

LEVEL 7

[ESCAPE]



SCENARIOS

TRADUZIONE IN ITALIANO DI FRANCESCO NERI

LEVEL 7

[ESCAPE]

LIVELLO 7 [ESCAPE] ha sette scenari. Ogni scenario rappresenta un capitolo nella storia della tua fuga dalla stazione di ricerca sotterranea Bravo. Puoi giocare gli scenari in qualsiasi ordine, ma se giocati in ordine numerico essi creano una narrazione completa di una audace fuga dai terrificanti sotterranei delle prigioni della stazione di ricerca.

LIVELLO 7 [ESCAPE] è un gioco semi-cooperativo. Questo significa che i giocatori spesso vedranno l'opportunità di collaborare assieme, ma in alcune situazioni potrebbe essere più vantaggioso dare priorità ai propri interessi. Ogni scenario è designata una tessera di uscita e i requisiti per la fuga. I giocatori devono determinare autonomamente di quanto hanno bisogno l'uno dell'altro, al fine di raggiungere il loro obiettivo.

ANATOMIA DEGLI SCENARI

L'introduzione di ogni scenario definisce la scena.

OBIETTIVO

Questa sezione descrive cosa deve essere fatto per assolvere l'obiettivo dello scenario e cosa si deve fare per riuscire a fuggire.

REGOLE E PREPARAZIONE

Questa sezione descrive come preparare le tessere e le carte per iniziare a giocare. Include inoltre un diagramma che mostra come predisporre le tessere iniziali e come piazzare i personaggi.

Nei box è indicato il numero di nemici disponibili per essere generati nello scenario (chiamati *riserve*), quanti nemici posso stare sulla stessa tessera (chiamato *valore di soglia*), i segnalini necessari per giocare lo scenario, il numero di gettoni Minaccia disponibili, il numero di gettoni Allarme disponibili. Alcuni scenari inoltre riportano delle regole aggiuntive circa la riserva dei gettoni Minaccia e Allarme.

GUARDIE CONTRO ALIENI

Questa sezione descrive come i nemici si vedono l'un l'altro e identifica i punti durante uno scenario nei quali le regole per l'iterazione fra i nemici cambia.

REGOLE ADDIZIONALI

Questa sezione indica le regole aggiuntive usate nello scenario.

COME SI GIOCA

In questa sezione è descritto come si gioca lo scenario.

ALLARME

Questa sezione descrive i modi in cui le regole cambiano durante l'Allarme.

FUGA

Questa sezione indica la tessera di uscita e come fuggire.

MODALITÀ SEMPLICE E DIFFICILE

Ci sono opzioni per modificare la difficoltà dello scenario. Puoi usare una combinazione qualsiasi di queste opzioni per rendere il gioco più facile o più difficile, oppure usarle come ispirazione per creare le tue regole opzionali per modificare il livello di difficoltà.



CREDITS

PRESIDENT: Sherry Yeary **CHIEF CREATIVE OFFICER:** Matthew D. Wilson **CREATIVE DIRECTOR:** Ed Bourelle
PROJECT DIRECTOR: Bryan Cutler **DIRECTOR OF BUSINESS DEVELOPMENT:** William Shick **PRODUCTION MANAGER:** Mark Christensen **GAME CONCEPT:** Matthew D. Wilson **GAME DESIGN:** William Schoonover **GRAPHIC DESIGN DIRECTOR:** Josh Manderville **GRAPHIC DESIGN:** Matt Ferbrache, Laine Garrett, Josh Manderville **ART DIRECTOR:** Chris Walton **ILLUSTRATIONS:** Néstor Ossandón **TILE ILLUSTRATIONS:** Ed Bourelle, Laine Garrett, Néstor Ossandón, Chris Walton **LEAD DEVELOPER:** William Schoonover **GAME DEVELOPMENT:** David Carl, William Shick **FICTION:** William Shick, Matthew D. Wilson **EDITORIAL MANAGER:** Darla Kennerud **ADDITIONAL EDITING:** Jessica Kristine, Mike Selinker **PRINTING MANAGER:** Shona Fahland **PLAYTESTERS:** Oren Ashkenazi, Simon Berman, Ed Bourelle, David Carl, Leo Carson-DePasquale, Johan Cea, Jack Coleman, Cody Ellis, Matt Ferbrache, Bill French, Laine Garrett, William Hungerford, Jen Ikuta, Tony Konichek, Lyle Lowery, Josh Manderville, Jason Martin, Aeryn Rudel, Nate Scott, William Schoonover, William Shick, Jason Soles, Brent Waldher, Matt Warren, Matthew D. Wilson

WWW.PRIVATEERPRESS.COM/LEVEL7

FOR CUSTOMER SERVICE, PLEASE CALL (425) 843-5900 EXT. 300
OR EMAIL FRONTDESK@PRIVATEERPRESS.COM

Ages 14 and up. All contents copyright 2001-2012 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press and its logo are registered trademarks of Privateer Press, Inc. 13434 NE 16th Street Suite #120, Bellevue, WA 98005. LEVEL 7 is a registered trademark of Matthew D. Wilson, Individual. Made in China.



SCENARIO 1 (LIVELLO 7) UN NUOVO LIVELLO DI PAURA

Il freddo ti fa tornare coscente. Il petto si gonfia, e i polmoni lottano per respirare nuovamente. Tossisci e sputi, esplellendo un liquido denso e viscoso dalla bocca e dal naso. Il primo respiro profondo, brucia come l'acido. Questo posto, qualunque esso sia, puzza. È l'inconfondibile odore di ammoniaca. Ma dove sei? Come sei arrivato qui? Tutto ciò che ricordi è una strada sterrata, una luce intensa... poi il buio.

Osservando la stanza, vedi centinaia di cilindri di vetro florescenti, ciascuno contenente un uomo o una donna privi di sensi sospesi in un liquido rossastro. Tubi e fili escono dalla pelle nuda degli occupanti, collegandoli alla minacciosa macchina che li tiene in vita.

La tua vasca è vuota. La pozza del fluido che conteneva è sparsa a terra attorno a te. Il corpo ti fa male, proprio dove i tubi e i cavi ti erano stati inseriti nella pelle, ma per quanto tempo, non ti è dato saperlo. Un piccolo bidone accanto al serbatoio contiene i tuoi vestiti ed effetti personali chiusi in un sacchetto di plastica.

Dal basso si sente il rumore del motore di un generatore. Improvvisamente alcuni tubi pressurizzati si rompono in prossimità delle giunzioni emettendo un forte sibilo. Dall'altra parte della stanza, un altro cilindro comincia a rigettare il suo contenuto, facendo cadere il suo prigioniero sul pavimento di cemento.

Pochi secondi dopo, un terzo serbatoio si svuota, poi un quarto. È un guasto meccanico? O è qualcuno che intenzionalmente libera questi prigionieri? Non ha importanza. Ci sono altri come te. Non sei solo.

Prima di poter reagire, si accendono dei lampeggianti gialli e l'ululato di una sirena squarcia i timpani. Sei assalito dal panico. Tutto questo non ha senso. Da che parte andare?

