

OBJETOS



Etimulantes: Ganas 3 cubos extra de acción para este turno. No necesitas programarlos y puedes usarlos en combinación con los que aún te queden por usar.



Batería: Retira un marcador de *Fallo informático* de un ordenador o terminal en tu localización y lo protege mientras siga en juego. Deja este objeto junto al ordenador como recordatorio (ya no ocupa sitio en tu inventario). También puede usarse para voltear un Terminal de Alerta.



Dron rastreador: Una vez por turno, puedes mirar secretamente un objeto en cualquier localización.



Partes: Necesitas 2 copias de este objeto para activarlo (con 1 solo cubo de acción). Elige en secreto un objeto disponible en la Terminal de Ingeniería y colócalo en tu inventario (puedes hacerlo desde cualquier localización).



Osito: Tienes +1 Temple.



Kit de primeros auxilios: Cura hasta 3 heridas. Puedes repartir la curación entre los tripulantes presentes en la localización.



Traje espacial: No te afectan los marcadores de *Hipoxia*. Puedes moverte a través de escotillas para salir al espacio.



Linterna: Los marcadores de *Oscuridad* no tienen efecto en la localización en la que te encuentres.



Extintor: Retira hasta 3 marcadores de Fuego de las localizaciones en las que entres este turno, antes de recibir daño. Puedes retirar el marcador de la localización en la que te encuentras.

Objetos de Misión Azul



Blue Card / Credenciales / Hacha



Lente de retina

Objetos de Misión Roja



Chip / Casco / Herramientas

CARTAS ESPECIALES DE ADELE



Gana 5 energía.



Juega un incidente en una localización del color mostrado en el hexágono de la carta de evento activa, pagando su coste en energía.



Paga 3 de energía para elegir una carta del descarte y colocarla en la parte superior del mazo, no lo barajas.



Paga 3 de energía para colocar un incidente de *Fuego* o *Hipoxia* de tu consola en una localización adyacente a otra que ya tenga un marcador del mismo tipo.



Paga 3 de energía y descarta esta carta junto con hasta 3 más para robar esa misma cantidad de cartas.



Paga 3 de energía para devolver hasta 3 incidentes descartados de vuelta a tu consola.



Paga 3 de energía para barajar el mazo de eventos y mostrar uno nuevo a resolver el siguiente turno.

HABILIDADES ESPECIALES DE LA TRIPULACIÓN



Morales, Bruce

Tus objetos con carga reciben 1 carga adicional cuando se activan (puedes llegar a necesitar 2 marcadores para representar esto).



Ronzoni, Emma

Curas 1 herida adicional cuando usas el *Kit de primeros auxilios*. Cuando usas el terminal médico, puedes curar a todos los tripulantes presentes en la localización.



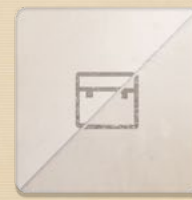
Zhao, Mei

Puedes usar la acción especial con solo 2 cubos de acción, sin tener que hacer nunca una prueba de Temple. No pierdes espacio de inventario al llegar a 2 heridas.



Tenai, Sanga

Puedes fabricar objetos con solo 1 copia del objeto Partes. No pierdes espacio de inventario al llegar a 2 heridas.



Bayer, Marcus

Tienes 1 espacio más en tu inventario.



Graeser, Andreas

Puedes reparar Impactos desde el interior de la nave, estando en la misma localización.

INCIDENTES



ESPIONAJE: Coloca este incidente dentro de la localización elegida. ADELE puede consultar secretamente los objetos que hay en la localización en cualquier momento. Cuando un tripulante entre en esta localización o se encuentre en ella durante la Fase de Resolución, **ADELE puede mirar todos los objetos que lleve e intentar descubrir una loseta de sector de misión conocida por ese jugador** (que tenga asignado un cubo de su color). Para ello, **ADELE toma tanto la ficha que pretende descubrir como la loseta sin información (X), las baraja boca abajo y consulta una de ellas al azar** (con lo que hay un 50% de probabilidad de que ADELE haya visto la loseta correcta, pero solo ella lo sabe). Después, devuelve ambas losetas al jugador que está siendo espiado para que las ponga de vuelta en su sitio.



