

POMIESZCZENIA PODSTAWOWE „1”

ZBROJOWNIA

2 **NAŁADUJ SWOJĄ BRŃŃ ENERGETYCZNĄ**
Dodaj 2 znaczniki amunicji do jednej z posiadanych broni energetycznych.

*Uwaga! Ta akcja nie umożliwia ładowania broni klasycznej.
Uwaga! Liczba znaczników amunicji na karcie broni nie może przekroczyć maksymalnej pojemności magazynka.*

POKÓJ ŁĄCZNOŚCI

2 **WYŚLIJ SYGNAŁ**
Umieść znacznik statusu na polu wysłanego sygnału na swojej planszy postaci.

Wysłanie sygnału jest wymagane przez niektóre karty celów i nie ma żadnego innego zastosowania w grze.

GABINET ZABIEGOWY

2 **WYLECZ SWOJE RANY**
Opatrz wszystkie swoje głębokie rany **ALBO** ulecz 1 swoją opatrzoną głęboką ranę, **ALBO** ulecz wszystkie swoje powierzchowne rany.

Więcej o opatrywaniu i leczeniu ran – zob. str. 21.

SEKTOR EWAKUACYJNY A

2 **SPRÓBUJ WEJŚĆ DO KAPSUŁY RATUNKOWEJ**
Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy któraś z kapsuł w Sektorze A jest otwarta i ma przynajmniej 1 wolne miejsce.

Wykonaj **rzut na szmery**. Jeśli jakkolwiek intruz pojawi się w pomieszczeniu, Twoja próba wejścia do kapsuły ratunkowej nie udaje się.

Po rozstrzygnięciu rzutu na szmery, jeśli żaden intruz nie pojawił się w pomieszczeniu, umieść swoją postać w jednej z otwartych kapsuł ratunkowych w Sektorze A, o ile jest w niej chociaż 1 wolne miejsce (każda kapsuła ma 2 miejsca, dzięki czemu może pomieścić do 2 postaci).

Zob. ramkę „Kapsuły ratunkowe” na końcu rozdziału „Opisu pomieszczeń”, aby dowiedzieć się, co się dzieje, gdy postać wejdzie do kapsuły ratunkowej.

Gracz nie może wejść do kapsuły ratunkowej, jeśli w danym sektorze ewakuacyjnym znajduje się intruz.

Więcej o rzutach na szmery – zob. str. 15

SEKTOR EWAKUACYJNY B

Jak wyżej, ale odnosi się do Sektora B.

CENTRUM KONTROLI PRZECIWPOŻAROWEJ

2 **ZAINICJUJ PROCEDURĘ KONTROLI PRZECIWPOŻAROWEJ**
Wybierz dowolne pomieszczenie.
Odrzuć znacznik pożaru z tego pomieszczenia (jeśli tam jest).

Wszyscy intruzi uciekają z tego pomieszczenia (w losowych kierunkach wyznaczonych przez dobranie kart wydarzeń – po 1 karcie na każdego intruza).

Wskazówka. Możesz użyć procedury kontroli przeciwpożarowej nawet wtedy, gdy w danym pomieszczeniu nie ma pożaru, aby przepędzić przebywających w nim intruzów.

Więcej o ruchu intruzów – zob. „Faza wydarzeń” na str. 10 i str. 15.

GENERATOR

2 **ROZPOCZNIJ/ZATRZYMAJ ODLICZANIE DO SAMOZNISZCZENIA STATKU**

ODLICZANIE DO SAMOZNISZCZENIA STATKU
Umieść 1 znacznik statusu na 1. (zielonym) polu toru samozniszczenia, jeśli nie ma tam żadnego znacznika.

Od tej chwili za każdym razem, gdy przesuwacie znacznik czasu na torze czasu, przesuwajcie także o 1 pole znacznik samozniszczenia.

Jeśli jakaś postać zatrzyma odliczanie do samozniszczenia, usuńcie znacznik z toru. (Wróci na 1. zielone pole, gdy odliczanie zostanie ponownie zainicjowane).

Gdy znacznik dotrze na 1. żółte pole na torze samozniszczenia, odliczanie nie może już być zatrzymane. Wszystkie kapsuły ratunkowe zostają automatycznie otwarte (ale nadal mogą być zamykane).

Gdy znacznik dotrze na ostatnie pole toru (z symbolem czaszki), statek eksploduje.

Uwaga! Nie można rozpocząć odliczania do samozniszczenia, jeśli jakkolwiek postać znajduje się w stanie hibernacji.

Więcej o końcu gry – zob. str. 11.

Jeśli skok w nadprzestrzeń ma miejsce podczas aktywnego odliczania do samozniszczenia, statek uznaje się za zniszczony.