Intravedi delle ombre al di là dei diversi serbatoi: un paio sono di piccole dimensioni, delle forme emaciate accanto a una figura più grande, tutti disumanamente proporzionati. La terza figura, alta quasi due metri, fa una serie di strani rumori, incomprensibili, e gli altri agiscono. I suoi occhi sono dei grandi bulbi neri come il petrolio privi di luce. Dentro di te sai che queste cose non sono di questo mondo.

Corri.

Ansimando, tossendo, e con gli occhi che bruciano a causa dell'aria acre, raggiungi gli altri prigionieri. Forse insieme potrete fuggire da questo incubo.

OBIETTIVO

Da qualche parte su questo livello c'è un ascensore. Trovarlo significa fuggire. Se non riuscirai a raggiungerlo in tempo rimarrai intrappolato qui per sempre.

REGOLE E PREPARAZIONE

Metti la tessera *Tank Farm* al centro dello spazio di gioco e piazza un giocatore su ogni spazio.

Metti da una parte la tessera *A-Lift* che è il tuo obiettivo. Mescola le restanti tessere e separale in tre pile come indicato a fianco. Quando esplori, pesca le tessere dalla Pila A finché non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila B finché anch'essa non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila Finale.

In questo scenario non si usa il mazzo delle carte Oggetto.

Ogni giocatore inizia con 4 Punti Vitalità e 1 gettone Minaccia. Se termini un turno su una tessera con un altro giocatore, tu ricevi 1 gettone Minaccia.

GUARDIE CONTRO ALIENI

Le Guardie iniziano lo scenario con un livello di Paura pari a 0. I Cloni iniziano lo scenario con un valore di Minaccia pari a 0. Se un Clone si trova su una tessera con una Guardia stordita, rimuovi la Guardia. Poi il livello di Paura delle Guardie sale a 5 e il livello di Minaccia dei Cloni sale a 3.

PILA A <i>(Usare per Prima)</i>	PILA B <i>(Usare per Seconda)</i>	PILA FINALE <i>(Usare per Ultima)</i>
8 TESSERE	6 TESSERE	LE TESSERE RIMANENTI



GUARDIE
RISERVE: 4
SOGLIA:



CLONI
RISERVE: 6
SOGLIA: 1

1 PRIMA DELL'ALLARME, 2 DOPO L'ALLARME

SEGNALINI: MINACCIA, ALLARME
NUMERI DI GETTONI MINACCIA: IL NUMERO DEI GIOCATORI +2
NUMERO DI GETTONI ALLARME: IL NUMERO DEI GIOCATORI

REGOLE ADDIZIONALI

Questo scenario usa la regola *Zona Aliena* e la regola per l'azione *Sbirciare*.

SBIRCIARE

Quando hai successo nell'azione *Sbirciare*, piazza la tessera *A-Lift* in modo che sia connessa alla tessera dove ti trovi.

COME SI GIOCA

Quando un giocatore trova la tessera *A-Lift*, inizia l'*Allarme* alla fine del turno in corso.

ALLARME

Quando inizia l'*Allarme*, genera una Guardia su ogni tessera con l'icona evento Sicurezza e/o con un segnalino Posto di Guardia, iniziando da quella più vicina alla tessera *A-Lift*. Poi attiva tutte le Guardie.

Durante l'*Allarme*, le guardie trattano la tessera *A-Lift* come un bersaglio con un valore di Minaccia pari a 3, ma non muovono su tale tessera.

Altri nemici addizionali non vengono generati durante l'*Allarme*.

FUGA

La tessera *A-Lift* è l'uscita. I giocatori che raggiungono tale tessera riescono a fuggire e sono tolti dal gioco. Un giocatore che è riuscito a fuggire non deve prendere un gettone Allarme al termine del suo turno.

MODALITÀ SEMPLICE

Ogni giocatore inizia lo scenario con 5 punti di Vitalità

MODALITÀ DIFFICILE

Ogni giocatore inizia lo scenario con 3 punti di Vitalità

PREPARAZIONE INIZIALE





SCENARIO 2 (LIVELLO 6) RIATTIVARE L'ASCENSORE



Tu e gli altri sopravvissuti correte verso l'ascensore, seguiti dal rumore continuo degli stivali militari. Lanciando uno sguardo indietro nel corridoio, individuate una di quelle cose, qualunque cosa siano, vi sbirciano dal foro di un pannello di manutenzione aperto.

Sul pannello di controllo dell'ascensore, vedete dei tasti numerati 5, 6, e 7. Non sapendo cosa scegliere, martellete su ognuno di essi.

I soldati ormai vi sono addosso, quando le porte si chiudono di scatto. I soldati cercano con le dita di incunearsi fra le porte, ma l'ascensore si mette in moto. Si muove pesantemente, ma sta salendo! Finalmente, avete un momento per riprendere fiato.

Improvvisamente, i freni meccanici stridono e l'ascensore si blocca. Le luci sfarfallano e poi si spengono. Le guardie hanno tolto la corrente!

Attraverso la griglia di manutenzione sul tetto dell'ascensore, si vede una luce di emergenza che sfarfalla nel vano sopra di voi. Con l'aiuto degli altri, ti arrampichi in cima alla cabina dell'ascensore per cercare di forzare le porte del livello successivo.

È necessario rimettere in funzione l'ascensore, ma come?

Rapidamente, perlustrando la zona, vedete un pannello di controllo decrepito. Del testo verde scorre su tutto lo schermo nero:

**ALLARME: PROCEDURA DI EMERGENZA INIZIATA
PERSONALE AUTORIZZATO: ACCESSO ALLA MANUTENZIONE
TERMINALI IN VIA DI INOLTRO DELLA POTENZA**

Uno degli altri ti chiama. Si trova accanto a un armadietto di alimentazione in acciaio. Ha trovato diversi respiratori facciali. Ne indossi uno, e il bruciore negli occhi e nei polmoni scompare. Ma non avete molto tempo per godervi questa sensazione.

Il pesante calpestio di stivali riecheggia lungo il corridoio. Stanno arrivando!

OBIETTIVO

Trova il Pannello di Controllo che regola l'energia dell'ascensore. Una volta che avrai avuto accesso a sufficienti Pannelli di Controllo, puoi tornare all'ascensore e continuare con la tua fuga.

REGOLE E PREPARAZIONE

Piazza la tessera *B-Lift* al centro dello spazio di gioco e piazza tutti i segnalini dei giocatori sull'ascensore.

Rimetti la tessera *A-Lift* nella scatola. Metti da parte le sei tessere con l'icona Pannello di Controllo: *Auxiliary Station, Hardware Storage, Incinerator Control Room, Central Command, Blue Lab, Environmental Control Room*. Mescola le rimanenti tessere e separale in tre pile come indicato a fianco. Mescola le sei tessere con l'icona *Pannello di Controllo* all'interno della Pila B.

Quando esplori, pesca le tessere dalla Pila A finché non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila B finché anch'essa non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila Finale.

Rimuovi due carte Oggetto *Gun (Pistola)* dal relativo mazzo.

Ogni giocatore inizia con 5 Punti Vitalità e 1 gettone Minaccia. Se termini un turno su una tessera con un altro giocatore, tu ricevi 1 gettone Minaccia.