BLOQUEO DE PUERTA: Coloca este incidente en el umbral de una entrada a la localización elegida. **Nadie podrá atravesar la puerta hasta que se descarte la ficha de incidente.**



FUEGO: Coloca este incidente dentro de la localización elegida. **Los tripulantes que entren en esta localización o se encuentren en ella durante una Fase de Resolución, deben realizar una tirada de temple con éxito o sufrir 1 herida.**



HIPOXIA: Coloca este incidente dentro de la localización elegida. **Los tripulantes que entren en esta localización o se encuentren en ella durante una Fase de Resolución, deben descartar 1 cubo de acción sin usar, si les queda alguno.**



OSCURIDAD: Coloca este incidente dentro de la localización elegida. **Todas las acciones realizadas en esta localización, incluido moverse para salir de ella, tienen un coste adicional de descartar un cubo de acción sin usar.** Ese cubo puede estar planificado en cualquier acción (no necesariamente la que se quiere realizar) pero, de no descartar un cubo extra, la acción no se puede ejecutar. **Este incidente no tiene efecto si en la misma localización hay una ficha de fuego.**



FALLO INFORMÁTICO: Coloca este incidente sobre un ordenador o terminal para deshabilitarlo. **Cuando un ordenador está deshabilitado impide activar un objeto de misión en la localización, descartar incidentes desde este ordenador y desbloquear la escotilla de esta localización. Cuando un terminal está deshabilitado impide realizar su acción especial.**

ANOMALÍAS



CIERRE DE ESCOTILLAS:

Coloca una ficha de Escotilla Cerrada en cada escotilla. El movimiento a través de esa escotilla no es posible hasta que se realice una Acción Especial para descartar la ficha.



TERMINALES DESACTIVADOS:

Los *Terminales de Alerta* quedan inutilizados como si ambos tuvieran un incidente de fallo informático. Voltea ambas fichas a su cara roja para indicarlo.



DESCARGA:

Los objetos con carga reciben 1 carga menos al ser activados.



EXPLOSIONES:

Las tiradas para evitar una herida por un incidente de fuego reciben una penalización de -2 al Temple. Un resultado de 1 siempre es un éxito.



PÁNICO:

Una vez activada, cuando se resuelva un evento con este icono de anomalía, todos los tripulantes deben realizar una tirada de Temple con éxito o sufrir 1 herida. Este efecto se resuelve aunque la carta de evento se haya cancelado.



ATAQUE SELECTIVO:

Una vez activada, ADELE puede, en cada fase de evento, colocar un incidente en una localización que coincida con el color del hexágono del evento activo, pagando su coste de forma normal.

TERMINALES



TERMINAL MÉDICO

Activando este terminal con éxito puedes curar todas las heridas de un tripulante que se encuentre en esta localización (tú mismo u otro).



TERMINAL DE MANDO

Activando este terminal con éxito, el marcador de no-retorno retrocede un espacio (nunca por debajo de la casilla 1).



TERMINAL DE TRANSPORTE

Activando este terminal con éxito puedes entregar uno de tus objetos a otro tripulante en cualquier localización de la nave o recibir un objeto de cualquier otro tripulante, si ambos jugadores están de acuerdo.



TERMINAL DE INGENIERÍA

Activando este terminal con éxito puedes crear uno de los objetos disponibles como se ha explicado en 9.2 *Crear Objetos*.



TERMINAL DE REPARACIONES

Activando este terminal con éxito puedes retirar una ficha de impacto de cualquier localización de la nave.



TERMINAL DE ORDENADOR CENTRAL

Activando este terminal con éxito puedes descartar un incidente de fallo informático de cualquier ordenador o terminal.