

# OPIS POMIESZCZEŃ

Aby wykonać akcję jakiegokolwiek pomieszczenia, postać musi w nim przebywać (chyba że dysponuje zdolnością, która stanowi inaczej).

Gracz **nie może** wykonać akcji pomieszczenia, jeśli jego postać jest **zaanżowana w walkę**.

Gracz **nie może** wykonać akcji pomieszczenia, jeśli w pomieszczeniu znajduje się **znacznik awarii**.

## POMIESZCZENIA Z KOMPUTEREM



Na niektórych kafelkach pomieszczeń widnieje symbol komputera, co oznacza, że w tym pomieszczeniu znajduje się komputer. Symbol komputera umożliwia wykonanie akcji komputera.

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się znacznik awarii, komputer staje się niedostępny – tak jakby na kafelku nie było jego symbolu.

Więcej o akcjach komputera – zob. str. 15.

## PODSTAWOWE POMIESZCZENIA „I”

Wszystkie 10 podstawowych pomieszczeń oznaczonych cyfrą I na rewersach bierze udział w każdej rozgrywce.



### ARCHIWUM

#### 2 PRZECZYTAJ MATERIAŁY ARCHIWALNE

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy Twój żeton wiedzy jest **nieaktywny**.

Podnieś swój poziom wiedzy o 2 i odwróć swój żeton wiedzy na aktywną stronę.

Następnie podejrzuj treść dowolnego żetonu planu awaryjnego innego gracza (nawet spoza sektora, w którym się znajdujesz) albo z puli neutralnej.

*Ważne! Pamiętaj, że nigdy nie możesz podejrzeć treści żetonu obowiązującego planu awaryjnego.*

Więcej o żetonie wiedzy – zob. „Wiedza” str. 23.

Więcej o podglądaniu planów awaryjnych – zob. „Plany awaryjne” str. 11.



### WEJŚCIE DO JASKINI

#### 2 PRZEMIEŚĆ SIĘ PRZEZ KORYTARZE TECHNICZNE

Przenieś się do wybranego odkrytego pomieszczenia z wejściem do korytarzy technicznych. Dobierz i rozpatrz 1 kartę ataku nocnego łowcy (atak przeprowadza dorosły osobnik „w ciemności”).



### SYSTEM CHŁODZENIA

#### 2 ROZPOCZNIJ ODLICZANIE DO AUTODESTRUKCJI

Weź żeton autodestrukcji i umieść go na torze czasu w odległości 3 pól na prawo od żetonu czasu (między żetonami powinny być 2 puste pola). Żeton należy umieścić żółtą stroną ku górze.

*Uwaga! Dopóki żółta strona żetonu autodestrukcji jest widoczna, gracze mogą przerwać odliczanie w Generatorze.*

Więcej o autodestrukcji – zob. str. 10.



### KOMORA DEKONTAMINACYJNA

#### 2 PRZEPROWADŹ PROCEDURĘ DEKONTAMINACJI

Przeskanuj wszystkie karty skażenia, które masz na ręce. Usuń wszystkie **zarażone** karty. Jeśli masz larwę na swojej planszy postaci, usuń ją.

Jeśli masz znacznik śluzu na swojej planszy postaci, odrzuć go.

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. „Karty skażenia” str. 22.

Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 19.



### AMBULATORIUM

#### 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. „Rany i śmierć postaci” str. 23.



### LABORATORIUM

#### 2 PRZEBADAJ 1 OBIEKT

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy w pomieszczeniu znajduje się (nawet niesiony przez postać) 1 z następujących obiektów: zwłoki postaci, truchło lub jajo.

Podnieś swój poziom wiedzy o 3.

Po skończonym badaniu umieść obiekt na pierwszym pustym polu od lewej na planszy laboratorium nocnych łowców. Następnie odkryj związaną z obiektem kartę słabości nocnego łowcy.

Jeśli obiekt tego samego rodzaju był wcześniej użyty do odkrycia słabości, odrzuć go zamiast umieszczać na planszy laboratorium.

Więcej o obiektach i kartach słabości nocnych łowców – zob. str. 23.



### SYSTEM WYSYŁKI CARGO A

#### 2 WEJDŹ DO KAPSUŁY SWC A

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy żeton czasu znajduje się na polu, pod którym leży dowolny żeton SWC, a pole kapsuły SWC A jest puste.

Po wejściu do kapsuły SWC odrzuć wszystkie swoje karty i spasuj. Umieść figurkę swojej postaci na polu kapsuły SWC A na planszy. W fazie wydarzeń Twoja postać będzie miała szansę uciec z bazy w kapsule SWC.

