

NEMESIS

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ

# НЕМЕЗИДА

НАСЛІДКИ

АВТОР ГРИ:

АДАМ КВАПІНСЬКИЙ

АВТОР ДОПОВНЕННЯ:

ПАВЕЛ САМБОРСЬКИЙ



# ВМІСТ ГРИ

- 2 **ВМІСТ ГРИ**  
КОМПОНЕНТИ
- 3 ЯКИЙ РЕЖИМ ГРИ ВИБРАТИ?
- 3 **НОВІ ОСОБЛИВОСТІ ТА ПЕРСОНАЖІ**
- 5 **ІНШІ КОМПОНЕНТИ ДОПОВНЕННЯ**  
КАРТИ ЗАГРОЗ  
НОВІ ВІДСІКИ  
НОВЕ ПОЛЕ ШАТЛА  
ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ З ЦЬОГО ДОПОВНЕННЯ
- 6 **РЕЖИМ «ЕПІЛОГ»**
- 7 **РЕЖИМ «ДОСЛІДНИЦЬКА МІСІЯ»**
- 8 ВИКОРИСТАННЯ ПІСКОВОГО ГОДИННИКА



1 поле шатла



5 планшетів персонажів



4 плитки відсіків з номером «2» на звороті

## ФІГУРКИ:



5 персонажів (директорка, андроїд, психолог, найманка, ув'язнена) +1 собака



3 турелі



1 пісковий годинник



1 котонавт

## КАРТИ:



9 нових синіх карт предметів (саморобних)



6 карт початкових предметів персонажів



10 карт знахідок персонажів



53 карти дій



13 карт особистих цілей



1 карта «Вигідна пропозиція»



10 карт загроз



11 карт особливостей (5 для персонажів доповнення, 6 для персонажів базової гри)



2 карти важких поранень «Розплавлення»



10 карт подій доповнення



5 карт-пам'яток

## ЖЕТОНИ ТА ФІШКИ:



9 жетонів стану турелей (3 «ЦІЛЬ: УСІ», 3 «ЦІЛЬ: ПРИБУЛЬЦІ», 3 «ДЕАКТИВОВАНА»)



23 жетони дослідження з цього доповнення



3 жетони дослідження з турелями

## ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР ГРИ: Адам Квапінський

АВТОР ДОПОВНЕННЯ: Павел Самборський

АВТОР ДОПОВНЕННЯ: Павел Самборський, Лукаш Кравець, Кшиштоф Бельчик, Бартомеј Каліш, Ян Труханович, Міхал Лах

ПРАВИЛА ГРИ: Павел Самборський, Лукаш Кравець, Бартомеј Каліш

ХУДОЖНИКИ: Пйотр Фоксович, Ева Лабак, Патрик Єндрашек, Анджей Пулторанос

ДИЗАЙНЕРИ: Адриан Радзюн, Анджей Пулторанос, Міхал Орач, Єнджей Цесляк

3D-МОДЕЛЮВАННЯ: Єнджей Хоміцький, Якуб Зюлковський, Пйотр Гацек,

Матеуш Модзелевський

АРТДИРЕКТОР: Марцін Свєркот

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська

ПЕРЕКЛАДАЧ: Сергій Лисенко

ВЕРСТАЛЬНИК: Артур Патрихалко

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Анна Вакуленко, Ганна Жукова,

Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Іван Сірченко, Ілля Бобров,

Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua



# НОВІ ОСОБЛИВОСТІ ТА ПЕРСОНАЖІ

## ЯКИЙ РЕЖИМ ГРИ ВИБРАТИ?

«Епілог» — основний режим доповнення «Немезида. Наслідки», коротка (45–60 хв.) гра з 5 раундів, яку грають після звичайної гри.

Події «Епілогу» відбуваються через певний проміжок часу після подій базової гри «Немезида».

Гравці вибирають собі **персонажів** (із тих, що не брали участі в базовій грі) й відправляються досліджувати корабель, намагаючись з'ясувати, що на ньому трапилося. У відсіках корабля залишилось чимало слідів після вашої попередньої гри, усі вони впливатимуть на гру в режимі «Епілог».

Гра в режимі «Епілог» значно коротша, ніж звичайна партія в «Немезиду», але набагато динамічніша та складніша.

Замість звичайних карт завдань ви отримуєте простіші **особисті цілі**, однак щоб їх досягти, вам доведеться співпрацювати і долати всілякі **загрози**. Крім того, корисливі гравці, які думають лише про себе, можуть погодитися на **вигідну пропозицію**.

Ви також використовуватимете нове додаткове **поле шатла**. Це невеликий корабель (пристикований до Немезиди), який має 4 додаткові відсіки.

Доповнення «Немезида. Наслідки» також додає **4 нові відсіки з номером «2»**.

У режимі «Епілог» може грати менше гравців, ніж було у попередній партії в «Немезиду».

## ОСОБЛИВОСТІ

Доповнення «Немезида. Наслідки» додає в гру **карти особливостей** для кожного персонажа (із базової гри та з цього доповнення). Карти особливостей можуть як надавати певні переваги, так і обмежувати персонажа.

Карту особливості розміщують горілиць біля планшета персонажа. Її ефект діє протягом усієї гри.

## НОВІ ПЕРСОНАЖІ

Доповнення «Немезида. Наслідки» додає в гру 5 нових персонажів.

Кожен гравець може вибрати персонажа певного кольору: з базової гри «Немезида» або з цього доповнення.

Наприклад, червоного персонажа з доповнення «Немезида. Наслідки» (ув'язнена) можна вибрати замість червоного персонажа з базової гри (солдат).

Після вибору персонажа кожен гравець залишає собі карту вибору персонажа, щоб більше ніхто не міг вибрати іншого персонажа того ж кольору.

Наприклад, два червоні персонажі (ув'язнена та солдат) ніколи не можуть одночасно брати участь в одній партії.

Персонажі доповнення «Немезида. Наслідки» значно відрізняються від персонажів базової гри. Далі ви прочитаєте докладний опис цих персонажів, дізнаєтеся про їхні особливості, сильні та слабкі сторони.


