



如果你不想讀規則書？  
請觀看視頻教學：  
[www.NemesisBG.com/learn](http://www.NemesisBG.com/learn)

遊戲手冊

# 復仇女神號



遊戲設計：  
ADAM KWAPIŃSKI

rebel

# 遊戲配件

- 4 遊戲概述和遊戲介紹
- 6 遊戲設置: 步驟1-13, 版圖設置
- 8 遊戲設置: 步驟14-20, 船員設置
- 9 版圖介紹  
棄牌堆
- 10 遊戲流程  
(回合順序, 玩家階段, 事件階段)
- 11 玩家目標及遊戲結束  
檢查勝利
- 12 遊戲關鍵點  
目標  
行動  
僅限戰鬥中/僅限戰鬥外
- 14 移動和探索標記  
房間和通道  
移動行動  
探索標記
- 15 噪聲擲骰
- 16 檢修通道
- 17 噪聲/粘液/火焰標誌  
故障標誌, 艙門標誌
- 18 遭遇和戰鬥
- 19 角色逃離
- 20 入侵者受傷和死亡  
入侵者撤退, 入侵者攻擊  
污染卡牌
- 21 角色創傷和死亡  
入侵者弱點卡牌
- 22 物體和物品  
角色手牌和儲備
- 23 搜尋、製作及任務物品
- 24 房間指示卡  
帶有電腦的房間  
基礎房間 "1"
- 25 其他房間 "2"
- 26 特殊房間  
逃生艙
- 27 遊戲模式



1 塊雙面遊戲版圖



6 塊角色版圖



11 塊房間板塊 "1"



9 塊房間板塊 "2"



1 個掃描器



1 塊入侵者版圖



1 個入侵者布袋

2 個6面戰鬥骰和 2 個10面噪聲骰



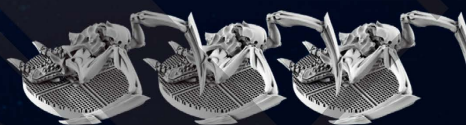
## 模型:



6 位角色  
(船長, 駕駛員, 科學家, 偵察員, 士兵, 機械師)



6 個幼蟲



3 個爬蟲



8 個成蟲(4種不同造型)



2 個飼蟲

1 個蟲后



5 個塑膠牌架  
(儲備)



6 個彩色塑膠環

<<<遊戲配件>>>

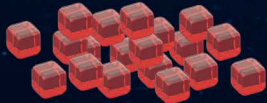


2 張房間指示卡

標誌和標記:



18 個狀態標誌



50 個彈藥/傷害標誌



30 個噪聲標誌



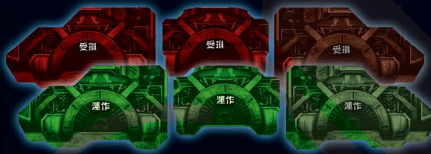
8 個火焰標誌



12 個艙門



8 個故障標誌



6 個引擎標記(3 個運作, 3 個受損)



2 個5點傷害標記



4 個逃生艙



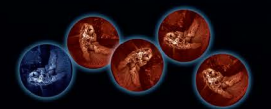
8 個入侵者蟲卵標記



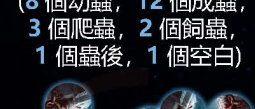
20 個探索標記



27 個入侵者標記  
(8 個幼蟲, 12 個成蟲,  
3 個肥蟲, 2 個飼蟲,  
1 個蟲後, 1 個空白)



1 個藍色角色屍體標記  
4 個紅色角色屍體標記



8 個入侵者殘骸標記



1 個起始玩家標記



1 個氣閘程序標記

卡牌:



60 張行動卡牌 (每位角色10張)



8 張入侵者弱點卡牌



18 張目標卡牌  
(9 張個人和 9 張公司)



8 張坐標卡牌



27 張污染卡牌

注意: 雖然這些卡牌和行動卡牌的牌背一致, 但需要組成獨立的牌庫。



30 張綠色(醫療)物品卡牌



30 張黃色(檢修)物品卡牌



20 張入侵者攻擊卡牌



30 張紅色(軍事)物品卡牌



16 張嚴重創傷卡牌



30 張藍色(製成)物品卡牌



20 張事件卡牌



6 張角色起始物品卡牌(武器)



5 張幫助卡牌



12 張角色任務物品卡牌



6 張角色選定卡牌

進階模式配件:



7 張單人/合作目標卡牌  
基礎遊戲中不使用這些配件!



10 張入侵者行動卡牌  
基礎遊戲中不使用這些配件!

其他配件:

NEMESIS

1 個遊戲盒支架  
此配件不用於遊戲中。



10 張推廣卡牌  
此配件不用於遊戲中。

## 遊戲概述

《復仇女神號》是一款半合作遊戲，你和你的同伴必須在異形生物肆虐的飛船中想辦法活下去。

為了獲得遊戲勝利，你必須完成遊戲開始時抽取的2個任務中的其中1個，並完好無損地回到地球。在你的勝利道路上有很多阻礙：成群的入侵者（這是飛船AI給外星生物起的名字），飛船糟糕的物理狀態，為自己的目標奮鬥的其他玩家，以及殘酷的命運。

我們設計《復仇女神號》時希望它會是一個處處藏著驚喜的遊戲，我們希望即使你精心的計劃泡湯或者你控制的角色遭遇到了不幸，你也可以從遊戲中得到樂趣。

## 製作人員

遊戲設計：Adam Kwapiński

遊戲開發：Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski, Rebel team

遊戲測試：Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec,

Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Paweł Czochra  
規則書：Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

插圖：Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos

平面設計：Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz  
3D模型：Jędrzej Chomicz, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

藝術指導：Marcin Świerkot

鳴謝：Christi Kropf, Shaun Melville, Frank Calcagno, Kevin Alford, Kris Ardianto, Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Dustin Crenshaw, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marco Corbella, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joeri Penasse, John Navarrete, Nikola Vlahović, Michael French.

特別感謝Ken Cunningham和Jordan Luminais,  
特別感謝所有眾籌的支持者，他們使得這款遊戲得以面世。

感謝在遊戲製作期間參與測試的所有人。

還要感謝在ArBar和Tabletop模擬器參加我們盲測的所有人  
測試玩家：Michał Misztal, Paweł Panek, Kacper Ziatkowski, Piotr Fraj, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Oriana Młynarska, Anna Sadurska-Czochra, Paweł Kieroń, Maks Kieroń, Michał Łysiak, Kacper Miendrek, Robert Neć, Michał Sieńko, Barbara Sanecka-Sieńko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Żuchowski, Marta Batorczak-Żuchowska, Iga W. Grygiel, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Poreba, Jakub Kurek, Paweł Kumatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikołajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapiński, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Gień, Joanna Gień, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Hapka, Jakub Mróz, Kamil Kołodziej, Cezary Sidor, Piotr Katnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedliński, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Ingielewicz, Krzysztof Szafranski, Andrzej Olejarczyk, Piotr Widerski, Mateusz Żbikowski, Małgorzata Boryczka

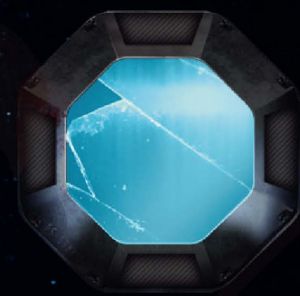
英語翻譯：Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski

英語校對：Hervé Daubet, Dan Morley

中文翻譯：徐子航, Mikan

中文校對：Mikan, 魏晉

以及所有眾籌支持者們伸出的寶貴援手。



## 作者的話

五年了。自從我在2013年冬天設計出《復仇女神號》的遊戲原型，至今已經過去五年了。你現在拿到的遊戲和我的第一版設計有了天翻地覆的變化。隨後的幾年裡，這個項目定期進行改進——有時候會徹底回爐，以便能在之後重塑整個遊戲。這其中只有遊戲的核心概念是始終不變的：盡可能的還原幽閉恐懼的感覺，再造恐怖科幻經典。

儘管遊戲盒上只有我的名字，但在方方面面為這個遊戲問世做出過貢獻的人需要好幾頁才能寫得下——我原出版社的團隊，接手這個項目的Rebel出版社的同事們，完成遊戲開發並進行眾籌的Awaken Realms的團隊。

我還想私人感謝Marcin Świerkot，這與他在Awaken Realms的職位無關，因為他不僅是出版人，還在Kickstarter眾籌時展現了傑出技巧。對我而言，《復仇女神號》的大獲成功應該歸功於Marcin，同時我還想感謝他持續的提出意見並說服我接受了很多新觀念（相信我，對我而言這並不容易）。

《復仇女神號》還有數量龐大的測試者。一開始我只是和一些親近的朋友一起玩過這個遊戲，然而隨著遊戲的每次迭代，參與人數與日俱增，直到達到一個空前的數量——尤其是當遊戲被上傳到Tabletop模擬器上以後（感謝Ken Cunningham, Steven Becker, David Werner, Stefano Trivelato, Adam Grinder和Luca Cornaggia的努力）我沒有機會與眾多測試者中的每一位見面，但我希望他們知道正是他們給的建議幫助我不斷改善這個計劃，同時使我在漫長的五年開發過程中始終保持熱情。

我還要特別感謝在《復仇女神號》項目中遇到的Michał Oracz，他令人驚歎地參與了遊戲設計的方方面面，我很幸運能夠遇到這樣一個有經驗又能力出眾的人。

回頭看，我要感謝Iga，她可能是唯一一個還記得項目最初開始時候樣子的人了，她也是五年前在一個冬夜激發我創作這個遊戲的靈感的人。

最後我要感謝每一個在Kickstarter支持這個遊戲的人，感謝你們信任我和Awaken Realms。我希望《復仇女神號》能在桌面上給你們帶來驚險而難忘的遊戲體驗。我也希望——一次半次——你們能夠安全地完成旅程回到地球。

# 復仇女神號——遊戲介紹

**姑且**迎登船！設計這一段故事是為了讓你能熟悉標準的遊戲流程，並對《復仇女神號》的規則要點進行介紹。為了方便區分，遊戲中的概念、物品、角色和版圖位置都會用**加粗**表示。我們希望這段故事能讓規則更容易理解，讀起來也更有興趣。

我們更希望在幾局《復仇女神號》之後，你能寫出自己的故事！

**就像之前無數次一樣**，我在飛船中部**休眠室**冰冷的霧氣中醒來。超光速旅行和休眠照例讓我們出現了暫時的失憶。我們知道自己的名字，還保留著基本的記憶，但是我們已經記不清我們在哪裡，要去幹什麼了。飛船的陳設看起來有些陌生。我們知道在船尾附近有三個**引擎**，而在船頭附近有**艦橋**。稍微適應了一下，我們想起了兩個**逃生艙**的位置，逃生艙是用來應對極度惡劣的事態的。剩下的就想不起來了。但這一次，失憶並不是我們唯一的麻煩——我們的一個同伴躺在他的艙室裡，胸口開了個大洞。所有的應急燈都在不停閃爍。

作為**船長**，我知道我們需要避免恐慌，遵循制度，檢查飛船，確認引擎是否正常運作，我們需要**至少2個引擎**才能繼續我們的旅程。我們還需要**確認坐標**，從而確保飛船始終朝著地球航行。

我們看過的恐怖電影足夠多，知道這時候我們該找一些**武器**。幸運的是我們的櫃子就在這裡，裡面有一些基本的裝備和**物品**，我們需要這些工具來完成我們的既定工作(雖然並不是所有東西都有用)。在我的六響槍和其他個人物品中，我還找到了一封信，上面有老闆給我的特殊任務。不久前，我們船上的**機械師**挖出了公司的一些醜聞，並聲稱當他回到地球後就會出來作證。公司顯然不希望他回到地球。不惜任何代價。

我知道我的船員裡不少人都有自己的秘密目標，也有被指派的公司目標。我無法信賴他們。我們分成了兩組——我和**駕駛員**去查看艦橋，**機械師**和**科學家**去船尾的引擎室查看。

**我一直向前**，小心地穿過通道。當我進入下一個房間時，我聽到船頭傳來了奇怪的噪聲。然後，**艙門**在我身後砰地一聲關上了。系統故障！小組行動到此為止了...

**我環顧四周**——我正在船員艙室附近。我決定展開搜尋，想看看這裡有沒有什麼有用的物品，然後我找到了**滅火器**和**醫療箱**。我立刻找回了一點安全感。這裡已經什麼都沒有了，於是我決定往前走。此時情況變得越來越糟了。首先，我踩進了一些綠色的**粘液**裡，粘液裹住了我的腿，怎麼也甩不掉。然後，我又聽到了那個噪聲。

**突然**，一隻巨大的**幼蟲**從黑暗中撲向我。看著它的尖牙利爪，我非常確定如果我不趕快採取行動，我就要遭殃了。所以我不斷向它開槍射擊直到它不再動彈，這幾乎花光了我的彈藥。

此時，我知道瘋狂的事情發生了。我必須決定我是繼續完成公司指派的目標，還是去完成我的**個人目標**。我意識到這時候幹掉一名同伴可不是什麼好時機——人類的未來可能就在**我手中**！我決定先不管機械師，而是用飛船的**通訊室**向地球發送警告信號。然後我還要在**研究室**內檢驗一下這個生命體，盡可能獲得更多的資訊，然後離開這艘該死的飛船。

**我休息了片刻，放鬆了一下神經**，正在此時我又聽到那些毛骨悚然的噪聲。不過這一次我什麼也沒遇到。我移動到下一個房間，進入了**發電室**，並在這裡再次遇到了**駕駛員**。只有在這裡我們才能激活飛船的自毀序列。考慮到我之前的遭遇，這個主意聽起來還行...不幸的是，這個房間已經**受損**，我們首先要進行維修。我們認為**機械師**是最適合完成這項任務的。

我和**駕駛員**聊了聊，從而確認了我最擔心的情況——這船上不止一隻幼蟲。在她來這裡的路上，她撞見了一隻**成蟲**，成蟲試圖攻擊她。幸運的是，她只是受了**輕微創傷**，但我暗暗擔心她有沒有被**感染**。同時，由於**入侵者**潛伏在我們來的路上，我們沒辦法再回到**休眠室**了。

接下來的幾分鐘，我們小心地穿過一個個房間，並盡力尋找可用的工具——我用找到的**化學品**和**工具箱**製作了一個臨時的**火焰噴射器**。我們每走一步都聽到越來越多的噪聲向我們逼近。

我們查看的很多房間都已經受損，有一個已經充滿**火焰**。情況不容樂觀。我知道如果壓力持續上升，飛船最終會**爆炸**。想到這裡，我決定花一些時間修復**艙門控制系統**來可以開啟兩個**逃生艙**——這樣我們就多了點希望能夠逃出這個鬼地方。

**此時，我們開始分頭行動**。**駕駛員**前往艦橋，而我去發送信號。我用我自己的帳號登錄了通訊系統並開始傳輸信號，就在此時一次爆炸把我炸到了對面的牆上。即便被炸得暈頭轉向，我也明白這一定是有人想要殺了我。顯然我馬上就知道了**罪魁禍首**——幾秒鐘後，**機械師**衝進了房間，油乎乎的臟手裡還有一顆點燃的**燃燒彈**。

他不能直接對我射擊或傷害我——為了防止暴力和叛亂，所有船員腦中都有**反進攻植入物**。然而，非直接武器是一種繞過植入物的方法。不過有一件事情他不知道。作為船長，我可以使用**植入物**強迫他執行一個任務。

我指派**機械師**去探索一個相鄰房間。很快我就聽到了我所期待的聲音。一個**入侵者**從檢修通道跳出來，撲向那個可憐的傻瓜。為了確保他們都無法活著出來，我向那條通道里扔了一個**手榴彈**。