Więcej o torze czasu – zob. „Faza wydarzeń” na str. 10.

Więcej o kapsułach ratunkowych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.

LABORATORIUM

2 **PRZEBADAJ 1 OBIEKT**
Tę akcję można wykonać tylko wtedy, gdy w pomieszczeniu znajduje się (nawet niesiony przez postać) jeden z następujących obiektów: ciało członka załogi, zwłoki intruza, jajo intruza.

Odkryj 1 powiązaną z obiektem kartę słabości intruzów.
Obiektu nie odrzuca się po skończonym badaniu. Gracz może go jednak upuścić, nie poświęcając na to żadnej akcji.

Więcej o kartach słabości intruzów – zob. str. 21.

Więcej o obiektach – zob. str. 22.

GNIAZDO

2 **WEŹ 1 JAJO**
Weź 1 jajo z planszy intruzów, a następnie wykonaj **rzut na szmery**. Jaja leżące na planszy intruzów reprezentują jaja leżące w Gnieździe. Gdy gracz zabiera (albo niszczy) jajo z Gniazda, usuwa je z planszy intruzów. Zabranie jaja z planszy intruzów kosztuje 2 akcje, a podniesienie żetonu jaja z planszy głównej tylko 1 akcję.

Gdy w Gnieździe nie ma już żadnych jaj (wszystkie zostały zabrane albo zniszczone), Gniazdo uznaje się za zniszczone. Umieść 1 znacznik obrażeń na kafelku Gniazda – będzie symbolizował jego zniszczenie.

Jeśli w ogarniętym pożarem pomieszczeniu znajdują się jaja, których nie niesie żadna postać, w fazie wydarzeń w etapie skutków pożarów zniszcz jedno z tych jaj.

Więcej o fazie wydarzeń – zob. str. 10.

Uwaga! Pamiętaj, że jajo jest ciężkim obiektem – zob. „Obiekty i przedmioty” na str. 22.

Uwaga! W Gnieździe nie można przeprowadzać akcji „Przeszukanie”.

NISZCZENIE JAJ

Gdy Twoja postać jest w pomieszczeniu, w którym znajdują się jaja, których nikt nie niesie, możesz spróbować je zniszczyć. Jaja można niszczyć akcją **strzału** albo **walki wręcz**. Każde zadane obrażenie (dowolnego typu) niszczy 1 jajo.

Jeśli postać chybi podczas **walki wręcz**, nie dobiera karty skażenia ani nie doznaje głębokich ran.

Możesz także wrzucić granat do pomieszczenia, w którym znajdują się nie niesione jaja, podobnie jak w sytuacji, gdy w pomieszczeniu są intruzi. **Granat** niszczy 2 jaja. **Koktajl Mołotowa** niszczy 1 jajo.

Po każdej pojedynczej próbie zniszczenia jaja musisz wykonać **rzut na szmery**.

Więcej o rzucie na szmery – zob. „Rzut na szmery” na str. 15.

MAGAZYN

2 **POSZUKAJ PRZEDMIOTU**
Dobierz 2 karty ze stosu przedmiotów dowolnego koloru (czerwonego, żółtego albo zielonego). Wybierz jedną z nich, a drugą odłóż na spód stosu.

KOMORA DEKONTAMINACYJNA

2 **PRZEPROWADŹ PROCEDURĘ DEKONTAMINACJI**
Przeskanuj wszystkie karty skażenia (ze swojej ręki, stosu kart akcji i stosu kart odrzuconych). Usuń wszystkie ZARAZONE karty.

Jeśli na swojej planszy postaci masz larwę, usuń ją.
Po skanowaniu Twoja postać doznaje 1 powierzchownej rany, a Ty **automatycznie pasujesz**. Potasuj wszystkie swoje karty akcji (włączając karty na ręce i ze stosu kart odrzuconych) i uformuj nowy stos akcji.

Uwaga! Po procedurze dekontaminacji zawsze musisz spasować. Twoja ręka jest pusta do momentu rozpoczęcia kolejnej rundy.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. str. 20.

UWAGA! WSZYSTKIE NUMERY STRON ODNOSZĄ SIĘ DO INSTRUKCJI.

DODATKOWE POMIESZCZENIA „2”

ŚLUZA POWIETRZNA

2 ROZPOCZNIJ PROCEDURĘ URUCHAMIANIA ŚLUZY POWIETRZNEJ

Wybierz 1 dowolne inne żółte pomieszczenie. W korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia nie mogą znajdować się żadne zniszczone drzwi.

Automatycznie zamknij drzwi we wszystkich korytarzach prowadzących do tego wybranego pomieszczenia.