Na postaciach znajdujące się w kapsułach SWC nie wpływają żadne efekty gry, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Jeśli Twoja postać nie zdoła uciec w kapsule SWC, otrzymuje 1 głęboką ranę.

Więcej o Systemie wysyłki cargo i kapsułach SWC – zob. „Ucieczka z bazy” str. 11.



### GNIAZDO

Postać, która odkryje to pomieszczenie, podnosi swój poziom wiedzy o 1. Jest to efekt jednorazowy.

#### 2 WEŹ 1 JAJO

Weź 1 żeton jaja z planszy laboratorium nocnych łowców, a następnie wykonaj rzut na szmery.

Żetony jaj leżące na planszy laboratorium nocnych łowców reprezentują jaja znajdujące się w Gnieździe. Gdy zabierasz (albo niszczysz) jajo z Gniazda, usuwasz je z planszy laboratorium.

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, aby to zaznaczyć.

Jeśli w pomieszczeniu ze znacznikiem pożaru znajdują się jaja, których nie niesie żadna postać, w fazie wydarzeń podczas kroku skutków pożarów zniszcz 1 z tych jaj.

W Gnieździe nigdy nie można umieścić znacznika awarii.

Więcej o pożarach – zob. „Znaczniki pożaru” str. 19.

Uwaga! Pamiętaj, że jajo jest ciężkim obiektem – zob. „Obiekty i przedmioty” str. 25.

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

# OPIS POMIESZCZEŃ

## NISZCZENIE JAJ

Gdy Twoja postać jest w pomieszczeniu z żetonami jaj, których nikt nie niesie, możesz spróbować je zniszczyć.

Jaja można zniszczyć, wykonując akcję strzału albo akcję walki wręcz. Każde zadane obrażenie (dowolnego rodzaju) niszczy 1 jajo. Aby wykonać te akcje, Twoja postać nie musi być zaangażowana w walkę.

W przypadku akcji walki wręcz nie dobieraj karty skażenia. Twoja postać nie otrzymuje ran w przypadku chybnego ataku.

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

Więcej o rzucie na szmery – zob. str. 17.



## GENERATOR ZATRZYMAJ ODLICZANIE DO AUTODESTRUKCJI

Jeśli żeton autodestrukcji jest zwrócony żółtą stroną ku górze na torze czasu, odrzuć go.

Więcej o autodestrukcji – zob. str. 10.

### ALBO

## WŁĄCZ/WYŁĄCZ ZASILANIE W SEKTORZE

Odwróć żeton zasilania w sektorze, w którym jesteś, na drugą stronę. Dzięki akcji tego pomieszczenia możesz także wyłączyć zasilanie w sektorze.

Więcej o zasilaniu – zob. str. 24.



## POKÓJ ŁĄCZNOŚCI WYŚLIJ SYGNAŁ

Umieść znacznik statusu na polu wysłanego sygnału na swojej planszy postaci.

Uwaga! Wysłanie sygnału jest wymagane przez niektóre karty celów i przez 1 z żetonów planów awaryjnych.

### ALBO

## SPRAWDŹ CEL

Wybierz gracza, który ma znacznik statusu na polu wysłanego sygnału na swojej planszy postaci. Wybrany gracz musi pokazać Ci w sekrecie swoją kartę celu.

Uwaga! Jeśli wybrany gracz ma więcej kart celów, musi pokazać Ci wszystkie karty.

## DODATKOWE POMIESZCZENIA „II”

W każdej rozgrywce używa się 6 losowo wybranych z 9 dodatkowych pomieszczeń. Te pomieszczenia są oznaczone cyfrą II na rewersach.



## SYSTEM WYSYŁKI CARGO B

Jak w opisie Systemu wysyłki cargo A, ale odnosi się do SWC B.



## SYSTEM WYSYŁKI CARGO C

Jak w opisie Systemu wysyłki cargo A, ale odnosi się do SWC C.



## CENTRUM KONTROLI SWC ZAPLANUJ URUCHOMIENIE SWC

Podaj treść wybranego żetonu SWC. Możesz go przesunąć o 1 pole w dowolnym kierunku na torze czasu (nawet na pole, pod którym nie ma miejsca na żeton SWC).

Nie możesz przesunąć żetonu SWC, który znajduje się pod polem z żetonem czasu.

Nie możesz przesunąć żetonu SWC pod pole, pod którym znajduje się inny żeton SWC.



