

A character in a white and red suit is running away from the viewer through a dark, cavernous space filled with intense orange and yellow light, possibly fire or lava. The character is leaving a bright trail behind them.

GŁÓD WIEDZY

Pierwsza postać,
która osiągnie 7. poziom wiedzy.

Odrzuć tę kartę, aby podejrzeć
1 żeton planu awaryjnego (z wyjątkiem
obowiązującego planu awaryjnego)
i 1 wybrany żeton SWC.



IEEE!

Pierwsza postać,
która zabije nocnego łowcę w szybie windy
albo na schodach ewakuacyjnych.

Odrzuć tę kartę,
aby w pełni naładować wybrany przedmiot.



ARCHIWISTA

Pierwsza postać, która zrobi przedmiot.

Odrzuć tę kartę, aby za darmo użyć akcji
dowolnego pomieszczenia
bez znacznika awarii.



JAJECZNICA

Pierwsza postać, która zniszczy jajo.

Odrzuć tę kartę, aby podnieść
swoją poziom wiedzy o 3.



POKRZEPIENIE

Pierwsza postać,
która podniesie swój poziom wiedzy,
korzystając z akcji komputera.

Odrzuć tę kartę, aby dobrać 3 karty akcji.
Za każdym razem, gdy dobierzesz kartę skażenia,
odrzuć ją i dobierz kolejną.

KARTA OSIĄGNIĘCIA

ZASADY:

Podczas przygotowania gry
dobierz 2 karty osiągnięć
i połóż je odkryte obok planszy
w zasięgu wszystkich graczy.

Pierwszy gracz, który spełni warunek
opisany w górnej części karty osiągnięcia,
zabiera tę kartę i umieszcza ją
w swoim plecaku.

Dolna część opisuje efekt specjalny karty
i jak z niego skorzystać.

KARTA OSIĄGNIĘCIA

ZASADY:

Podczas przygotowania gry
dobierz 2 karty osiągnięć
i połóż je odkryte obok planszy
w zasięgu wszystkich graczy.

Pierwszy gracz, który spełni warunek
opisany w górnej części karty osiągnięcia,
zabiera tę kartę i umieszcza ją
w swoim plecaku.

Dolna część opisuje efekt specjalny karty
i jak z niego skorzystać.

KARTA OSIĄGNIĘCIA

ZASADY:

Podczas przygotowania gry
dobierz 2 karty osiągnięć
i połóż je odkryte obok planszy
w zasięgu wszystkich graczy.

Pierwszy gracz, który spełni warunek
opisany w górnej części karty osiągnięcia,
zabiera tę kartę i umieszcza ją
w swoim plecaku.

Dolna część opisuje efekt specjalny karty
i jak z niego skorzystać.

KARTA OSIĄGNIĘCIA

ZASADY:

Podczas przygotowania gry
dobierz 2 karty osiągnięć
i połóż je odkryte obok planszy
w zasięgu wszystkich graczy.

Pierwszy gracz, który spełni warunek
opisany w górnej części karty osiągnięcia,
zabiera tę kartę i umieszcza ją
w swoim plecaku.

Dolna część opisuje efekt specjalny karty
i jak z niego skorzystać.

KARTA OSIĄGNIĘCIA

ZASADY:

Podczas przygotowania gry
dobierz 2 karty osiągnięć
i połóż je odkryte obok planszy
w zasięgu wszystkich graczy.

Pierwszy gracz, który spełni warunek
opisany w górnej części karty osiągnięcia,
zabiera tę kartę i umieszcza ją
w swoim plecaku.

Dolna część opisuje efekt specjalny karty
i jak z niego skorzystać.