

## 준비

게임 보드를 테이블 가운데 놓습니다. 이것은 당신의 우주선이며 진공의 우주와 당신 사이엔 이 우주선 말고 아무것도 존재하지 않습니다.

게임 보드 위에 표시된 영역에 6개의 시스템 카드들을 올려놓습니다. "활성화 *Online*"가 보이도록 놓습니다. 모든 시스템이 카드로 되어있는 것은 아닙니다. 5개의 시스템 업그레이드 카드를 과학 실험실 *Science Lab* 근처에 놓습니다. 이것들은 나중에 게임에 들어올 예정입니다. "비활성 *Inactive*" 면이 보이도록 놓으세요.



3개의 경보 *Alert* 덱을 각각 섞어서 구분해둡니다. 그것을 게임 보드에서 외부 스캐너 *External Scanner* 근처의 표시된 곳에 놓습니다. 3(빨강)이 가장 밑, 그리고 2(오렌지)을 놓고 1(노랑)을 제일 위로 가게 둡니다. 이제 제일 위의 2장을 뽑아 내용이 보이게 순서대로 덱 위에 늘어놓습니다. 외부 스캐너가 당신에게 무엇이 곧 일어날지 알려줄 것입니다. 경보 덱을 뽑아야 할 때, 당신은 순서대로 한 장을 뽑고 한 장을 다시 보충해놓아야 합니다.



스킬Skill 텍을 섞어서 게임 보드에서 컴퓨터Computer 근처의 표시된 장소에 놓습니다. 3장의 스킬 카드를 뽑아 내부 센서Internal Sensors에 인접한 공간에 내용이 보이게 둡니다.



그리고 모든 플레이어들은 5장의 스킬Skill 카드를 나누어 가집니다. 각자 자신의 손에서 한 장의 스킬 카드를 골라 화물 칸Cargo Pod에 놓습니다. 도구Tools도 마찬가지로 화물 칸에 놓습니다.



전투 계획Battle Plans 텍을 섞고 게임 보드에서 선장의 저널Captain's Journal 에 인접한 표시된 장소에 놓습니다.





5개의 어뢰 *Torpedo*를 게임 보드에서 무기고 *Armory* 근처의 빨간 어뢰 아이콘으로 표시된 칸에 놓습니다. 남은 어뢰들은 보드 옆에 남겨둡니다.



노란 상태 바를 실드 *Shield* 의 100% 칸에 놓습니다. 또 다른 노란 상태 바를 점프 코어 *Jump Core* 의 '미친 단계 *Insane*'에 놓습니다. 그래요. 맞아요. '미친 단계'는 첫 게임엔 맞지 않는 난이도입니다. '보통 *Normal*' 에 놓고 플레이 합니다. 만약 당신이 부족하고 연약하다면 '초보자 *Novice*'에 놓고 플레이 하세요. 당신이 자신의 강함을 느낄 정도라면 '숙련자 *Veteran*'에 놓으세요. 오렌지 블록 바를 엔지니어링 *Engineering* 근처에 놓으세요. 당신은 나중에 이것을 사용할 것입니다.



12개의 외계인 병사 말을 보드 옆에 두세요. 그것은 나중에 쓰입니다.

각자 무작위 색의 말을 받습니다. 남은 말은 박스에 그대로 둡니다.

각자의 플레이어는 역할 *Role* 카드를 받고 고른 색깔에 해당하는 나머지 말들을 받습니다. 게임이 시작하기 전엔 각자 어떤 역할을 할 것인지 정해야 합니다. 당신은 아마 "어떻게 게임이 진행되는가"를 읽은 뒤에 역할을 정하고 싶을 것입니다.

각자 자신의 말의 색깔에 맞는 방에 말을 배치합니다.

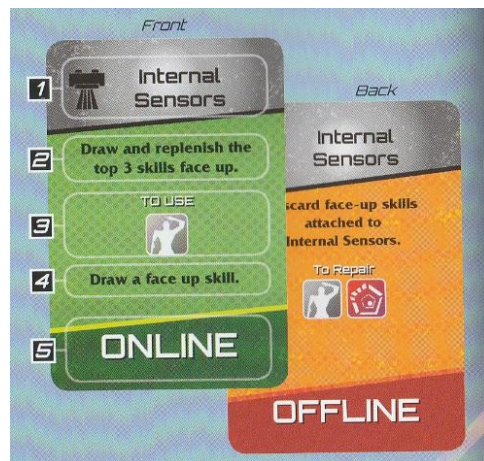
## 어떻게 게임이 진행되는가

우주선은 여러 개의 방으로 구성되어 있습니다. 각 방은 복도를 제외하면 하나 또는 다수의 시스템을 가지고 있습니다. 각 시스템은 플레이어에게 이점을 주고 가장 중요한 목적인 점프 코어 수리를 이루는데 도움을 줄 것입니다.