我檢查了一下自己的**創傷**情況——我的腿受了重傷。我**包扎**了一下，開始繼續移動，但我知道這只是個臨時措施，將來有機會時我會第一時間治愈這個傷害。

**儘管疼痛難忍**，我還是努力抵達了艦橋，並在途中摧毀了一扇**鎖艙門**。我找到了**駕駛員**，並告訴她我被**機械師**襲擊了。她非常忙碌，完全沒空關心我的情況。她剛剛設置完前往地球的**躍遷坐標**。我們不知道引擎是不是還正常工作，能否支持這次躍遷，不過她願意冒這個險。我們沒有足夠的時間回到**休眠室**了。躍遷之前只剩下幾分鐘了，如果不進入**休眠艙**，所有人都會在極速加速下化為塵埃。

我讓她先走，我則準備繞到研究室去看看能否完成我的**個人目標**。但事情總感覺有些不對...是她的行為還是說話的方式？我說不上來，但是作為船長，我深知不要忽視自己的直覺。

**幸運的是**，我擁有一個**登錄密鑰**，能夠獲取一個船員賬戶的完整權限——我選擇查看**駕駛員**的通訊記錄。我被自己的發現驚呆了。她試圖把飛船開往**火星**上的某個秘密基地，這個基地屬於一個我從未聽說過的組織，他們計劃將**入侵者**用在某些未知的**邪惡計劃**之中。

**接下來的一切完全是噩夢**。我受傷了，被**異形生物**包圍著，孤立無援，我只能用盡一切手段來求生。當一個**成蟲**出現在我面前時，我耗盡了**火焰噴射器**的所有燃料，也沒能將其擊敗。它淌著口水的尖牙刺進了我的肩膀。我拿出手槍，用最後一發子彈轟飛了它的頭。

當**科學家**發現我時，我因**流血**過多已幾乎失去了意識。他過來之前在研究室分析了一個**入侵者殘骸**，並發現了它們的一個**弱點**。原來我們的目標是一致的！

他幫我站了起來，我們決定一起前進。不幸的是，他沒有走遠。他被一隻巨大的**飼蟲**抓住了，我不得不丟下了他。這是一個艱難的決定，但總得有人把這一切告訴地球上的人們！

**最終**，我抵達了**逃生區**——但前方道路被封鎖了。“她”就站在那裡，等著我。一個恐怖的野獸，異形中的巨無霸。蟲后！我手邊只剩一件東西了：我從最初就一直帶著的**滅火器**。我絕望地對著她開始噴射滅火器。

萬萬沒想到，居然奏效了！她撤退了，給了我足夠的時間進入了**逃生艙**，並迅速發射。

我逃出來了。我倖存了。

或者只是我覺得我逃脫了...我可以感到有東西在我體內活動。我不知道我還剩下多少時間。我留下了這份記錄，期望有人能發現這個廢棄的**逃生艙**。

摧毀我的屍體。不要檢驗這些生物。任何情況下都不要嘗試利用它們。

如果你希望人類能倖存——離開它們，永遠不要回來。



# 遊戲設置： 步驟1-13， 版圖設置

1] 將遊戲版圖放置在桌面上。使用圖中所示的基礎遊戲一面。



注意：版圖的基礎遊戲一面的左上角有紅色箭頭標註。

2] 洗勻所有房間板塊“2”，不要看正面，在版圖標示“2”的每個房間欄位上隨機放置一塊房間板塊“2”（正面朝下）。

將剩餘的房間板塊“2”放回遊戲盒中。

注意：由於板塊數量比版圖上的欄位數量多，每局遊戲中你不會使用全部的房間板塊“2”。玩家無法確切知道哪些房間會出現在飛船上。

注意：將遊戲配件放回遊戲盒中時，不要查看配件的內容。

3] 然後，用同樣的方法將所有的房間板塊“1”放在版圖上標示“1”的房間欄位中。

4] 洗勻探索標記（不要看正面），隨機在每個房間板塊上正面朝下放置一個標記。

將剩餘的探索標記放回遊戲盒中。

5] 將一張隨機坐標卡牌（正面朝下）放在駕駛艙旁邊的區格上。

將剩餘的坐標卡牌放回遊戲盒中。

6] 將1個狀態標誌放在目的地軸的“B”區格內。這個標誌視為目的地標誌。

7] 隨機抽取對應數量的逃生艙標記：

—1-2位玩家：2個逃生艙。

—3-4位玩家：3個逃生艙。

—5位玩家：4個逃生艙。

將數字最小的逃生艙放在“A”區域，然後將下一個（按數字從小到大的順序）逃生艙放在“B”區域。交替將剩餘的逃生艙放在“A”和“B”區域。

放置逃生艙時，將“關閉”面朝上。

將剩餘的逃生艙放回遊戲盒中。

8] 將標有數字“1”的引擎標記（1個運作，1個受損）正面朝下洗勻。將它們放在版圖上對應的引擎“1”欄位上，正面朝下逐個疊放。最頂上的引擎標記顯示了引擎的真實狀態。

重複上述操作，放置引擎標記“2”和“3”。

重要：請確保玩家沒有看到標記的正面，不要讓他們知道引擎是否仍在運作。

9] 將入侵者版圖放在遊戲版圖旁邊，並在對應的欄位上放置：

—5個蟲卵標記

—3張隨機的弱點卡牌牌正面朝下放置。

這些弱點卡牌保持正面朝下，直到被發現。將剩餘的所有弱點卡牌放回遊戲盒，不要查看卡面內容。

10] 將下列入侵者標記放進入侵者布袋中：1個空白，4個幼蟲，1個爬蟲，1個蟲后，3個成蟲。

然後，每有一位玩家參與遊戲則在布袋中額外放置1個成蟲標記。

剩餘的入侵者標記放在版圖旁邊——遊戲過程中會使用。

將入侵者殘骸標記也放在版圖旁邊——它們用來表示之後在遊戲中被殺死的入侵者。

11] 將下列卡牌正面朝下洗勻放置在版圖旁邊：3疊物品牌庫（按顏色分類），事件牌庫，入侵者攻擊牌庫，污染牌庫和嚴重創傷牌庫。

將製成物品卡牌放在3疊物品牌庫旁邊。

將掃描器放在污染牌庫旁邊。

將所有入侵者玩家行動卡牌和所有單人/合作目標卡牌放回遊戲盒中——這兩種卡牌只會在進階遊戲模式中使用，請參閱第27頁的“遊戲模式”章節內容。

12] 將其他標誌、標記和骰子放在版圖旁邊：

—火焰標誌

—故障標誌

—噪聲標誌

—彈藥/傷害標誌

—狀態標誌（用作輕微創傷/粘液/信號/自毀/時間/目的地標誌）

—艙門標記

—紅色角色屍體標記

—2個戰鬥骰

—2個噪聲骰

—起始玩家標記

13] 將1個狀態標誌放在時間軸的綠色區格中。這個標誌被視為時間標誌。

現在版圖設置完成了！現在我們可以進入船員設置了，請看第8頁的詳細介紹。

## 入侵者符號：



幼蟲



爬蟲



成蟲



飼蟲



蟲后

<<<遊戲設置>>>

12

11

10 NEMESIS

9 入侵者版圖

3

1

2

3

4

5

6

7

8

13

20

6 5 4 3 2 1

14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

7

# 遊戲設置： 步驟14-20， 船員設置

**14]** 將與玩家人數相同數量的**幫助卡牌**隨機發給每一位玩家。這些卡牌決定了選擇角色的順序(步驟17)。如果3位玩家進行遊戲，使用卡牌1-3，如果4位玩家，使用卡牌1-4，以此類推。

幫助卡牌和儲備上的數字是玩家序號——這不僅是選擇角色的重要依據，還會影響一些目標。

將剩餘的幫助卡牌放回遊戲盒中。

關於“目標”——詳見第12頁。

**15]** 每位玩家拿取1個與幫助卡牌數字相同的**儲備牌架**。在遊戲過程中牌架可以保證你的物品卡牌是秘密的。

這是你的儲備，你可以在這裡放置你所有非沉重的物品，你能知道自己有什麼物品，而其他玩家只能猜測。

**16]** 將兩個**目標牌庫(個人和公司)**中標示玩家人數高於本局玩家總人數的卡牌移除。

將這兩個牌庫分別洗勻，每位玩家隨機各發1張公司目標卡牌和1張個人目標卡牌。每位玩家都應該保證自己的目標卡牌不被其他玩家看到!

將剩餘的目標卡牌放回遊戲盒中。

當第一次入侵者進場，你必須棄掉2個目標中的1個，然後努力完成另一個目標。

關於“第一次遭遇”——詳見第12頁。

提示：我們有充分的理由讓玩家在選擇角色前先獲知自己的目標。你可以根據自己的目標來選擇最適合完成這個目標的角色。

**17]** 洗勻所有的**角色選定卡牌**。玩家按下述順序選擇自己的角色：1號玩家隨機抽兩張角色選定卡牌，展示它們並選擇其中1張，然後將另一張洗回角色選定牌庫。然後，2號玩家用同樣的方法選擇角色，然後3號玩家，以此類推。

玩家只能控制自己在角色選定階段選擇的角色。

全部玩家選定角色後，將剩餘的角色選定卡牌放回遊戲盒中，本局遊戲中不再使用。

**18]** 每位玩家獲取下述配件：

A) 所選角色對應的**角色版圖**

B) 角色對應的**模型**，將其放在休眠室內。

將你的角色放在一個彩色塑膠圈中。

C) 正面朝下混洗角色對應的**行動牌庫**，放在角色版圖的左側。

D) 角色對應的**起始物品卡牌(武器)**，並將其放在角色版圖雙手欄位的其中一個上。然後，根據武器卡牌上所標示的彈藥容量，將對應數量的**彈藥標記**放在該武器卡牌上。

E) 角色對應的**2張任務物品**，將它們橫置面朝上，放置在角色版圖附近。這些物品遊戲開始時無法使用，但玩家在遊戲過程中可以通過執行小任務來解鎖它們。

將剩餘的角色版圖放回遊戲盒中。它們在本局遊戲中不使用。

F) 預留這個位置以供行動卡牌棄牌堆放置——你使用過的行動卡牌(以及污染卡牌)將放在這裡。

**19]** 1號玩家獲得**起始玩家標記**。

**20]** 將**藍色角色屍體標記**放置在休眠室。它用來標示那個不幸躺在血泊中的傢伙。

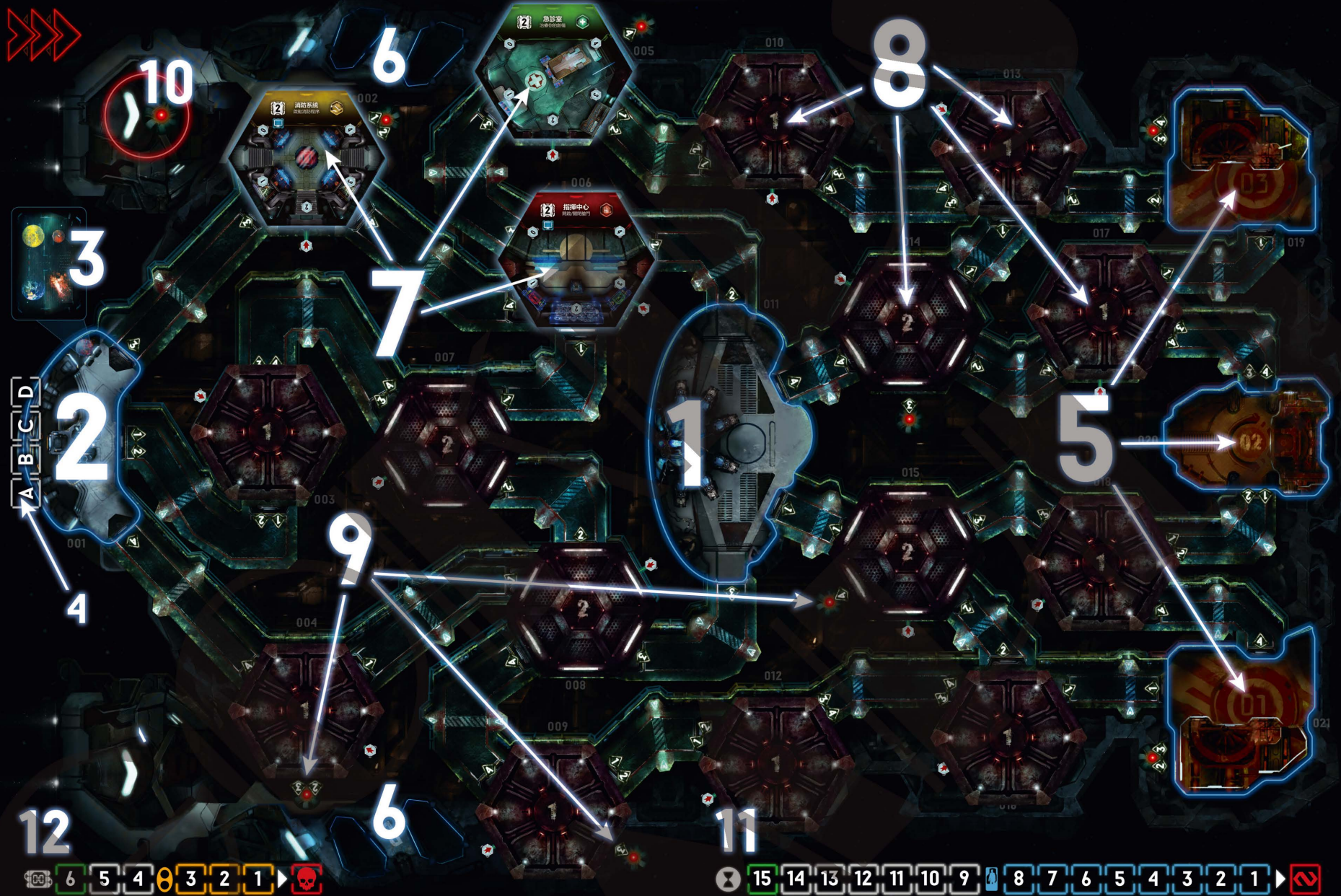
遊戲過程中，這個標記視為**角色屍體物體**。



The image displays various game components arranged on a dark green background with glowing circuit patterns. The components are labeled with step numbers:

- 14:** A card titled "你是玩家" (You are the player) with a large number 1 and a list of instructions.
- 15:** A card titled "行動" (Action) with a large letter C.
- 16:** Two cards titled "目標" (Objective) with a large number 16.
- 17:** A card titled "角色抽選" (Character Selection) with a large number 17 and an illustration of a character.
- 18:** A large central card titled "船長" (Captain) showing a character's stats, actions, and equipment. It includes sub-sections for "基礎行動" (Basic Actions), "製作" (Crafting), and "武器" (Weapons).
- 19:** A small circular card with a character illustration and a large number 19.
- 20:** A small circular card with a character illustration and a large number 20.