## ДИРЕКТОРКА (СИНІЙ КОЛІР)


Директорка — власниця величезної корпорації на Землі, яка також володіє «Немезидою». Вона має необмежений доступ і владу над усіма членами екіпажу.


Присутність директорки на кораблі свідчить про те, що для неї це надважлива місія. Їй точно відомо, що саме відбувається на борту. Також вона знає багато іншого...


Директорка — літня, немічна людина. Якби не її персональний робот, вона не змогла б виконувати навіть найпростіших дій. На початку гри директорка уже має 1 карту важкого поранення «Численні пошкодження».

### ДОКЛАДніше ПРО ПРЕДМЕТИ:

- Директорку супроводжує її персональний **робот**. Завдяки цьому роботу вона може мати в колоді більше ніж 10 карт дій. Деякі з цих дій мають символ  — це значить, що робот виконуватиме їх замість директорки.

- На більшість із цих дій робот витрачає власну **енергію**. Використовуйте фішки боєприпасів / поранень як фішки енергії робота. Коли ви граєте карту з символом , щоразу скидайте 1 фішку ЕНЕРГІЇ з карти «Робот».

Виняток — карти дій із символом . Вони не потребують енергії, але після використання їх відразу вилучають із колоди дій директорки (до кінця гри).

- Якщо **робот** не має фішок енергії, ви не можете грати карти дій із символом . Однак ці карти можна скинути для оплати інших дій. Щоб відновити енергію робота, використайте карту «Енергетична батарея» та скиньте 1 карту з руки для оплати дії (так само, як ви заряджали енергетичну зброю).

- Звороти обох **карт знахідок «Код доступу»** директорки однакові, тому інші гравці не знатимуть, яку саме карту вона активувала. Виконавши умову на одній з карт знахідок, директорка додає цю карту в інвентар, а другу скидає долілиць.

- Предмет **«Дистанційне керування»** дає змогу директорці віддалено запустити рятувальну капсулу (з будь-якими персонажами всередині) або віддалено змінити стан одного вибраного двигуна.

- Предмет **«Системний ключ»** дає змогу директорці або замінити карту координат (із будь-якого відсіку на кораблі), або взяти будь-яку карту предмета з колоди, що відповідає кольору відсіку, у якому вона перебуває. Останнє найвигідніше робити в білому відсіку, бо в ньому можна вибрати будь-яку карту предмета із червоної, зеленої або жовтої колоди.

### ДОКЛАДніше ПРО КАРТИ ДІЙ:

- Вилучення карти **«Захист»** — плата за виконання цієї дії.
- Щоб зіграти карту **«Удар робота»**, спершу скиньте 1 фішку енергії, а потім киньте бойову кістку. Якщо ви влучили в ціль, можете додатково скинути будь-яку кількість фішок енергії, щоб завдати прибульцю 1 поранення за кожну додатково скинуту фішку енергії. Після цього перевірте ефект поранень.

- Карта дії **«Хвилюночку!»** дозволяє виконати додатковий хід після того, як ви спасували. Якщо ви останній гравець, який спасував, то вже не зможете виконати цю дію.

- Карта дії **«Руйнування»** потребує 1 енергії робота.
- Карта дії **«Швидкий ремонт»** потребує 1 енергії робота.

- Вилучення карти **«Зупини це!»** — плата за виконання цієї дії. Цю карту можна використати під час будь-якої атаки прибульця (несподівана атака, атака прибульців у фазу подій тощо).

- Граючи карту дії **«Авторитет»**, ви повинні оголосити відсік, куди переміщується персонаж, перш ніж інший гравець матиме можливість зіграти карту **«Втручання»**.

### ДОКЛАДніше ПРО ОСОБЛИВІСТЬ:

- Поки ви маєте фішки енергії на карті «Робот», ваше важке поранення «Численні пошкодження» вважають перев'язаним. Його можна вилікувати за звичайними правилами.

- Ви можете перевіряти **корпоративні завдання** інших гравців тільки в звичайній грі або в режимі «Дослідницька місія». У режимі «Епілог» карти корпоративних завдань не використовують. Про режим «Дослідницька місія» читайте на наступній сторінці.

## АНДРОЇД (ЗЕЛЕНИЙ КОЛІР)

Андроїд — не людина. Це штучно створена істота, яка поводиться інакше, ніж звичайні члени екіпажу із плоті й крові. Андроїд беззастережно відданий своєму творцю і власнику — одній з гігантських корпорацій на Землі.

Андроїд — синтетичний організм, тож він не може використовувати зелені предмети, щоб перев'язати або вилікувати свої рани. Поки андроїд не повернеться в ремонтний центр свого виробника, він може поладити себе лише за допомогою певних предметів і своєї карти дії **«Самовідновлення»**.

### ДОКЛАДніше ПРО ПРЕДМЕТИ:

- Предмет **«Інтегрована зброя»** не займає місця в руці андроїда, тому на початку гри обидві його руки вільні. Андроїд доволі потужний, проте має обмежену автономність. Коли фішка на треку часу досягає клітинки «5», системи андроїда вимикаються і його фігурку вилучають із поля.

- Предмет **«Екстремне джерело живлення»** дає змогу андроїду функціонувати довше. Якщо гравець не отримає цей предмет, андроїд закінчить гру раніше. У будь-якому разі андроїд повинен зануритися в гібернацію або залишити корабель у рятувальній капсулі, щоб виконати своє завдання.

- Предмет **«Модуль деактивації»** можна використати на кроці «Атака прибульців» фази подій.

### ДОКЛАДніше ПРО КАРТИ ДІЙ:

- Карта дії **«Самовідновлення»** — це єдиний спосіб поладити андроїда. Вам треба скинути указаний предмет, щоб вилікувати чи перев'язати будь-які поранення андроїда.

- Карта дії **«Ефективність»** дає змогу виконати дію відсіку, якщо в ньому немає фішки несправності.

### ДОКЛАДніше ПРО ОСОБЛИВІСТЬ:

- **Корпоративні завдання** використовують у звичайній грі або в режимі «Дослідницька місія». У цих режимах директорка знатиме всі завдання андроїда.

- Майте на увазі, що андроїд усе одно може збирати зелені предмети, щоб обмінюватися ними з іншими членами екіпажу.