시간을 들여 플레이어 모두가 시스템이 어떻게 움직이는지 익숙해질 필요가 있습니다. 외부 스캐너를 시작으로 보드 주변의 시스템이 하는 일들을 읽어 봅시다. "시스템" 장에서 좀 더 자세한 설명이 있으니 참고하세요.

<참조: 각 방에는 색깔이 있는 선으로 시스템이 놓일 장소가 표시되어 있습니다. 게다가 각 시스템의 이름은 방의 색과 맞도록 색칠되어 있습니다. >

1. 이름
2. 상시 사용 가능한 능력
3. 사용 시 소비 값
4. 사용 시 능력
5. 상태



이런 시스템들은 게임이 진행될수록 비활성화 되어갈 것입니다. 이것들이 비활성화 될 때, 당신은 시스템이 주던 혜택들을 잃게 됩니다. 당신은 스킬이나 행동을 사용하여 이런 시스템을 복구할 수 있습니다.



위에 표시된 상징들을 잘 보아두십시오. 이것들은 게임 요소들을 통해 언급될 것입니다.

모든 시스템은 사용 가능한 능력과 그에 따른 소비 값이 시스템 카드에 적혀 있습니다. 당신의 나머지 능력들은 내재되어 있고 당신의 역할 카드 뒷면에 적혀 있습니다. 그러므로, 당신은 원하는 하나의 역할을 고른 후에 다른 쪽 카드는 뒷면으로 옆에 두고 참고용으로 쓰는 것이 좋습니다.

1. 등급
2. 이름
3. 핸드 사이즈
4. 사용 가능한 액션
5. 스킬 카드 절약 정도
6. 능력



예: 전술 장교 *Tactical Officer* 역할은 한 턴에 4개의 액션을 할 수 있습니다. 그녀가 행동을 소비할 때마다, 전략 *Tactical* 항목에서 2개만큼 스킬 카드를 절약할 수 있습니다. 이 말은 전략 장교가 설드를 수리할 때 카드 소비 없이 2개의 행동으로 할 수 있음을 의미합니다. 만약 당신의 역할이 과제를 수행하는데 충분한 스킬 절약을 할 수 없다면, 그 차이만큼 스킬 카드를 소비하여야 합니다. 당신은 그냥 스킬 카드를 쓰고 버리면 됩니다.

## 시작 하기 전에

각자 역할을 골랐는지 확인합니다. 만약 그들이 결정하지 못했다면, 임의로 나눠서 분배합니다. 어떤 역할도 나쁜 것은 없고, 그저 당신에게 승리로의 다른 길을 제시할 뿐입니다. "역할들" 페이지에서 자세한 항목들을 읽어보세요.

각자의 플레이어의 역할엔 랭크가 매겨져 있습니다. 이것은 당신이 턴을 받는 순서입니다. 턴을 받는 순서를 쉽게 알기 위해 시계 방향으로 턴이 돌아가게끔 자리를 바꿔 앉는 것도 좋습니다. 가장 낮은 숫자의 랭크를 가진 사람이 첫 턴을 가집니다.

<예: 제독 *Admiral* 은 랭크 1로 되어 있어 가장 낮은 랭크이므로 가장 먼저 턴을 받습니다. 그 뒤

로 랭크가 2인 사람이 플레이를 하며 차례가 진행됩니다.>

역할을 다 정한 후 경보 텍 가장 위의 경보 카드를 뽑습니다. 카드를 읽은 후 그 효과를 적용합니다.

<예: 만약 경보가 시스템의 비활성화 효과를 가진다면, 시스템 카드를 뒤집어 "비활성" 면으로 놓습니다.>

이것을 4번 더 반복하여 총 5번의 경보 카드를 적용합니다. "경보" 페이지에서 자세한 사항을 읽어보십시오.

<참조: 당신은 이 초기 데미지를 무효화Override 할 수 없습니다. >

경보 카드들로 당신의 우주선이 데미지를 받은 후, 경보 카드를 제거합니다. 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 다 되었습니다.

## 게임의 시작

첫 번째 턴을 가진 플레이어부터 시작합니다. 각자가 자신이 가진 모든 액션을 소비할 때까지 턴을 진행하거나 추가 행동을 소비하지 않고 턴을 종료할 수 있습니다. "액션을 소비하는 방법" 페이지에서 자세히 알아보세요. 예를 들어, 당신은 대부분 초기 공격에 의해 데미지를 입은 시스템을 복구하고 싶을 것입니다. "시스템 복구" 페이지를 보세요.

당신이 턴을 마치면, 경보 카드를 뽑고 이것을 동료들에게 읽어준 후 카드에 적힌 대로 실행합니다. "경보" 페이지를 보십시오.

