ДОКТОР ФРЕЙТ

ДОКТОР ИЗ ГРЁЗ

Продюсер (дизайн): Эй Джей Порфирио **Оператор-постановщик (иллюстрации):** Роланд МакДоналд

«Я оказалась в помещении типа котельной, и на меня пошёл уродливый человек с вилами! Я была уверена, что он хочет меня убить... это прямо чувствовалось! У него вся кожа в шрамах, будто в язвах, а глаза молочно-белые. За его спиной клубилось такое странное чёрное... нечто, вроде облака, но с глазами. Я перепугалась и бросилась прочь. Завернула за угол и оступилась. На бегу оттолкнулась от каких-то труб, обожглась о них очень больно. В этот момент я проснулась. Я думала, что это всё просто сон, но на руке остался яркий след ожога от тех труб!»

— Из показаний, полученных полицией Спринг-Хилла по делу № 26006135

КОМПОНЕНТЫ



Карты финала — **3** шт.



Карты Котельной — **4** шт.



Планшет убийцы — **1** шт.



Карты тёмной силы — **3** шт.



Карты угроз — **16** шт.



Карта эпической тёмной силы — **1** шт.



Карты Последних выживших — **2** шт.



Карта НАЯВУ/ ВО СНЕ — **1** шт.

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к партии как обычно, внеся следующие изменения при игре с **Доктором Фрейтом**:

* Перемешайте карты **Котельной** и положите их взакрытую. Затем выложите поверх получившейся колоды карту **«НАЯВУ/ВО СНЕ»** — так, чтобы открыта была сторона **«НАЯВУ»**. Это будет колода **Котельной**.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

НАЯВУ И ВО СНЕ

При игре против **Доктора Фрейта** необходимо понимать, что в ней есть два важных состояния героини: **НАЯВУ** и **ВО СНЕ**. Когда вы в состоянии **НАЯВУ**, игра в основном идёт как обычно, но когда вы оказываетесь **ВО СНЕ**, вы попадаете в **Котельную**, страшный тёмный угол мира снов, где всё не так, как кажется.

- Ваше текущее состояние определяется тем, какой стороной вверх лежит карта **«НАЯВУ/ВО СНЕ»**. Вы начинаете игру в состоянии **НАЯВУ**.
- Всякий раз, когда игровой эффект сообщает, что вы оказались **ВО СНЕ**, возьмите карту **«НАЯВУ/ВО СНЕ»** и, не переворачивая, подложите её под низ колоды **Котельной**. Затем переверните колоду. Если вы всё сделали правильно, то на верху колоды **Котельной** окажется сторона карты **«ВО СНЕ»**. Теперь вы в состоянии **ВО СНЕ** и находитесь внутри **Котельной**.
- Некоторые карты угрозы заставляют вас оказаться **ВО СНЕ** принудительно, но если вы хотите войти в состояние **ВО СНЕ** и в **Котельную** по собственной воле, вы можете сделать это, разыграв карту действия **«Краткая передышка»** или **«Длительный отдых»**. Независимо от результата, примените обычные эффекты, и затем вы окажетесь **ВО СНЕ**.

КОГДА ВЫ НАЯВУ (НЕ В КОТЕЛЬНОЙ)

- Вы можете перемещаться, искать предметы, спасать жертв и делать всё остальное как обычно.
- **Доктор Фрейт** *НЕ МОЖЕТ* атаковать вас, а вы *НЕ МОЖЕТЕ* атаковать его.
- Когда **Доктор Фрейт** разыгрывает действие убийцы, начинающееся с , считайте его действием , если только какой-нибудь эффект (например, карта тёмной силы ***«Кошмар неизбежен»***) не позволит **Доктору Фрейту** атаковать вас, пока вы **НАЯВУ**.
- Когда **Доктор Фрейт** разыгрывает действие убийцы, начинающееся с , он всё равно перемещается к вам, но не может атаковать вас (если в зоне, где он заканчивает своё перемещение, находится **жертва**, он *БУДЕТ* атаковать **жертву**).

КОГДА ВЫ ВО СНЕ (В КОТЕЛЬНОЙ)

- Вы можете перемещаться по всему планшету локации, атаковать **Доктора Фрейта** и даже искать предметы! Это отображение того, как вы ходили во сне и, возможно, нашли (пригрезили?) предмет или оружие.
- **Доктор Фрейт** теперь может атаковать вас! Он будет разыгрывать все действия убийцы как обычно.
- Жертвы *НЕ БУДУТ* следовать за вами, и вы не сможете их спасти.
- Вы *ДОЛЖНЫ* разыграть одну карту **Котельной** в конце **фазы убийцы**.