PILA A (Usare per Prima)	PILA B (Usare per Seconda)	PILA FINALE (Usare per Ultima)
6 TESSERE	18 TESSERE + 6 CON IL PANNELLO	LE TESSERE RIMANENTI



GUARDIE
RISERVE: 4
SOGLIA: 2



CLONI
RISERVE: 6
SOGLIA: 2

SEGNALINI: MINACCIA, ALLARME, PANNELLO DI CONTROLLO
 NUMERI DI GETTONI MINACCIA: IL NUMERO DEI GIOCATORI +1
 NUMERO DI GETTONI ALLARME: IL NUMERO DEI GIOCATORI +2

GUARDIE CONTRO ALIENI

Le Guardie iniziano lo scenario con un livello di Paura pari a 0. I Cloni iniziano lo scenario con un valore di Minaccia pari a 0. Due cose possono cambiare questi valori:

- Se un numero qualsiasi di Cloni condivide una tessera con una Guardia stordita, rimuovi la Guardia stordita.
- Se le Guardie superano di numero i Cloni presenti sulla stessa tessera, rimuovi i Cloni.

Quando una di queste due cose avviene, il livello di Paura delle Guardie sale a 4 e il valore di Minaccia degli Alien sale a 3.

REGOLE ADDIZIONALI

Questo scenario usa la regola *Zona Aliena*.

COME SI GIOCA

I giocatori devono passare una Sfida sull'Intelligenza su tre tessere con un Pannello di Controllo per riattivare l'ascensore sulla tessera *B-Lift*. La sfida ha un valore di 3 più 1 per ogni segnalino di Pannello di Controllo in gioco.

Quando ottieni l'accesso ad un Pannello di Controllo con successo, piazza un segnalino *Pannello di Controllo* sulla tessera. A questo Pannello di Controllo non si potrà avere accesso nuovamente. Se fallisci una sfida per accedere ad un Pannello di Controllo ricevi 1 gettone Minaccia. Se fallisci con uno scarto di 2 o più, scatta immediatamente l'*Allarme*.

Quando accedi ad un Pannello di Controllo, genera 1 Guardia sulla tessera più vicina con un Pannello di Controllo. Aggiungi 1 Guardia alle riserve per ogni segnalino Pannello di Controllo in gioco.

L'*Allarme* scatta quando un giocatore accede al terzo Pannello di Controllo, oppure quando un giocatore fallisce un tentativo di accedere ad un Pannello di Controllo, indipendentemente da quale dei due eventi accade prima.

ALLARME

Quando l'*Allarme* viene attivato, genera 1 Guardia su ogni tessera con un'icona evento Sicurezza e/o segnalino Posto di Guardia, iniziando dalla tessera più vicina alla tessera *B-Lift*.

FUGA

Una volta che un giocatore ha avuto accesso con successo al terzo Pannello di Controllo, la tessera *B-Lift* diviene l'uscita. I giocatori che raggiungono tale tessera fuggono e sono rimossi dal gioco. Un giocatore che è riuscito a fuggire non deve prendere un gettone Allarme al termine del suo turno.

MODALITÀ SEMPLICE

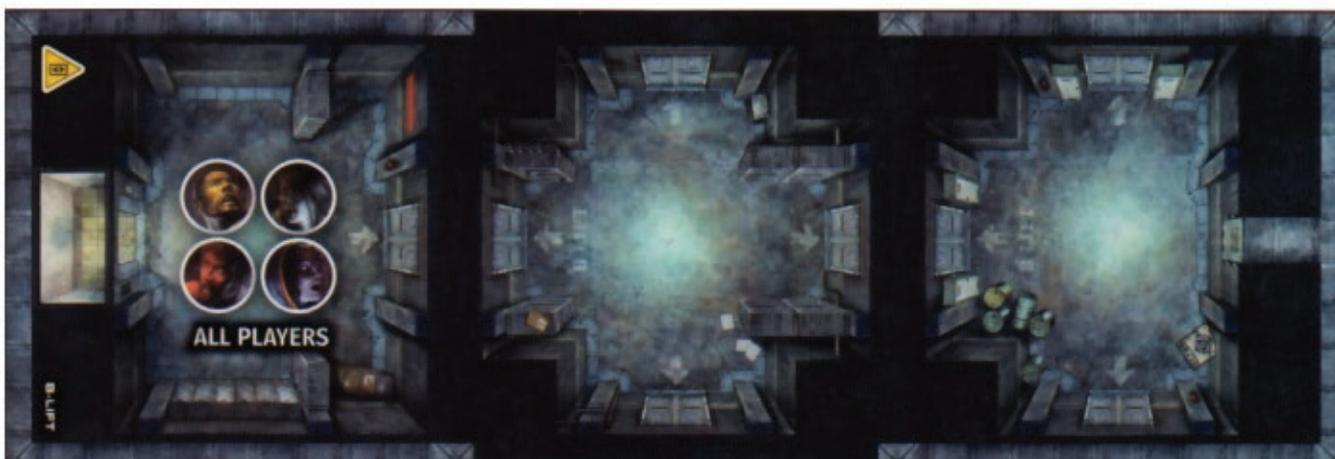
L'Ascensore si riattiva solo dopo 2 accessi ai Pannelli di Controllo

MODALITÀ DIFFICILE

L'Ascensore si riattiva solo dopo 4 accessi ai Pannelli di Controllo



PREPARAZIONE INIZIALE





SCENARIO 3 (LIVELLO 5)

GLI IBRIDI



Anche se inizialmente sollevati nel tornare alla sicurezza dell'ascensore, vi accorgete subito che non è altro che una trappola. Attraverso la grata aperta nel tetto dell'ascensore, si intravedono le sagome grige degli alieni che scendendo dal condotto verso di voi!

Appena in tempo, le scosse date all'ascensore lo bloccano e le porte si aprono al livello 5. Piombate così in un tunnel, andando a sbattere contro quello che sembra uno scienziato i cui occhi vi scrutano da dietro gli spessi occhiali di plastica della sua tuta anticontaminazione. Quando vi vede, tenta di fuggire, ma vista la sua tuta ingombrante riuscite a bloccarlo facilmente.

Una volta sbattuto contro il muro, gli domandate cosa diavolo stia succedendo in quel luogo.

Lui ghigna e dice: "Tu sei tanto buono quanto già morto. Sei troppo stupido per saperlo."

Spinto dalla paura, lo colpisci con un pugno nello stomaco e gli strappi il cappuccio dalla testa. Esposto così all'aria piena di ammoniaca, scoppia in una tosse violenta. Tenti di colpirlo nuovamente con un altro pugno, ma lui alza le mani sulla difensiva.

"Fermati!" dice. "Basta. Ti dirò quello che vuoi sapere."

Cade contro il muro, continuando a tossire.

Ti dice che è uno scienziato. Questo posto è una stazione di ricerca costruita dal governo come parte di un accordo fatto con gli extraterrestri venuti sulla Terra verso la fine degli anni '40 in cerca di rifugio. Guidati dallo scienziato conosciuto come Dr. Cronos, queste creature abbandonarono il loro mondo per fuggire da un virus che li avrebbe portati all'estinzione. In cambio dei loro segreti e della loro tecnologia avanzata, il governo ha dato loro un santuario, le risorse, e l'accesso alla popolazione civile del paese da utilizzare come soggetti di test. Il Dr. Cronos era venuto sulla Terra perché aveva scoperto una somiglianza tra il DNA umano e il patrimonio genetico della propria specie - e gli esseri umani sono immuni al virus alieno. Il Dr. Cronos spera di usare il gene umano per riprogettare i suoi simili e salvare così il suo popolo.