### **플레이 계속하기**

계속해서 다음 번 랭크로 플레이를 이어나가고, 최선의 행동을 한 다음, 턴을 마치며 경보 카드를 뽑아 해결하는 방식으로 진행됩니다.



## 게임에서 승리

이 게임은 협력 게임입니다. 당신은 팀 단위로 승리하거나 패배합니다.

이기기 위해, 당신은 점프 코어를 "사용 가능! Engage" 상태로 수리해야 합니다.

## 게임에서 패배

몇 가지 패배하는 방식들이 있습니다:

셴드가 0%가 된 상태에서 다른 공격을 받게 되면, 그 시점에서 우주선은 파괴되고 게임이 패배하게 됩니다.

당신이 외계인 병사를 게임 보드에 올려야 할 때, 더 이상 올려놓을 공간이 없다면 패배하게 됩니다. "외계인 병사" 페이지를 보세요.

만약 당신이 빨강 경보 카드까지 도달하면, 그것들은 아주 다양한 방법으로 매우 빠른 시간 안에 당신을 죽일 것입니다.

만약 당신이 빨강 경보를 모두 통과한 후에도 여전히 살아있다면, 당신이 또 다른 경보 카드를 뽑아야 할 때 남은 경보 카드가 없어서 외계인 병사의 우주선이 당신을 저 우주 하늘로 날려버릴 수가 없게 되어도 당신은 여전히 패배합니다!

## 역할들

각각의 역할들은 플레이어들로 하여금 특별한 능력과 플레이 스타일을 제공합니다. 비록 좋지 못한 역할이란 것은 없을지라도, 각각의 역할은 각자 특정한 장단점을 가지고 있습니다. 현명하게 선택하세요.



**제독 Admiral** – 전투 계획 *Battle Plans*에서 자연스럽게 리더이자 마스터가 됩니다. 지휘 *Command* 에서 2개만큼 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 6개까지입니다.



**일등 항해사 First Officer** – 그는 위급 상황에서 당신이 원하는 바로 그 책임자입니다. 1개의 지휘 *Command* 와 1개의 전술 *Tactical* 에서 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 6개까지입니다.



**전술 장교 *Tactical Officer*** - 그녀는 누구보다 실드를 빠르게 고칠 수 있습니다. 2개의 전술 *Tactical* 에서 스킬 카드를 절약하고 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 6개까지입니다.



**텔레파시 능력자 *Telepath*** - 크루 중에서 그보다 집단적 재능이 뛰어난 자는 없습니다. 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 6입니다.



**승무원 *Crewman*** - 그는 배를 구하거나 죽게 될 것입니다. 1개의 전술 *Tactical* 항목에서 스킬 카드를 절약하고 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 6입니다.



**상담 전문가 *Counselor*** - 그녀는 일을 끝마칠 수 있는 여성입니다. 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 8입니다.



**의료 장교 *Medical Officer*** - 그는 당신이 다쳤을 때 치료해줄 수 있습니다. 1개의 지휘 *Command* 와 1개의 과학 *Science* 에서 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 6입니다.



**외교관 *Diplomat*** - 그녀는 당신이 마주한 어떤 외계인과도 교섭을 할 것입니다. 1개의 지휘 *Command* 에서 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 6입니다.



**학자 *Scholar*** - 그녀는 언제나 당신이 원하는 스킬을 가지고 있습니다. 1개의 과학 *Science* 와 1개의 지휘 *Command*, 그리고 1개의 전략 *Tactical* 에서 행동을 절약할 수 있고, 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 7입니다.



**과학 장교 *Science Officer*** - 이상한 일이 일어나 어떻게 해야 될지 모르 때, 그녀는 알 수 있습니다. 2개의 과학 *Science* 에서 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 6입니다.



**사이보그 *Cyborg*** - 그녀는 혼돈인 상황에 면역되어 있고 높은 반사신경을 지녔습니다. 5개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 7입니다.





**순간이동장치 관리장 *Teleporter Chief*** – 그는 누구보다 함내를 자유로이 누빉니다. 1개의 기술 *Engineering* 에서 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하고 핸드사이즈는 6입니다.



**수석 엔지니어 *Chief Engineer*** – 그녀는 누구보다 빨리 점프 코어를 고칠 수 있습니다. 2개의 기술 *Engineering* 에서 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하고 핸드 사이즈는 6입니다.



**소위 *Ensign*** – 그는 다른 이들의 요구를 확실하게 들어줍니다. 4개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 4입니다.



**홀로그램 *Hologram*** – 그는 거의 대부분의 일을 할 수 있지만, 몇몇 한계점을 가지고 있습니다. 1개의 과학 *Science*, 기술 *Tactical*, 전략 *Command* 에서 스킬 카드를 절약하고, 5개의 액션을 수행하며 핸드 사이즈는 8입니다.