## KONTROLA SYSTEMÓW OBRONNYCH

### WYELIMINUJ ZAGROŻENIE

Zmniejsz wartość licznika przedmiotów w tym pomieszczeniu o 1 albo umieść w nim znacznik awarii. Następnie wybierz pomieszczenie bez znacznika awarii, w którym przebywa nocny łowca. Umieść w nim znacznik awarii. Wszyscy nocni łowcy w tym pomieszczeniu otrzymują po 1 obrażeniu, a każda postać w tym pomieszczeniu otrzymuje po 1 głębokiej ranie.



## KWATERA STRAŻY WEŹ PRZEDMIOT

Zmniejsz wartość licznika przedmiotów w tym pomieszczeniu o 1 i weź Paralizator albo Ska-fander kosmiczny ze stosu kart samoródek.



## SKAŻONE POMIESZCZENIE WYKONUJĄC AKCJĘ PRZESZUKANIE, OTRZYMUJESZ ZNACZNIK ŚLUZU

Za każdym razem, gdy używasz karty akcji „Przeszukanie” w tym pomieszczeniu, umieść znacznik śluzu na planszy postaci.

W Skażonym pomieszczeniu nigdy nie można umieścić znacznika awarii.

Więcej o znaczniku śluzu – zob. str. 19.



## GABINET CHIRURGICZNY PRZEPROWADŹ ZABIEG CHIRURGICZNY

Przeskanuj wszystkie karty skażenia (ze swojej ręki, stosu kart akcji i stosu kart odrzuconych). Usuń wszystkie zarażone karty.

Jeśli masz larwę na swojej planszy postaci, usuń ją.

Po skanowaniu Twoja postać otrzymuje 1 powierzchowną ranę, a Ty automatycznie pasujesz. Potasuj wszystkie swoje karty akcji (włączając karty na ręce i ze stosu kart odrzuconych) i uformuj nowy stos kart akcji.

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

Więcej o skanowaniu kart skażenia – zob. „Karty skażenia” str. 22.



## POKÓJ TESTÓW

### WIEDZA: 4 WEŹ NEUTRALIZATOR

Jeśli poziom wiedzy Twojej postaci wynosi co najmniej 4, weź Neutralizator ze stosu kart samoródek.



## KONTROLA SYSTEMU WENTYLACJI

### URUCHOM WENTYLACJĘ

Wybierz pomieszczenie, w którym znajduje się wejście do korytarzy technicznych. W korytarzach prowadzących do tego pomieszczenia nie mogą się znajdować żadne zniszczone drzwi. Zamknij drzwi we wszystkich korytarzach prowadzących do tego wybranego pomieszczenia. Usuń znacznik pożaru z tego pomieszczenia (jeśli się tam znajduje) i umieść w nim żeton wentylacji, który oznacza, że włączono wentylację awaryjną.

Jeśli przed zakończeniem bieżącej fazy graczy drzwi w którymkolwiek z korytarzy prowadzących do tego pomieszczenia zostaną otwarte albo zniszczone, natychmiast usuń żeton wentylacji.

Jeśli na koniec bieżącej fazy graczy (gdy wszyscy gracze już spasowali) żeton wentylacji nadal znajduje się w pomieszczeniu, wszyscy (postacie i nocni łowcy), którzy się w nim znajdują, natychmiast umierają. Następnie usuń żeton wentylacji z pomieszczenia.

# OPIS POMIESZCZEŃ

## POMIESZCZENIA SPECJALNE

Na planszy, zawsze w tym samym miejscu, znajdują się pomieszczenia specjalne – niektóre z nich są na niej nadrukowane i mają specyficzny kształt.

Pomieszczenia specjalne są traktowane jak zwykłe pomieszczenia, różnią się jednak tym, że od początku gry są odkryte i postacie nie mogą użyć w nich karty akcji „Przeszukanie”. Można w nich umieszczać znaczniki pożaru i znaczniki awarii na standardowych zasadach.



### CENTRUM SZYBKIEGO REAGOWANIA

#### 2 AKTYWUJ PROCEDURĘ ALARMOWĄ

Podziel numer pola, na którym znajduje się żeton czasu, przez 2 (zaokrąglając w dół). Następnie połóż żeton procedury alarmowej na polu o tym numerze na torze czasu. Gdy żeton czasu opuści pole z żetonem procedury alarmowej, rozgrywka natychmiast się kończy.