Secondo questo scienziato, puoi ringraziare il Dott. Cronos, e i migliaia di civili che sono andati a malincuore sotto il suo coltello per tutto, dalla tecnologia stealth allo smartphone.

Il tuo pugno colpisce ancora nello stomaco lo scienziato, infuriato al pensiero di tante vite umane negoziate con tanta insensibilità. Poi lo tiri in piedi nuovamente e gli chiedi come poter uscire di qui.

Ti dice che solo un ascensore di questo livello sale, attraverso una camera di compensazione che collega i due piani. Ma arrivare ad esso non è sufficiente. La sala è fortemente protetta, e il solo il personale accompagnato da guardie di elite può entrarvi.

Per voi, questo significa che se sarà possibile mettere le mani su alcune di queste uniformi da guardia di elite, potreste anche essere in grado di camuffarvi cercando la via verso la sicurezza.

All'improvviso, un urlo ultraterreno riecheggia nei corridoi, facendovi rabbrivire di terrore.

Lo scienziato sorride malignamente e dice: "Sembra che il Dr. Cronos abbia rilasciato gli ibridi".

Non perdere tempo a chiedergli cosa sia un ibrido. Hai bisogno di una uniforme adesso.

OBIETTIVO

Devi creare un conflitto fra gli Alieni e le Guardie per continuare con i tuoi progressi all'interno della stazione di ricerca. Per usare l'ascensore verso il successivo livello, dovrai travestirti con una uniforme da guardia di elite - ma non hai modo di toglierla ad una guardia di elite che la indossa. La tua unica chance è mettere gli ibridi che ti danno la caccia contro le guardie. La speranza è che gli ibridi lascino abbastanza pezzi di uniforme intatti tali da comporre una uniforme utilizzabile, e renderti così il travestimento funzionale alla tua fuga.

REGOLE E PREPARAZIONE

Piazza la tessera *Corridor 101-A* al centro dello spazio di gioco e piazza tutti i segnalini dei giocatori su tale tessera.

Metti da parte la tessera *A-Lift* e le sei tessere *Lab*. Mescola le restanti tessere e separale in tre pile come indicato sotto. Mescola la tessera *A-Lift* nella Pila B e tieni le tessere *Lab* da parte per utilizzarle in seguito. Quando esplori, pesca le tessere dalla Pila A finché non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila B finché anch'essa non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila Finale.

Ogni giocatore inizia con 5 Punti Vitalità e 1 gettone Minaccia. Se termini un turno su una tessera con almeno 2 altri giocatori, tu ricevi 1 gettone Minaccia.

PILA A (Usare per Prima)	PILA B (Usare per Seconda)	PILA FINALE (Usare per Ultima)
6 TESSERE	5 TESSERE + LA TESSERA A-LIFT	LE TESSERE RIMANENTI

 GUARDIE RISERVE: 2 SOGLIA: 1	 CLONI RISERVE: 6 SOGLIA: 2
 IBRIDI SOGLIA: 1	
SEGNALINI: MINACCIA, UNIFORME NUMERI DI GETTONI MINACCIA: 24 NUMERO DI GETTONI ALLARME: NON USATI	

GUARDIE CONTRO ALIENI

Le Guardie iniziano lo scenario con un livello di Paura pari a 0. I Cloni e gli Ibridi iniziano lo scenario con un valore di Minaccia pari a 0. Quando il primo Ibrido si libera dalle proprie Guardie, il livello di Paura delle Guardie sale a 5, il livello di Minaccia dei Cloni sale a 3, e quello degli Ibridi sale ad 8.

Le Guardie in questo scenario sono Guardie di Elite. Non puoi effettuare attacchi contro le Guardie di Elite, ma puoi comunque effettuare le *Cariche* o azioni *Astuzia* contro di loro. Quando un Ibrido uccide una Guardia di Elite, piazza un segnalino *Uniforme* a caso sulla tessera, con la parola *Uniforme* scoperta. Un giocatore sulla tessera con uno o più segnalini *Uniforme* volta tutti questi segnalini, e rimette quelli che rappresentano uniformi insanguinate nella scatola. Il giocatore può raccogliere un numero qualsiasi di segnalini *Uniforme* non insanguinate rimasti gratuitamente. Qualsiasi giocatore può indossare una uniforme senza considerare che è un oggetto trasportato. Ogni uniforme addizionale che egli raccoglie conta come un oggetto trasportato e quindi è richiesta una mano libera. Quando un giocatore indossa una uniforme per la prima volta perde 2 gettoni Minaccia.

REGOLE ADDIZIONALI

Questo scenario usa la regola *Zona Aliena*, la regola per *Sbirciare* e l'azione di *Accesso al Pannello di Controllo*.

PREPARAZIONE INIZIALE



SBIRCIARE

Quando hai successo nell'azione *Sbirciare*, piazza una tessera *Lab* a caso in modo che sia connessa alla tessera dove ti trovi, e aumenta il tuo livello di Paura di 1. Una volta che 3 tessere *Lab* sono state trovate, i giocatori non dovranno più *Sbirciare* quando esplorano.

COME SI GIOCA

Quando trovi una tessera *Lab*, piazza 2 Guardie e 1 Ibrido sulla tessera. Queste Guardie non vengono prese dalla riserva e non vengono messe nella riserva se rimosse dal gioco. Esse non si attivano. Gli Ibridi si attivano in accordo con le regole di attivazione degli Ibridi, e le Guardie muovono con loro. Se uno di questi gruppi di nemici si attiva sulla stessa tessera assieme ad un giocatore, solo l'Ibrido attacca.

In questo scenario la regola di attivazione degli Ibridi inizia non appena un Ibrido si trova sulla mappa, anziché dall'inizio del successivo turno.

Prima che scatti l'*Allarme*, se un Ibrido si attiva su una tessera adiacente ad un giocatore con un livello di paura di 7 o 8, l'Ibrido uccide le due Guardie che lo accompagnano e non fa altro. Rimettere le Guardie nella scatola e piazzare due segnalini *Uniforme* a caso sulla tessera. Poi scatta l'*Allarme*.

ALLARME

Dopo che un Ibrido ha ucciso le sue Guardie, tutti gli Ibridi e le Guardie si attivano come indicato nelle regole sull'attivazione dei nemici.

FUGA

La tessera *A-Lift* è l'uscita. Quando un giocatore la raggiunge, egli rimane su tale tessera anziché essere tolto dal gioco. Alla fine di qualsiasi turno, i giocatori sulla tessera *A-Lift* possono usare l'ascensore per fuggire se almeno metà di loro indossa una uniforme. Quando avviene ciò, essi sono tolti dal gioco.