**시설 관리자 *Janitor*** – 그는 배 안의 어느 시설에서든 임시 방책을 세울 수 있습니다. 4개의 액션을 수행하고 핸드 사이즈는 5입니다.



**무기 장교 *Weapons Officer*** – 그는 다른 선박으로부터 함선을 모든 방법을 동원하여 지켜낼 것입니다. 1개의 전략 *Tactical*, 1개의 기술 *Engineering* 에서 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하고 핸드 사이즈는 6입니다.



**군인 *Soldier*** – 그녀는 침략자들로부터 함선을 모든 방법을 동원하여 지켜낼 것입니다. 1개의 지휘 *Command*, 1개의 전략 *Tactical* 에서 스킬 카드를 절약하고, 4개의 액션을 수행하고 핸드 사이즈는 6입니다.

## 액션 소모

대부분의 활동은 당신이 액션을 소모하게 만듭니다. 예를 들면, 당신의 역할 카드 뒷면을 보십시오. 거기엔 몇 가지 활동들이 적혀있고, 각 활동에는 하나의 액션을 소모하고, 액션을 소모하는 카드의 위에는 액션 아이콘이 표시되어 있습니다.

당신이 할 수 있는 액션의 수는 역할 카드에 적혀 있습니다. 대부분의 역할들은 4개의 액션을 수행합니다. 만약 당신의 카드에 액션의 수가 4라면, 매 턴마다 당신은 4개의 액션을 수행할 수 있

습니다.

역할 카드 뒷면에는 할 수 있는 활동이 적혀있습니다. 이런 활동들은 당신이 부상을 입거나(이 페이지의 **부상** 항목참조), 당신이 있는 장소에 외계인 병사가 있는 경우, 또는 몇 가지 특정한 상태가 행동에 제약을 주지 않는 한 언제든지 액션을 소모해 수행할 수 있습니다.

### 스킬 소모

특정 활동이 당신으로 하여금 스킬을 쓰라고 할 때, 당신의 역할 카드에서 특정 스킬에 대해 얼마나 액션 소모를 줄여주는지 살펴보십시오. 매번 액션을 소모하게 될 때마다, 당신은 카드에 적힌 수치만큼 소모되는 액션의 숫자를 줄일 수 있습니다. 그것은 계속해서 사용될 수 있고 이 능력은 사라지지 않습니다. 이것은 당신에게 주어진 지식입니다.

만약 당신의 수치가 활동에 필요한 모든 수치를 감당할 수 없다면, 당신은 반드시 손에 있는 스킬 카드를 사용해야 합니다. 예를 들면 무기 장교 *Weapon Officer*가 어뢰 발사대 *Torpedo Tube*를 사용하고 싶다면, 그의 전략 *Tactical* 절약수치에 대해 지휘 *Command* 스킬 카드를 필요로 합니다.



### 핸드 사이즈

당신은 자신의 역할 카드에 표시된 핸드 사이즈 이하로만 스킬 카드는 도구 카드를 가지고 있을 수 있습니다. 만약 당신이 그것을 초과하여 카드를 얻게 될 경우, 핸드 사이즈 이하가 될 때까지 카드를 버려야 합니다.

### 부상

당신이 부상을 당하면 그것을 표시하기 위해 당신의 말을 옆으로 눕혀놓습니다. 부상 당하면 당신은 이동하거나, 외계인 병사를 죽이거나, 순간이동장치를 이용하거나, 의료 시설을 이용하는 행동만이 가능합니다. 다른 행동은 전혀 할 수 없습니다.



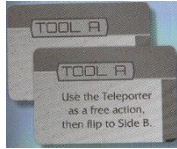
몇몇 시스템과 당신의 역할 카드 뒷면엔 옆의 마크가 그려져 있을 것입니다. 당신이 이 표시가 되어 있는 것들을 본다면, 그것은 당신이 부상당한 상태로도 할 수 있는 활동이라는 의미입니다.

당신은 부상당한 상태로 외계인 병사에 맞서 싸우는 것이 이상하다고 여길 수 있을 것입니다.

하지만, 동물이 부상 당했을 때가 그들이 가장 위험한 때인 것입니다; 아드레날린이 끓어 넘치고 당신의 킬러 본능이 깨어날 것입니다.

역할에 부여된 능력들은 당신이 부상당한 상태라도 여전히 사용 가능합니다.

## 도구



플레이어는 화물 칸 *Cargo Pod* 에서 도구를 손에 넣을 수 있습니다. 도구는 플레이어에게 추가적으로 특별한 능력을 제공하지만, 이런 능력들은 2번까지밖에 사용할 수 없습니다. 도구에 적인 "Side A"의 능력을 사용하고 하면, 그것을 뒤집습니다. 그런 후 "Side B"의 능력까지 사용하고 나면, 도구는 게임에서 제외시킵니다.