<<<版圖介紹>>>



**棄牌堆**

請在下列牌堆旁邊留出棄牌堆的位置：物品卡牌、事件卡牌、入侵者攻擊卡牌和嚴重創傷卡牌。

注意：行動卡牌使用特殊的棄牌堆位置，標註在每張角色版圖旁邊。污染卡牌加入到玩家的行動卡牌棄牌堆中。

上述卡牌使用後均正面朝上棄掉。

所有的標誌棄掉時都放回對應的供應堆中。

**版圖介紹**

- 1—休眠室(特殊房間)
- 2—駕駛艙(特殊房間)
- 3—坐標卡牌區格
- 4—目的地軸
- 5—引擎01, 引擎02, 引擎03(特殊房間)  
重要：移動時，特殊房間視為已探索房間。
- 6—逃生艙區格
- 7—已探索房間示例
- 8—未探索房間示例
- 9—檢修通道入口示例
- 10—檢修通道區格
- 11—時間軸
- 12—自毀軸
- 13—物品計數符號示例
- 14—通道示例
- 15—通道編號示例
- 16—房間編號示例

# 遊戲流程

**本** 遊戲進行連續多輪，當觸發任何遊戲結束條件時遊戲結束。

關於「玩家目標和遊戲結束」——詳見第11頁。

## 一輪流程

每一輪分為兩個連續的階段：

- I: 玩家階段
- II: 事件階段。

## I: 玩家階段

按下列步驟結算：

### 1: 抽取行動卡牌

每次玩家階段開始時，所有玩家從自己的行動牌庫中抽取卡牌，直至手牌達到5張。

如果遊戲中(任何時間)你需要抽取卡牌進入手牌而你的行動牌堆已經沒有牌了，混洗你的棄牌堆中的所有卡牌——這些卡牌組成新的行動牌堆。然後，抽取所需數量的卡牌。

### 2: 起始玩家標記

所有玩家抽取卡牌完畢後，擁有起始玩家標記的玩家將標記傳遞給左手邊的玩家。

注意：遊戲的第一輪不傳遞起始玩家標記。

每當需要玩家按順位結算時，從擁有起始玩家標記的玩家開始順時針依次結算。

### 3: 玩家回合

從起始玩家開始，按順時針順序每位玩家進行1個回合，回合中執行2個行動。

如果某位玩家沒有行動可以執行，或者選擇在自己回合不執行任何行動，則他必須跳過。

如果某位玩家只執行1個行動，而遊戲要求執行2個行動，則其執行完第一個行動後必須跳過回合。

任何選擇跳過回合的玩家在本階段中不能再執行任何行動。

當玩家選擇跳過回合時，可以將任意多張手牌棄入棄牌堆中。

當你選擇跳過回合，將你的幫助卡牌翻至“跳過”面作為提示。

注意：如果角色結束回合時所在的房間內有火焰標誌，則受到1輕微創傷——參見第17頁，“火焰標誌”。

可以執行的行動在後面有詳細說明——見第12頁。

### 4: 玩家回合繼續

每位玩家都已在步驟3執行自己的2個行動(或者跳過自己的回合)之後，開始後續回合。繼續重複步驟3，直到所有玩家都選擇跳過回合。

只有當所有玩家都選擇跳過之後，遊戲才能進入事件階段。

## II: 事件階段

按下列步驟結算：

### 5: 時間軸

將時間軸上的時間標誌向右移動一格。

如果自毀序列已經啟動，則也將自毀軸上的標誌向右移動一格。

### 6: 入侵者攻擊

所在房間有角色的每個入侵者執行一次攻擊。

關於“入侵者攻擊”——詳見第18頁“戰鬥”。

### 7: 火焰傷害

入侵者所在的房間如果有火焰標誌，則受到1點傷害。

關於“入侵者傷害”——詳見18-20頁“戰鬥”。

關於“火焰”——詳見第17頁。

### 8: 結算事件卡牌

抽取並結算1張事件卡牌：

● **入侵者移動**——事件卡牌上標有的**入侵者符號**所對應的入侵者(所在房間內沒有角色)通過該事件卡牌所示數字的走廊移動到相鄰房間。

關於“通道和房間”——詳見第14頁。

### 事件卡牌示例



1, 2) **入侵者符號和方向數字**——只有與該卡牌上所示符號一致的入侵者(且不處於戰鬥狀態)才會沿方向數字所示的走廊進行移動。

本例中，在入侵者移動步驟中，所有成蟲、飼蟲和蟲后會沿著數字1的走廊移動。

3) **事件效果**——當入侵者移動執行完畢後，觸發該效果。

本例中，檢查發電室內是否有故障標誌以確認是否會觸發效果。然後，將該事件移出遊戲(放回遊戲盒中)然後重洗事件牌庫和棄牌堆。

如果數字表示的是檢修通道，則將相應入侵者模型從版圖上移除，並將其對應的入侵者標記放進入侵者布袋中。

關於“檢修通道”——詳見第16頁。

● **事件效果**——**入侵者移動**步驟結束後，結算事件卡牌上所寫的效果。

事件卡牌結算完畢後，將它放入事件卡牌棄牌堆(除非卡牌的文本內另有要求)。如果事件牌庫沒有卡牌了(這儘管幾乎不會發生)，將棄牌堆的事件卡牌混洗——構成新的事件牌庫。

### 9: 入侵者布袋增殖

從布袋中抽取1個入侵者標記。

根據抽取的標記來結算效果：

● **幼蟲**——從入侵者布袋中移除該標記，在入侵者布袋中加入1個成蟲標記。

● **爬蟲**——從入侵者布袋中移除該標記，在入侵者布袋中加入1個飼蟲標記。

● **成蟲**——所有玩家按順位進行噪聲擲骰。如果玩家所控制的角色正在與入侵者戰鬥，則該玩家不執行噪聲擲骰。將這個成蟲標記放回入侵者布袋中。

關於“噪聲擲骰”——詳見第15頁。

● **飼蟲**——所有玩家按順位進行噪聲擲骰。如果玩家所控制的角色正在與入侵者戰鬥，則該玩家不執行噪聲擲骰。將這個飼蟲標記放回入侵者布袋中。

● **蟲后**——如果有任何角色處於巢穴房間，將蟲后的模型放到該房間並結算一次遭遇。

關於“遭遇”——詳見第18頁。

如果巢穴中沒有任何角色(或者巢穴位置還未發現)，在入侵者版圖上放置1個額外的蟲卵標記。將蟲后標記放回入侵者布袋中。

● **空白**——將1個成蟲標記放入入侵者布袋中。如果已經沒有可用的成蟲標記，則無事發生。將空白標記放回入侵者布袋中。

### 10: 本輪結束

開始新的一輪。

當入侵者布袋增殖步驟完整地結算完畢後，一輪遊戲結束。這意味著所有的遭遇、突襲攻擊等已經全部結算完畢。然後，開始新的一輪遊戲，從玩家階段開始，所有玩家抽取各自的行動卡牌。

# 玩家目標和遊戲結束

## 玩家目標

《復仇女神號》可能出現多人獲勝的情況，但它不是合作遊戲——玩家可以(某種程度上應該)進行合作，但每個人都有自己的目標需要達成。你是否獲勝與其他玩家是否達成目標無關。

玩家獲勝必須滿足以下2個條件：

1) 完成自己的目標，在玩家選擇的目標卡上有詳細描述。

2) 倖存——達成以下2項條件之一：當飛船航行並向地球躍遷時，讓自己的角色在休眠室內進入休眠；或使用逃生艙逃離飛船。

**重要：**有些目標卡會要求角色改變飛船的目的地——比如，要求飛船必須定向到火星，而不是返回地球。

關於“休眠室”——詳見第26頁“房間指示卡”。

關於“逃生艙”——詳見第26頁“房間指示卡”。

關於“坐標”——詳見第26頁“房間指示卡”中的“駕駛艙”。

## 遊戲結束

當滿足下述條件之一時遊戲結束：



● 時間標誌到達時間軸最後一個紅色區格——飛船立刻進行超空間躍遷。版圖上所有未進入休眠的角色由於超重力而死亡。

**重要：**超空間躍遷造成的突然死亡對入侵者無效，所以如果你的目標是殺死蟲后、飼蟲或摧毀巢穴，則你的目標失敗。



● 自毀標誌到達自毀軸的最後一個紅色區格(有“骷髏”圖標)，或者你被要求放置第9個火焰標誌或第9個故障標誌——飛船爆炸/解體，版圖上所有角色(無論清醒還是休眠)死亡。

其他所有在飛船上的生物也都死亡，包括入侵者和巢穴(這對某些目標也許至關重要)。

關於“自毀”——詳見第24頁“房間指示卡”中的“發電室”。

● 飛船上最後一個活著且未休眠的角色死亡、休眠或使用逃生艙——這意味著飛船上已無事可做。

如果自毀序列已經啟動，則將自毀標誌移動到自毀軸最後一個紅色區格內。如果未啟動，則將時間標誌移動到時間軸最後一個紅色區格內。在這兩種情況下，均按照上述步驟結算這些標誌的效果。

如果上述某一條件觸發且至少有1名角色倖存(在休眠室內休眠或使用逃生艙逃離)，則結算檢查勝利步驟。

## 檢查勝利



### 1) 檢查引擎：

如果飛船此時倖存，則檢查引擎。翻開三個引擎的最頂上的引擎標誌。

如果最頂上的引擎標誌中有2或3個引擎標誌為受損狀態，則飛船爆炸，所有休眠角色死亡。

版圖上的其他生物也都死亡，包括所有的入侵者(這對某些目標也許至關重要)。

**注意：**引擎房間內的故障標誌只是表示該房間的行動無法執行。

如果引擎為運作狀態，則其視為未受損，無視上述的故障標誌。

關於“引擎”——詳見第26頁“房間指示卡”。



### 2) 檢查坐標：

如果飛船此刻倖存，翻開坐標卡牌並檢查目的地標誌所在區格。

如果飛船沒有駛向地球，則休眠室內的所有休眠角色死亡。

**檢疫隔離目標**是該規則唯一的例外，該目標要求飛船改為另一躍遷目的地(火星)。如果持有該目標的角色在休眠室內休眠且飛船目的地是火星，則該角色不會死亡。

**重要：**由於目的地不是地球而造成的突然死亡對入侵者無效！

**注意：**在這種情況下，角色死亡但飛船不會被摧毀。

關於“坐標”——詳見第26頁“房間指示卡”的“駕駛艙”。



### 3) 檢查污染：

所有存活的角色(在休眠室內休眠或通過逃生艙逃離)檢查各自的污染卡牌。

A) 玩家用掃描器來檢查自己的行動牌庫、棄牌堆和手牌中所有的污染卡牌。

B) 如果其中至少有1張“感染”卡牌——或者自己的玩家版圖上有幼蟲——則玩家將其所有的卡牌(行動卡牌和污染卡牌)洗勻，並抽取最上方的4張卡牌。如果其中至少有1張污染卡牌(不管是否為感染)，則該角色死亡。如果沒有抽到污染卡牌，則角色倖存。

如果角色版圖上有幼蟲，則玩家跳過步驟A直接結算步驟B。

關於“掃描污染卡牌”——詳見第20頁。



### 4) 檢查目標：

角色此時仍倖存的每位玩家，必須檢查他們是否達成了自己選擇的目標。玩家翻開自己的目標卡，由其他玩家檢查其目標是否完全達成。

## 在其他玩家之前結束遊戲

如果有角色使用了逃生艙、休眠或死亡，他們不能再參與遊戲，只能旁觀後續進程。遊戲結束時，倖存的角色檢查是否完成所有目標，然後判斷自己是否獲勝。

第一個死亡的角色可以選擇作為入侵者繼續進行遊戲——詳見第27頁，“遊戲模式”——“作為入侵者進行遊戲”。

## 遊戲關鍵點

遊戲中，有四個遊戲關鍵點與遊戲輪次無關，僅在特定條件下觸發：

- 第一次遭遇入侵者。
- 第一名角色死亡。
- 休眠室開啟。
- 自毀序列無法中止。

### 第一次遭遇

當第一次有船員遭遇入侵者時，每個人需要作出一項選擇——是繼續執行公司的指令還是完成自己的個人目標。

當第一個入侵者模型(不論哪種)放置到版圖上時，場上形勢發生了巨變。每位玩家立刻選擇2張目標卡牌中的1張。移除未被選擇的卡牌，並正面朝下移出遊戲(不向其他玩家展示)。然後，觸發本進程的遭遇結算完畢後，遊戲如常繼續。

從現在開始每位玩家僅有1張目標卡牌，然後必須為這個目標而前進(此目標仍然必須對其他玩家保密)。

注意：不能查看其他玩家移除的目標卡牌！

注意：蟲卵不視作入侵者。

關於“遭遇”——詳見第18頁“遭遇和戰鬥”。



### 第一個死亡的角色

第一次(任一玩家的)角色死亡時，飛船的人工智能立刻啟動應急程序：

所有逃生艙被自動開啟(將它們的標記翻到開啟面)。

在後續遊戲過程中，它們可以被正常關閉(或開啟)(比如使用減壓艙門控制系統房間的行動)。

關於“逃生艙”和“減壓艙門控制系統房間”——詳見第25、26頁“房間指示卡”。

此外，第一個死亡的角色可以作為入侵者繼續進行遊戲——詳見第27頁。

### 休眠艙



當時間標誌到達藍色區格時，休眠艙開啟。在此之前，角色不能進入此處。

### 自毀序列



當自毀軸上標誌到達黃色區格時，所有逃生艙自動開啟，所有角色無法再中斷自毀序列。

## 目標

由於完成絕大部分的目標需要對本遊戲有一定的了解(例如房間行動，摧毀飛船的規則，逃生艙的操作等)，你會在下面看到很多提示，方便初學者在本手冊對應的章節中查找規則。

重要！不管你選擇什麼目標，你的角色必須在遊戲中倖存！也就是說，你要麼進入逃生艙並發射，要麼進入休眠。

### 玩家X的角色無法倖存

這個是指特定玩家的角色在遊戲結束時未能倖存。你不必使用行動去殺死他們——要求僅是他們必須死亡。你可以將這位角色關在有火焰或者入侵者的房間內。也許你可以尋求其他玩家的幫助？

你也可以通過使用逃生艙逃離，將剩餘船員留在滿是火焰、故障、受損引擎的版圖上，也許飛船啟動了自毀程序，或者駛向了錯誤的坐標，你可以期待飛船爆炸或是所有人都死掉。

關於“休眠室”——詳見第26頁“房間指示卡”。

關於“逃生艙”——詳見第26頁“房間指示卡”。

關於“火焰標誌”——詳見第17頁。

關於“故障標誌”——詳見第17頁。

關於“引擎”——詳見第26頁“房間指示卡”。

關於“自毀”——詳見第24頁“房間指示卡”中的“發電室”。

### 你的角色是唯一的倖存者

只有你的角色在遊戲中倖存。

### 發送信號

發送信號是指你必須找到通訊室並執行其房間行動。版圖上通常有通訊室——查找背面標有“1”的房間。

關於“通訊室”——詳見第24頁“房間指示卡”。

### 飛船必須抵達地球/火星

如果駕駛艙設置的坐標是正確的，且3個引擎中至少有2個還在工作(運作狀態)，則飛船會抵達目的地。

關於“坐標”和“駕駛艙”——詳見第26頁“房間指示卡”。

關於“受損引擎”——詳見第11頁“遊戲結束”。

關於“引擎”——詳見第26頁“房間指示卡”。

### 發現弱點

將物體帶到研究室，並在此執行研究室的房間行動可以發現弱點。不論該研究是誰執行，只需要遊戲結束時已發現這個弱點即可。

入侵者蟲卵可以在巢穴中找到。版圖上通常有巢穴——查找背面標有“1”的房間。

版圖上通常有研究室——查找背面標有“1”的房間。

關於“入侵者弱點卡牌”——詳見第21頁。

關於“物體”——詳見第22頁。

關於“研究室”——詳見第24頁“房間指示卡”。

關於“巢穴”——詳見第25頁“房間指示卡”。

### 摧毀巢穴

如果巢穴內沒有任何入侵者蟲卵，則視為巢穴被摧毀。請查看房間指示卡上的巢穴描述來了解如何摧毀蟲卵。

版圖上通常有巢穴——查找背面標有“1”的房間。

關於“巢穴”——詳見第25頁“房間指示卡”。

# 行動

在自己的回合中，玩家可以執行各種行動。遊戲中共有四類行動：

- 基礎行動
- 行動卡牌的行動
- 物品卡牌的行動
- 房間板塊的行動

關於“玩家階段”——詳見第10頁。



行動圖標

### 行動費用

每個行動都會有一個行動圖標。圖標內的數字表示了執行該行動的費用。為了支付費用，玩家必須棄掉手牌中張數等同於費用數量的行動卡牌。棄掉的卡牌正面朝上放在棄牌堆中。

重要：儘管污染卡牌也在行動牌庫中，但它們不算作行動卡牌。支付行動費用時，你不能從手牌中棄掉污染卡牌。污染卡牌表示你控制的角色逐漸精力盡——甚至更糟。

關於“污染卡牌”——詳見第20頁。



### 戰鬥符號

某些行動卡牌上註明了使用該卡牌的時機：



— 僅限戰鬥中 — 角色只能在戰鬥中執行該行動。

角色所在房間內有入侵者，視作該角色在戰鬥中。蟲卵不視作入侵者。



— 僅限戰鬥外 — 角色只能在未處於戰鬥中時執行該行動。

如果行動上沒有標註上述符號，則該行動在戰鬥中和戰鬥外均可執行。

關於“戰鬥”——詳見第18頁。

## 基礎行動

每位角色有相同的一套基礎行動。下面是這些行動的詳細說明。

## 戰鬥以外

**移動**——將你角色的模型移動到相鄰房間，適用所有關於移動的基礎規則。

注意：在戰鬥中執行移動時，你改為逃離。  
關於“移動”——詳見第14頁。  
關於“逃離”——詳見第19頁“角色逃離”。

**輕聲移動**——與移動類似，但是在移動結束時不進行噪聲擲骰，而是選擇與你所進入的房間連接的一個通道，將一個噪聲標誌放在所選通道上。

如果你所選進入的房間連接的所有通道上均已有的噪聲標誌，則你不能執行輕聲移動。  
如果你處於戰鬥中，不能執行輕聲移動。  
每個通道上最多只能放置1個噪聲標誌。  
關於“移動”、“噪聲擲骰”和“噪聲標誌”——詳見14-15頁。