Po aktywacji procedury alarmowej natychmiast otwiera się Izolatka. Od tej chwili postacie mogą się w niej zamykać, nawet jeśli żeton czasu nie znajduje się na białym polu na torze czasu.

Więcej o Izolatce – zob. poniżej.

#### ALBO

#### 2 POZYSKAJ INFORMACJE

Weź 1 żeton planu awaryjnego z puli neutralnej.

Więcej o podglądaniu żetonów planów awaryjnych – zob. „Plany awaryjne” str. 11.



### ZASILANIE AWARYJNE

#### 2 PRZYWRÓĆ ZASILANIE

Gdy przywracasz zasilanie w bazie, wykonaj następujące kroki:

1. Zresetuj zasilanie (nie wykonuj tego kroku, jeśli co najmniej 3 żetony zasilania są zwrócone aktywną stroną ku górze). Żetony zasilania o numerach 1 i 2 połóż niebieską stroną ku górze, a żetony o numerach 3 i 4 czerwoną stroną ku górze.

2. Ustaw zasilanie. Rozmieść wszystkie żetony zasilania w dowolny sposób w sektorach i w windzie. Nie odwracaj żetonów na drugą stronę.

Jeśli żeton czasu jest nieaktywny:

3. Odwróć żeton czasu aktywną stroną ku górze, co oznacza, że zasilanie zostało przywrócone.

Więcej o żetonie czasu i progach zasilania – zob. „Faza wydarzeń” str. 13 i „Zasilanie” str. 24.



### SZYB WINDY S-01

Jeśli w windzie działa zasilanie, a Twoja postać nie jest zaangażowana w walkę:

#### 1 WEZWIJ WINDĘ

Weź żeton windy i połóż go obok Szybu windy w sektorze, w którym jesteś.

#### ALBO

Jeśli w windzie działa zasilanie i żeton windy leży obok Szybu windy S-01, a Twoja postać nie jest zaangażowana w walkę:

#### 1 SKORZYSTAJ Z WINDY

Weź figurkę swojej postaci i żeton windy. Umieść figurkę w Szybie windy w innym sektorze, a żeton połóż obok. Możesz wziąć ze sobą dowolną inną postać, która jest razem z Tobą w pomieszczeniu (o ile się zgodzi). Po skorzystaniu z windy **nie wykonuj rzutu na szmery**.



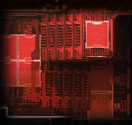
### SZYB WINDY S-02

Jak wyżej, ale odnosi się do Szybu windy S-02.



### SZYB WINDY S-03

Jak wyżej, ale odnosi się do Szybu windy S-03.



### CIĄGI EWAKUACYJNE

Ciągi ewakuacyjne nie znajdują się w żadnym sektorze. Zawsze pozostają w ciemności i należy je traktować jak czarne pomieszczenia bez akcji.



### MAGAZYN

#### 2 ZRÓB PRZEDMIOT

Możesz wykonać w tym pomieszczeniu akcję podstawową zrobienia przedmiotu. Jeśli się na to zdecydujesz, możesz odrzucić o 1 kartę przedmiotu mniej, aby zrobić samoróbkę.

Oznacza to, że potrzebujesz tylko 1 karty przedmiotu z pasującym niebieskim symbolem komponentu.



### IZOLATKA

Jeśli Twoja postać jest w tym pomieszczeniu na początku nowej rundy, dobierz 1 dodatkową kartę akcji (do 6 zamiast do 5 kart na ręce).

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

Uwaga! Ten efekt zachodzi nawet na początku rozgrywki.

#### 2 ZAMKNIJ SIĘ W ŚRODKU

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy Izolatka jest otwarta. Dzieje się tak, gdy żeton czasu znajduje się na dowolnym białym polu na torze czasu albo gdy procedura alarmowa zostanie aktywowana (żeton procedury alarmowej znajduje się na torze czasu).

Następnie wykonaj rzut na szmery. Jeśli jakkolwiek nocny łowca pojawi się w pomieszczeniu, Twoja próba zamknięcia się w Izolatce się nie powiodła.

Jeśli żaden nocny łowca nie pojawi się w pomieszczeniu, usuń figurkę swojej postaci z gry – udało Ci się szczęśliwie zamknąć w środku. Od tej chwili nie bierzesz udziału w rozgrywce. Na koniec gry dowiesz się, czy Twoja postać przeżyła, czy zginęła w bazie.

Uwaga! Gracze mogą rozpocząć odliczanie do autodestrukcji nawet wtedy, gdy jakaś postać jest zamknięta w Izolatce.