도구는 통신 시스템 *Comm system* 으론 다른 플레이어에게 건네줄 수 없지만, 순간이동장치 *Teleporter* 를 통해서는 가능합니다. 물론, 그것이 활성화 상태 *Online* 일 때 말이죠.

<알림: 홀로그램은 도구를 사용할 수도, 옮길 수도 없습니다.>

당신이 부상당했을 때, 당신은 부상당했을 때 가능한 행동에 한하여 도구를 사용하는 것이 허락됩니다. 예를 들면, 당신은 라이플을 쏠 수는 있지만, 시스템을 복구할 순 없습니다.

## 시스템

각각의 시스템은 게임에서 특정한 이점을 제공합니다. 미션을 완수하기 위해 가능한 많은 이점들을 잃지 않도록 지키는 것이 좋습니다.



**점프 코어 *Jump Core*** - 이것을 고쳐야 당신은 승리할 수 있습니다. 점프 코어를 고치는 일보다 중요한 것은 없습니다.



**순간이동장치 *Teleporter*** - 함내에서 다른 장소로 이동하는데 편리함을 제공합니다.



**실드 *Shields*** - 당신과 함선을 공격하려는 위협으로부터 당신을 지켜줍니다. 만약 실드가 사용 불가 상태에서 다른 공격을 받게 된다면, 당신은 패배합니다.





**통신 시설 *Comm System*** – 함내에서 다른 장소에 있는 다른 플레이어로부터 카드를 주고받을 수 있게 해줍니다.



**외부 스캐너 *External Scanners*** – 미리 위협을 감지할 수 있기에 이것이 있다면 당신은 좀 더 정확히 계획을 세울 수 있을 것입니다.



**컴퓨터 *Computers*** – 더 많은 스킬 카드를 얻게 해줍니다. 간단히 말하자면 이것 없이 당신은 게임을 이길 수 없습니다.



**내부 센서 *Internal Sensors*** – 당신이 뽑을 스킬 카드의 종류를 선택할 수 있게 해줍니다.



**의료 시설 *Trauma Station*** – 부상당한 플레이어를 치료합니다.



**어뢰 발사대 *Torpedo Tube*** – 외계인의 맹습을 일시적으로 받아넘길 수 있게 해줍니다.



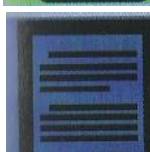
**보안 관리실 *Security Station*** – 이미 함내에 올려진 외계인들을 제압해줍니다.



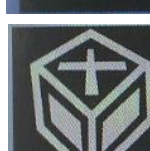
**기술개발 *Upgrades*** – 함선에 추가할 새로운 시스템을 연구합니다.



**연구실 *Research Station*** – 이상현상 *Anomalies*을 연구하거나 게임에서 제거합니다.



**캡틴의 저널 *Captain's Journal*** – 이것이야말로 특별한 능력을 부여하는 전투 계획 *Battle Plans* 를 얻을 수 시스템인 것입니다.



**화물 칸 *Cargo POD*** – 당신이 스킬 카드를 얻을 수 있는 또다른 장소입니다.

## 시스템 이용

함선의 각 방엔 시스템이 존재합니다. 몇 개의 시스템은 카드를 놓을 수 있게 되어 있는데, 그것은 "활성화 *Online*" 와 "비활성화 *Offline*" 상태가 존재하기 때문입니다. 활성화 상태일 때만, 당신은 시스템의 특별한 능력을 사용할 수 있습니다.

외부 스캐너 *External Scanners* 와 같은 몇몇 시스템은 활성화 상태일 땐 자동으로 능력이 발휘됩니다.

컴퓨터 *Computers* 와 같은 다른 시스템들을 사용하기 위해 액션이나 스킬을 사용해야 됩니다.



보통은 당신이 그 시스템이 있는 방에 있을 때 사용할 수 있지만, 몇몇 시스템은 다른 장소에 있더라도 사용할 수 있는 경우가 있습니다. 그런 시스템은 왼쪽의 아이콘이 시스템에 그려져 있습니다.

만약 당신의 역할이 순간이동장치 관리자 *Teleporter Chief* 과 같은 특정 시스템을 이용하는 것이라면, 그 시스템이 비활성화가 된 순간 그 능력은 사라지는 것이 됩니다.

## 기술개발 *Upgrade*

기술개발 *Upgrade* 은 처음 게임이 시작했을 때 함선에 없었던 특별한 시스템을 설치하는 일입니다. 당신은 과학 연구실 *Science Lab* 으로 가서 당신에게 영구히 특별한 능력을 주는 기술개발 *Upgrade* 를 연구할 수 있습니다.