**抬起沉重物體**——抬起你所處房間中的1個沉重物體。此物體可以是角色屍體，入侵者殘骸或入侵者蟲卵。

注意：當你搜尋並發現沉重物體時，不用執行該行動。該行動僅對物體有效。  
關於“沉重物體”——詳見第22頁。

**交易**——與和你處在同一房間的其他所有角色進行交易。

玩家可以向其他人展示任何希望進行交易的物品卡牌或物體。如果雙方都同意進行交易，則將物品互換。即使可能會有位玩家參與交易(不論當前玩家是否參與)，必須從執行此行動的玩家開始交易。

玩家可以選擇只給出物品卡牌或物體而不收取任何回報。  
注意：角色不能交換彈藥，彈藥只能與其所在的武器卡牌一同被交易。

**製作物品**——棄掉2張標有對應藍色製作圖標的物品卡牌，以此來獲得一張製成物品卡牌，且該製成物品卡牌必須標有與棄掉的物品卡牌一致的製作圖標(但為灰色)。

即使你已經有了所需的藍色組件，如果製成物品卡牌不可用，那麼無法製作該物品。  
關於“製作物品”——詳見第23頁。

## 無論是否戰鬥

**射擊**——使用你角色手中的武器對入侵者進行攻擊，並從該武器卡牌上棄掉1個彈藥標誌。你只能射擊與你處於同一房間的入侵者。

你還可以在戰鬥以外攻擊未被攜帶的蟲卵——詳見第25頁“摧毀蟲卵”。  
關於“射擊”——詳見第18頁“遭遇和戰鬥”。  
關於“角色手中的物品”——詳見第22頁“物品”。

**近戰**——徒手(或者你即興想到的其他東西)對入侵者進行攻擊。你只能攻擊與你處於同一房間的入侵者。

你還可以在戰鬥以外攻擊未被攜帶的蟲卵——詳見第25頁“摧毀蟲卵”。  
關於“近戰”——詳見第19頁“遭遇和戰鬥”。

## 行動來自行動卡牌



每位角色都有自己的一套10張行動卡牌，其中部分卡牌是獨特的，這些行動卡牌代表了這位角色可以執行的行動。

關於每個行動的詳細解釋標註在對應的行動卡牌上。  
如果要執行行動卡牌上的行動，則將此卡牌從手牌中打出(正面朝上)並且支付其費用。

重要：這種情況下，為支付行動費用你必須從手牌中棄掉相應數量的行動卡牌，此外還要打出想要執行行動的卡牌。

如果行動卡牌上用“或者”分隔成2個部分，則玩家可以選擇其中之一執行。

行動卡牌示例：



現在我們有一張船長的行動卡牌——基礎修理。  
1) 卡牌上有“僅限戰鬥外”圖標。這表示該行動只能在戰鬥外執行。  
2) 行動費用。這表示如果要執行“基礎修理”行動，玩家必須額外從手牌中棄掉2張行動卡牌。  
3) 卡牌效果  
4) 表示這個行動可以有兩種執行方式，選擇其一執行：  
—— 可以從一個房間內棄掉1個故障標誌  
—— 或者修理/破壞1個引擎。

## 行動來自物品卡牌



有些物品卡牌允許角色執行特定行動。這會標註在物品卡牌上。  
關於“物品”——詳見22頁。

## 行動來自房間板塊



絕大部分房間允許角色執行一個特定行動。  
關於每個房間可以執行的行動描述詳見房間指示卡(第24頁)。

# 移動和探索標記

**遊**戲中，在飛船的各處間移動是角色的基礎活動內容之一。角色穿行于飛船各處，探索新的房間，尋找有用的或者對倖至關重要的物品，完成他們的目標，修理危險的故障設備，撲滅火焰並最終找出一條脫離困境的道路。

## 房間和通道



角色的模型只能放置在**房間**中且在其中執行行動(記住特殊的房間比如休息室、引擎室或駕駛艙也算作房間)。

*逃生艙是唯一的例外——詳見第26頁“房間指示卡”的“逃生艙”。*

入侵者模型也只能放置在房間中。

**通道**連接著房間，可以用來在房間之間移動，但任何情況下角色和入侵者都不能停留在通道中。

移動通過某條通道產生的效果在移動進入房間之後再結算。

## 移動行動

移動是用來在飛船各處穿行的最常見的行動。

*關於“移動行動”——詳見13-14頁的“行動”。*

執行移動行動使你角色的模型移至**相鄰**房間。

如果兩個房間之間以**1個通道**直接相連，則它們視為相鄰。玩家移動時，關閉的艙門使“相鄰”狀態無效。

*關於“關閉的艙門”——詳見第17頁。*

進入一個房間後總是按下列步驟進行結算：

1) 如果該房間板塊**未探索**(背面朝上)，則將它翻轉(正面朝上)

然後翻開該房間板塊上的**探索標記**。

*關於“探索標記”——詳見第14頁。*

2) 如果角色進入一個空房間(沒有其他角色或入侵者，不論是否已探索)，執行一次**噪聲擲骰**。

*關於“噪聲擲骰”——詳見第15頁。*

如果角色正要進入的房間內有任何生物(角色或入侵者)，則不執行一次噪聲擲骰。

*提示：組團在飛船上移動(進入已經有角色的房間)可能會帶來優勢，但也可能帶來額外的風險。遊戲中的一些事件要求所有角色進行一次噪聲擲骰——這種情況下，同一房間內如果人太多就會有麻煩。*

## 其他移動行動

一些行動允許角色進行移動，但規則上有修正——比如**輕聲移動**和**勘察**。

*關於“輕聲移動”——詳見第13頁，“基礎行動”。*

*關於“勘察”——詳見偵察員行動卡牌。*

**重要：**如果執行移動行動來離開有入侵者的房間，你必須遵循“逃離”規則——詳見18-19頁“遭遇和戰鬥”。

### 移動進入一個已被佔據的房間示例



此例中，偵察員準備移動進入船長所在的房間。由於目標房間中已經有人，無需進行**噪聲擲骰**。

如果偵察員進入一個已有入侵者的房間，上述規則也適用。無需進行**噪聲擲骰**。

### 移動進入一個空房間示例



現在偵察員想要移動進入餐廳。玩家棄掉一張行動牌，移動模型並執行一次**噪聲擲骰**。

擲骰結果為2，所以將一個噪聲標誌(圖中藍光標註)放在與餐廳連接且標有數字“2”(圖中紅光標註)的通道上。

如果通道“2”已經有噪聲標誌，則結算遭遇。偵察員很幸運，一切順利...至少現在還順利。

## 探索標記



每個探索標記的正面均展示：

- 1) 在指定房間內的**物品數量**
- 2) **特殊效果符號**

按照下列步驟進行結算：

### 1) 設置房間內的物品數量

在翻開探索標記後，旋轉房間板塊，直到板塊上對應的數字對準版圖上該房間板塊欄位旁的物品計數符號。這表示在這個房間內能夠獲取的物品數量。

*在巢穴或佈滿粘液的房間內不用設置物品數量。*

*關於“搜尋物品”——詳見第23頁“搜尋行動卡牌和發現物品”。*



物品計數符號設定到“2”



## 2) 結算特殊效果

探索標記可能產生以下效果：



### 寂靜：

無事發生。

此次移動不執行噪聲擲骰。

如果角色版圖上有粘液標誌，則改為結算“危險”。



### 危險：

此次移動不執行噪聲擲骰。

如果相鄰房間有入侵者(且未與任何角色處於戰鬥中)，則將它移動到此房間。如果有多個入侵者符合此條件，則它們全部移動。

如果相鄰房間沒有入侵者(或者它們正處於戰鬥)，在每個與該房間連接且尚未放置噪聲標誌的通道(如果該房間有檢修通道入口則檢修通道也算)上放置一個噪聲標誌。

關於“噪聲標誌”——詳見第17頁。

關於“檢修通道”——詳見第16頁。

關於“戰鬥”——詳見第18頁。



### 粘液：

將一個狀態標誌放在你角色版圖上對應的欄位內，表示角色現在沾滿粘液。

關於“粘液標誌”——詳見第17頁。



### 火焰：

在該房間放置一個火焰標誌。

關於“火焰標誌”——詳見第17頁。



### 故障：

在該房間放置一個故障標誌。

關於“故障標誌”——詳見第17頁。



### 艙門：

在你進入這個房間前所在的通道上放置一個艙門標記。

關於“艙門標記”——詳見第17頁。

探索標記結算完畢後，將它移出遊戲。

探索標記放置在未探索房間上，所以它們只會在遊戲中首次進入該房間時結算一次。

## 噪聲擲骰



噪聲迴響在復仇女神號的甲板上...有時是飛船的機械噪聲，有時則是入侵者。

記住：當你移動進入有其他角色或有入侵者的房間時——你不執行噪聲擲骰。

投擲噪聲骰並結算結果：



### 擲骰結果為1-4：

在與你進入的房間連接且標有對應數字的通道上放置一個噪聲標誌(如果進入的房間有檢修通道入口則檢修通道也算)。

關於“檢修通道”——詳見第16頁。

任何通道都只能放置1個噪聲標誌。當你將要放置噪聲標誌的通道上已經有噪聲標誌時，改為結算一次遭遇。

關於“遭遇”——詳見第18頁。

關於“檢修通道”——詳見第16頁。

關於“噪聲標誌”——詳見第17頁。



### 危險：

如果相鄰房間有入侵者(且未與任何角色處於戰鬥中)，則將它移動到此房間。如果有多個入侵者符合此條件，則它們全部移動。

擲骰結果為危險導致入侵者移動時，無視關閉的艙門。

關於“艙門”標記——詳見第17頁。

如果相鄰房間沒有入侵者(或者它們正處於戰鬥)，在每一個與該房間連接且尚未放置噪聲標誌的通道(如果該房間有檢修通道入口則檢修通道也算)上放置一個噪聲標誌。

關於“噪聲標誌”——詳見第17頁。

關於“檢修通道”——詳見第16頁。

關於“戰鬥”——詳見第18頁。



### 寂靜：

無事發生。不放置噪聲標誌。

如果角色版圖上有粘液標誌，則改為結算“危險”。

### 噪聲說明



即使噪聲標誌(圖中藍光標註)所在的通道上有關閉的艙門，噪聲標誌對這整個通道都有效。噪聲標誌永遠不會只對“艙門某一邊”的部分通道有效。



如果檢修通道區格(圖中綠光標註)中有噪聲標誌，則視為版圖上每個檢修通道入口都有噪聲標誌。

在此例中，與餐廳相連的通道內有2個噪聲標誌：一個在通道3上，該通道上有關閉的艙門(圖中藍光標註)，另一個在檢修通道上(圖中綠光標註)。

### 關於入侵者移動還需注意

入侵者在遊戲中的多個時刻都會移動(例如事件階段期間結算一張事件卡牌時)。當規則要求你移動一個或多個入侵者時，會詳細解釋你應該如何移動。

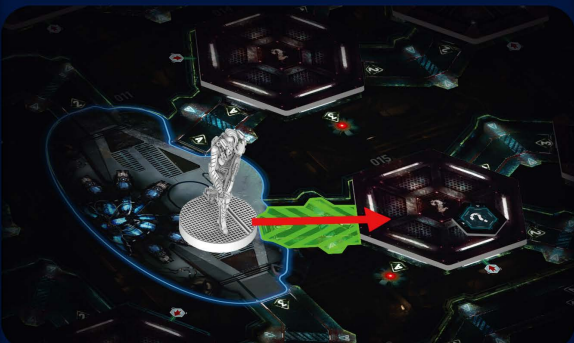
重要：如果入侵者結束移動時停留在未探索房間，不移除它，也不翻開房間板塊(包括其探索標記)。

如果你被要求在版圖上放置成蟲，但是所有8個模型都已經在版圖上——視為成蟲撤退了。移除所有未處於戰鬥中的成蟲模型，並將對應數量的標記(如果數量足夠)放進入侵者布袋。

然後，將一個成蟲模型放到遭遇發生的房間內。

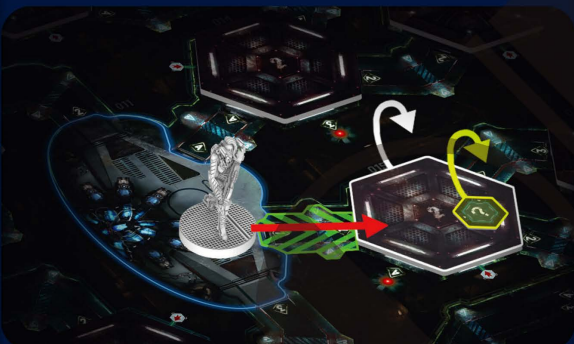
## <<<移動和探索>>>

### 移動進入一個未探索房間示例



此例中，偵察員正從休眠室移動到一個未探索房間。玩家已經棄掉了一張行動卡牌來執行移動行動。

在移動模型前，玩家先將該房間板塊(白色)和房間上的探索標記(黃色)翻至正面朝上。



偵察員發現了餐廳，這是他最喜歡的房間！根據探索標記所示，該房間處於故障狀態，所以在該房間板塊上放置一個對應的標記。幸運的是，房間內有3個物品可以搜尋。旋轉房間板塊使物品計數符號對準數字“3”。

接下來，由於進入了空房間，我們勇敢的偵察員必須執行噪聲擲骰。



## 檢修通道

船員們可以利用復仇女神號錯綜複雜的檢修通道修理各種系統。不幸的是，這也是入侵者在飛船中移動的絕佳通路。正常角色無法使用檢修通道——想想會迷路或者遇到入侵者就足夠讓他們打退堂鼓了。