MODALITÀ SEMPLICE

Quando un Ibrido attacca un giocatore, ogni icona Intelligenza ottenuta con i dadi in eccesso rispetto al valore di Intelligenza del giocatore (anziché in eccesso rispetto al valore di Resistenza) incrementa il suo livello di Paura di 1. Inoltre, tutti i giocatori necessitano globalmente di solo 1 uniforme da guardia di elite per rientrare sulla tessera *A-Lift*.

MODALITÀ DIFFICILE

Se un Ibrido si attiva su una tessera adiacente ad un giocatore con un livello di paura di 7 o 8, l'ibrido uccide la sua guardia e poi si attiva normalmente.



SCENARIO 4 (LIVELLO 4) DALLA PADELLA ALLA BRACE



Vestito della pesante uniforme corazzata del soldato morto, preghi che nessuno noti le macchie di sangue del soldato che la indossava. Mentre l'ascensore brontolando torna in movimento, fai un lungo respiro, con le urla delle creature terrificanti, dai cui siete appena fuggiti, che ancora echeggiano per i corridoi sotterranei. Con un'pò di fortuna, questo livello di quarantena finalmente vi potrebbe dare la possibilità di lasciare quegli orrori alle spalle.

Come fate un passo fuori dall'ascensore, vedete due guardie in attesa ad un posto di guardia, separato dalla stanza da uno spesso plexiglass a prova di proiettile. Stanno guardando dei monitor in bianco e nero.

Tenendo gli occhi sullo schermo, una delle guardie ti dice: "Che cosa sta succedendo laggiù? È come se si fosse scatenato l'inferno!"

Improvvisamente alza lo sguardo, e i suoi occhi si spalancano vendendo i danni sulla vostra uniforme.

"Ehi," dice, "stai bene?" Poi i suoi occhi incontrano i tuoi, e ogni traccia di preoccupazione scompare dal suo volto. "Aspetta un minuto, non tu sei Stevens!"

Prima che tu possa pensare una risposta, egli preme un pulsante rosso sul muro. Lo squillo di una sirena riempie la stanza.

"Fuggitivi!" grida in un microfono. "Ripeto! Cavie avvistate al livello 4! Sigillare tutti gli accessi al piano"

Le guardie prendono i fucili e corrono verso la porta che conduce fuori, sigillando i punti di accesso. Hai bisogno di una via di uscita da questo livello.

Sapendo che non riuscirete mai a seminare le guardie indossando quella divisa ingombrante da guardia di elite, la togliete il più rapidamente possibile. L'allarme è assordante. Delle dita lunghe e grigie escono da dietro le porte dell'ascensore. Una volta aperte le porte, degli occhi neri vi scrutano. Un trionfante sibilo taglia il suono dell'allarme. I cacciatori hanno trovato la loro preda!

OBIETTIVO

Le tensioni che avete creato fra gli Alieni e le Guardie della stazione di ricerca Bravo è degenerata in un conflitto aperto. Siete proprio di fronte ad un'onda di violenza che sale dai livelli più bassi. La sicurezza si sta rafforzando, e la corrente è stata tolta agli ascensori principali. Riuscire ad arrivare al livello superiore sarà una sfida. Avete trovato dei pezzi di mappa nei livelli inferiori, ma non sufficienti a comporre una mappa completa. Forse riuscirete a trovarne un'altra qui che vi fornisca una via di fuga.

REGOLE E PREPARAZIONE

Piazza la tessera *Airlock* al centro dello spazio di gioco e piazza tutti i segnalini dei giocatori su tale tessera.

Metti da parte le tessere *Incinerator* e *Incinerator Control Room*. Mescola le restanti tessere e separale in tre pile come indicato a fianco. Mescola la tessera *Incinerator* nella Pila B e tieni la tessera *Incinerator Control Room* da una parte per utilizzarla in seguito. Quando esplori, pesca le tessere dalla Pila A finché non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila B finché anch'essa non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila Finale.

Metti da una parte tutte le carte *Map (Mappa)* dal mazzo delle carte Oggetto.

Ogni giocatore inizia con 5 Punti Vitalità e 1 gettone Minaccia. Se termini un turno su una tessera con almeno 2 altri giocatori, tu ricevi 1 gettone Minaccia.

PILA A (Usare per Prima)	PILA B (Usare per Seconda)	PILA FINALE (Usare per Ultima)
4 TESSERE	5 TESSERE + INCINERATOR	LE TESSERE RIMANENTI



GUARDIE
RISERVE: 6
SOGLIA: 2



CLONI
RISERVE: 6
SOGLIA: 2



IBRIDI
RISERVE: 2
SOGLIA: 1

SEGNALINI: MINACCIA, ALLARME
NUMERI DI GETTONI MINACCIA: IL NUMERO DEI GIOCATORI +3
NUMERO DI GETTONI ALLARME: IL DOPIO DEL NUMERO DEI GIOCATORI

GUARDIE CONTRO ALIENI

Le Guardie iniziano lo scenario con un livello di Paura pari a 0. I Cloni iniziano lo scenario con un valore di Minaccia pari a 0 e gli Ibridi con un valore pari a 8.

REGOLE ADDIZIONALI

Questo scenario usa la regola *Zona Militare*, e l'azione di *Accesso al Pannello di Controllo*.

COME SI GIOCA

Quando esplori una tessera con una icona Oggetto, puoi scegliere di tirare i dadi per verificare se trovi una mappa anziché pescare una carta Oggetto. Se superi una sfida 5+ sull'intelligenza, puoi prendere una carta Oggetto *Map*. Questa mappa conta come un normale Oggetto.

Quando muovi attraverso una Presa d'Aria mentre sei in possesso di una mappa, puoi usare il Condotto di Aerazione normalmente oppure scartare la carta Oggetto *Map* per muovere sulla tessera *Incinerator Control Room*. Se scegli di scartare la mappa, piazza la tessera *Incinerator Control Room* in modo che sia connessa alla rete dei Condotto di Aerazione usato, senza connetterla attraverso una porta ad una tessera già posta in gioco. Questo è l'unico modo di trovare la stanza *Incinerator Control Room*.

PREPARAZIONE INIZIALE



Alla fine del turno nel quale un giocatore trova la tessera *Incinerator Control Room*, un Ibrido viene generato sulla tessera *Airlock*. Alla fine di tale turno e alla fine di ogni turno seguente, rimuovi un gettone Allarme dalla relativa riserva anche se l'Allarme non è ancora scattato. Quando la riserva dei gettoni Allarme termina per la prima volta, il gioco non termina, ma scatta l'Allarme se non è ancora scattato, e un altro Ibrido viene generato sulla tessera *Airlock*. La riserva dei gettoni Allarme viene poi riformata con il numero di gettoni iniziali previsti.

Un giocatore deve superare una speciale sfida di Accesso al Pannello di Controllo della tessera *Incinerator Control Room* per riuscire ad aprire il pozzo dell'inceneritore verso il livello 3. Tale sfida è una sfida 6+ sull'intelligenza. Una volta superata, qualsiasi giocatore usi i Condotto di Aerazione per muoversi, deve testare se subisce danni pari ad un attacco nemico con 2 dadi.

Se l'Allarme non è ancora scattato quando un giocatore accede al Pannello di Controllo della tessera *Incinerator Control Room*, scatta l'Allarme.