기술개발 슬롯은 2개이며, 당신은 한 번에 2가지 기술개발의 능력을 사용할 수 있습니다. (예외로 자동 외과의 *Auto Surgeon* 은 기술개발 슬롯을 사용하지 않습니다.) 당신은 나중에 더 좋은 기술개발을 이전에 존재하던 기술개발 대신 대체해서 올려놓을 수 있습니다.

## 시스템 복구

시스템이 타격을 입으면, 그것은 "비활성 *Offline*" 상태로 뒤집어 놓습니다. 예외로 실드 *Shields*와 점프 코어 *Jump Core*는 활성/비활성이 아닌 점진적인 상태가 표시되도록 되어 있습니다. 당신은 액션과 스킬을 시스템 카드의 비활성 면 위에 적힌 수치나 보드 위의 점프 코어나 실드 위에 적힌 수치만큼 소비하여 고칠 수 있습니다.

## 시스템 파괴

몇몇 시스템은 게임을 진행하는 동안 영구히 파괴되기도 합니다. 이것은 경보 *Alert* 카드가 특별히 그 시스템을 파괴하라는 지시가 있을 때만 일어납니다.

<알림: 만약 시스템이 "비활성화" 상태에서 한 번 더 공격을 받는다고 해서, 파괴가 되지 않습니다.>

당신은 파괴된 시스템을 2개의 액션, 2개의 전략 *Tactical*, 그리고 4개의 과학 *Science* 스킬로 복구할 수 있습니다.

## 전투 계획 *Battle Plans*

전투 계획은 게임에서 커다란 이점을 주는 1회성의 특별한 능력을 당신에게 부여합니다. 당신은 이것 없이 게임을 승리할 수 없을 정도지만, 그러나 그 이상으로 이것을 얻는데 어려움이 따릅니다. 이것들은 전투 지휘소 *War Room* 에서 선장의 저널 *Captain's Journal* 에서 얻을 수 있습니다.

만약 전투 계획이 기존의 다른 룰과 부딪힌다면, 이 굉장한 전투 계획은 그 룰을 무시하고 발동됩니다.

한 번 전투 계획 텍을 다 써버리면, 그것은 없어집니다. 당신은 한 번 이상 그것들을 사용할 수 없습니다.

전투 계획은 당신의 핸드 사이즈에 포함되지 않습니다. 당신은 그것을 당신이 원하는 만큼 들고 있을 수 있습니다.

## 방해 요소들

여기서 당신은 게임에서 당신을 해치려 하는 모든 것들에 대해 배울 수 있습니다.

### 경보 *Alerts*

경보는 게임에서 "가장 큰 적"입니다. 그들은 계속해서 몰려오고, 점점 점진적으로 더욱 나빠지고, 일반적으로 당신의 일상을 파괴할 것입니다. 당신은 가장 처음 5장을 뽑아 적용시키고, 각 플레이어의 턴이 끝날 때 한 장씩 추가하게 될 것입니다.



당신이 경보 카드를 뽑을 때, 당신은 다른 펼쳐진 카드가 있더라도 순서상 가장 처음 카드를 뽑습니다. 당신이 그렇게 경보 카드를 한 장 뽑으면, 당신은 경보 덱에서 카드를 한 장을 뽑아 그 빈자리에 하나 채워 넣습니다.

### **경보 무효화 *Overriding Alerts***

많은 경보들은 무효화할 수 있습니다. 경보 카드를 무효화한다는 것은 그것으로 인해 일어날 일과 효과를 없애고 그 카드를 버린다는 것입니다. 경보 카드 무효화는 보통 3개의 지휘 *Command* 스킬을 소비하고 액션은 사용하지 않습니다.

당신은 경보 카드를 뽑는 턴 마지막에 경보 카드를 무효화시킬 수 있습니다. 다른 말로 하자면, 각 플레이어들은 그들의 턴에 일어난 경보 카드에 대해 반응할 수 있다는 것입니다. 당신은 스킬 절약 수치를 경보 무효화에도 적용할 수 있는 것입니다.

외교관 *Diplomat* 은 다른 사람의 턴에 경보를 무효화할 때 추가적인 지휘 스킬을 사용할 수 있습니다. 다른 역할은 자신의 턴이 아닌 한 그런 행동은 할 수 없습니다.

### **외계인 병사**

외계인 병사는 이동하거나 공격하지 않습니다. 그들은 간단하게 극복할 장애물 정도로 취급됩니다.

당신이 외계인 병사와 같은 방에 있다면, 당신은 외계인 병사를 죽이거나 순간이동장치를 이용하는 행동 이외엔 할 수 없습니다. 외계인 병사를 죽이는데 하나의 액션을 소모합니다.