角色無法進入檢修通道入口(有些房間中有)也無法進入檢修通道區格。除了這些移動限制之外，檢修通道的作用與普通的通道相同。

只有機械師行動牌庫中的檢修通道行動卡牌和檢修通道平面圖物品卡牌是本條規則僅有的例外。

如果需要放置噪聲標誌(例如結算噪聲擲骰結果)時，該數字指向檢修通道入口，則將該噪聲標誌放置在檢修通道區格內。

任何通道都只能放置1個噪聲標誌。當你將要放置噪聲標誌的通道上已經有噪聲標誌時，改為結算一次遭遇。

關於遭遇——詳見第18頁。

檢修通道中永遠不能放置艙門標記。

如果一個入侵者移動進入檢修通道入口，則它消失在這條管道中：棄掉它所有的傷害標誌，將它的標記放回入侵者布袋，然後將它的模型從版圖上移除。如果檢修通道區格上有噪聲標誌，不要移除它。



1) 檢修通道區格  
2) 檢修通道入口示例

## <<<移動和探索>>>



### 噪聲標誌

噪聲標誌僅用來為噪聲擲骰規則標識通道。

關於“噪聲擲骰”——詳見第15頁。



### 粘液標誌

如果某位角色的角色版圖上有粘液標誌，噪聲擲骰的每次“寂靜”結果(或每個“寂靜”探索標記)都視為“危險”。

關於“噪聲擲骰”——詳見第15頁。

每名角色同時最多只會帶有1個粘液標誌。如果角色被要求放置粘液標誌時其身上已經有粘液標誌，則無事發生。

注意：很多情況都會導致角色獲得粘液標誌，並不是只有結算探索標記時才會獲得。

角色可以通過使用**服裝物品**卡牌(參見物品卡牌)或使用**浴室**的房間行動(參見房間指示卡)來移除粘液標誌。

放置在角色版圖的粘液欄位中的通用狀態標誌視為粘液標誌。



### 火焰標誌

火焰標誌有三種效果——1)待在著火房間內的角色會受到創傷，2)會對入侵者造成傷害，3)會導致整艘飛船爆炸。

**1)當角色在回合結束時(每一回合!)待在有火焰標誌的房間中，該角色受到1輕微創傷。**

請記住，1位角色執行2個行動(或者執行1個行動後選擇跳過，或者直接跳過)即為1回合。

重要：角色只有在結束他的回合後才會受到火焰創傷。如果角色選擇跳過，他在自己的回合結束時受到輕微創傷，但該輪中不會再受到任何火焰創傷，即使其他角色在他的回合之後還進行了多個回合。

關於“輕微創傷”——詳見第21頁“創傷”。

關於“回合”——詳見第10頁“玩家階段”。

**2)在每個事件階段的火焰傷害步驟中，每個位於帶有火焰標誌房間中的入侵者受到1點傷害。**

關於“入侵者傷害”——詳見第20頁“戰鬥”。

**3)遊戲中共有8個火焰標誌。當被要求放置火焰標誌而標誌用完時，飛船爆炸，遊戲結束。**

注意：有些事件卡牌會導致火焰擴散到相鄰房間，或導致已經著火的房間發生故障，所以一定要小心!

關於“遊戲結束”——詳見第11頁。

任何房間最多只能放置1個火焰標誌。如果你被要求放置額外的火焰標誌，則無事發生。

任何被棄掉的火焰標誌放回火焰標誌供應堆。

即使房間內有火焰標誌，你仍可執行一次房間行動。

即使房間內有火焰標誌，你也仍可執行一次搜尋行動。



### 故障標誌

故障標誌有兩種效果——1)它使你無法使用此房間的行動，2)它可能導致飛船解體——這樣版圖上的一切都會消失。

**1)當房間內有故障標誌時，該房間的行動無法使用。不過搜尋行動可以照常執行。**

很多卡牌(比如**修理行動**卡牌)和物品(比如**工具箱**物品卡牌)可以用來棄掉故障標誌。

重要：巢穴和佈滿粘液的房間內不能放置故障標誌。

注意：很多情況(例如一些事件或行動)可以導致房間內放置故障標誌，不僅僅是結算探索標記時發生。故障標誌也對特殊房間(例如**休眠室**、**駕駛室**、**引擎室**)有效。

注意：休眠室內的故障標誌對已經進入休眠的角色無效。

引擎狀態(受損/運作)永遠與放置在引擎室內的故障標誌無關。

關於“引擎”——詳見第26頁“房間指示卡”。

**2)遊戲總共有8個故障標誌。當你被要求放置故障標誌而供應堆內沒有標誌時，飛船解體，遊戲結束。**

關於“遊戲結束”——詳見第11頁。

任何房間最多放置1個故障標誌。如果你被要求放置額外的故障標誌，則無事發生。

任何被棄掉的故障標誌放回故障標誌供應堆。



如果有電腦的房間中有故障標誌，則該電腦不可用——視作此房間沒有電腦圖標。

關於“電腦”——詳見第24頁“房間指示卡”。



### 艙門標記

艙門標記只能放置在通道中。每個通道最多只能放置1個艙門標記。

艙門標記不影響噪聲標誌。

每個通道中的艙門有三種不同狀態：開啟、關閉或被摧毀。很多事情可以改變它們的狀態(例如入侵者移動，事件，行動等。)



● **關閉的艙門**以通道中直立的艙門標記表示。

玩家和入侵者無法移動通過關閉的艙門(也不能投擲手榴彈)。

關於“投擲”——參見“手榴彈”物品卡牌。

當1個或多個入侵者嘗試通過某通道移動，且該通道上有關閉的艙門標記，則該入侵者不移動，而是改為摧毀該艙門。噪聲擲骰結果為危險導致的移動亦是如此。

關於“入侵者移動”——詳見第15頁。



● **已摧毀的艙門**以放倒的艙門標記表示。可以通過該通道進行移動。

被摧毀的艙門無法再關閉。

唯一的例外是物品**等離子焊槍**(參見機械師的物品卡牌)。



● **開啟的艙門**——直接從通道上移除艙門標記來表示該艙門處於開啟狀態。遊戲開始時，所有通道上均有開啟的艙門。

如果需要放置艙門時，供應堆里已經沒有艙門標記，則從版圖上拿取任意艙門標記放到所需放置的通道上(被摧毀的艙門除外)。

如果多個入侵者準備移動到同一個房間，它們視為同時進行移動：它們摧毀艙門並全部留在原來的房間內。

結算遭遇時無視艙門標記。

# 遭遇和戰鬥

## 遭遇

遭遇即為一個入侵者出現在版圖上(從入侵者布袋抽取入侵者標記後)，並進入角色所在的房間內。

詳見——第15頁“噪聲擲骰”

一些事件卡牌(比如**孵化**)或入侵者攻擊卡牌也會觸發遭遇。

注意：入侵者從一個房間移動到另一個有角色的房間不作為遭遇。

遭遇按照下述步驟進行結算：

1) 棄掉與該房間連接的所有通道(如果有檢修通道入口則也包括檢修通道)上的噪聲標誌。

2) 從入侵者布袋中抽1個入侵者標記

每個標記一面標有入侵者符號，另一面標有數字。

3) 將一個入侵者模型放在該房間內。入侵者種類必須與該標記所示符號一致。關於每種入侵者符號的解釋請參考入侵者版圖。

4) 比較入侵者標記上的數字和玩家的手牌數(行動卡牌和污染卡牌都計算在內)。

如果玩家的手牌數低於入侵者標記上的數字，觸發一次**突襲攻擊**。

如果玩家的手牌數等於或高於標記數字，則無事發生。

將抽取的入侵者標記放在一邊——當該種類的入侵者隱藏(在入侵者移動階段進入檢修通道)時，該標記會放回布袋中。

### 突襲攻擊：

突襲攻擊是一種入侵者攻擊，僅在遭遇中觸發。如果玩家的手牌數低於抽取的入侵者標記上的數字，則觸發突襲攻擊。

關於“入侵者攻擊”——詳見第10頁和第20頁“事件階段”。

## 空白標記

如果玩家抽取了空白標記，則在與觸發該遭遇的房間連接的每個通道(如果該房間有檢修通道入口則檢修通道也算)上放置1個噪聲標誌。將該空白標記放回入侵者布袋。

如果空白標記是入侵者布袋中的最後一個標記，在入侵者布袋內加入1個成蟲標記。

如果沒有成蟲標記可用，則無事發生。

將空白標記放回入侵者布袋中。

本次遭遇結束。

注意：在事件階段的“入侵者布袋增殖”步驟，空白標記的規則稍有不同。

## 進入一個有入侵者的房間

當角色進入一個已有入侵者的房間時，不結算遭遇。入侵者和該角色立刻視為在戰鬥中。

### 遭遇示例



我方偵察員正從休眠室移動到相鄰房間。與該房間相連接的通道上已經有2個噪聲標誌。

由於進入一個空房間，偵察員玩家必須執行一次噪聲擲骰。擲骰結果為2，由於此處已經有1個噪聲標誌，所以觸發了遭遇。



玩家將與該房間相連接的通道上的所有噪聲標誌移除，再從入侵者布袋中抽取一個入侵者標記。玩家抽出了一個成蟲標記，背面數字為“4”。查看玩家的手牌數(包括所有污染卡牌)——此例中玩家僅有3張手牌。

由於玩家沒有足夠的手牌，觸發突襲攻擊，抽取一張入侵者攻擊卡牌並進行結算。



## 戰鬥

當角色和入侵者處於同一個房間內時，他們視為處於戰鬥中。

在戰鬥中，角色在自己的行動回合可以**攻擊**一名入侵者或**逃離**。在事件階段中，**入侵者攻擊**角色。

有些行動在戰鬥中無法使用——詳見第12頁“僅限戰鬥外”圖標。

關於“回合”——詳見第10頁“玩家階段”。

關於“入侵者攻擊”——詳見第10頁和第20頁“事件階段”。



## 角色攻擊入侵者

角色可以在自己的回合中使用**射擊**行動或**近戰**行動攻擊同一房間內的入侵者。

關於“回合”——詳見第10頁，關於“行動”——詳見第12頁。

**射擊行動**——如果角色與入侵者在同一房間，且他的武器至少還有1彈藥，他可以對該入侵者執行**射擊**基礎行動：

1) 選擇1個武器和你想射擊的1個入侵者。

2) 從武器卡牌上棄掉1彈藥。

3) 投擲戰鬥骰。

戰鬥骰擲骰結果：

— 你沒有命中目標。

— 如果你的目標是**幼蟲**或**爬蟲**，對其造成**1點**傷害。如果不是，則你沒有命中。

— 如果你的目標是**幼蟲**、**爬蟲**或**成蟲**，對其造成**1點**傷害。如果不是，則你沒有命中。

— 對你的目標造成**1點**傷害(不論入侵者是哪一種)。

— 對你的目標造成**2點**傷害(不論是哪一種入侵者)。

重要：有些武器適用特殊規則，會對射擊行動有修正。






關於“武器”——詳見第22頁“物品”。

關於“入侵者傷害和死亡”——詳見第20頁。

**近戰行動** ——如果角色與入侵者在同一房間，他可以對該入侵者執行**近戰基礎行動**：

- 1) 抽取1張污染卡牌，加入你的行動卡牌棄牌堆。
- 2) 選擇你想要攻擊的1個入侵者。
- 3) 投擲戰鬥骰。

戰鬥骰擲結果：

-  — 你沒有命中目標，你的角色受到**1嚴重創傷**。
-  — 如果你的目標是**幼蟲或爬蟲**，對其造成**1點傷害**。如果不是，你沒有命中，你的角色受到**1嚴重創傷**。
-  — 如果你的目標是**幼蟲、爬蟲或成蟲**，對其造成**1點傷害**。如果不是，你沒有命中，你的角色受到**1嚴重創傷**。
-  — 對你的目標造成**1點傷害**(不論入侵者是哪一種)。
-  — 對你的目標造成**1點傷害**(是的，只有1點!) (不論是哪一種入侵者)。  
關於“入侵者傷害和死亡”——詳見第20頁。  
關於“嚴重創傷”——詳見第21頁。

#### 戰鬥示例



現在偵察員準備使用她從科學家那裡拿到的手槍射擊入侵者。她支付1張行動卡牌作為費用，再從武器卡牌上棄掉1彈藥，然後投擲戰鬥骰。

投擲結果為2命中，但是科學家的手槍卡牌表明所有2命中的擲骰結果視為1命中。所以僅將1個傷害標誌放到該入侵者模型上。

放置傷害標誌後，檢查傷害效果(代表了入侵者的忍耐力)。抽取1張入侵者攻擊卡牌，僅查看“血跡”圖標內的數字，並將該數字與該入侵者身上的傷害標誌數進行對比。如果卡牌上的數字更大，則入侵者存活。

## 角色逃離

角色可以執行**基礎移動行動**嘗試從戰鬥中逃離，前往相鄰房間(探索或未探索)。在你移動你的模型前，結算一次**入侵者攻擊**。

關於“入侵者攻擊”——詳見第10頁和第20頁“事件階段”。  
如果當你嘗試逃離時，房間內有多個入侵者，每個入侵者都要單獨結算一次入侵者攻擊。

如果你的角色倖存，你移動到相鄰房間。  
如果該房間未被探索，按照標準規則探索該房間。如果該房間無人，執行一次噪聲擲骰。

如果你死了，你的角色屍體留在你嘗試逃離的房間中。  
**重要：**除了基礎移動行動外，有些行動也能夠使角色逃離，但是規則上有所不同——比如火力壓制，火力掩護(參見行動卡牌)。  
**注意：**如果角色逃到一個既沒有其他角色也沒有入侵者的房間，則必須如同執行一次標準移動之後一樣，執行一次噪聲擲骰。

#### 逃離示例



在對入侵者造成1點傷害之後，偵察員決定逃離。玩家支付1張行動卡牌作為費用(移動的費用)，並決定移動到休眠室。

當入侵者攻擊任何試圖逃離的角色時，抽取一張入侵者攻擊卡牌。這是一張帶有成蟲符號的撕咬卡牌：攻擊命中偵察員，對其造成嚴重創傷。被咬成重傷的偵察員移動到了休眠室。

絕望之時只能孤注一擲。一根金屬管，一個沉重的工具，一把槍托，在絕望中任何東西都可以成為武器。近戰和射擊類似，但要承受巨大的風險。如果攻擊沒有命中，角色立刻受到嚴重創傷，此外還會受到污染。