ALLARME

Quando inizia l'Allarme, una Guardia viene generata su ogni tessera con un'icona evento di tipo Sicurezza e/o segnalino Posto di Guardia, a partire dalla tessera più vicina alla tessera *Incinerator*. Poi tutte le Guardie vengono attivate.

Se la riserva dei gettoni Allarme termina dopo che è iniziato l'Allarme, il gioco termina.

FUGA

Una volta che un giocatore ha avuto accesso al Pannello di Controllo della tessera *Incinerator Control Room*, la tessera *Incinerator* diviene l'uscita. Un giocatore che la raggiunge riesce a fuggire e viene tolto dal gioco.

MODALITÀ SEMPLICE

Trovare la Mappa è una sfida 4+ sull'Intelligenza. Accedere al Pannello dell'Inceneritore è una sfida 5+ sull'Intelligenza anziché 6+.

MODALITÀ DIFFICILE

Dopo che un giocatore ha avuto accesso Controllo dell'Inceneritore, qualsiasi giocatore usi le Prese d'Aria subisce un attacco con 3 dadi.





SCENARIO 5 (LIVELLO 3) LO SCIAME



Intermittenti raffiche di arma da fuoco alle vostre spalle soffocano le urla sia umane che disumane. Nell'intero livello di quarantena sta scoppiando una battaglia. I muscoli bruciano dalla fatica, ma voi e gli altri fuggitivi correte verso il pozzo aperto dell'inceneritore.

Vi guardate dentro e una vampata di calore vi pervade. Pannelli di grate di ferro sono stesi contro le pareti, bloccati sul posto, a causa della vostra manomissione ai controlli della manutenzione.

Salite attraverso il pozzo utilizzando le grate come appigli cercando di raggiungere il livello successivo. Frammenti di metallo vi tagliano le dita, mentre il calore si diffonde lungo il pozzo. Il sudore vi impregna i vestiti. All'improvviso, la tua mano scivola! Riesci a recuperare la presa appena in tempo per evitare la caduta nelle roventi profondità dell'inceneritore, 60 metri più in basso.

Mentre lotti per tirarti di nuovo su, vedi un paio di occhi neri che ti spiano dal portellone aperto sotto di voi. Il battito cardiaco sale. Poi un'orda di cose orribili blocca le porte. La prima creatura emette un sibilo, e l'orda comincia a salire verso di voi formando una massa unica.

Vi arrampicate fino alle porte aperte del livello 3 ed entrate nella sala.

La massa contorta di creature emerge dal pozzo, e invade la sala, dividendola di fatto in due, voi da una parte e gli altri fuggitivi dall'altra. Il muro di mostri carica contro di te. Questa volta, sei da solo!

OBIETTIVO

Non appena uscito dal pozzo dell'inceneritore, uno sciame frenetico di alieni arrabbiati è a pochi metri dietro di te. Le difese umane stanno cadendo. La tua unica speranza di fuga è quella di arrivare al pozzo di manutenzione sorvegliato prima di essere sopraffatto.

REGOLE E PREPARAZIONE

Piazza la tessera *Corridor 101-A* al centro dello spazio di gioco, con le tessere *Sick Bay-A* e *Morgue-A* collegate ad essa sui lati opposti, e la tessera *Incinerator* connessa attraverso la porta rimasta. Piazza un gettone Scieme sulla tessera *Incinerator* e un altro sulla tessera *Corridor 101-A*. Piazza i segnalini dei giocatori sulla tessera *Stick Bay-A* e *Morgue-A*, dividendoli il più equamente possibile.

Metti da parte la tessera *Maintenance Tunnel* come tuo obiettivo. Rimetti le tessere *A-Lift*, *Office*, e *Red Lab* nella scatola; esse non saranno utilizzate. Mescola le restanti tessere e separale in tre pile come indicato sotto, in base al numero di giocatori partecipanti. Quando esplori, pesca le tessere dalla Pila A finché non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila B finché anch'essa non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila Finale.

Ogni giocatore inizia con 5 Punti Vitalità e 2 gettoni Minaccia.

PILA A <i>(Usare per Prima)</i>	PILA B <i>(Usare per Seconda)</i>	PILA FINALE <i>(Usare per Ultima)</i>
4 GIOCATORI 7 TESSERE	8 TESSERE	LE TESSERE RIMANENTI
3 GIOCATORI 6 TESSERE		
1-2 GIOCATORI 5 TESSERE		



GUARDIE
RISERVE: 10
SOGLIA: 2



CLONI
RISERVE: 10
SOGLIA: 2

SEGNALINI: MINACCIA, ALLARME, SCIAME
NUMERI DI GETTONI MINACCIA: IL NUMERO DEI GIOCATORI +3
NUMERO DI GETTONI ALLARME: VEDI SEZIONE ALLARME

GUARDIE CONTRO ALIENI

Le Guardie iniziano lo scenario con un livello di Paura pari a 4. I Cloni iniziano lo scenario con un valore di Minaccia pari a 4.

REGOLE ADDIZIONALI

Questo scenario usa la regola *Zona Aliena*, la regola per *Sbirciare* e l'azione di *Accesso al Pannello di Controllo*.

SBIRCIARE

Quando hai successo nell'azione *Sbirciare*, piazza la tessera *Maintenance Tunnel* in modo che sia connessa alla tessera dove ti trovi. Se non c'è abbastanza spazio per posizionare legalmente la tessera *Maintenance Tunnel* allora non puoi *Sbirciare*.

Piazza un segnalino Porta Bloccata su tutte e quattro le porte nella stanza centrale della tessera *Maintenance Tunnel*. Piazza 2 Guardie in tale stanza e 1 Guardia in ognuna delle altre due stanze della tessera.

PREPARAZIONE INIZIALE



COME SI GIOCA

Ignora le icone sulle tessere iniziali quando effettui una generazione.

I Cloni non vengono generati sulle tessere con l'icona evento Paura. Un Clone viene generato adiacente al gettone Sciami sulla tessera più vicina al giocatore che ha pescato la carta Evento.

Oltre all'attivazione normale, i Cloni si attivano anche se piazzati un gettone Sciami sulla loro tessera. I Cloni non si fermano sulle tessere con un gettone Sciami. Se piazzati un gettone Sciami su una tessera con una o più Guardie, rimuovi le Guardie dal gioco.

Le Guardie passano attraverso le porte Bloccate senza rimuovere il segnalino di Porta Bloccata. L'Allarme inizia quando un giocatore pesca l'ultima tessera della Pila A.

ALLARME

Alla fine di ogni turno durante l'Allarme, aggiungi un gettone Allarme alla riserva e lancia un numero di dadi uguale al numero di gettoni Allarme presenti nella riserva.

- In partite con 1 o 2 giocatori, lo sciame si espande se ottieni 2 icone corrispondenti con il lancio dei dadi.
- In partite con 3 o 4 giocatori, lo sciame si espande se ottieni 3 icone corrispondenti con il lancio dei dadi.

Quando uno sciame si espande, rimuovi tutti i gettoni Allarme dalla riserva. Poi piazza un gettone Sciami su ogni tessera connessa attraverso una porta ad una tessera contenente già un gettone Sciami. Le porte Bloccate non fermano l'espansione dello sciame.