- Андроїд може скористатися зеленим предметом «Спецодяг», щоб скинути фішку слизу.

- Поранення андроїда можна перев'язати або вилікувати лише за допомогою карти дії «Самовідновлення» (це не можна зробити за допомогою предметів, дій відсіків або карт дій інших персонажів).

## «« ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ »»

- Узявши з колоди карту інфекції, відразу відскануйте її.

Якщо на ній був напис «ЗАРАЖЕНИЙ», ви зазнаєте 1 легкого поранення і вилучаєте цю карту інфекції зі своєї колоди карт дій (так само, як вилучаєте карту без напису «ЗАРАЖЕНИЙ», зігравши карту дії «Відпочинок»).

Якщо вона не містить напису «ЗАРАЖЕНИЙ», ви вилучаєте цю карту інфекції зі своєї колоди карт дій (так само, як вилучаєте карту без напису «ЗАРАЖЕНИЙ», зігравши карту дії «Відпочинок»).

У будь-якому разі потім візьміть іншу карту.

### ПСИХОЛОГ (БІЛИЙ КОЛІР)

*Незважаючи на імпланти проти агресії, під час тривалих космічних подорожей між членами екіпажу все одно наростає напруга. Підбираючи людей для цієї місії, директорка подбала, щоб на кораблі був мозкоправ.*

Грати за психолога — це неповторний досвід. Психолог сильно залежить від інших персонажів, але добре розуміє людську природу й здатний маніпулювати членами екіпажу завдяки своїм картам дій, особливості «Психіатр» або «Дрону-шпигуну». Він може бути справді корисним і допомагати іншим, але не варто стояти в нього на шляху...

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО ПРЕДМЕТИ:

- Якщо психолог передає предмет «Дрон-шпигун» іншому персонажу, йому стають відомими всі таємні перевірки, які виконує цей персонаж (наприклад, зміна стану двигуна, перевірка координат або завдання іншого члена екіпажу).

- Майте на увазі, що «Сканер емоцій» не працюватиме, якщо в коридорі, що сполучає два відсіки, зачинені двері.

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО КАРТИ ДІЙ:

- Ви можете зіграти карту дії «Рука допомоги» на себе. Тоді ви берете 2 карти та скидаєте 1 карту, а інші беруть і скидають по 1 карті.

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО ОСОБЛИВІСТЬ:

- Ви підвищите свої шанси на виживання, якщо вас супроводжуватиме інший персонаж. Стежте, щоб хтось постійно був поруч.

- Особливістю можна скористатися так:

- Інший персонаж вибирає відсік, куди він хоче переміститися, і оплачує свою дію «Переміщення».

- Психолог оголошує, що він користується своєю особливістю «Психіатр», і скидає 1 карту дії з руки.

- Обидві фігурки переміщуються у вибраний відсік, активний гравець дотримується всіх основних правил переміщення (виконує кидок на шум і застосовує його ефект).

### НАЙМАНКА (ФІОЛЕТОВИЙ КОЛІР)

*Найманка перебуває на борту через ув'язнену. Вона супроводжує лиходійку до в'язниці. Або, якщо ув'язнена не бере участі в грі, найманка летить спіймати лиходійку. Якщо ув'язнена бере участь у грі, то тільки в найманки є ключ від наручників. Чому б не спробувати схилити ув'язнену до співпраці, пообіцявши потім звільнити її?*

Найкращий друг найманки — її собака Лайка. Як і належить сучасній собаці, Лайка сильно роботизована, завдяки чому вона ефективніше виконує команди найманки.

На початку гри розмістіть фігурку Лайки на планшеті найманки.

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО ПРЕДМЕТИ:

- Після того як Лайка виконує дію «Пошук» за допомогою карти предмета «Режим пошуку», вона повертається на планшет найманки, а знайдений предмет додають в інвентар найманки.

- Завдяки предмету «Режим агресії» Лайка може завдати 1 поранення прибульцю у відсіку з найманкою замість того, щоб переміщуватися з цього відсіку (за допомогою дії «Уперед!» або особливості «Лайка» перед виконанням першої дії на початку кожного ходу).

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО КАРТИ ДІЙ:

- За допомогою карти дії «Тактичний відступ» можна вибрати будь-якого 1 прибульця у вашому відсіку й перемістити найманку та цього прибульця в будь-який сусідній відсік. Інші прибульці у відсіку, з якого ви переміщуєтеся, не атакують вас.

- Другий ефект карти дії «Захисниця» вилучає Лайку з ігрового поля, тобто після цього Лайка вже не повернеться в гру. Застосуйте цей ефект лише в безвихідній ситуації, він дозволяє проігнорувати будь-яку атаку прибульця (несподівана атака, атака прибульців у фазу подій тощо).

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО ОСОБЛИВІСТЬ:

- Ви можете переміщувати Лайку з відсіку, де вона перебуває, у сусідній відсік.

- Лайка ігнорує ефект фішки вогню у відсіку, де вона перебуває, але це не стосується інших персонажів у її відсіку. На відміну від Лайки, будь-який інший персонаж зазнає поранень від фішки вогню за звичайними правилами.

- Лайка ігнорує ефекти турелей.

- Коли найманка кличе Лайку до себе, відразу розмістіть фігурку собаки на її планшеті, незважаючи на відстань, яка була між ними на ігровому полі.

### УВ'ЯЗНЕНА (ЧЕРВОНИЙ КОЛІР)

*Ув'язнена починає гру в наручниках. Інший гравець (найманка, якщо вона бере участь у грі) отримує «Ключ від наручників», за допомогою якого можна звільнити ув'язнену. Гравцеві, який грає за ув'язнену, доведеться погрожувати, торгуватися та всіляко переконувати інших персонажів дозволити йому зняти наручники, щоб розім'яти руки.*

Давно обертаючись у злочинному світі, ув'язнена оволоділа низкою специфічних умінь. Вона неперевершена імпровізаторка, особливо коли треба викрутитися з халепи. Це єдина героїня на кораблі, достатньо смілива — чи просто божевільна — щоб зустріти прибульця із залізною трубою в руках. Трубою, щойно відірваною від стіни.

