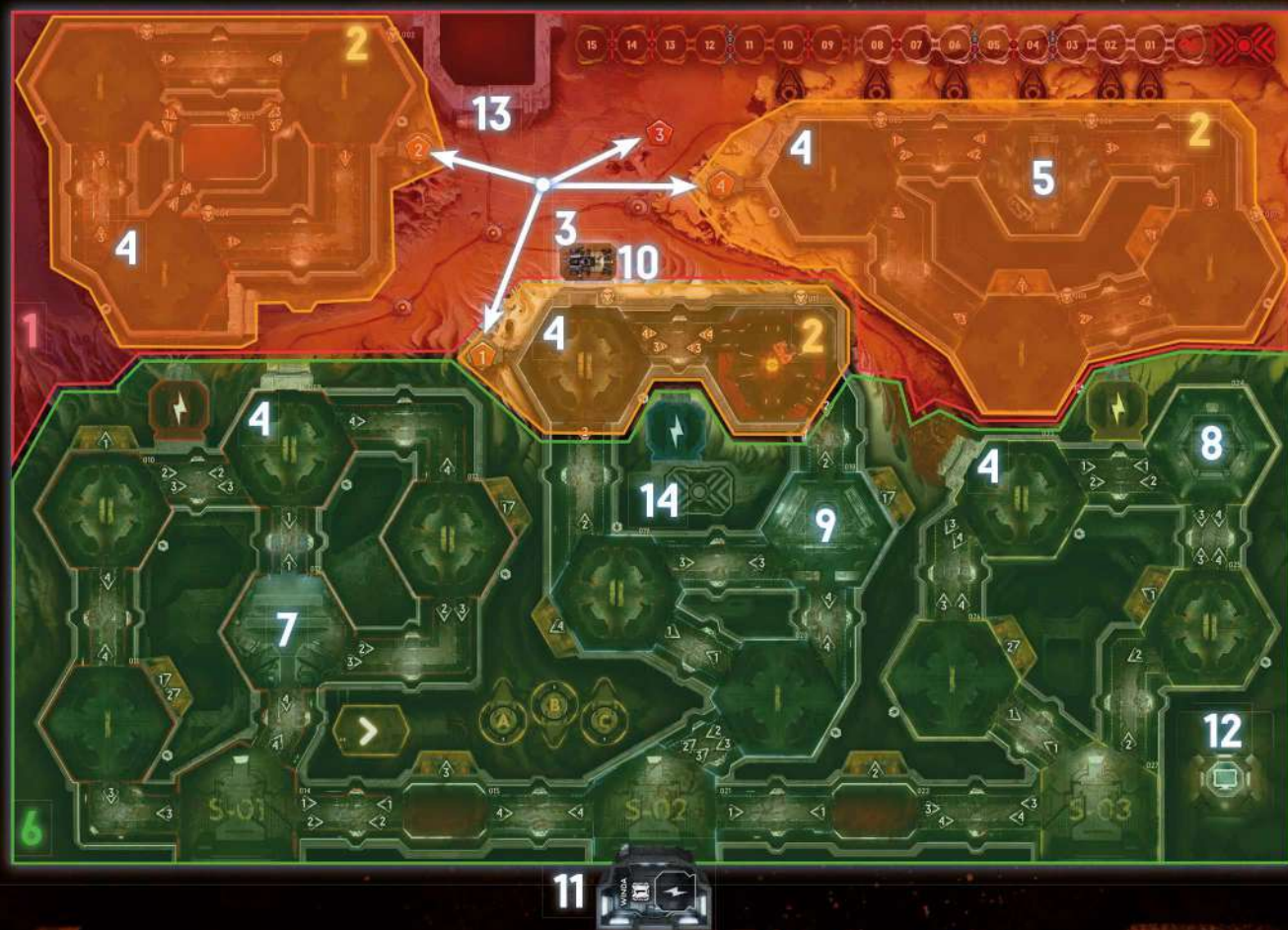
ПРИКЛАД ШУМУ НА ПЕРЕХРЕСТІ



Цього разу Вціліла рухається на перехресті. Результат на кубик поверхні Марса 3, тому на ньому розміщено маркер шуму (зелене світіння) у відповідну область.

ОПИС АЛЬТЕРНАТИВНОЇ СТОРОНИ КАРТИ

- 1] Поверхня марсу
- 2] Будівлі
- 3] Стежки
- 4] Поля виходу
- 5] Система відправки грузів A
- 6] Підземна частина бази
- 7] Магазин
- 8] Ізолятор
- 9] Аварійне живлення
- 10] Жетон марсоходу
- 11] Жетон ліфту
- 12] Стос карт дій комп'ютера
- 13] Головні ворота та бункер
- 14] Нейтральний пул



БУДІВЛІ



Будівлі — це групи кімнат. Застосовуються ті ж правила, що й у стандартних номерах, з деякими змінами:

- Будівлі забезпечують певний ступінь захисту від впливу Картки поверхні Марса (символ скафандра).
- Ви можете увійти в будівлю з кімнати, з'єднаної з перехрестям стежкою — таке поле називається полем виходу.
- Персонажі можуть пересуватися між будівлями за допомогою марсохода або пішки.