## 入侵者受傷和死亡



“血跡”圖標



入侵者殘骸標記

**當** 入侵者受到傷害(例如角色攻擊成功或者房間著火)時，將對應傷害數量的傷害標誌放在它的底座上。

然後，**檢查傷害效果**：

● **幼蟲和蟲卵**——1點傷害足夠殺死它們。將它們的模型從版圖上移除。

● **爬蟲或成蟲**——抽取1張入侵者攻擊卡牌，忽略卡牌上的內容，只看其左上角的“血跡”圖標。

如果卡牌上“血跡”圖標中數字等於或小於該入侵者目前帶有的傷害標誌數，則它被殺死——移除其模型並將1個入侵者殘骸標誌(視為**入侵者殘骸物體**)放在該房間。

如果卡牌上的“血跡”圖標中的數字更大，則入侵者仍然存活。

● **飼蟲或蟲后**——抽取2張入侵者攻擊卡牌，將卡牌上“血跡”圖標內的數字相加，然後與該入侵者帶有的傷害標誌數量進行比較。結算規則與上述的爬蟲和成蟲一樣。

*注意：“血跡”圖標代表了入侵者當前的“忍耐力”。這個值每次都會變化，每次成功攻擊後(而非每回合一次)抽取新的卡牌，抽取的卡牌決定了該入侵者的“忍耐力”。*

*遊戲提供了2個“5點傷害”標記，這個可以幫助你記錄大型入侵者受到傷害的數量——比如蟲后或飼蟲。*



撤退圖標

## 入侵者撤退

入侵者可能很野蠻，但他們並不愚蠢。如果它們承受傷害過多，或者當角色幸運地擊中他們的弱點時，它們可能會撤退。

在檢查傷害效果時，如果抽取的入侵者攻擊卡牌上的“血跡”圖標有撤退箭頭，則此入侵者逃走：

抽取一張事件卡牌，按照卡牌上入侵者移動部分所示數字，將入侵者移動通過該數字對應的通道。然後，棄掉該事件卡牌。

撤退的入侵者上分配的所有傷害標誌都留在其身上。但是，如果該入侵者撤退到檢修通道，移除其模型時棄掉其傷害標誌。

*關於“事件卡牌”——詳見第10頁。*

*關於“檢修通道”——詳見第16頁。*

檢查蟲后或飼蟲傷害效果時會抽取2張入侵者攻擊卡牌，如果其中任何一張標有撤退符號，則它們撤退。

## 入侵者攻擊

入侵者攻擊在以下三種情況下發生：

● **突襲攻擊**

*關於“突襲攻擊”——詳見第18頁“遭遇”。*

● **事件階段結算入侵者攻擊**

*關於“入侵者攻擊”——詳見第10頁“事件階段”。*

● **角色逃離**

*關於“逃離”——詳見第19頁“逃離”。*

每次入侵者攻擊按下列步驟：

**1) 選擇1位角色**作為入侵者攻擊目標。入侵者只會攻擊同一房間內的一名角色。

如果**同一房間內有多名角色**，入侵者總是攻擊手牌中行動卡牌最少的玩家。如果行動卡牌數一樣，則攻擊擁有起始玩家標記的角色(或按行動順序優先攻擊順序靠前角色)。

如果是**突襲攻擊**，則目標為觸發遭遇的角色。

如果是**逃離**時的攻擊，則目標為執行逃離行動的角色。

**2) 抽取並結算1張入侵者攻擊卡牌：**

● 如果卡牌上有與進行攻擊的入侵者一致的入侵者符號，則結算卡牌上所寫的效果。

● 如果沒有，則該攻擊未命中。

*關於“入侵者符號”的解釋——詳見“入侵者版圖”。*

*重要：在入侵者攻擊過程中，忽略入侵者攻擊卡牌左上角的“血跡”圖標。*

結算入侵者攻擊卡牌後，將其放進入侵者棄牌堆。

如果入侵者攻擊牌庫沒有卡牌了，則將棄牌堆重洗。然後構成新入侵者攻擊牌庫。

### 入侵者攻擊卡牌示例



1 → 5

2 → [Icons]

粘液覆體

3 → [Icon]

**1) 入侵者忍耐力。** 僅用來在入侵者受到1點或更多傷害後判定其是否死亡。

**2) 入侵者符號。** 上面顯示了會進行該次攻擊的所有入侵者種類。當結算入侵者攻擊(一次遭遇期間或事件階段)時抽取了一張卡牌，且該卡牌上的符號與進行攻擊的入侵者種類一致，則結算該卡牌的攻擊效果。

**3) 入侵者攻擊效果。** 此例中，目標角色獲得1個粘液標誌和1張污染卡牌。

## 寄生

如果幼蟲進行入侵者攻擊，不抽取任何入侵者攻擊卡牌。改為執行下述步驟：

● 從版圖上移除幼蟲的模型，然後，如果受到攻擊的角色角色版圖上沒有幼蟲模型，則放置一個模型到其角色版圖上。

● 該目標玩家獲得1張污染卡牌。

*關於“污染卡牌”——見下文。*



## 污染卡牌



除了受傷外，角色可能獲得污染卡牌(例如某種入侵者攻擊所造成的結果)。

當角色需獲得污染卡牌時(不管什麼原因)，從污染牌庫抽取一張卡牌並**放置在行動卡牌棄牌堆的最頂上**。

污染卡牌不利於玩家，因為它們會像行動卡牌一樣存在於玩家手牌，但是此類卡牌不提供額外的任何行動，並且**你不能它們來支付其他行動的費用**。玩家在跳過回合時，污染卡牌可被棄掉。

每張污染卡牌都有隱藏信息：角色可能被感染，也可能沒有。這個信息被隱藏在卡牌文字區的彩圖中。除非“掃描”此類卡牌，不然遊戲結束前玩家都不知道這些信息。

如果角色在遊戲結束前沒有掃描自己的污染卡牌，那麼遊戲結束時，他們可能因為猝不及防被感染而輸掉遊戲。

*關於“檢查勝利”——詳見第11頁“玩家目標和遊戲結束”。*

*注意：一些事件卡牌會強制玩家掃描自己的污染卡牌。*

## 掃描和移除污染卡牌



角色可以通過多種途徑消除污染卡牌(例如**休息**行動卡牌、**餐廳**、**浴室**或**手術室**的行動以及**解毒劑**物品行動)。

每張卡牌/每個房間都會詳細解釋執行的流程。不管流程如何，都需要掃描污染卡牌。掃描按下述步驟結算：

將掃描器的紅色覆膜區域覆蓋在待掃描的污染卡牌的字符區域。其中一行文字中可能出現“感染”字樣。如果沒有，則這張卡牌不感染。

注意：請湊近觀察卡牌，因為有些字符可能看起來很像“感染”。

在這兩種情況下，任何額外的掃描效果都會描述在相應的行動卡牌、房間行動或物品行動上。

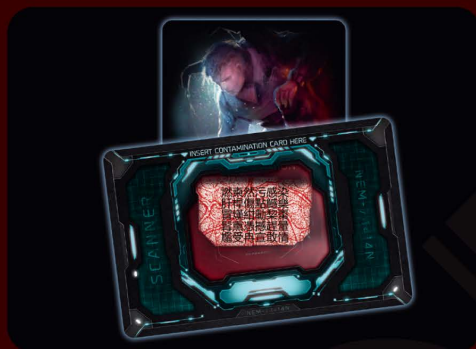
關於“房間行動”——詳見第24頁房間指示卡。

如果你被感染了，將一個幼蟲模型放在你的角色版圖上（並且不要移除這張污染卡牌！）。

如果你的角色版圖上已有幼蟲，你的角色死亡——此外，在你死亡的房間內放置1個爬蟲。

如果任何規則提示你**移除**一張污染卡牌，將這張卡牌移出遊戲。

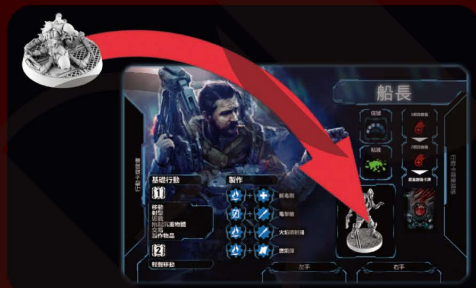
### 掃描污染卡牌示例



船長決定執行一次休息行動，這要求他掃描自己的污染卡牌。

他將掃描器放在自己的污染卡牌上，發現自己被感染了！

他將污染卡牌放回手牌中，然後將1個幼蟲標記放在自己的角色版圖上，這表示船長在遊戲過程中已經被入侵者感染了。



控制船長的玩家必須趕快找到方法來擺脫這個寄生物。最佳途徑是前往手術室或找到解毒劑。

俗話說，能流血者皆可殺死。但我們怎麼知道這些外星混蛋身上流出來的液體真的是“血”？不論如何，這起碼證明了射擊能對入侵者造成傷害。問題是，你永遠不確定它們的負傷情況，在彈藥耗盡前你能否殺死它們……

船員們從未經歷過入侵者，所以玩家不知道造成多少傷害才能夠殺死一個入侵者！

## 角色創傷和死亡

遊戲過程中，角色可能受到兩種創傷：輕微創傷和嚴重創傷。

1 輕微創傷



2 輕微創傷



嚴重創傷卡牌



### 輕微創傷

玩家以自己角色版圖上的創傷軸來記錄受到的創傷。

角色受到一次輕微創傷時，在其創傷軸的最上一格放置1個通用狀態標誌（如果此處已有標誌則不放置）。

如果該角色再受到一次輕微創傷，將該標誌沿軸下移一格。如果該標誌到達第3格，將其棄掉，並且該角色受到1次嚴重創傷。

### 嚴重創傷

當角色受到嚴重創傷時，抽取1張嚴重創傷卡牌並放置在角色版圖旁邊。現在開始，玩家要受到卡牌上所描述效果的影響。

每種嚴重創傷卡牌的效果都不同，其卡牌上有描述。

當角色受到3嚴重創傷後，受到任何創傷（輕微或嚴重）都會立刻死亡。

當角色死亡，將其模型從版圖上移除，然後將1個角色屍體標記放在該角色死亡的房間中，這個標記視為1個角色屍體物體。

當角色死亡時，他所攜帶的所有沉重物體都會掉落在他死亡的房間中，並且移除他的物品卡牌。

重要：如果角色有多張相同的嚴重創傷卡牌，它們的效果不累加。不過這種情況下，你更難消除它們的效果。

模式：關於“作為入侵者進行遊戲”——詳見第27頁“遊戲模式”。

關於“沉重物品和物體”——詳見第22頁。



## 包扎和治愈創傷

遊戲過程中，玩家可以通過多種途徑包扎和治愈創傷（使用服裝、繃帶、醫療箱物品卡牌或急診室房間行動）。

每張相關的物品卡牌和房間行動均詳細描述了如何處理創傷。處理創傷分為包扎或治愈。

**包扎嚴重創傷**——將影響玩家的嚴重創傷卡牌翻面至背面朝上。現在開始，忽略該卡牌效果，但是它仍計入3張嚴重創傷卡牌的上限。

**治愈**——根據卡牌效果移除創傷標誌（輕微創傷情況）或棄掉嚴重創傷卡牌（嚴重創傷情況且已經包扎）。

關於“物品卡牌”——詳見第22頁“物體和物品”。



## 入侵者弱點卡牌

遊戲設置時，在入侵者版圖的3個入侵者弱點欄位中隨機放置了3張弱點卡牌（正面朝下）。遊戲過程中，你有可能發現這3個弱點。這代表了船員逐漸開始了解入侵這艘飛船的生命體是什麼。

這3張弱點卡牌應當分別放置在一個區格中，每張對應一種物體：1) 角色屍體，2) 入侵者蟲卵，3) 入侵者殘骸。



為了發現指定的弱點卡牌，角色必須在**研究室**內研究對應的物體。

關於“研究室內研究”——詳見第24頁“房間指示卡”。

關於“物體”——詳見第22頁“物品與物體”。

物體標記：



入侵者蟲卵

入侵者殘骸

角色屍體

在研究一個物體後，翻開對應的弱點卡牌——將卡牌翻為正面向上並留在入侵者版圖上。

已發現的弱點卡牌會修正入侵者的基礎規則，為對抗入侵者的所有玩家提供一些幫助。

# 物體和物品

**是**否擁有某些物品有時候對角色而言就是生死之差。物品可以通過以下幾種途徑獲取：

- 每名角色開始遊戲時都有1張指定的物品卡牌(武器)。
- 每名角色開始遊戲時都有2個任務物品。這2張卡牌正面朝下放置，橫置面朝上。當其任務要求滿足後，卡牌翻面為正面朝上的豎直放置狀態，並成為普通物品卡牌。
- 遊戲過程中，角色通過使用**搜尋**行動卡牌也可在房間內找到各種物品。

關於“搜尋行動”——詳見第23頁。

● 遊戲過程中，角色還可以使用製作基礎行動將自己的物品組裝成特殊製成物品。

關於“製作行動”——詳見第23頁。

● 角色還可以在遊戲過程中發現沉重物體(角色屍體、入侵者殘骸和蟲卵)，它們不以卡牌表示，而是以特殊標記或模型表示。角色可以隨身攜帶這些物體。這些物體沒有專屬規則，它們在特定時刻可以使用——當行動卡牌、房間行動或事件需要使用它們時(例如，**研究室**的房間行動)。

**重要：**一些物品上標有“只可使用一次”：在使用此類物品後，棄掉該物品卡牌。

每當一張物品卡牌在使用後被棄掉，將其放入一個正面朝上的棄牌堆。一張物品卡牌未被使用即被棄掉時(比如在搜尋行動中)，將其正面朝下放到其牌堆底下。

## 物品卡牌示例：



- 1) **藍色組件圖標**——表示執行製作行動時，這張卡牌可以作為燃燒彈的組件之一。
- 2) **“僅限戰鬥外”圖標**——該圖標表示這個物品是僅限戰鬥中使用，還是僅限戰鬥外使用，還是任何時刻均可用(最後這類物品，卡牌的右上角沒有圖標)。
- 3) **只可使用一次**——用黃色文字表示，繃帶在使用後棄掉。執行繃帶物品行動後，將該卡牌棄到相應的棄牌堆中。
- 4) **行動費用**——除了棄掉繃帶卡牌以外，你還必須棄掉1張行動卡牌來執行該行動。
- 5) **行動效果**——描述了該行動的各種效果。繃帶可以用來包扎1嚴重創傷或治愈所有輕微創傷。
- 6) **“或者”**——表示你必須在該行動卡牌的2個可選效果之間選擇1個。

## 角色手牌和儲備

遊戲中有兩種物品卡牌：沉重物品(保留在角色手牌中)和普通物品(保留在儲備架上)。

角色也可以攜帶物體標記。現有的所有物體標記均為沉重物體。

## 儲備架

所有**普通物品**均可對其他玩家保密——將其放在你的**儲備架**(塑膠牌架)上，使得其他玩家只能看到卡牌背面。其他玩家可以看到你儲備架上的物品顏色，但他們無法獲知你到底有些什麼。但每當任何物品被使用，必須向所有玩家展示。

儲物架上可以放置的物品卡牌數量沒有限制。



## 手部圖標和沉重物品和物體

**沉重物品**(例如武器)上有手部圖標。這些物品不能對其他玩家保密，你也不能將其放進儲備架。

當你發現/獲得你想要保留的沉重物品(或抬起沉重物體)，它**必須被放置在你角色兩個手部欄位的其中一個中**，這意味著角色最多攜帶2個沉重物品/物體。

關於“手部欄位”——詳見角色版圖。

如果角色兩個手部欄位都已佔用，而你想要獲得另一個沉重物品/物體，你必須先棄掉所攜帶的1個沉重物品/物體。

關於“丟棄”——詳見下節。

搜尋獲得的每個武器入場時裝填有1個彈藥標記。武器的彈藥永遠不能超過其武器卡牌所示的彈藥容量。

本遊戲中所有物體均為沉重物體。

有時候你可以將1張物品卡牌**加裝**到另一張物品卡牌上(例如**擴展彈匣**或**自動裝彈器**)。這時需要將加裝的卡牌放置在對應的物品卡牌旁邊。現在開始，這兩張卡牌視為1張物品卡牌。