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО ПРЕДМЕТИ:

- Карта предмета «Кіберпротез» дозволяє виконати дію «Відпочинок». Ефект описаний на карті дії «Відпочинок».

Розміщений на карті важкого поранення «Кіберпротез» скасовує його ефект. Але це важке поранення не вважають перев'язаним. Зауважте, що ви можете виконувати дію «Відпочинок», навіть коли «Кіберпротез» розміщений на карті важкого поранення.

- Якщо ви не влучаєте в ціль під час дії «Рукопашний бій», то завдяки предмету «Труба» зазнаєте легкого поранення замість важкого.

Ви можете отримати «Трубу» в будь-якому відсіку. Коли вам треба скинути трубу, просто переверніть цю карту. Потім ви зможете знову отримати її. Ви не можете обміняти «Трубу». Ця карта не стане в пригоді нікому, крім ув'язненої.

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО КАРТИ ДІЙ:

- Карта дії «Мені це потрібно» — це не «Втручання», тому її неможливо скасувати ефектом карти «Втручання» іншого гравця.

- Кидок на шум наприкінці ефекту карти дії «Завзятість» виконують після повного розіграшу дії відсіку (наприклад, після кидка на шум у гнізді).

- Ефектом карти дії «Гарна нагода» можна скористатися, навіть якщо в коридорі, через який ви перемістилися, знищені двері.

- Застосовуючи ефект карти дії «Бах!», ви спершу кидаєте бойову кістку, завдає 1 додаткового поранення прибульцю, а потім перевіряєте ефект поранень.

#### ДОКЛАДНІШЕ ПРО ОСОБЛИВІСТЬ:

- Завдяки вашій особливості ви можете витримати більше важких поранень. Але ви все одно можете загинути внаслідок ефектів карт атак прибульців.



## ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ

### РЕЖИМ «ДОСЛІДНИЦЬКА МІСІЯ» (120 хв.)

Це повноцінна гра, у яку можна зіграти замість партії в базову гру «Немезида». Партія триває 15 раундів. Ви можете вибрати лише персонажів із доповнення «Немезида. Наслідки». Також у цьому режимі використовують додаткове поле шатла. Гравці отримують карти завдань із базової гри «Немезида». Нові персонажі, події та жетони дослідження з доповнення «Немезида. Наслідки» гарантують новий досвід і враження.

### ВИКОРИСТАННЯ КОМПОНЕНТІВ

#### ДОПОВНЕННЯ У БАЗОВІЙ ГРІ «НЕМЕЗИДА»

Ви можете грати в базову гру «Немезида» з будь-якими персонажами з доповнення «Немезида. Наслідки». Для цього замініть персонажа з базової гри (і його карти) на вибраного персонажа з доповнення (і його карти) того самого кольору.

Утім, варто зазначити, що нові персонажі більше підходять для гри в одному з режимів доповнення «Немезида. Наслідки», ніж для базової гри «Немезида».

Ви можете додати в базову гру 4 нові плитки відсіків з номером «2» на звороті, 3 жетони дослідження з турелями та карти особливостей.

У режим «Епілог» можна зіграти після гри в режимі «Дослідницька місія» (або після звичайної гри з персонажами з доповнення «Немезида. Наслідки»). Утім, пам'ятайте, що для «Епілогу» ви повинні будете вибрати інших персонажів.

# ІНШІ КОМПОНЕНТИ ДОПОВНЕННЯ



## КАРТИ ЗАГРОЗ

Доповнення «Немезида. Наслідки» додає в гру нову колоду загроз.

Загрози — це невеликі завдання, які повинні виконати члени екіпажу. Якщо гравці не встигнуть усунути загрозу, це призведе до поразки всіх персонажів на борту. Від вибраного режиму гри залежить, скільки часу мають гравці на усунення загрози (*про це читайте далі*).



Якщо для усунення загрози ви повинні розмістити зразок у вказаному відсіку, можете використати фішки стану із базової гри «Немезида». Зразки вважають важкими об'єктами.

— символ загрози

## РІВНІ ЗАГРОЗИ

Деякі загрози поділяються на два рівні. Для усунення такої загрози ви повинні спершу виконати умови першого рівня, а потім — другого рівня. Загрозу з одним рівнем можна усунути, виконавши єдину умову.

Щоб позначити виконання умови першого рівня, розмістіть будь-яку фішку (наприклад, фішку боеприпасів/поранень) на символі рівня карти загрози.

## 1 ДІЯ «АКТИВАЦІЯ»

Деякі загрози вимагають виконання нової дії «Активация».

Цю нову основну дію можна виконати лише у відсіку, вказаному на карті відповідної загрози. Дію «Активация» можна виконати, навіть перебуваючи в бою. Щоб сплатити вартість дії «Активация», гравець завжди скидає 1 карту дії.

Дія «Активация» потрібна лише для виконання умови, вказаної на карті загрози. Інших ефектів вона не має.

## НОВІ ВІДСІКИ

Доповнення «Немезида. Наслідки» містить 4 нові **ДОДАТКОВІ ВІДСІКИ З НОМЕРОМ «2»** на звороті.

Ви можете додати ці плиткі відсіків до відсіків з номером «2» базової гри.

Також це доповнення містить 3 нові **карти саморобних предметів** (пов'язані з відсіком «Майстерня»): «Лазерний приціл», «Бойовий дрон» і «Захисний скафандр». Ці три нові предмети можна створити лише у відсіку «Майстерня».

Зауважте, що для створення цих предметів потрібні інші компоненти, ніж ті, що використовують для створення саморобних предметів у базовій грі.



## ВІДСІК З СЕРВЕРАМИ

### 2 ВИКОРИСТАТИ ІНШИЙ ТЕРМІНАЛ:

Виконайте дію будь-якого дослідженого відсіку з терміналом, у якому немає фішки несправності.



## МАЙСТЕРНЯ

### 1 СТВОРИТИ ОСОБЛИВИЙ ПРЕДМЕТ:

Коли будь-який персонаж у цьому відсіку виконує основну дію «Створення предмета», він обмінює один з вказаних нижче предметів на один з нових саморобних предметів:

- Енергетична батарея = Лазерний приціл
  - Інструменти = Бойовий дрон
  - Спецодяг = Захисний скафандр
- Ви не можете виконати дію цього відсіку, якщо в ньому є фішка несправності.