Коли гравець, чий персонаж знаходиться в будівлі на поверхні Марса, робить кидок на шум, і результат збігається з номером області, в якій розташована будівля, він розміщує маркер шуму в цій області, як і в коридорі.

ДІЯ ВТЕЧІ З БАЗИ

2 Щоб втекти з бази в Бункер, ваш персонаж повинен опинитися на перехресті, з'єднаному стежкою до Бункера, мати скафандр і пройти перевірку на шум. Якщо на перехресті з'являється нічний мисливець, спроба втекти з бази не вдалася. Якщо нічний мисливець не з'являється, ви тікаєте з бази — помістіть фігурку свого персонажа в бункер.

Тобі пощастило, тобі вдалося втекти.

КУБИКИ ТА КАРТИ ПОВЕДІНКИ МАРСУ



4 Поверхневий кубик Mars — це спеціальний 12-гранний кубик із шумом, який використовується лише в певних частинах альтернативної сторони дошки. Усі місця (перехрестя та коридори в будівлях), де перевірка шуму здійснюється за допомогою цього кубика позначаються відповідним чином.

Числа 1, 2, 3, 4 і «мовчання» вирішуються за стандартними правилами.

За стандартними правилами вирішується і «небезпечний» результат, який проводиться в будівлі. Пам'ятайте, що територія навколо будівлі повинна розглядатися як технічний коридор, з'єднаний з усіма кімнатами цієї будівлі.

Якщо ви кинули «небезпеку» на перехресті, перемістіть усіх нічних мисливців на поверхні Марса (крім тих, хто знаходиться в будівлях і бере участь у бою) до цього перехрестя. Якщо ви не можете перемістити нічних мисливців, помістіть маркер шуму на кожну область, де ще немає маркера.

На поверхні Марса з'явився новий символ. Коли ви кинете його, витягніть і розкрийте 1 карту поверхні Марса.

5 Карти в стопці карт поверхні Марса описують різні ефекти, які впливають на персонажів, що блукають негостинною для людей поверхнею Червоної планети.

Кожна картка ділиться на 2 частини. Верхня частина стосується або всіх персонажів, які зараз знаходяться на поверхні Марса, або персонажа, який активував цю картку. Якщо персонажі мають скафандр або знаходяться в будівлі, на них діє нижня частина картки.

ПРИКЛАД КАРТИ ПОВЕДІНКИ МАРСУ



- 1) Назва
- 2) Основний ефект карти поведінки Марсу
- 3) Додатковий ефект карти поведінки Марсу діє на персонажів у скафандрі та в будівлях

ВИКОРИСТАННЯ ПРИБУЛЬЦІВ З „NEMESIS” В „NEMESIS: LOCKDOWN”

ГРА З ПРИБУЛЬЦЯМИ

У Nemesis: Lockdown ви можете використовувати расу Прибульців, яка вперше з'явилася в Nemesis. Nemesis Зловмисники дотримуються тих самих правил, що й Нічні Мисливці, з деякими змінами, описаними нижче.

Щоб грати з Зловмисниками, вам знадобляться фігури Зловмисників з Nemesis, а також картки та маркери з Nemesis: Lockdown. Вилучіть із гри слабкі карти зловмисника «Чутливість до вогню» та «Чутливість до фосфату».

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

9] Помістіть дошку «Лабораторія зловмисників» поруч із основною дошкою (вона розташована з іншого боку від дошки «Лабораторія нічних мисливців») і на ній у відповідних місцях:

- 5 жетонів яєць на полі «Гніздо»,
- 3 випадкові карти слабкості зловмисника, закриті обличчям вниз.

Поверніть будь-які карти слабкостей, що залишилися, у коробку.

10] Замініть жетони Нічних Мисливців на жетони зловмисників.

11] Замість стосу карт подій Немезиди перемішайте та розмістіть стос взаємозамінних карт подій Немезиди, які входять у Nemesis: Lockdown, і стопку карт атак зловмисників Немезиди поруч із дошкою. Завершіть підготовку цього кроку, як описано в посібнику Nemesis: Lockdown.

ВІДКРИТТЯ СЛАБКостей ЗЛОВМИСНИКІВ

Виявлення слабких місць зловмисників відбувається за правилами Nemesis: Lockdown, але виявлена карта слабких місць доступна всім гравцям, незалежно від рівня знань їхнього персонажа.

Увага! На відміну від карти слабкості нічного мисливця, перша карта слабкості зловмисника розташована обличчям донизу. Персонажі можуть виявити його за правилами з «Nemesis: Lockdown».