# PODSUMOWANIE ZASAD

## PRZEBIEG RUNDY

### I. FAZA GRACZY

- 1] Dobierzcie do 5 kart akcji.
- 2] Przekażcie żeton pierwszego gracza graczowi po lewej stronie.
- 3] Tury graczy (rozgrywane zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Każdy gracz:
  - wykonuje 2 akcje
  - **ALBO** 1 akcję i pasuje,
  - **ALBO** pasuje.

Po spawaniu gracz może odrzucić dowolną liczbę kart z ręki.

Gracze, którzy spawali, nie biorą udziału w kolejnych turach w bieżącej rundzie.

Krok 3. powtarza się tak długo, aż wszyscy gracze spawują.

### II. FAZA WYDARZEŃ

- 4] Wystrzelenie kapsuł SWC.
- 5] Przesunięcie żetonu czasu o 1 pole w prawo na torze czasu.
  - A] Sprawdźcie, czy należy rozpatrzyć odliczanie do autodestrukcji i procedurę alarmową.
  - B] Sprawdźcie, czy żeton czasu minął próg zasilania. Jeśli tak, obniżcie poziom zasilania.
- 6] Usunięcie znaczników szmerów.
- 7] Atak nocnych łowców.
- 8] Skutki pożarów dla nocnych łowców.
- 9] Rozegranie 1 karty wydarzenia nocnych łowców:
  - A] Ruch nocnych łowców.
  - B] Efekt wydarzenia (i efekt „w ciemności”, jeśli występuje).
- 10] Kolonia nocnych łowców – dobranie i rozpatrzenie 1 żetonu.

## MOMENTY PRZEŁOMOWE W GRZE PIERWSZE SPOTKANIE Z NOCNYM ŁOWCĄ

Gdy pierwsza figurka nocnego łowcy (dowolnego rodzaju) pojawi się na planszy, każdy z graczy natychmiast wybiera 1 z 2 kart celów, a niewybraną kartę usuwa z gry, nie ujawniając jej treści.

### ŚMIERĆ PIERWSZEJ POSTACI

Gdy pierwsza postać (któregokolwiek z graczy) umrze, brama główna natychmiast się otwiera.

### IZOLATKA

Gdy żeton czasu dotrze na pierwsze białe pole („08”) na torze czasu, Izolatka zostaje odblokowana.

### AUTODESTRUKCJA

Gdy żeton autodestrukcji zostanie odwrócony czerwoną stroną ku górze, brama główna natychmiast się otwiera i gracze nie mogą przerwać odliczania do autodestrukcji.

## EKSPLORACJA

Gdy postać wchodzi do nieodkrytego pomieszczenia (zwróconego rewersem ku górze):

- 1] Odwróć kafelek pomieszczenia awerssem ku górze.
- 2] Odkryj żeton eksploracji i rozpatrz jego efekt. Niektóre efekty mogą anulować krok 3.
- 3] Jeśli w pomieszczeniu nie ma postaci ani nocnego łowcy, wykonaj rzut na szmery.

## AKCJE

Nie możesz odrzucać kart skażenia, aby opłacić nimi koszt wykonywanej akcji.

### AKCJE PODSTAWOWE



Odrzuć z ręki 1 kartę akcji, aby wykonać 1 akcję podstawową.



Odrzuć z ręki 2 karty akcji, aby wykonać akcję ostrożnego ruchu.

### KARTY AKCJI

Odrzuć kartę akcji, którą chcesz wykonać, i opłać jej koszt, odrzucając wymaganą liczbę innych kart akcji.

### AKCJE POMIESZCZEŃ

Odrzuć wymaganą liczbę karty akcji z ręki, aby wykonać akcję pomieszczenia.

Akcja jest niedostępna, gdy w pomieszczeniu jest znacznik awarii.

### AKCJE PRZEDMIOTÓW

Odrzuć wymaganą liczbę kart akcji z ręki, aby wykonać akcję przedmiotu.

Karty niektórych przedmiotów (np. jednorazowego użytku) także odrzucasz po wykonaniu ich akcji.

### AKCJE KOMPUTERA

Odrzuć kartę akcji z ręki, aby wykonać akcję komputera.

Możesz wykonać tę akcję, gdy Twoja postać jest w pomieszczeniu z komputerem i w sektorze z działającym zasilaniem.

## PRZEDMIOTY I OBIEKTY PRZEDMIOTY

Karty zwykłych przedmiotów umieszczasz w swoim plecaku (plastikowej podstawce) i tylko Ty znasz ich treść.