몇몇 시스템과 당신의 역할 카드 뒷면에 이런 외계인 병사 표식이 그려져 있을 것입니다. 어디서든 당신이 이 표식을 보게 된다면, 당신이 외계인 병사가 존재할 때 당신이 그 행동을 할 수 있다는 의미입니다.

### **이상현상 *Anomalies***

이상현상은 계속해서 지속되는 능력들입니다. 그것들은 경보 덱을 통해 발생하지만 한 번으로 끝나는 일이 아니라 당신이 과학 연구실 *Science Lab* 에서 연구를 통해 이것을 해결할 때까지 플레이에 남아있게 됩니다. 당신은 빠르게 이것을 없애려 노력해야 할 것입니다.

여기에 "비이성적인 *Irrational*" 이라 표현된 이상현상인 "비이성적인 공포 *Irrational Fear*"와 "비이성적인 분노 *Irrational Anger*"가 있습니다. 이것들은 가끔 새로운 플레이어들을 혼동시킵니다. 두 상황이 맞닥뜨리지 않는 한, 순간이동장치 *Teleporter* 와 통신 시스템 *Comm System* 을 포함한 어떤 시스템도 사용할 수 없습니다.

만약 당신이 과학 실험실 *Science Lab* 에 있거나 당신의 역할이 사이보그 *Cyborg* 라면, 당신은 이 상현상에 대해 영향을 받지 않습니다.

### **외계인 함선**

외계인 함선은 외계인 함대의 추가적인 파트 중 하나로 가끔씩 나타나 당신의 함선을 공격하는 것을 보조해줍니다. 그들은 자주 당신이 뽑는 경보 카드의 효과를 증대시킬 겁니다. 그들을 없앨 유일한 방법은 어뢰를 발사하는 것뿐입니다.

어뢰를 발사하면, 하나의 외계인 함선 카드를 없애거나 어뢰 발사대 *Torpedo Tube* 의 능력을 사용할 수 있지만 둘 다 동시엔 할 수 없습니다.

외부 스캐너 *External Scanners* 가 활성화 상태면, 당신은 현재 보이고 있는 경보 줄에서 외계인 함선을 격추시킬 수 있습니다. 만약 당신의 턴 마지막에 뒤집어야 할 경보 카드가 외계인 함선이고, 그것을 격추시킨다면 당신은 턴 마지막에 경보 카드를 뽑을 필요가 없게 됩니다. 만약 당신이 첫 번째가 아닌 줄 두 번째의 함선을 격추시킨다면, 이것을 당신이 턴 마지막에 해결해야 될 경보 카드였던 것으로 대체합니다.

## 전략 가이드

### **무엇이 중요한지 기억하라 *Remember What's Important***

당신의 역경을 개선하는데 가장 큰 한 가지 것은 당신의 목적이 무엇인지 기억하는 것이다: 점프 코어 *Jump Core* 를 수리해야 한다.

모든 다양한 시스템이 비활성화가 되는 것은 쉬운 일이다. 당신은 그것들을 필요하고, 고쳐야 할 것 같겠지만, 사실 실제 목적은 그런 일들이 아닌 것이다.

### **스킬 덱의 순환 *Cycle That Skill Deck***

스킬 덱에는 12개의 기술 *Engineering* 카드가 있다. 점프 코어 *Jump Core* 를 고치는데 당신은 5장의 기술 카드가 필요하다. 이 말인 즉, 당신은 아무리 기술 스킬 절약 보너스가 있더라도 점프 코어를 2번 고칠 때마다 스킬 덱을 한 번 순환시킬 필요가 있단 의미다. 몇 번 순환시켜야 하는 것은 당신이 선택한 난이도에 따라 다르다. 예를 들면, 보통 난이도라면 당신은 게임에 이기기 위해 최소 3번 순환시킬 필요가 있다.

### **당신의 동료에 대한 계획 *Plan Your Crew***

당신은 가장 최적의 역할을 각자 선택해야 된다. 팀에 없는 능력을 맡을 수 있는 캐릭터 쪽을 고르는 편이 현명하다.

### ***미래에 대해 충분히 주의하라 Heed The Future***

외부 스캐너가 활성화된 상태라면 당신은 미래에 일어날 일을 알 수 있다. 당신은 위험한 경보 카드를 무효하기 위해 알맞은 플레이어가 지휘 *Command* 스킬을 갖추도록 해야 한다. 당신은 알맞은 플레이어가 이것을 처리할 수 있게 어뢰 발사기 *Torpedo Tube* 를 사용해 방해 요소들의 진격을 늦춰야 한다. 그리고 모든 플레이어들이 다치지 않게 주의하는 것이 좋다.