Umieść znacznik śluzu powietrznej w tym pomieszczeniu, aby zaznaczyć, że zostało objęte specjalną procedurą. Jeśli przez zakończeniem bieżącej fazy graczy drzwi w którymkolwiek z korytarzy prowadzących do tego pomieszczenia zostaną otwarte, usuń znacznik.

Jeśli na koniec bieżącej fazy graczy (gdy wszyscy gracze już spasowali) drzwi we wszystkich korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia są zamknięte, wszyscy obecni w tym pomieszczeniu natychmiast umierają (postacie i intruzi). Następnie usuń żeton.

Jeśli w pomieszczeniu znajdował się znacznik pożaru, usuń go. Ciała, zwłoki intruzów i upuszczone obiekty pozostają na miejscu.

Żółte pomieszczenie to pomieszczenie z żółtym tłem w części opisującej jego akcję.

KABINY

ODETCHNIJ GŁĘBOKO

Jeśli na początku nowej rundy Twoja postać znajduje się w tym pomieszczeniu i nie ma w nim żadnych intruzów, dobierz 1 dodatkową kartę akcji (do 6 zamiast do 5).

Ta akcja pomieszczenia nie działa, jeśli znajduje się w nim znacznik awarii.

KANTYNA

2 CZAS NA PRZEKĄSKĘ...

Ulecz 1 powierzchowną ranę. Dodatkowo możesz przeskanować wszystkie karty skażenia, jakie masz na ręce, i usunąć wszystkie NIEZARAŻONE karty.

Jeśli co najmniej jedna z tych kart jest ZARAŻONA, umieść larwę na swojej planszy postaci (nie usuwaj ZARAŻONEJ karty!). Jeśli na planszy masz już figurkę larwy, Twoja postać umiera. Umieść wtedy w tym pomieszczeniu 1 pełzacza.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. str. 20.

CENTRUM DOWODZENIA

2 OTWÓRZ/ZAMKNIJ DRZWI

Możesz wybrać 1 dowolne pomieszczenie i zamknąć/otworzyć dowolne drzwi w korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia.

Możesz wybrać, które drzwi chcesz otworzyć, a które zamknąć. Nie musisz zamykać albo otwierać wszystkich drzwi.

CENTRUM KONTROLI NAPĘDU

2 SPRAWDŹ STATUS SILNIKÓW

Możesz sprawdzić status 3 silników. Możesz sprawdzić status silnika nawet w sytuacji, gdy w jego Maszynowni jest znacznik awarii.

W Centrum kontroli napędu nie można zmieniać statusu silników. Więcej o sprawdzaniu statusu silników – zob. „Maszynownia” w „Opisie pomieszczeń” na str. 26.

STEROWNIA

2 ZAMKNIJ/OTWÓRZ 1 KAPSULĘ RATUNKOWĄ

Odwróć 1 żeton kapsuły ratunkowej na zamkniętą albo otwartą stronę.

Więcej o Sektarach ewakuacyjnych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 24. Więcej o kapsułach ratunkowych – zob. „Opis pomieszczeń” na str. 26.

MONITORING

2 PODEJRZYJ 1 POMIESZCZENIE I JEGO ŻETON EKSPLOKACJI

Podejrzyj 1 nieodkryte pomieszczenie i leżący na nim żeton eksploracji, nie pokazując ich pozostałym graczom.

Po obejrzeniu odłóż je na miejsce. Możesz, ale nie musisz powiedzieć prawdy o tym, co widziałeś.

Więcej o żetonach eksploracji – zob. str. 14.

POMIESZCZENIE POKRYTE ŚLUZEM

ZOSTAŁEŚ OBLEPIONY ŚLUZEM!

Gdy wchodzisz do tego pomieszczenia, automatycznie otrzymujesz znacznik śluzu.

Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 17. Uwaga! W tym pomieszczeniu nie możesz przeprowadzać akcji „Przeszukanie”. Uwaga! Znacznik śluzu jest umieszczany przed rozpatrzeniem eksploracji.

PRYSZNICE

2 WEŹ PRYSZNIC

Jeśli na swojej planszy postaci masz znacznik śluzu, odrzuć go. Dodatkowo możesz przeskanować wszystkie karty skażenia, jakie masz na ręce, i usunąć wszystkie NIEZARAŻONE karty.

Jeśli co najmniej jedna z tych kart jest ZARAŻONA, umieść larwę na swojej planszy postaci (nie usuwaj ZARAŻONEJ karty!). Jeśli na planszy masz już figurkę larwy, Twoja postać umiera. Umieść wtedy 1 pełzacza w tym pomieszczeniu.

Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 17. Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. str. 20. Uwaga! W Prysznicach, tak jak w innych pomieszczeniach, może znaleźć się znacznik pożaru. Przeprowadzenie akcji pomieszczenia nie usuwa znacznika pożaru.