## СИСТЕМА БЕЗПЕКИ

### 1 УВІМКНУТИ СИГНАЛ ТРИВОГИ:

Виберіть будь-який інший відсік без персонажів і виконайте в ньому кидок на шум.

Це може призвести до зіткнення, але без несподіваної атаки.



## СИСТЕМА КЕРУВАННЯ ТУРЕЛЯМИ

### 2 ЗМІНИТИ СТАН ТУРЕЛІ:

Виберіть 1 будь-яку турель на ігровому полі та змініть її стан. Новий жетон стану турелі кладуть долілиць на стос жетонів стану турелі.

## ТУРЕЛІ

Розміщуйте фігурку турелі у відсіку, якщо відкрили відповідний жетон дослідження. Ви можете грати з турелями, навіть якщо на полі немає системи керування турелями, і навпаки.

Турелі не можна розміщувати в гнізді або в укритому слизом відсіку.

Початковий стан турелі визначається випадковим способом: перемішайте три різні жетони стану турелі та покладіть їх стосом долілиць біля фігурки відповідної турелі. Верхній жетон у стосі визначає поточний стан турелі. Цей жетон відкривають, коли будь-який персонаж вперше переміщується у відсік з туреллю.

Турель можна знищити, зігравши карту дії «Руйнування».

На кроці «Поранення від вогню» фази подій прибульці завжди знищують активовані турелі у своїх відсіках. Це відбувається одночасно з атакою турелі (про це читайте далі), тож прибулець і турель можуть знищити одне одного.

Указівка «Ігноруйте крок "Поранення від вогню"» не поширюється на турелі.

Знищену турель вилучають з ігрового поля.

### СТАНИ ТУРЕЛЕЙ:



**ДЕАКТИВОВАНА** — турель не активна, її неможливо знищити.



**ЦІЛЬ: УСІ** — турель стріляє в будь-кого, хто переміщується в цей відсік (якщо прибулець з'являється у відсіку, вражайте, що він переміщується в нього). Ефект атаки турелі додатково розігрують на кроці «Поранення від вогню» фази подій.

Кожен персонаж зазнає 1 **легкого поранення**, кожен прибулець зазнає 1 **поранення**.



**ЦІЛЬ: ПРИБУЛЬЦІ** — подібно до «ЦІЛЬ: УСІ», але поранень зазнають тільки прибульці.

Якщо ви хочете зіграти з турелями, додайте до жетонів досліджень з базової гри 3 жетони дослідження з турелями. Розмістіть фігурки турелей і жетони станів турелей біля ігрового поля.

## НОВЕ ПОЛЕ ШАТЛА

Шатл складається з чотирьох відсіків.

Кабіна шатла зображена на полі шатла.

На трьох інших комірках випадковим способом розмістіть три плиткі додаткових відсіків з номером «2» на звороті. Відсіки шатла не мають лічильників предметів, тому ви не зможете знаходити в них предмети за допомогою дії «Пошук».

Кабіна не має дії відсіку. Утім, на неї посилаються деякі загрози. Шатл додає нові правила переміщення:

• Перебуваючи в кабіні шатла, гравець може переміститися в будь-який відсік «Немезиди» зі входом до технічних коридорів.

• Перебуваючи у відсіку «Немезиди» зі входом до технічних коридорів, гравець може переміститися в будь-який відсік шатла з номером «2».

• «Немезиду» та шатл вважають одним кораблем, коли персонаж віддалено виконує якусь дію (пов'язану з іншим відсіком, терміналом, двигунами тощо).

На полі шатла також є новий трек часу, який використовують в режимі «Епілог». Він складається із 5 клітинок.

## ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ З ЦЬОГО ДОПОВНЕННЯ

Ефекти жетонів дослідження з доповнення «Немезида. Наслідки» застосовують так само, як ефекти жетонів досліджень із базової гри. Вони відрізняються лише тим, що на них не вказана кількість предметів у відсіку.

Під час приготувань до гри в режимі «Епілог» або в режимі «Дослідницька місія» розмістіть долілиць по 1 жетону дослідження з доповнення «Немезида. Наслідки» в кожному відсіку ігрового поля (зокрема на містку, у гібернаторії та у відсіках з двигунами).

Коли будь-який персонаж переміщується у відсік з жетоном дослідження, він відкриває його й застосовує вказаний ефект:



### БЛОКУВАННЯ:

Зачиніть усі двері в коридорах, що ведуть до цього відсіку, КРІМ коридору, через який ви перемістилися в цей відсік.

Якщо ви скористалися технічними коридорами, щоб переміститися в цей відсік, зачиніть УСІ двері в коридорах, що ведуть до цього відсіку.



### ВОГОНЬ:

Покладіть у цей відсік фішку вогню.



### ЛИЧИНКА:

Розмістіть фігурку личинки в цьому відсіку. Це не призводить до зіткнення і ви не виконуєте кидок на шум.



### НЕБЕЗПЕКА:

Як ефект «Небезпека» після кидка на шум.



### РЕШТКИ ПРИБУЛЬЦЯ:

Розмістіть у цьому відсіку важкий об'єкт — рештки прибульця.



### СЛИЗ:

Залиште цей жетон у цьому відсіку. Коли ви переміщуєтеся в цей відсік, то відразу отримуєте фішку слизу.



### ТРУП:

Розмістіть у цьому відсіку важкий об'єкт — труп персонажа.



### ЯЙЦЕ:

Розмістіть у цьому відсіку важкий об'єкт — яйце прибульця.

Після застосування ефекту жетона дослідження з цього доповнення скиньте його (крім жетона «СЛИЗ»).

# РЕЖИМ «ЕПІЛОГ»

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

**01** Перш ніж починати приготування до гри в режимі «Епілог», ви повинні зіграти повну партію в «Немезиду». Якщо ви використовували персонажів з доповнення «Немезида. Наслідки» у звичайній грі, то ви не зможете вибрати їх для гри в режимі «Епілог».