### ***히키코모리가 되라 Be a Couch Potato***

여기저기 돌아다니는 것은 엄청난 양의 액션을 낭비하게 된다. 통신 시스템 *Comm System* 을 활용하여라. 이동해야 한다면 순간이동 장치 *Teleporter* 를 사용하라. 만약 그것이 비활성화 되었다면, 가장 먼저(그리고 다음은 통신 시스템이다) 그것을 활성화 시키는 것이 당신이 할 일이다.

### ***액션 수에 대해 생각하라 Think Action Count***

당신이 여러 가지 행동 중에 하나를 해야 될 것을 고민하게 된다면, 액션 수에 대해 생각하여라.

당신이 3개의 지휘 스킬을 이용해 다수의 외계인이 함내에 침입하는 것을 막을 수 있다고 가정하자. 그러나 당신은 동료로 군인을 가지고 있다. 그녀는 하나의 액션으로 그들을 정리할 수 있다. 3개의 지휘 스킬을 얻기 위해선 당신은 적어도 3개의 액션을 소모해야 할 것이다.

이상현상과 기술개발 사이에서 고민한다면, 이것을 생각해라. 이상현상이 주는 액션 소모가 크지, 기술개발이 주는 액션 절약이 크지. 쉴드 조절장치 *Shield Modulaator* 는 쉴드 복구에 2개의 전략 스킬과 2개의 액션을 소모하게 해주는 꽤 유용한 장치이다. 그러나, 만약 중력 증가 *Increased Gravity* 는 각각의 사람의 턴에 추가적인 액션 소모를 유발하므로, 이것으로 인한 액션 소모가 굉장히 빠르게 올라갈 것이다.

### ***오 선장님, 나의 선장님이시여 Oh Captain, My Captain***

선장님은 굉장히 똑똑하고, 당신이 게임에 승리하는 것을 도울 유용한 전투 계획 *Battle Plans* 더미를 남겨두었다. 비록 당신의 동료로 제독이나 일등 항해사가 없더라도, 몇 장의 전투 계획을 얻도록 시도해보는 것이 좋다. 그 덱에 있는 모든 카드는 적어도 2개의 액션과 1개의 지휘 스킬 이상의 값어치를 한다. 더 중요한 것은, 각각의 카드는 게임에서 굉장히 위험한 순간이 찾아왔을 때 당신에게 좀 더 많은 선택지를 제시해줄 것이다.

비슷한 이유로, 당신은 전투 계획을 최대한 아껴서 최대한 유용할 때 사용해야 할 것이다. 예를



들면, 그들이 스킬 절약이 필요할 때까지 그것을 주지 않는 것이 좋다. 그러나 조심할 것은, 만약 당신이 너무 이것을 아끼려 들면 그들은 쓸데없는 수고를 하게 될 수 있다.

### **사망 엔딩 *Dead Ends***

당신이 자신의 차례를 끝낼 곳을 심사숙고 하라.

되도록, 자신의 차례를 끝낼 때 다른 누군가가 자길 도와줄 수 있는 자리에서 끝내라. 예를 들면, 누군가 당신으로부터 카드를 얻거나, 혹은 당신의 능력이나 그들의 능력이 그들이나 그들의 턴에 이롭게 사용될 수 있도록.

다른 이들에게 피해를 끼치는 장소에서 차례를 끝내지 않도록 해라. 예를 들면, 당신의 행동으로 인해 뽑는 것이 외계인 병사가 배달되는 경보 카드라고 하면, 그들이 자기 턴을 시작하기 전에 그 병사들을 정리해야 하고, 이것에 대해 당신은 다시 한 번 더 생각해봐야 한다.

### **액션을 낭비하지 마라 *No Wasted Actions***

액션은 소중하기에 낭비하지 마라. 만약 당신이 남은 마지막 액션을 어떻게 소모해야 할지 모르겠다면, 순간이동 장치로 누군가를 이동시켜주거나 카드를 넘겨주어라.

## **변형 룰**

### **빠른 게임**

오렌지 경보 카드를 제외합니다. 이것은 간단합니다: 노랑 경보 카드가 다 되기 전에 배를 고치던가, 아님 빨강 경보 카드가 당신을 죽이던가 둘 중 하나일 겁니다.

### **발전된 빠른 게임**

노랑 경보 카드를 5장만 남기고 제외합니다. 이는 노랑 경보로 초기 대미지를 입은 후 바로 오렌지 경보로 돌입하게 만들어 게임을 극도로 어렵게 만들 겁니다.

### **모든 역할 선택**

특정한 색깔에 맞춰서 역할을 고르지 않고 원하는 직업을 고를 수 있게 합니다.

### **싱글 플레이**

이 게임은 협력 게임이기 때문에 싱글 플레이가 안 될 이유가 전혀 없습니다. 그러나 우리는 3~4명의 역할을 가지고 게임을 하는 것을 추천합니다. 여러분의 능력들은 핸디로 작용될 것입니다.