### PRZEDMIOTY OSOBISTE

Na początku gry karta przedmiotu osobistego jest nieaktywna (leży poziomo). Możesz ją aktywować, spełniając określone na niej wymagania.

### CIĘŻKIE PRZEDMIOTY

Twoja postać może nieść do 2 ciężkich przedmiotów naraz (po 1 w każdej ręce).

Jeśli chcesz wymienić ciężki przedmiot, który niesiesz, na inny, po prostu upuść niesiony przedmiot.

### OBIEKTY

Obiekty są reprezentowane przez żetony zwłok postaci, żetony trucheł i żetony jaj.

Obiekty są niezbędne, aby odkryć słabości nocnych łowców.

Obiekty zajmują miejsce w rękach postaci, tak jak ciężkie przedmioty.

Gdy Twoja postać upuszcza obiekt, umieść w pomieszczeniu odpowiedni żeton.

## WALKA

Postać jest zaangażowana w walkę, gdy znajduje się w pomieszczeniu z nocnym łowcą.



### STRZAŁ

- 1] Wybierz broń i cel.
- 2] Odrzuć 1 znacznik amunicji z karty broni.
- 3] Rzuć kością walki. W sektorze z działającym zasilaniem rzuć zamiast tego kością przewagi.

Jeśli trafisz, nocny łowca otrzymuje znacznik obrażenia. Następnie dobierz kartę ataku nocnego łowcy i sprawdź efekt obrażeń.



### WALKA WRĘCZ

- 1] Dobierz 1 kartę skażenia.
- 2] Wybierz cel.
- 3] Rzuć kością walki (wynik 2 trafień liczy się jako 1 trafienie).

Jeśli trafisz, nocny łowca otrzymuje znacznik obrażenia. Następnie dobierz kartę ataku nocnego łowcy i sprawdź efekt obrażeń.

Jeśli chybiłeś, nocny łowca zadaje Ci 1 głęboką ranę.



### UCIECZKA (PODSTAWOWA AKCJA RUCHU)

- 1] Wybierz sąsiednie pomieszczenie, do którego chcesz uciec.
- 2] Dobierz i rozpatrz kartę ataku nocnego łowcy (po 1 karcie dla każdego nocnego łowcy w pomieszczeniu, z którego uciekasz).

Jeśli Twoja postać umrze, umieść żeton zwłok postaci w pomieszczeniu, z którego próbowała uciec.

Jeśli Twoja postać przeżyje, przenieś ją do sąsiedniego pomieszczenia. Rozegraj ruch według standardowych zasad (eksploracja nowego pomieszczenia, rzut na szmery itd.).

## ATAK NOCNEGO ŁOWCY

- 1] Wybierz, która postać będzie celem ataku nocnego łowcy. Jeśli w pomieszczeniu przebywa kilka postaci, wybierz gracza z najmniejszą liczbą kart akcji na ręce.
- 2] Dobierz i rozpatrz kartę ataku nocnego łowcy.


Jeśli symbol nocnego łowcy na karcie odpowiada rodzajowi atakującego nocnego łowcy, atak się powiodł. Rozpatrz efekt opisany na karcie (i efekt „w ciemności”, jeśli występuje).


Jeśli na karcie nie ma odpowiedniego symbolu, atak chybia.

### SYMBOLE NOCNYCH ŁOWCÓW:



### SYMBOLE WALKI

 **TYLKO W WALCE** – postać może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy jest zaangażowana w walkę. Postać jest zaangażowana w walkę, jeśli w tym samym pomieszczeniu znajduje się nocny łowca. W tym wypadku jaja nie są nocnymi łowcami.

 **TYLKO POZA WALKĄ** – postać może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy nie jest zaangażowana w walkę.

Jeśli danej akcji nie towarzyszy żaden z powyższych symboli, może być wykonana zarówno w walce, jak i poza walką.

## CELE GRACZY

Aby uznać gracza za zwycięzcę, muszą zostać spełnione 3 warunki:

- 1] Postać gracza przeżyła, co oznacza 1 z 3 opcji: [1] gracz zamknął się w Izolatce, a baza nie została zniszczona, albo [2] gracz użył kapsuły SWC, aby ewakuować się z bazy, albo [3] gracz dotarł do Bunkra. Następnie postać musi przeżyć sprawdzenie planu awaryjnego.
- 2] Postać gracza przeszła pomyślnie ostateczne skanowanie.
- 3] Gracz zrealizował cel z wybranej karty celu.