Ви не зможете зіграти в режим «Епілог», якщо протягом звичайної партії корабель «Немезида» було знищено внаслідок розгерметизації (коли треба було додати 9-ту фішку вогню чи 9-ту фішку несправності або фішка досягла останньої поділки на треку самознищення).

**11** Вилучіть усіх прибульців з ігрового поля і покладіть відповідні жетони прибульців у мішечок.

Потім додайте:

- для 2–3 гравців — 1 личинку та 2 трутнів;
- для 4 гравців — 2 личинок і 4 трутнів;
- для 5 гравців — 3 личинок і 6 трутнів.

Якщо у запасі бракує потрібних жетонів прибульців, не додавайте їх у мішечок.

**21** Вилучіть:

- Усі фішки вогню та шуму з ігрового поля.
- Будь-які предмети, які гравці знайшли або створили (скиньте ці карти).

**31** Залиште:

- Фішки несправностей, жетони дверей і рятувальні капсули там, де вони були наприкінці звичайної гри.
- Виявлені та нерозкриті карти вразливостей прибульців. Покладіть фішки стану на виявлені вразливості. Їх вважають недослідженими, доки персонажі не виявлять їх знову.

Щоб знову виявити вразливість, персонаж дотримується звичайних правил.

**41** Перетасуйте й покладіть долілиць біля ігрового поля такі колоди: атаки прибульців, подій із доповнення «Немезида. Наслідки», інфекцій і важких поранень. Перемішайте жетони двигунів і розмістіть їх у відсіках із двигунами. Візьміть навманна 1 карту координат і розмістіть її на відповідній комірці біля містка, як під час приготувань до звичайної гри.

**51** Переверніть усі недосліджені відсіки та відкрийте відповідні жетони дослідження, щоб визначити кількість предметів у цих відсіках. Ігноруйте будь-які інші ефекти жетонів дослідження.

**61** Візьміть жетони дослідження з доповнення «Немезида. Наслідки», перемішайте їх і покладіть по 1 випадковому жетону на кожен плитку відсіку долілиць та по 1 жетону в гібернаторій, на місток та у відсіки з двигунами.

**71** Покладіть планшет шатла на стіл біля ігрового поля «Немезиди».

**81** Перемішайте всі позосталі плитку додаткових відсіків з номером «2» на звороті та, не дивлячись на них, розмістіть випадковим способом (горілиць) по одній плитці на кожній із трьох комірок поля шатла. (Якщо серед них буде укритий слизом відсік, вилучіть його та викладіть іншу плитку додаткового відсіку з номером «2».)

**91** Візьміть карти-пам'ятки за кількістю гравців і навманна роздайте кожному гравцеві по одній такій карті. Значення на цих картах визначають порядок вибору персонажів.

**101** Кожен гравець бере 1 пластикову підставку для карт інвентаря з таким же номером, як на карті-пам'ятці.

Після цього змініть карти-пам'ятки зі звичайної гри на карти-пам'ятки з доповнення «Немезида. Наслідки».

**111** Перетасуйте всі карти вибору персонажів. Спершу перший гравець бере 2 випадкові карти вибору персонажів з колоди, вибирає одну з них, а другу затасовує назад у колоду. Далі другий гравець так само вибирає одного персонажа, потім третій і т. д.

**121** Кожен гравець бере такі компоненти: планшет персонажа, фігурку персонажа, колоду карт дій, карту(и) початкового предмета, карти знахідок і карту особливості. Перший гравець також бере жетон першого гравця.

**131** За порядком номерів гравці розміщують фігурки своїх персонажів у кабіні шатла.

**141** Перетасуйте всі карти особистих цілей і роздайте кожному гравцеві по 1 карті.

**151** Перетасуйте колоду карт загроз і покладіть її біля ігрового поля долілиць. Відкрийте першу карту загрози.

**161** Покладіть карту «Вигідна пропозиція» біля ігрового поля горілиць.

**171** Розмістіть фішку часу на зеленій клітинці треку часу шатла.

## ЗАГРОЗИ В РЕЖИМІ «ЕПІЛОГ»

У цьому ігровому режимі вам треба усунути 2 загрози.

На усунення кожної загрози ви маєте 2 раунди.

Коли фішка часу досягне жовтої клітинки на треку часу шатла, перевірте, чи виконали ви умови усунення поточної загрози.

Якщо виконали — вилучіть цю карту загрози.

Якщо ні — гра завершується поразкою всіх гравців. Це означає, що ситуація на «Немезиді» вийшла з-під контролю, і членам екіпажу небезпечно залишатися на кораблі.

На початку 3-го раунду відкрийте другу карту загрози.

Не відкривайте нової карти загрози на початку 5-го раунду. Членам екіпажу пора тікати, а не усувати нові загрози.

## УЗЯТИ ЖЕТОН ПРИБУЛЬЦЯ

У режимі «Епілог» пропустіть цей крок фази подій.

## ПОДІЇ В РЕЖИМІ «ЕПІЛОГ»

Події з доповнення «Немезида. Наслідки» розігрують так само, як і події з базової гри «Немезида», але з одним новим правилом: якщо ви бачите на карті події символ загрози (⚠), виконайте кидок на шум.

## ФАЗА ПОДІЙ

### 1. ТРЕК ЧАСУ

Перемістіть фішку часу на треку часу шатла на 1 клітинку праворуч.

Якщо процес самознищення корабля вже запущено, також перемістіть фішку на треку самознищення на 1 клітинку праворуч.

### 2. ПЕРЕВІРКА ЗАГРОЗИ (ТІЛЬКИ В РАУНДАХ 3 ТА 5)

Перевірте, чи виконано умови усунення загрози.

Потім, якщо це 3-й раунд, відкрийте другу карту загрози.

### 3. АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ

Кожен прибулець, що перебуває в бою з персонажем, виконує атаку.

### 4. ПОРАНЕННЯ ВІД ВОГНЮ

Кожен прибулець, що перебуває у відсіку з фішкою вогню, зазнає 1 поранення.