PREPARAZIONE MAINTENANCE TUNNEL



FUGA

La stanza al centro della tessera *Maintenance Tunnel* è l'uscita. Un giocatore che raggiunge l'uscita riesce a fuggire ed è tolto dal gioco. Se piazzati un gettone Sciami su una tessera con un giocatore, lo sciame uccide il giocatore ed egli perde il gioco. Se piazzati un gettone Sciami sull'uscita, tutti i giocatori non ancora fuggiti hanno perso il gioco.

MODALITÀ SEMPLICE

Durante la preparazione, aggiungi una tessera a caso alla Pila A. Il numero di tessere nella Pila B non cambia.

MODALITÀ DIFFICILE

Durante la preparazione rimuovi una tessera a caso dalla Pila A. Il numero di tessere nella Pila B non cambia.



SCENARIO 6 (LIVELLO 2) FRA L'INCUDINE E IL MARTELLLO



Ovunque ti volti c'è il caos. Noi sai se le creature stiano veramente dandoti la caccia o siano solo stimulate dalla tua fuga, ma l'intera stazione di ricerca è divenuta una zona di guerra e ostilità fra i soldati e le creature aliene divenute mortali. Nel tentativo di contenere l'orda di mostri, i soldati hanno eretto barricate e tolto l'energia elettrica. Solo la flebile luce delle luci di emergenza illumina i contorti corridoi.

Celato dalle pesanti ombre dei corridoi, spiate l'unico accesso al livello 1. L'ascensore è circondato su tutti i lati da delle postazioni difensive tirate su in fretta e furia. Due scenziati presi dal panico corrono verso l'ascensore, chiedendo aiuto. I soldati agitano le pesanti armi da fuoco verso di loro e il corridoio viene riempito dal ruggito dei colpi sparati dalle loro armi.

Vi voltate proprio quando i colpi cessano. Un istante dopo, udite un paio di tonfi sordi.

Chiaramente i soldati nelle postazioni difensive hanno l'ordine di non lasciar passare nessuno.

Intrappolati tra le postazioni difensive, impossibili da assaltare, e i gruppi vaganti di mostri, vi rimane una sola opzione: trovare il modo di usare le creature per ripulire il passaggio verso l'uscita.

OBIETTIVO

Gli elementi umani della stazione di ricerca sono in ritirata. Solo un ascensore connette questo livello a quello superiore, ed è super protetto. La tua unica speranza è manipolare gli alieni spiingendoli ad attaccare le difese umane, liberando così il passaggio per la tua fuga.

REGOLE E PREPARAZIONE

Piazza le tessere *C-Lift*, *Sick Bay-A*, *Corridor 101-A* e *Morgue-A* al centro dello spazio di gioco in modo che formino un quadrato. Le tessere *Sick Bay-A* e *Morgue-A* hanno ciascuna 5 Guardie. Tutti i giocatori iniziano sulla tessera *Corridor 101-A*.

Rimetti le tessere *A-Lift*, *Office*, *Incinerator*, *Red Lab* nella scatola; esse non saranno utilizzate. Mescola le restanti tessere in una singola pila.

Ogni giocatore inizia con 5 Punti Vitalità e 2 gettoni Minaccia.



GUARDIE
RISERVE: 0
SOGLIA: 1



CLONI
RISERVE: 10
SOGLIA: 2



IBRIDI
RISERVE: 3
SOGLIA: 1

SEGNALINI: MINACCIA, ALLARME
NUMERI DI GETTONI MINACCIA: IL NUMERO DEI GIOCATORI +3
NUMERO DI GETTONI ALLARME: IL NUMERO DEI GIOCATORI +3

GUARDIE CONTRO ALIENI

Le Guardie iniziano lo scenario con un livello di Paura pari a 5. I Cloni iniziano lo scenario con un valore di Minaccia pari a 6 e gli Ibridi con 8.

REGOLE ADDIZIONALI

Questo scenario usa l'azione di *Accesso al Pannello di Controllo*.

COME SI GIOCA

Ignora le icone sulle tessere *Morgue-A* e *Sick Bay-A*. Prima dell'Allarme, le Guardie su queste tessere non si attivano ne muovono, e i giocatori non possono Attaccare, effettuare azioni di Carica o Astuzia contro di loro. Se un giocatore entra su una di queste tessere prima che sia iniziato l'Allarme, viene ucciso e perde il gioco.

Qualsiasi regola che comporti la generazione di Guardie genera al loro posto dei Cloni. Prima dell'Allarme, attiva i Cloni ogni volta che normalmente attiveresti le Guardie.

Se una qualsiasi delle tessere *Morgue-A* e *Sick Bay-A*, non contiene Guardie alla fine di un turno, inizia l'Allarme.

ALLARME

Quando inizia l'Allarme, rimetti una Guardia in gioco su ogni tessera con una icona evento di tipo Sicurezza e/o segnalino Posto di Guardia, a partire dalla tessera più vicina all'uscita, fino ad un massimo di sei Guardie. Poi tutte le Guardie vengono attivate. Dopo di ciò, tre Ibridi vengono generati sulle tessere con una icona evento Paura, ad iniziare dalla tessera più vicina all'uscita.

I nemici non vengono generati dalla carte Evento durante l'Allarme.

FUGA

La tessera *C-Lift* è l'uscita. Un giocatore che la raggiunge riesce a fuggire ed è tolto dal gioco.

MODALITÀ SEMPLICE

Quando inizia l'Allarme, le Guardie che ritornano in gioco non vengono attivate immediatamente.

Le Icone di Attivazione Guardia non contano come Icone di Attivazione degli Alieni prima dell'Allarme.

Il numero massimo di Guardie che ritorna in gioco durante l'Allarme è inferiore a 6 (a tua scelta).

MODALITÀ DIFFICILE

Non c'è limite al numero di Guardie che può ritornare in gioco quando inizia l'Allarme.

PREPARAZIONE INIZIALE





SCENARIO 7 (LIVELLO 1) LA FUGA

Trascinandoti fuori dal vano dell'ascensore sul livello 1, ti imbatti in una scena macabra. Del sangue fresco riempie le pareti, e il corridoio è colmo dei resti smembrati dei soldati caduti. L'aria puzza di polvere da sparo e i fori di proiettile riempiono tutte le superfici della sala. Raccontano la storia di una futile ultima resistenza contro l'insurrezione aliena. I suoni della battaglia riecheggiano ancora in lontananza.

Una volta riavuto dalla scena di carneficina, senti i lamenti da sotto un mucchio di cadaveri. Togliendo alcuni corpi, trovi un soldato ferito a morte. I suoi occhi sono sbarrati, e si guarda intorno spaventato, cercando istintivamente la sua arma.

Tu gli chiedi cosa sia successo, anche se forse sarebbe meglio non saperlo.

Sputa sangue dalle sue labbra mentre cerca di pronunciare delle parole: "Protocollo Omega Cronos rivuole i suoi porcellini d'India prima che le Forze Speciali blocchino questo posto... Dobbiamo uscire prima che arrivino... "

Poi si affievolisce, perdendo conoscenza.

Lo agitate per portarlo nuovamente alla coscienza e pregarlo di rivelarvi la via d'uscita.

