

LEVEL 7[®]

[ESCAPE]



RULES

TRADUZIONE IN ITALIANO DI FRANCESCO NERI

LEVEL 7[®]

[ESCAPE]

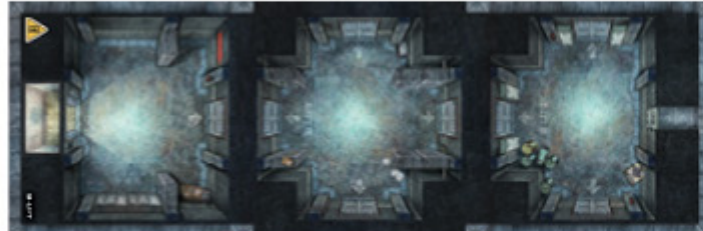
CONTENUTO



44 TESSERE MAPPA



1 TESSERA
INFERMERIA



B-LIFT/MAINTENANCE TUNNEL



18 GETTONI
SCIAME



1 TANK FARM/AIRLOCK TILE (2-FACCE)



40 CARTE EVENTO



52 CARTE
ADRENALINA



8 DADI



12 SEGNALINI
PORTA BLOCCATA



4 SCHEDE PERSONAGGIO



18 CARTE
ABILITÀ



12 CARTE
OGGETTO



12
GETTONI
ALLARME



24
GETTONI
MINACCIA



5
GETTONI
PAURA



5
GETTONI
VITALITÀ



5
GETTONI
OSCURITÀ



6
SEGNALINI
PRESA D'ARIA
E BLOCCATA



4
SEGNALINI
PANNELLO DI
CONTROLLO



5
GETTONI
UNIFORME



6 SEGNALINI
NIDO DI CLONI
POSTO DI GUARDIA



4 CARTE
CHIAVE DI
SICUREZZA



RISERVA
GETTONI
ALLARME



RISERVA
GETTONI
MINACCIA



4 PERSONAGGI



10 CLONI
NUMERATI



10 GUARDIE
NUMERATE



3 IBRIDI



1 DOTT.
CRONOS

UN NUOVO LIVELLO DI PAURA

LEVEL 7 [ESCAPE] è un gioco disperato di sopravvivenza contro gli abitanti umani e non umani della stazione di ricerca sotterranea Bravo, una struttura labirintica finanziata dal governo e nascosta sotto terra. Dopo esserti risvegliato nel profondo della struttura, le tue possibilità di fuga dipenderanno da come gestirai la tua arma migliore, che è anche la tua minaccia più grande: la paura stessa.

Tu e i tuoi compagni prigionieri potete lavorare insieme per la sopravvivenza comune o utilizzarvi a vicenda come strumenti per eludere i soldati governativi, i malvagi scienziati alieni e i loro terrificanti esperimenti. Il gioco è progettato per 1 - 4 giocatori, così da poter affrontare il terrore con gli altri o provare ad uscire dalla struttura tutto da solo, però, non aspettatevi che qualcuno vi soccorra quando urlerete.



CLICCA SULLE ICONE
LEVEL 7
ORIENTATION
CHE TROVERAI LUNGO
IL REGOLAMENTO
PER VEDERE IL
VIDEO TUTORIAL!

REGOLE



BASI DEL GIOCO

Esplorando la struttura Bravo, posizionerai delle tessere che rappresentano l'ambiente che puoi vedere. Mano a mano che esplori nuove zone, ti troverai faccia a faccia con i pericoli e le sfide dei voraci alieni che vogliono banchettare con le tue ghiandole surrenali, nonché delle ben armate guardie il cui compito è quello di tenere tutto sotto controllo.

In ogni partita, potrai scegliere uno scenario dal Manuale degli Scenari. La descrizione di uno scenario spiegherà come preparare il gioco, quali sono gli obiettivi e gli ostacoli che dovrai affrontare durante il gioco.

Questo regolamento contiene le regole di Base di **Level 7 [Escape]**, ma queste possono essere modificate dalle regole speciali dello scenario e dalle carte. Se una regola di un altro componente si trova in conflitto con quella del regolamento base, la regola indicata sull'altro componente ha la precedenza.



MANUALE DEGLI SCENARI
INCLUSO

PERSONAGGI

Ogni giocatore sceglie un personaggio con cui giocare. Ci sono un certo numero di elementi che forniscono le informazioni salienti del personaggio.



Il **Segnalino del Personaggio** serve per mostrare dove ti trovi nella struttura Bravo.

La **Scheda del Personaggio** fornisce le caratteristiche di base e ha dei tracciati che servono per indicare il livello di paura, di vitalità e di minaccia (come spiegato di seguito).

Un **Gettone Paura** posto su questo tracciato indica il tuo livello di paura raggiunta

Un **Gettone Vitalità** posto su questo tracciato indica il tuo livello di vitalità, il quale determina anche il numero massimo di carte che puoi avere in mano.

I **Gettoni Minaccia** indicano quanto le guardie della struttura ti considerino una minaccia. Quando guadagni dei gettoni Minaccia, essi vengono posti in questo spazio sulla tua scheda personaggio.

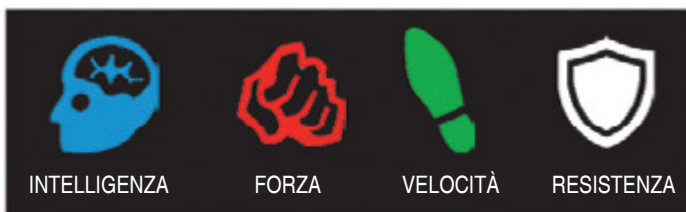
Le **Carte Abilità** forniscono dei bonus e delle abilità speciali. Piazza queste carte alla sinistra della tua scheda Personaggio negli appositi spazi.