### 5. КАРТА ПОДІЇ

Візьміть 1 карту з колоди подій і розіграйте її:

- 1) Переміщення прибульців
- 2) Ефект події
- 3) Кидок на шум (якщо на карті вказано символ загрози)

### 6. КІНЕЦЬ РАУНДУ

## ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ

Наприкінці 5-го раунду шатл відстикуюється від Немезиди й повертається на материнський корабель разом з усіма персонажами, що перебувають у відсіках шатла.

Щоб виграти гру в режимі «Епілог»:

- 1) гравці повинні відкрити всі жетони дослідження на Немезиді.
- У грі вдвох можна залишити невідкритими до 3 жетонів дослідження.

Якщо гравці не виконують цієї умови, вони провалюють місію й зазнають поразки.

2) Гравець повинен досягти особистої цілі.

3) Персонаж гравця повинен перебувати на борту шатла, коли той повертається на материнський корабель (або персонаж повинен залишити корабель на рятувальній капсулі).

4) Гравець повинен успішно пройти перевірку зараження (як у звичайній грі).

АБО:

Гравець може в будь-яку мить погодитися на вигідну пропозицію, якщо він не хоче допомагати іншим членам екіпажу. У такому разі він бере карту «Вигідна пропозиція» та відмовляється від своєї особистої цілі. Якщо він виконає умови на карті «Вигідна пропозиція» й успішно пройде перевірку зараження, він здобуде перемогу.



# РЕЖИМ «ДОСЛІДНИЦЬКА МІСІЯ»

Цей ігровий режим призначений для гравців, які хочуть грати у звичайну гру «Немезида», використовуючи компоненти доповнення «Немезида. Наслідки».

Режим «Дослідницька місія» — це окрема повноцінна гра з компонентами «Немезида. Наслідки», а не продовження звичайної гри.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ: КРОКИ 1–15, ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ

**1]** Покладіть **ігрове поле** на центр стола звичайною стороною ігрового поля догори. Розмістіть біля нього **поле шатла**.

**2]** Перемішайте долілиць усі **плитки відсіків з номером «2»** і навмання розмістіть по одній плитці долілиць на кожній комірці відсіку з номером «2» на ігровому полі та полі шатла.

**3]** Потім так само розмістіть усі **плитки відсіків з номером «1»** на комірках ігрового поля з номером «1».

**4]** Переверніть плитку відсіків шатла горілиць. Якщо ви відкриєте **укритий слизом відсік**, замініть його іншою випадковою плиткою з номером «2».

**5]** Візьміть **жетони дослідження**, крім жетонів **дверей** та жетонів з **небезпекою**. Додайте жетони дослідження з **турелями**. Перемішайте ці жетони долілиць і навмання розмістіть по одному жетону долілиць на кожну **недосліджену** плитку відсіку.

**6]** Візьміть **жетони дослідження з доповнення «Немезида. Наслідки»**, перемішайте їх і покладіть по 1 випадковому жетону на **КОЖНУ** плитку відсіку «Немезиди» долілиць та по 1 жетону в гібернаторії, на місток та у відсіки з двигунами.

Отже, кожна плитка відсіку матиме два різні жетони дослідження (один із базової гри та один із доповнення «Немезида. Наслідки»).

**7]** Візьміть навмання **1 карту координат** і розмістіть її долілиць на відповідній комірці біля містка.

**8]** Візьміть навмання **жетони рятувальних капсул**:

- для **1–2 гравців**: 1 жетон рятувальної капсули;
- для **3–4 гравців**: 2 жетони рятувальних капсул;
- для **5 гравців**: 3 жетони рятувальних капсул.

**9]** Візьміть два **жетони двигунів** з номером «1» (один із написом «Пошкоджений» та один із написом «Справний»), перемішайте їх і розмістіть долілиць один на іншому на клітинці двигуна з номером «1» на ігровому полі. Верхній жетон двигуна вказує на його реальний стан. Так само розмістіть жетони двигунів з номерами «2» та «3».

**10]** Покладіть біля ігрового поля **планшет прибульців**. На відповідних комірках планшета розмістіть:

- 5 **жетонів яєць**;
- 3 випадкові **карти вразливостей** (долілиць).

**11]** Візьміть **мішечок прибульців** і покладіть у нього такі **жетони прибульців**: 1 порожній, 4 личинки, 2 повзуни, 3 трутні, 1 мисливць, 1 королева. Також покладіть у мішечок стільки жетонів трутнів, яка кількість гравців.

Решту жетонів прибульців покладіть біля ігрового поля — вони знадобляться протягом гри.

Також створіть біля поля запас **жетонів решток прибульців** — вони позначатимуть убитих протягом гри прибульців.

**12]** Візьміть такі карти подій з **колоди подій базової гри**: «Засідка», «Коротке замикання», «Полювання» (напрямок переміщення прибульця: «3»), «Запах здобичі», «Пошкодження», «Відмова системи життєзабезпечення», «Розвиток личинки», «Руйнівний вогонь» і перетасуйте їх з **картами подій з доповнення «Немезида. Наслідки»**, щоб утворити **колоду подій для режиму «Дослідницька місія»**.

**13]** Перетасуйте окремо та покладіть долілиць біля ігрового поля такі колоди: **3 колоди предметів** (різних кольорів), **колоду подій для режиму «Дослідницька місія»**, **карти атаки прибульців, інфекцій, загроз і важких поранень**.

Покладіть колоду **саморобних предметів** (додайте нові карти) біля 3 колод предметів.

Покладіть **сканер** біля колоди інфекцій.

**14]** Покладіть в окремі запаси біля ігрового поля:

- **фішки вогню**;
- **фішки несправностей**;
- **фішки шуму**;
- **фішки боєприпасів / поранень**;
- **фішки стану** (використовуються для позначення легких поранень, слизу, сигналу, самознищення, часу, курсу та рівнів загрози);
- **жетони дверей**;
- **червоні жетони трупів персонажів**;
- **2 бойові кістки**;
- **2 кістки шуму**;
- **жетон першого гравця**.