КОТЕЛЬНАЯ

Чтобы убить **Доктора Фрейта**, вам придётся столкнуться с ним в мире снов, на его территории... в его **Котельной**! Он не привык встречать отпор, но если вы правильно разыграете свои карты, он очень быстро узнает, что не так уж неуязвим и даже не бессмертен.

* Чтобы выйти из **Котельной** и проснуться (перейти в состояние НАЯВУ), вы должны разыграть все карты из колоды **Котельной**. Вы можете разыграть сколько угодно этих карт в фазе действий (в том числе и ни одной), но в фазе убийцы вы *ВСЕГДА ОБЯЗАНЫ* разыграть одну и только одну карту **Котельной** (если только игровой эффект не изменит этого). Таким образом вы сможете контролировать, как долго вы будете пребывать ВО СНЕ в зависимости от своих планов.
* Разыграть карту **Котельной** очень просто. Вы последовательно сдвигаете верхнюю часть колоды карт вверх, вниз, влево или вправо так, чтобы стала видна половина (или иногда четверть) следующей неразыгранной карты. Вы не можете сдвигать колоду в направлении, которое не раскроет ни одного фрагмента карты, и всегда должны двигать её в том направлении, которое увеличивает раскрытую площадь предыдущей карты (см. подробный пример на следующей странице). Если на только что раскрытом фрагменте карты изображён **Доктор Фрейт**, он атакует вас! Неважно, находится ли он в данный момент в вашей зоне или нет, ведь в пространстве **Котельной** он может добраться до вас из любого места на планшете. Разыграйте следующее действие убийцы: . Вы можете защищаться как обычно.
* При розыгрыше карт **Котельной** вы сможете использовать свои знания, чтобы по возможности избегать будущих атак, поскольку **Доктор Фрейт** появляется в каждой из четвертей карт только один раз.
* Вы сможете снизить вероятность нападения, основываясь на своих знаниях о картах **Котельной**, так что иногда **Фрейт** может вообще ни разу не напасть на вас, но чаще всего он нападает один или два раза.
* Когда вы покинете **Котельную**, раскрыв все четыре её карты, немедленно перемешайте их взакрытую и положите сверху карту «**НАЯВУ/ ВО СНЕ**» — так, чтобы видна была сторона «**НАЯВУ**».



ПРИМЕР РОЗЫГРЫША КАРТ КОТЕЛЬНОЙ



1. Нэнси начинает с тем, что все четыре карты **Котельной** аккуратно уложены под картой **«НАЯВУ/ВО СНЕ»**, которая лежит вверх стороной **«ВО СНЕ»**. Карта **«ВО СНЕ»** полностью накрывает карты **Котельной**, их края не должны быть видны!

2. Вначале Нэнси сдвигает карту **«ВО СНЕ»** вверх, открывая нижнюю половину подложенной под неё первой карты **Котельной** (в примере обведена **красным** контуром). **Доктора Фрейта** здесь нет, значит, обошлось без атаки! Оставшиеся три карты **Котельной** по-прежнему скрыты, и Нэнси их не видит.

3. Если верхние карты сдвинуть вверх ещё раз, вероятность атаки **Фрейта** составит 66 %. Несмотря на это, интуиция подсказывает Нэнси так и сделать. Она осторожно сдвигает обе карты вверх (убедившись, что видна только следующая, вторая карта **Котельной**) и обнаруживает, что почуяла верно! **Доктора Фрейта** не видно, и героиня уже дважды избежала нападения! Две оставшиеся карты **Котельной** по-прежнему скрыты под картой, которая только что открылась.

4. Теперь Нэнси методом исключения выяснила, что **Доктор Фрейт** на двух оставшихся картах **Котельной** находится в нижней половине, справа или слева. Она знает, что если снова сдвинет карты *ВВЕРХ*, его атака неизбежна. Если же сдвинуть карты влево или вправо, то будет 50% вероятность избежать атаки. Она решает сдвинуть карты ВЛЕВО, открывая правую половину следующей, третьей карты **Котельной**. **Доктор Фрейт** атакует!

5. Уже зная, что на скрытой последней, четвёртой карте **Котельной** изображение **Доктора Фрейта** в левом нижнем углу, Нэнси просто сдвигает карты ВНИЗ. Этот сдвиг открывает лишь правый верхний угол последней карты — а он заведомо пуст. Нэнси просыпается и немедленно покидает **Котельную**.

6. Нэнси перемешивает карты **Котельной** взакрытую и кладёт сверху карту **«НАЯВУ/ВО СНЕ»** так, чтобы была видна сторона **«НАЯВУ»**. Нэнси готова снова войти в **Котельную**, когда в следующий раз окажется ВО СНЕ!