"Comandante della Base... chiave di sicurezza... unica via..."

Il suo corpo trema violentemente e così trova la morte.

Mentre tentate di dare un senso alle ultime parole del soldato, una paura immensa riempie la tua mente. Ti volti, e la paura diventa terrore. Degli ormai familiari occhi neri vi osservano alle spalle, ma la forma dell'essere è molto diversa e ancora più sinistra rispetto a quella delle orde che vi hanno inseguito finora. Si tratta della grande figura che hai intravisto nell'ombra quando ti sei svegliato al livello 7. Non può che essere il Dr. Cronos.

"Il mio lavoro è incompleto" ringhia freddamente. "Non sopporterò ulteriori interruzioni."

Mentre scatta in avanti, nella tua mente c'è un solo pensiero: Corri!

OBIETTIVO

Il Dr. Cronos, il leader degli alieni, è sulle tue tracce. Dopo la lunga lotta attraverso la stazione, non hai la forza di combattere contro di lui. Egli segue le tue tracce attraverso i tuoi feromoni, quindi se riuscirai a controllare la tua paura, potrebbe non riuscire a trovarti. Hai bisogno di trovare l'ufficio della Comandante della Base. La troverai la chiave di sicurezza che attiva l'ultimo ascensore, e potrai finalmente uscire da questo incubo.

REGOLE E PREPARAZIONE

Piazza la tessera *Corridor 101-A* e *Morgue-A* al centro dello spazio di gioco e piazza tutti i segnalini dei giocatori su tale tessera.

Metti da parte le tessere *A-Lift* e *Office* che saranno usate in seguito. Mescola le restanti tessere e separale in tre pile come indicato a fianco. Mescola la tessera *Office* nella Pila B. Rimetti le tessere inutilizzate nella scatola. Quando esplori, pesca le tessere dalla Pila A finché non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila B finché anch'essa non si esaurisce, poi pesca le tessere dalla Pila Finale.

Ogni giocatore inizia con 5 Punti Vitalità e 0 gettoni Minaccia. Non riceverai mai gettoni Minaccia.

GUARDIE CONTRO ALIENI

Le Guardie iniziano lo scenario con un livello di Paura pari a 6. I Cloni iniziano lo scenario con un valore di Minaccia pari a 6.

REGOLE ADDIZIONALI

Questo scenario usa la regola *Zona Militare* e la regola per *Sbirciare*.

SBIRCIARE

I giocatori non possono Sbirciare in questo scenario finché non trovano la tessera *Office*. Quando un giocatore Sbircia con successo, connette la tessera *A-Lift* alla tessera dove si trova. Se i giocatori non trovano la tessera *A-Lift* prima che venga esplorata l'ultima tessera della Pila Finale, il gioco termina.

PILA A <i>(Usare per Prima)</i>	PILA B <i>(Usare per Seconda)</i>	PILA FINALE <i>(Usare per Ultima)</i>
6 TESSERE	7 TESSERE + TESSERA OFFICE	10 TESSERE

	GUARDIE RISERVE: 10 SOGLIA: 2		CLONI RISERVE: 10 SOGLIA: 2
SEGNALINI: MINACCIA, ALLARME, PANNELLO DI CONTROLLO			
GETTONI MINACCIA: Se Dr. Cronos non è in gioco quando il livello di Paura di un giocatore sale, aggiungi un gettone Minaccia alla relativa riserva. Se il Dr. Cronos non è in gioco quando una regola forza un giocatore il cui livello di Paura è già 8 ad incrementarla ulteriormente, aggiungi un gettone Minaccia alla relativa riserva. Se un evento alza il livello di Paura di diversi giocatori contemporaneamente, aggiungi solo un gettone Minaccia alla relativa riserva. Quando il Dr. Cronos attacca, rimuovi tutti i gettoni Minaccia dalla relativa riserva.			
GETTONI ALLARME: IL NUMERO DEI GIOCATORI +3 Quando il Dr. Cronos lascia il gioco, rimetti un gettone Minaccia nella scatola. Se la riserva dei gettoni Minaccia è vuota quando il Dr. Cronos lascia il gioco, il gioco termina.			



DR. CRONOS

Il Dr. Cronos non inizia la partita in gioco. Invece, al termine di ogni Fase di Attivazione degli eventi dei giocatori, il giocatore lancia un numero di dadi uguale al numero di gettoni Minaccia presenti nella riserva. Se ottiene 4 o più icone corrispondenti, il Dr. Cronos attacca. I giocatori che sono già fuggiti non lanciano i dadi per vedere se il Dr. Cronos attacca.

Quando il Dr. Cronos attacca, ogni giocatore lancia 2 dadi e aggiunge il proprio livello di Paura al numero di icone Intelligenza ottenute. Piazza il Dr. Cronos sulla tessera del giocatore che ha ottenuto il risultato più alto. In caso di pareggio, piazza il Dr. Cronos sulla tessera del giocatore che ha eseguito il proprio turno per prima fra quelli in pareggio. Inoltre, qualsiasi giocatore che termina il proprio turno sulla stessa tessera con il Dr. Cronos perde 1 punto Vitalità - ma un giocatore può perdere al massimo 1 punto di Vitalità per turno incontrando il Dr. Cronos.

COME SI GIOCA

Il giocatore che trova la tessera *Office* prende un segnalino *Pannello di Controllo* oltre che pescare regolarmente una carta Oggetto. Tratta il segnalino come un oggetto che il giocatore trasporta. Quando un giocatore trova la tessera *A-Lift*, piazza le tessere rimaste nella Pila B nella Pila Finale.

L'Allarme inizia quando un giocatore trova la tessera *A-Lift*.

ALLARME

I giocatori non rimuovono i gettoni Allarme dalla relativa riserva.

FUGA

La tessera *A-Lift* diviene l'uscita quando un giocatore con un segnalino *Pannello di Controllo* entra su di essa. Dopo di ciò, i giocatori su tale tessera o che vi entrano riescono a fuggire e sono rimossi dal gioco.

MODALITÀ SEMPLICE

Rimetti nella scatola le tessere Red Lab e Incinerator prima di iniziare a comporre le Pile delle tessere.

Il Dr. Cronos appare quando un giocatore lascia 5 icone corrispondenti.

Ogni giocatore inizia con una carta Oggetto *Flashlight (Torcia)*.

MODALITÀ DIFFICILE

Quando il Dr. Cronos lascia il gioco, genera 1 Clone sulla tessera che ha appena abbandonato.

CONCLUSIONI

Le pesanti porte della stazione di ricerca si aprono su una notte illuminata dalla luna. Inalzi la prima boccata di aria fresca e pulita, fresca di libertà. Fuori dalla stazione si estende un deserto desolato nel bel mezzo al nulla. Hai solo un breve momento per assaporare la fuga, perché senti degli elicotteri avvicinarsi. Intravedi le sagome di diversi elicotteri militari diretti proprio verso la stazione di ricerca. Le ultime parole del soldato morente ti tornano alla mente: "Protocollo Omega".

Non sei molto interessato a scoprire di cosa si tratti. Non hai idea di dove sei o dove andare, ma sai due cose: continua a correre, e non guardarti mai indietro.