**重要：**管道膠帶允許你把2個沉重物品捆扎起來，這樣就可以只佔用1個手部欄位了——但不適用於物體！

**重要：**武器的彈藥永遠不能超過其武器卡牌所示的彈藥容量。

**沉重物品**是標有手部圖標的物品卡牌。

**沉重物體**是下述標記：**入侵者蟲卵**(一般在巢穴房間找到它們)，**角色屍體**(角色屍體標記，可能是死去的角色也可能是遊戲開始時在休眠室找到的屍體)，**入侵者殘骸**(任何入侵者死亡後所放置的殘骸標記——幼蟲除外)。



## 丟棄

角色可以在自己的回合中自由丟棄手牌/儲備中的任何物品/物體，不用花費行動。

物體丟棄後，留在其被丟棄的房間中。

物品則直接失去——將該卡牌放回其牌堆底。

飛船上到處都是有用之物。有時候你只需要在房間裡稍微找一下。這個滅火器遲早有用，那個打火機里的化學品也許可以做個噴火器。



## 搜尋

除了角色自帶的物品(1個武器和2個任務物品)，遊戲總共有4種顏色的物品：

- 紅色(軍事)
- 黃色(檢修)
- 綠色(醫療)
- 藍色(製成)。

其中三種(紅色, 黃色, 綠色)物品可以通過**搜尋**行動在房間中找到。

關於“搜尋行動”——詳見行動牌庫中的“搜尋行動卡牌”。

搜尋行動中可能發現的物品顏色應與執行搜尋行動所在的房間顏色一致(黃色物品在黃色房間里, 以此類推)。

房間顏色為房間名字和規則說明文字下方的底色。

當搜尋**白色**房間時, 玩家可以選擇從3堆卡牌中的任意一堆中抽取物品卡牌。

每次有角色在房間內執行**搜尋**行動時, 該房間的物品計數減1。當物品計數符號到達0後, 房間被搜尋一空, 無法再發現任何東西。

這條規則也有例外, 比如偵察員的拾荒行動。

關於“物品計數符號”——詳見第14頁“設置房間內的物品數量”。

### 搜尋示例



偵察員在艙室中執行搜尋行動。她打出搜尋行動卡牌並將物品計數減少1。

艙室是白色房間, 所以偵察員可以從任一物品牌庫中抽取2張物品卡牌。她決定尋找武器彈藥, 於是抽取紅色物品牌庫。

玩家決定(對其他玩家保密)保留能量電池, 並將手榴彈(正面朝下)棄掉並放回紅色物品牌庫底。能量電池現在在偵察員的儲備里, 其他玩家只能看到該卡牌的背面。



## 製作

第四種(藍色)物品牌庫內包含製成物品。這些物品無法通過搜尋房間來獲得。它們只能由你的物品組裝, 通過**製作物品基礎**行動製成。

遊戲過程中, 你可以隨時查看製成物品牌庫。遊戲中, 該牌庫的卡牌永遠不被抽取, 當你製作完成一個物品後, 找出對應的物品卡牌並獲得該卡牌。

關於“製作物品”行動——詳見第13頁“基礎行動”。

製成物品卡牌上標有2個灰色的**組件**圖標, 代表製作該物品需要的組件。



可以用來製作物品的物品卡牌上會有**藍色組件**圖標, 表示該物品可以作為指定類型的**組件**使用(棄掉該卡牌), 從而製作一個製成物品。



製作物品時, 你必須執行一次**製作物品基礎**行動並棄掉2張物品卡牌。且該物品卡牌上的**藍色組件**圖標必須與想要製作的製成物品卡牌上的**灰色組件**圖標一致(第一張物品卡牌對應第一個所需組件圖標, 第二張物品卡牌對應第二個所需組件圖標)。

遊戲中你可以製作四種不同的製成物品:

- 🔥 + 🩹 = 解毒劑
- ⚡ + 🔪 = 電擊槍
- 🔥 + 🔪 = 火焰噴射器
- 🔥 + 💣 = 燃燒彈

即使你已經有了所需的組件, 如果製成物品卡牌不可用, 那麼無法製作該物品。

關於這4種物品——詳見“物品卡牌”。

## 任務物品

任務物品在遊戲開始時不能使用。每個任務物品上都有特殊要求, 遊戲過程中你必須滿足要求才可以解鎖該物品(特殊要求標註在卡牌的橫置面上)。



當你成功激活一個任務物品時, 你可以將其卡牌翻面並視為**標準物品**(它可能會佔用手部欄位, 可以被棄掉, 給予, 等等)。



## 攻擊玩家

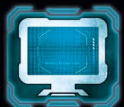
多年來積累的太空旅行知識表明, 一小群人在一塊狹小的金屬中穿越未知地帶, 會產生不必要的緊張氣氛。為了防止船員間產生嚴重衝突, 太空公司花費巨資為每個船員植入了芯片, 植入物會創建強大的精神禁制, 禁止直接攻擊人類。這就是船員之間不能直接攻擊彼此的原因。

角色不能直接攻擊另一位角色, 但他們可以(意外地或故意地)在行動中對其他角色造成傷害。將某人關在著火的房間內, 當還有人在飛船上時啟動自毀, 往船員所在房間里的入侵者身上扔手榴彈, 這些只是可能發生的情況中的一小部分...

# 房間指示卡

**要** 執行任何房間行動，角色必須在對應的房間內(除非其擁有特殊能力明確說明允許例外)。  
當你處於戰鬥中，不可以執行房間行動。當所在房間中有故障標誌時，不可以執行房間行動。

## 帶有電腦的房間



有些房間有電腦圖標，意味著這個房間內有電腦。除了一些規則要求(一些行動卡牌、物品卡牌或事件卡牌)外，電腦圖標沒有特殊意義。

如果房間中有**故障標誌**，則電腦也不能使用——視為該房間沒有電腦圖標。

## 基礎房間“1”

每次遊戲時，所有的11個基礎房間都會出現在遊戲中，這些房間板塊的背面標有數字“1”。



### 軍械庫

**2** 裝填你的能量武器：  
增加2彈藥到你的1個能量武器。  
*注意：此房間行動不能用於裝填傳統武器。*  
*注意：武器的彈藥永遠不能超過其武器卡牌所示的彈藥容量。*



### 通訊室

**2** 發送信號：  
將1個狀態標誌放置在你的角色版圖的信號區格。  
發送信號是某些目標的一項要求，除此之外沒有其他用途。



### 急診室

**2** 治療創傷：  
包扎你所有的嚴重創傷或者治愈1個你已包扎的嚴重創傷或者治愈你所有的輕微創傷。  
*關於“包扎和治愈創傷”——詳見第21頁。*

入侵者瘋狂地逃離滅火器。我們不知道為什麼，但就像人們所說的“笨方法如果奏效，就不算笨方法”。



### A逃生區

**2** 嘗試進入逃生艙：  
僅當A區內有任一逃生艙已開啟，並且該逃生艙有至少1個空餘區格時，你可以執行此行動。  
執行一次**噪聲擲骰**。如果有任何入侵者出現在此房間內，你進入逃生艙失敗。  
結算噪聲擲骰後，如果沒有入侵者進入此房間，則將你的角色放置到A區域1個已開啟的逃生艙中，此逃生艙必須還有空餘區格(每個逃生艙有2個區格，最多可以容納2名角色)。

參考本章結尾的逃生艙章節，以確認角色進入一個艙體時發生何種情況。

*如果有任何入侵者出現在逃生區中，你不能進入對應的逃生艙。關於“噪聲擲骰”——詳見第15頁。*



### B逃生區

與上述規則相同，適用於B逃生區。



### 消防系統

**2** 啟動消防程序：  
選擇任意1個房間。  
棄掉該房間內的火焰標誌(如果有的話)。  
該房間內的所有入侵者四散而逃(移動方向隨機，抽取一張事件卡牌來決定其方向——為每個入侵者抽取1張事件卡牌)。  
*提示：即使房間內沒有火焰標誌，你也可以啟動消防程序來使所有入侵者離開該房間。*  
*關於“入侵者移動”——詳見第10頁和第15頁“事件階段”。*



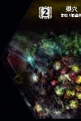
### 發電室

**2** 啟動/中斷自毀序列：  
**2** 自毀序列：  
如果自毀軸上沒有狀態標誌，將1個狀態標誌放置到其第一個綠色區格上。  
從現在開始，每當你移動時間軸上的時間標誌時，將自毀軸上的標誌也移動1格。  
當任何角色中斷自毀程序時，移除標誌(如果啟動新的自毀序列，標誌仍放在綠色區格中)。  
當標誌首次到達自毀軸上任何黃色區格內，自毀序列無法中斷，所有逃生艙立刻開啟(但可以被再次關閉)。  
當該標誌到達最後區格(帶有“骷髏”圖標，飛船爆炸)。  
*注意：當有任何角色已休眠時，你不能啟動自毀程序。*  
*關於“遊戲結束”——詳見第11頁。*  
如果自毀序列已經啟動，即使飛船進行了超空間躍遷，仍視為飛船被摧毀。  
*關於更多——詳見第10頁“事件階段”。*  
*關於“逃生艙”——詳見第26頁“房間指示卡”。*



### 研究室

**2** 分析1個物體：  
僅當下列一個物體位於此房間內時(例如由此角色攜帶)，可以執行此行動：角色屍體、入侵者殘骸或蟲卵。  
發現1張對應的入侵者弱點卡牌。  
*此物體在研究之後不被棄掉。不過你可以隨時丟棄該物體。*  
*關於“入侵者弱點卡牌”——詳見第21頁。*  
*關於“物體”——詳見第22頁。*



## 巢穴

**2 拿取1個蟲卵：**  
從入侵者版圖上拿取1個蟲卵標記。在這之後，執行一次噪聲擲骰。

放置在入侵者版圖上的蟲卵標記表示巢穴中的蟲卵。當你從巢穴拿取(或摧毀)蟲卵時，將它從入侵者版圖上拿走。注意，從入侵者版圖拿取1個蟲卵需要花費2張行動卡牌，而從地圖上拿取1個蟲卵則需要花費1張行動卡牌。

當巢穴內沒有更多的蟲卵時(全部蟲卵被帶走或被摧毀)，巢穴視作已被摧毀——在巢穴內放置1個傷害標誌來表示巢穴已被摧毀。

如果房間內同時有未被取走的蟲卵和火焰標誌，則在事件階段的火焰傷害步驟摧毀1個未被攜帶的蟲卵。

關於更多——詳見第10頁“事件階段”。

注意：請記住蟲卵是一種沉重物體(詳見第22頁“物品和物體”)。

注意：你在此房間內不能執行任何搜尋行動。

### 摧毀蟲卵：

當你的角色與未被(任何角色)攜帶的蟲卵位於同一房間時，你可以嘗試摧毀這些蟲卵。

將此行動當作一個射擊行動或近戰行動進行結算。每點傷害(任意類型)摧毀1個蟲卵。

作為近戰行動時，如果未命中則不抽取污染卡牌，也不受到創傷。

你也可以將手榴彈扔進帶有未被攜帶的蟲卵的房間，如同房間內有入侵者一樣。1個手榴彈摧毀2個蟲卵，1個燃燒彈摧毀1個蟲卵。

每當嘗試摧毀蟲卵後，你必須執行一次噪聲擲骰。

關於“噪聲擲骰”——詳見第15頁“噪聲擲骰”。



## 儲藏室

**2 搜尋物品：**  
選擇一種顏色(紅色、黃色或綠色)，從對應的物品牌庫抽取2張卡牌。選擇其中1張，並將另一張卡牌放到該牌庫底。



## 手術室

**2 執行手術程序：**  
掃描(你的行動牌庫、手牌和棄牌堆中的)所有污染卡牌。移除所有感染卡牌。

如果你的角色版圖上有1個幼蟲，將它移除。

掃描之後，你的角色受到1輕微創傷，並且你自動跳過。混洗你所有的行動卡牌(包括你手牌和棄牌堆中的行動卡牌)，和你未感染的污染卡牌一同混洗，構成新的行動牌庫。

注意：在手術程序後你跳過自己的回合，並且直到下一輪開始之前你的手牌為空。

關於“掃描污染卡牌”——詳見第20頁。

## 其他房間“2”

每局遊戲中，9個可用的其他房間中會隨機選取5個使用。這些房間板塊的背面標有數字“2”。



## 氣閘控制室

**2 啟動緊急氣閘程序：**  
選擇任意1個其他的黃色房間。與你所選房間相連的通道必須不含已摧毀的艙門。

與該房間相連的每個通道上的艙門自動關閉。

將氣閘程序標記放置在該房間，用來表示緊急氣閘程序生效。如果在當前玩家階段結束之前，與該房間相連的通道上的任何艙門被開啟，移除此標記。

如果在當前玩家階段結束時(所有玩家均已跳過後)，與該房間相連的所有通道上的全部艙門均已關閉，該房間內的所有生物立即死亡(包括角色和入侵者)。然後，移除這個標記。

如果該房間內有火焰標誌，將它移除。所有的角色屍體、入侵者殘骸和掉落的物體仍然留在該房間。

黃色房間即為房間行動區域帶有黃色底色的房間。



## 艙室

**休息片刻：**

如果你在新的一輪開始時位於此房間，並且此房間內沒有入侵者，則你抽取1張額外的行動卡牌(最多抽取到6張而不是5張)。

如果此房間內有故障標記，則房間的被動效果不生效。



## 餐廳

**2 吃點什麼...**  
治愈1輕微創傷。除此之外，你可以選擇掃描手牌中的所有污染卡牌，然後移除所有未感染的卡牌。

如果其中有至少1張卡牌已感染，將1個幼蟲模型放在你的角色版圖上(並且不要移除這張污染卡牌!)。如果你的角色版圖上已有幼蟲，你的角色死亡——此外，在你死亡的房間內放置1個爬蟲。

關於“掃描污染卡牌”——詳見第20頁。



## 指揮中心

**2 開啟/關閉艙門：**  
你可以選擇任意1個房間，並且開啟或關閉與該房間連通的通道上的任意個艙門。

你可以選擇要開啟哪些艙門，關閉哪些艙門。你不必開啟或關閉全部這些艙門。



## 引擎控制室

**2 檢查引擎狀態：**  
你可以檢查3個引擎的狀態。即使引擎室內有故障標誌，你仍可以檢查引擎的狀態。在引擎控制室內，你**不能**改變引擎的狀態。關於“檢查引擎狀態”——詳見第26頁“房間指示卡”中的“引擎室”。



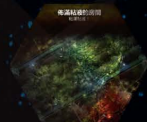
## 減壓艙門控制系統

**2 關閉/開啟逃生艙：**  
將1個逃生艙標記翻面至關閉面或開啟面。關於“逃生區”——詳見第24頁“房間指示卡”。關於“逃生艙”——詳見第26頁“房間指示卡”。



## 監控室

**2 檢查1個房間和探索標記：**  
秘密地查看任意1個未探索房間板塊和它的探索標記。在查看完畢之後，將它們放回版圖上。你不必說出你看到的實情。關於“探索標記”——詳見第14頁。



## 佈滿粘液的房間

**沾滿粘液！**  
當你進入此房間時，你自動獲得1個粘液標誌。關於“粘液標誌”——詳見第17頁。注意：你在此房間內不能執行任何搜尋行動。注意：在結算此房間的探索標記之前，先放置粘液標誌。



## 浴室

**2 洗澡：**  
如果你的角色版圖上有1個粘液標誌，將它棄掉。除此之外，你可以選擇掃描手牌中的所有污染卡牌，然後移除所有未感染的卡牌。如果其中有至少1張卡牌已感染，將1個幼蟲模型放在你的角色版圖上(並且不要移除這張污染卡牌!)。如果你的角色版圖上已有幼蟲，你的角色死亡——此外，在你死亡的房間內放置1個爬蟲。關於“粘液標誌”——詳見第17頁。關於“掃描污染卡牌”——詳見第20頁。注意：火焰標誌可以正常放置在浴室。執行洗澡行動不能棄掉浴室中的火焰標誌。

## <<<房間指示卡>>>

### 特殊房間

5個特殊房間在版圖上的位置是固定的——這些房間有特殊的形狀並且是印在版圖上的。遊戲開始時這些房間視為已探索。

除了遊戲開始時即處於已探索狀態，且角色無法在這些房間內執行搜尋行動之外，特殊房間與普通房間適用相同的規則。此類房間也可以正常放置火焰或故障標誌。



### 駕駛艙

**飛行操縱：**  
檢查坐標或者設定目的地。

**檢查坐標：** 秘密地查看坐標卡牌。在查看完畢之後，將它們放回版圖上。你不必說出你看到的實情。

**設定目的地：** 選擇目的地軸上的一個區格，將目的地標誌移到此處。

*注意：當有任何角色已休眠時，你不能改變目的地。玩家應牢記自己檢查過的坐標。如果駕駛艙內有入侵者，你不能設定目的地。注意：在遊戲結束時，如果飛船在此之前沒被摧毀，則翻開坐標卡牌。目的地標誌所在位置表示飛船將前往坐標卡牌上4個可用的目的地之中的一個。*  
*關於更多——詳見第11頁“檢查坐標和遊戲結束”。*  
*注意：你不能在此房間內執行搜尋行動。*



