

BEURTVERLOOP

1. Bewegen
2. Actie
3. Flauwte-controle
4. Updates

OVERZICHT BEWEGING

1. Open een deur (1m)
2. Stromen van water (0m)
3. Evt.: kamer ingaan door geopende deur (0m / en 1m bij laag water)
OF duikboot verlaten (1m)

OVERZICHT ACTIES

ACTIE	TIJD
Vrijmaken van geklemde deur	1-10 m + 2m
Blussen van vuur	1-10 m
Water wegpompen	1-10 m
Motor herstellen	1-10 m + 2m
Zuurstofpompen herstellen	1-10 m + 2m
Reactor herstellen	1-10 m + 2m
Raketlancering stoppen	1-10 m + 2m
De 'Kraken' (mythische intkvis) doden	1-10 m
Voorwerpliches trekken of grog nemen	1-4 m* + 2m <small>(*) grog: max 2 = 2m</small>
Voorwerpliches ruilen met andere speler	1 m** + 2m <small>(**) 1m = voor actieve speler</small>
Geen actie	1 m
Kameraden in de steek laten	Alle resterende minuten (onder 10)

KAMERGEGEVENS

NAAM	NUMMER
Machinekamer	1
Zuurstofpompen	2
Reactorkamer	4
Wapenkamer (raketlancering)	7
Gereedschapskamer	8
De kajuit van de kapitein	0

OVERZICHT VOORWERPEN

VOORWERP	EFFECT	
Grog	Je mag een kamer in brand betreden. Krijg +3 bonus bij alle herstelacties.	
Gereedschapskist	Krijg +3 bonus bij herstelling van motor, zuurstofpompen of reactor.	
Motorhandleiding	Krijg +4 bonus bij herstelling van motor.	
Pomphandleiding	Krijg +4 bonus bij herstelling van zuurstofpompen.	
Reactorhandleiding	Krijg +4 bonus bij herstelling van reactor.	
Deactiveringscode	Krijg +4 bonus bij het stoppen van de raketlancering.	
Koevoet	Krijg +3 bonus bij het ontgrendelen van een geklemde deur.	
Brandblusser	Je mag een kamer in brand betreden. Krijg +3 bonus bij het blussen van de brand.	
Waterpomp	Krijg +3 bonus bij het wegpompen van water.	
Koffie	Verminder intoxicatie met 2.	
Duikfles	Je mag de duikboot verlaten en je in de zee begeven.	
Watergeweer	Krijg +4 bonus om de 'Kraken' te doden.	
Geluksbrenger	Negeer de eerste 3 gebeurtenismarkers tijdens de update-fase.	