POMIESZCZENIA SPECJALNE

KOKPIT

2 KONTROLA LOTU

Sprawdź koordynaty ALBO ustaw cel podróży. SPRAWDŹ KOORDYNATY – podejrzyj kartę koordynat, nie pokazując jej pozostałym graczom, po czym odłóż ją na miejsce. Nie musisz mówić prawdy o tym, co widziałeś.

USTAWIENIE CELU PODRÓŻY – przenieś znacznik destynacji na wybrane pole toru destynacji.

Uwaga! Nie możesz zmienić celu podróży, jeśli jakieś postacie są w stanie hibernacji.

Powinieneś zapamiętać koordynaty, jakie podejrzaleś. Nie możesz ustawiać celu podróży, jeśli w Kokpicie znajduje się intruz. Uwaga! Na koniec gry, jeśli statek nie został wcześniej zniszczony, należy odkryć kartę koordynat. Położenie znacznika destynacji określa cel podróży statku spośród 4 widniejących na karcie koordynat.

Zob. więcej – „Sprawdzenie koordynat” na str. 11.

Uwaga! W tym pomieszczeniu nie można przeprowadzać akcji „Przeszukanie”.

MASZYNOWNIA #1

2 SPRAWDŹ SILNIK

Sprawdź status silnika w tej Maszynowni – podejrzyj wierzchni żeton silnika, nie pokazując go pozostałym graczom. Nie musisz mówić prawdy o tym, co widziałeś.

Wierzchni żeton silnika określa jego aktualny status!

NAPRAW (ALBO USZKODŹ) SILNIK – możesz wykonać akcję „Naprawy/Uszkodzenia” silnika w tym pomieszczeniu (za pomocą akcji „Naprawy” lub przedmiotu „Narzędzia”); weź oba żetony statusu silnika, sprawdź ich treść (nie zdradzając jej innym graczom) i odłóż je z powrotem w wybranej przez siebie kolejności.

Nie musisz mówić prawdy o tym, czy naprawiłeś silnik, ale musisz powiedzieć, czy zmieniłeś kolejność żetonów.

Możesz naprawić/uszkodzić silnik nawet wtedy, gdy w pomieszczeniu jest znacznik awarii, i jeśli wcześniej nie sprawdziłeś statusu silników.

Uwaga! Statek ma 3 silniki, z których co najmniej 2 muszą być sprawne, aby bezpiecznie wrócić na Ziemię. Na początku gry gracze nie wiedzą, które silniki działają. Gracze mogą sprawdzić status danego silnika w trakcie gry – np. tu, w odpowiedniej Maszynowni. Na koniec gry, jeśli statek nie został wcześniej zniszczony, należy odkryć wszystkie wierzchnie żetony silników, aby określić, czy statek wybuchł podczas próby wykonania skoku w nadprzestrzeń.

Więcej o sprawdzaniu silników – zob. str. 11.

Uwaga! W tym pomieszczeniu nie można przeprowadzać akcji „Przeszukanie”.

MASZYNOWNIA #2

Jak wyżej, ale w odniesieniu do silnika #2.

MASZYNOWNIA #3

Jak wyżej, ale w odniesieniu do silnika #3.

HIBERNATORIUM

2 PODEJMIJ PRÓBĘ HIBERNACJI

Możesz podjąć tę akcję tylko wtedy, gdy kapsuły hibernacyjne są odblokowane – znacznik na torze czasu znajduje się na niebieskim polu.

Wykonaj rzut na szmery. Jeśli jakkolwiek intruz pojawi się w pomieszczeniu, Twoja próba wejścia do kapsuły hibernacyjnej się nie powiedia.

Jeśli żaden intruz nie pojawi się w pomieszczeniu, usuń figurkę swojej postaci z gry – udało Ci się szczęśliwie zahibernować. Od tej chwili nie bierzesz już udziału w grze. Na koniec gry rozstrzygnie się, czy Twoja postać przeżyje, czy zginie razem ze statkiem.

Nie możesz zmienić celu podróży ani rozpocząć odliczania do samozniszczenia statku, jeśli jakkolwiek postać jest zahibernowana.

Nie możesz wejść do kapsuły hibernacyjnej, jeśli w Hibernatorium znajduje się intruz.

Więcej o końcu gry – zob. str. 11.

Więcej o rzucie na szmery – zob. „Rzut na szmery” na str. 15.

Uwaga! W tym pomieszczeniu nie można przeprowadzać akcji „Przeszukanie”. Uwaga! Komputer pokładowy jest zaprogramowany w taki sposób, aby chronić zahibernowanych członków załogi i zapobiegać jakimkolwiek działaniom mogącym narazić ich życie na niebezpieczeństwo.