### 1號引擎室

**檢查引擎：**  
檢查此引擎室內的引擎狀態——秘密地查看最頂上的引擎標記。

你不必說出你看到的實情。  
最頂上的引擎標記表示該引擎的當前狀態！

### 修理(或破壞)引擎：

你的角色可以在此房間執行一個修理/破壞引擎行動(使用一個修理行動或一張工具箱物品卡牌)：拿取2個引擎標記，秘密地查看其內容，然後將其以任意順序放回原處。

你不必如實說出你是否修理了引擎，但你必須說出你是否改變了標記的順序。

即使引擎室內有故障標誌或者你未曾檢查引擎狀態，你仍可以修理/破壞引擎。

*注意：這艘飛船有3個引擎，要安全地返回地球必須保證其中2個引擎功能正常。在遊戲開始時，玩家不知道各個引擎功能是否正常。玩家可以在遊戲期間檢查某一引擎的狀態——比如可以在其對應的引擎室進行檢查。在遊戲結束時，如果飛船在此之前沒被摧毀，則翻開所有最頂上的標記，以此來確認飛船在嘗試進行超空間跳躍期間是否爆炸。*

*關於“檢查引擎”——詳見第11頁。*  
*注意：你在此房間內不能執行任何搜尋行動。*



### 2號引擎室

與上述規則相同，適用於2號引擎室。



### 3號引擎室

與上述規則相同，適用於3號引擎室。



### 休眠室

**嘗試休眠：**  
僅當休眠艙開啟時你可以執行此行動——時間軸上的標記在任何藍色區格上。

執行一次噪聲擲骰。如果有入侵者出現在此房間，你嘗試進入休眠艙失敗。

如果沒有入侵者出現，將你的角色模型從遊戲中移除——你安全地進入了休眠。現在開始，你不再參與本局遊戲了。你的角色是倖存還是與飛船一同滅亡，都將在遊戲結束時揭曉。

當有任何角色已休眠時，你不能改變目的地或啟動自毀序列。

*如果休眠室內有入侵者，你不能進入休眠艙。*  
*關於“遊戲結束”——詳見第11頁。*  
*關於“噪聲擲骰”——詳見第15頁“噪聲擲骰”。*  
*注意：你在此房間內不能執行任何搜尋行動。*  
*注意：飛船的人工智能被設定為保護休眠船員，會阻止任何危及這些船員生命的操作。*

### 逃生艙

遊戲開始時，所有逃生艙都是關閉的。遊戲過程中，玩家可以手動開啟(使用一些物品卡牌或房間行動)，或者當有角色在遊戲過程中死亡時或當自毀標誌抵達自毀軸黃色區格時，逃生艙會自動開啟。

*關於“手動開啟逃生艙”——詳見第25頁“房間指示卡”中的“減壓艙門控制系統”。*

*關於“自動開啟逃生艙”——詳見第12頁“遊戲關鍵點”。*

*關於“自毀”——詳見第24頁“房間指示卡”中的“發電室”。*

如果指定逃生艙已開啟，角色可以通過對應逃生區的房間進入該逃生艙內(需要先執行一次噪聲擲骰)，進入時要求該房間內沒有入侵者和故障標記。

*關於“逃生區”——詳見第24頁“房間指示卡”。*

進入逃生艙後，將你的角色模型放在該逃生艙標記2個區格的其中1個上。

然後，你需要決定立刻發射逃生艙還是等待(也許另一位角色想要進入同一艙體的第二個區格)。

如果你決定立刻發射(或者你在隨後的某一輪中發射)——將你的角色模型和該逃生艙一起移出遊戲。現在開始，你不再參與本局遊戲了。遊戲結束時你會勝利還是失敗？你會在遊戲結束檢查目標時得到答案。

任何處於已發射逃生艙上的角色視為最終回到地球。

*關於“遊戲結束”——詳見第11頁。*

如果你決定等待，你可以在每個玩家階段中你的第一個回合開始時發射該逃生艙。如果你不這麼做，則你必須選擇跳過或離開該逃生艙，不執行任何行動——在你的回合中，將你的角色模型放回你離開的逃生艙對應的逃生區。然而如果你在自己的回合中選擇不發射該逃生艙，就意味著你自動跳過了這一輪。

如果當你在逃生艙中等待時，有入侵者出現在此逃生區房間，則所有在此逃生區的逃生艙中的角色自動返回此房間。

當另一位角色進入你所在的逃生艙時，他也可以選擇立刻發射逃生艙。

*注意：沉重物體不佔據逃生艙中的角色區格。*



空餘的逃生艙欄位



關閉的逃生艙



開啟的逃生艙

# 遊戲模式

## 單人&合作模式



### 單人模式

《復仇女神號》作為一款標準的半合作遊戲而大放光彩，但你也可以嘗試獨自求生。

這個模式有特殊的目標牌庫——單人/合作目標。遊戲開始時，從該牌庫中抽取2張卡牌，而不是從常規的目標牌庫。

**注意：**當觸發第一次遭遇時，你必須選擇保留2張目標卡牌中的哪一張。

**重要：**在這種模式下，每個房間中可以找到的物品數量減半，向上取整(如果探索標記上標有1-2個物品則將物品計數符號設定到“1”，如果探索標記上標有3-4個物品則將物品計數符號設定到“2”)。

你必須完成目標並幸存才能獲得遊戲勝利。

### 完全合作模式

這個額外的遊戲模式是為了滿足玩家想在遊戲中進行徹底合作的需求而設的，該模式下你不用害怕同伴的背叛。

這個模式有特殊的目標牌庫——單人/合作目標。遊戲開始時，每位玩家抽取一張卡牌，而不是抽取常規的目標卡牌。這類目標卡牌是公開的。

遊戲獲勝要求為所有目標必須完成，且必須至少1名角色倖存。

**注意：**如果有一張卡牌要求你發送信號——至少1位玩家必須這麼做。如果有2張或更多的卡牌要求你發送信號——則必須要對應數量的角色發送信號！

**復甦：**在完全合作模式中，急診室配備有特殊的自動醫療系統，允許船員復甦瀕死的同伴。

當一名角色死亡時，其他角色可以抬起他的屍體標記並帶到運作中的急診室。

一輪開始時，玩家角色的屍體如果在急診室內，將其對應的模型放到該房間內。棄掉該角色所有的輕微創傷，並包紮所有嚴重創傷。

**重要：**如果急診室內有入侵者或故障標記，則該房間失效。

## 作為入侵者進行遊戲



這個模式是讓第一個死亡的玩家控制入侵者，來使他繼續參與遊戲。同時這樣一來剩餘玩家的遊戲難度也輕微地提升了。注意這個模式是可選的。

如果玩家所控制的角色第一個死亡，則他開始控制入侵者在飛船各處肆虐，並對其他玩家展開追捕。

**重要：**只有一位玩家可以控制入侵者——第一位角色死亡的玩家。如果有兩位角色同時死亡，則玩家序號較小的玩家獲得控制權。

**設置：**控制入侵者的玩家從遊戲中移除他原來所控制的角色所有的配件。將特殊入侵者玩家行動牌庫洗勻並放在他面前。

然後，按照標準規則結束當前輪。所有的改動從下一個玩家階段開始。

### 一輪流程：

#### 玩家階段

**1. 抽取行動卡牌**——入侵者玩家抽取3張卡牌，但手牌張數不能超過4張(入侵者玩家的手牌上限為4張)。

**2. 起始玩家標記**——入侵者玩家略過這個階段(他不會獲得起始玩家標記)。

**3. 玩家回合**——入侵者玩家按照標準順序進行他的行動輪，但他只能執行1個行動(從手中打出1張卡牌)或跳過。

選擇跳過時，入侵者玩家可以選擇保留1張卡牌並棄掉其餘卡牌。

入侵者玩家在自己的回合內可以打出一張入侵者行動卡牌，按以下3種方式之一進行結算：

**1) 移動**——將任意入侵者沿著入侵者行動卡牌上的數字所對應的通道進行移動。

**注意：**如果入侵者進入檢修通道，按標準規則進行結算。

**2) 攻擊**——選擇與角色在同一房間內的任意一個入侵者。該入侵者按標準規則攻擊這名角色，規則有一處例外：按照本輪打出的入侵者行動卡牌上的抽卡指示，入侵者玩家抽取相應數量的入侵者攻擊牌。然後，選擇其中1張卡牌進行結算，並將其他所有卡牌放到入侵者攻擊牌庫底。被選中的角色受到攻擊，無視該房間內的其他角色。

**3) 效果**——結算入侵者行動卡牌上所寫的效果。

### 事件階段

除了時間軸和火焰傷害外，略過事件階段的其他步驟。

**時間軸：**和標準規則一樣，時間標誌和自毀標誌(如已啟動)向右移動1格。

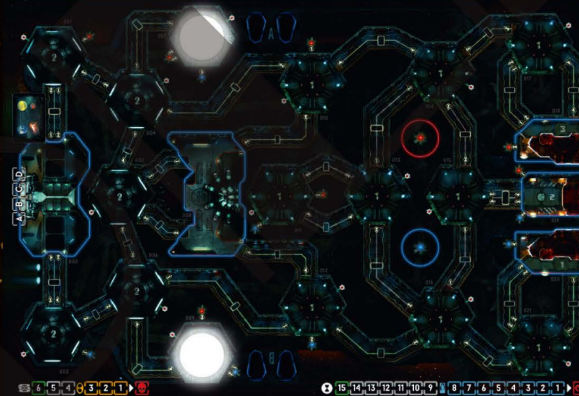
**火焰傷害：**和標準規則一樣，所處房間內有火焰標誌的入侵者受到1點傷害。

**注意：**這個模式中其他所有步驟都不執行！特別注意：  
——入侵者在一輪結束時不進行攻擊(但當觸發遭遇或角色嘗試逃離有入侵者的房間時，入侵者仍會進行突襲攻擊)。  
——除入侵者行動卡牌的效果以外，事件卡牌不起作用。  
——沒有入侵者布袋增殖步驟。

### 勝利條件

控制入侵者的玩家無法完全獲得遊戲勝利。他的目的是確保其他玩家不獲勝。畢竟你已經輸了，你最好是確保其他人也得到同樣的結果！

## 版圖的另一面



你可以在任何遊戲模式下使用該版圖，不過請記住在這個版圖上更難倖存。

這張飛船佈局的設計特點是有兩個檢修通道。它們適用標準規則，但是兩個檢修通道彼此不相連。(“紅色”檢修通道上的噪聲標誌與“藍色”檢修通道無關)。

另一個特點是一些房間之間會由兩條通道進行連接。這兩條通道相互獨立，所以一條通道上有關閉的艙門不會影響另一條通道。

遊戲設置時，將A逃生區和B逃生區正面朝上放在上方版圖中高亮標示的欄位中。在每個逃生區上放置1個探索標記(當角色第一次進入這兩個房間時，結算標準探索流程)。



# 規則總結

## 一輪流程

### I: 玩家階段:

- 1) 抽取行動卡牌至5張手牌。
- 2) 將起始玩家標記傳給左手邊的玩家。
- 3) 玩家回合每位玩家按順時針順序進行遊戲:
  - 2個行動,
  - 或者1個行動後跳過,
  - 或者直接跳過。玩家跳過後不再參與本輪剩餘的所有流程。
- 4) 不斷重複直到所有玩家跳過。

### II: 事件階段:

- 5) 移動時間軸上的時間標誌。
  - 如果自毀序列已啟動, 移動自毀軸上的自毀序列標誌。
- 6) 入侵者攻擊。
- 7) 入侵者火焰傷害。
- 8) 結算1張事件卡牌:
  - 入侵者移動。
  - 卡牌效果。
- 9) 入侵者布袋增殖: 抽取1個標誌並結算效果。

## 遊戲流程和關鍵點

### 第一次遭遇

當第一個入侵者(任何種類)出現在版圖上時, 所有玩家必須選擇保留1張目標卡牌, 並正面朝下棄掉另一張。

### 第一個角色死亡

第一次(由任意玩家控制的)角色死亡後, 所有逃生艙自動開啟。

*第一個死亡的角色可以作為入侵者繼續進行遊戲。*

### 時間軸

當時間軸到達藍色區格, 休眠艙開啟。

### 自毀

當自毀軸上標誌到達黃色區格時, 所有逃生艙自動開啟。

## 探索

當進入一個未探索(正面朝下)的房間時:

- 1) 將房間板塊翻面(正面朝上)。
- 2) 翻開探索標記並結算其效果。有些效果可能會取消步驟3。
- 3) 如果房間是空的, 執行一次噪聲擲骰。



## 行動

你不能棄掉你的任何污染卡牌來支付行動費用。

### 基礎行動

從你的手牌中棄掉1張行動卡牌來執行1個基礎行動。

*執行輕聲移動時需要棄掉2張卡牌。*

### 行動卡牌

棄掉你想要執行的行動卡牌, 並額外棄掉相應數量的行動卡牌來支付行動費用。

### 房間行動

從手牌中棄掉2張行動卡牌來執行1個房間行動。有故障標記的房間內不能執行房間行動。

### 物品行動

從你的手牌中棄掉所需數量的行動卡牌來執行物品行動。

*有些物品(只可使用一次)在執行行動後也必須棄掉。*

## 物品和物體

### 物品

普通物品進入你的儲備, 所以除了你自己外沒人能確切知道你找到了哪些物品。

### 任務物品

遊戲開始時, 這些卡牌是任務(橫置面), 不是物品。

*你可以通過完成任務來激活這些物品。*

### 沉重物品

你最多可以攜帶2個沉重物品, 你的每個手部欄位可被1個沉重物品佔用。

*如果你想把攜帶的沉重物品換成另一個, 只需要把原來的丟棄即可, 無需費用。*

### 物體

入侵者蟲卵、入侵者殘骸、角色屍體。

*用來研究入侵者弱點。*

*物體像沉重物品一樣佔據1個手部欄位。*

*當你丟棄它們時, 將它們的標記放在你所在的房間中。*

## 戰鬥

當你和入侵者處於同一房間中時視為你在戰鬥中。

### 射擊(費用1):

- 1) 選擇1把武器和1個目標。
- 2) 從所選武器上棄掉1個彈藥標記。
- 3) 投擲戰鬥骰。
  - 如果命中, 放置傷害標記, 然後抽取入侵者攻擊卡牌來檢查傷害效果。

### 近戰(費用1):

- 1) 抽取1張污染卡牌。
- 2) 選擇1個目標。
- 3) 投擲戰鬥骰(擲出的2命中視為1命中)。
  - 如果命中, 放置傷害標記, 然後抽取入侵者攻擊卡牌來檢查傷害效果。
  - 如果你未命中, 該入侵者對你造成1嚴重創傷。

### 逃離(特殊移動行動, 費用1):

- 1) 選擇一個你想要前往的相鄰房間。
- 2) 抽取1張入侵者攻擊卡牌並進行結算:
  - 如果你死亡, 將1位角色屍體標記放在該房間內。
  - 如果你倖存, 你進行移動。按一般規則結算移動(探索新房間, 執行噪聲擲骰等等)。

## 入侵者攻擊

- 1) 選擇目標角色(手牌數最少的)。
- 2) 抽取1張入侵者攻擊卡牌並進行結算:
  - 如果卡牌上的入侵者符號和進行攻擊的入侵者一致, 則攻擊成功。結算卡牌效果。
  - 如果卡牌上沒有對應符號, 則攻擊未命中。

### 入侵者符號:

 —— 幼蟲

 —— 爬蟲

 —— 成蟲

 —— 飼蟲

 —— 蟲后