**15]** Розмістіть 1 фішку стану на першій (**зеленій**) клітинці треку часу. Це **фішка часу**.

На цьому приготування ігрового поля завершуються. Приготування екіпажу докладно описані нижче.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ: КРОКИ 16–23, ПРИГОТУВАННЯ ЕКІПАЖУ

**16]** Візьміть **карти-пам'ятки** за кількістю гравців і навмання роздайте кожному гравцеві по одній такій карті. Ці карти визначають порядок вибору персонажів (крок 19). Якщо у грі беруть участь 3 гравці, візьміть карти з номерами «1», «2», «3», якщо 4 гравці — карти з номерами «1», «2», «3», «4» і т. д.

Номер на карті-пам'ятці — це порядковий номер гравця. Він впливає не лише на вибір персонажа, а й на виконання деяких завдань.

**17]** Кожен гравець бере **1 пластикову підставку для карт інвентаря** з таким же номером, як на карті-пам'ятці. Підставка потрібна для того, щоб інші гравці не бачили ваші карти предметів.

**18]** Вилучіть з обох **колод завдань (особистих і корпоративних)**, усі карти, на яких указано більше число, ніж поточна кількість гравців. Перетасуйте окремо обидві колоди й роздайте гравцям по 1 карті особистого завдання та 1 карті корпоративного завдання. Не можна показувати свої карти або розповідати про свої завдання іншим гравцям.

**19]** Перетасуйте всі **карти вибору персонажів**. Гравці вибирають своїх персонажів так: спершу перший гравець бере 2 випадкові карти вибору персонажів з колоди, вибирає одну з них, а другу затасовує назад у колоду. Далі другий гравець так само вибирає одного персонажа, потім третій і т. д.

Гравець може грати лише за вибраного на цьому кроці персонажа.

Гравець, який вибрав андроїда, скидає свою карту особистого завдання (долілиць) і бере ще одну карту корпоративного завдання.

**20]** Кожен гравець бере такі компоненти вибраного персонажа:

**A) планшет персонажа;**

**B) фігурку персонажа,** яку він розміщує в кабіні шатла;

**B) колоду карт дій,** яку він перетасовує і кладе ліворуч від свого планшета персонажа;

**Г) карти знахідок** персонажа, які він кладе горизонтально біля свого планшета персонажа. На початку гри персонаж ще не має цих предметів, але протягом гри він може виконати вказані на цих картах умови, щоб отримати відповідні предмети;

**Д) карту особливості** персонажа, яку він кладе горизонтально біля свого планшета персонажа;

**Е) карту початкового предмета,** яку він кладе на комірку лівої або правої руки на своєму планшеті персонажа (карту «Інтегрована зброя» андроїда та «Робот» директорки розміщують біля карт знахідок); потім на кожну карту початкового предмета треба покласти таку кількість фішок боєприпасів, яка вказана на цій зброї.

**21]** Перший гравець бере **жетон першого гравця.**

**22]** Покладіть **синій жетон трупа персонажа** у гібернаторій.

**23]** Кожен гравець розміщує фігурку свого персонажа в кабіні шатла.

## ПОДІЇ В РЕЖИМІ «ДОСЛІДНИЦЬКА МІСІЯ»

Події розігрують так само, як і події в режимі «Епілог», але з таким винятком: якщо ви бачите на карті події символ **загрози** (⚠), ви берете карту загрози, а не виконуєте кидок на шум.

## ЗАГРОЗИ В РЕЖИМІ «ДОСЛІДНИЦЬКА МІСІЯ»

Під час гри в режимі «Дослідницька місія» деякі події можуть призвести до появи нових загроз. Якщо ви бачите символ **загрози** (⚠) на карті події, ви берете карту загрози й розміщуєте фішку стану на клітинці «5» **треку часу шатла** (ігноруйте символ загрози на карті події, якщо поточна загроза ще не усунута).

Ви маєте 5 раундів, щоб усунути кожну загрозу.

Щоразу коли фішка на **треку часу шатла** досягає останньої, червоної клітинки, перевіряйте, чи виконано умови усунення загрози. Якщо ні, гра завершується, і всі персонажі на борту гинуть.

Якщо в момент завершення гри загроза досі не усунута, перевірте, чи виконано умови її усунення. Якщо ні, гра завершується, і всі персонажі на борту гинуть.

## УЗЯТИ ЖЕТОН ПРИБУЛЬЦЯ

Цей крок розігрують так само, як і в базовій грі.

## ФАЗА ПОДІЙ

### 1. ТРЕК ЧАСУ

Перемістіть фішки часу на **треку часу** та на **треку часу шатла** (якщо на ньому розміщена фішка стану) на 1 клітинку праворуч.

Якщо процес самознищення корабля вже запущено, також перемістіть фішку на треку самознищення на 1 клітинку праворуч.

### 2. ПЕРЕВІРКА ЗАГРОЗИ

Перевірте, чи виконано умови усунення загрози.

### 3. АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ

Кожен прибулець, що перебуває в бою з персонажем, виконує атаку.

### 4. ПОРАНЕННЯ ВІД ВОГНЮ

### 5. КАРТА ПОДІЇ

Візьміть 1 карту з колоди подій і розіграйте її:

- Переміщення прибульців
- Ефект події

### 6. УЗЯТИ ЖЕТОН ПРИБУЛЬЦЯ

### 7. КІНЕЦЬ РАУНДУ

## ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ ТА КІНЕЦЬ ГРИ

Цей крок розігрують так само, як і в базовій грі.

## ВИКОРИСТАННЯ ПІСКОВОГО ГОДИННИКА

Якщо ви хочете додати ще більшої напруги в гру «Немезида», можете використовувати пісковий годинник із цього доповнення.

Перевертайте пісковий годинник на початку кожного раунду.

Коли будь-який гравець помічає, що пісок закінчився, він може взяти цей годинник собі, вибрати один відсік на ігровому полі й виконати кидок на шум за звичайними правилами.

Якщо це призведе до зіткнення, прибулець виконує несподівану атаку проти гравця з найменшою кількістю карт на руці. Якщо у вибраному відсіку немає персонажів, несподівана атака не відбувається.

Після цього кидка на шум приберіть пісковий годинник убік. На початку наступного ігрового раунду переверніть цей годинник знову.

Гравець може не брати пісковий годинник, якщо не хоче цього.

Якщо якийсь гравець висловиться проти того, щоб далі використовувати пісковий годинник, покладіть цей годинник у коробку після виконання кидка на шум.