Le **Carte Adrenalina** ti aiutano a superare le sfide e a interagire con differenti elementi della stazione di ricerca. Mantienile nella tua mano finché non le utilizzerai.

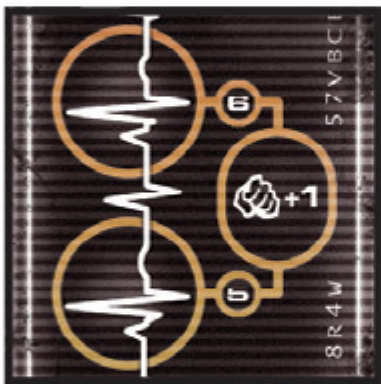
CARATTERISTICHE

I personaggi hanno quattro caratteristiche: **Intelligenza**, **Forza**, **Velocità** e **Resistenza**. Tutti i personaggi hanno le stesse caratteristiche di base, ma le carte Abilità Speciali differenziano il tuo personaggio dagli altri durante il gioco. Intelligenza e Forza determinano il numero base di dadi che lanci nelle sfide, la Velocità determina quanta distanza (tessere della mappa) puoi percorrere in un turno, e la Resistenza ti aiuta a bloccare i danni derivanti dagli attacchi nemici.



PAURA

Il tuo livello di paura indica quanto sei spaventato. Gli alieni della struttura Bravo hanno sperimentato un senso di euforia, quando consumano le ghiandole surrenali degli esseri umani spaventati. La paura umana è una droga per loro, più spaventato è un umano e più gli alieni sono attratti da lui.



Potrai gestire il tuo livello di paura sulla scheda del tuo personaggio. Spostare il gettone verso il basso sul **Tracciato del Livello della Paura** indica che il personaggio si sta calmando, mentre spostarlo verso l'alto indica che la sua paura sta aumentando. La maggior parte delle volte, il tuo livello di paura è alzato o abbassato dalle carte del gioco. I simboli a destra del tracciato del livello

di paura indicano come il tuo livello di paura influenza le tue statistiche. Ad esempio, se il tuo livello di paura è di 5 o 6, ottieni un bonus di +1 sulla Forza.

Il livello di paura di ogni personaggio ad inizio partita è 3.

COSTO DELLE CARTE ADRENALINA

Per giocare una carta Adrenalina, deve essere pagato il relativo costo espresso in punti paura avanzando o retrocedendo il gettone Paura sul tracciato del livello di paura.

AUMENTO DELLA PAURA

Oltre che usando alcune carte Adrenalina, ci sono altre tre situazioni generali che provocano l'aumento del tuo livello di paura.

- Quando un nemico ti attacca, la tua paura incrementa di 1 livello.
- Quando abbandoni una tessera con un segnalino Oscurità, la tua paura incrementa di 1 livello.
- Quando muovi attraverso un Condotto d'Areazione, la tua paura aumenta di 1 livello (vedi pag. 8).

VITALITÀ

La Vitalità indica quanti danni permanenti hai subito. Inizi il gioco con una quantità variabile di vitalità, in base allo scenario giocato. Quando vai in Infermeria (vedi "Essere Abbattuti" pag.

14), muovi il gettone Vitalità sul relativo tracciato di uno spazio verso il basso. Alcune regole relative allo scenario possono influire sulla tua Vitalità. Puoi avere tante carte Adrenalina quante indicate dal tuo corrente livello di Vitalità. Per esempio, se hai il livello massimo di Vitalità, puoi avere una mano di cinque carte Adrenalina. Se il tuo livello di Vitalità scende di un livello, allora potrai avere una mano di sole quattro carte.

MINACCIA

Il tuo livello di Minaccia, indicato attraverso il numero di gettoni Minaccia posseduti, indica quanto le guardie della struttura pensano che tu sia pericoloso. Le guardie devono fare i conti sia con i soggetti dei test evasi che con gli alieni sempre più violenti, in modo da dare la priorità agli obiettivi più pericolosi.

RISERVA DEI GETTONI MINACCIA

I gettoni Minaccia che guadagni durante il gioco vengono presi dalla riserva comune dei gettoni Minaccia. Lo scenario scelto determina il numero di gettoni disponibili all'inizio del gioco in tale riserva, e il numero di gettoni Minaccia con cui ogni personaggio inizia il gioco.

GUADAGNARE E PERDERE GETTONI MINACCIA

Quando guadagni un gettone Minaccia, prendilo dalla riserva comune dei gettoni Minaccia e posizionalo nell'area Minaccia sulla tua scheda del personaggio. Se guadagni un gettone Minaccia, ma la riserva comune dei gettoni Minaccia è terminata, allora scatta l'Allarme. (vedi "Allarme" a pag. 7).

Puoi guadagnare gettoni Minaccia attraverso degli eventi o effettuando determinate azioni.

- Divieni più minaccioso quando sei in gruppo con gli altri giocatori. Ogni scenario ha un limite sul numero di giocatori che può contenere una singola tessera, prima che uno dei giocatori guadagni 1 gettone Minaccia.
- Se entri su una tessera dove è presente una Guardia, e possiedi un'arma, guadagni 1 gettone Minaccia.
- Se Attacchi o Carichi una Guardia, guadagni 1 gettone Minaccia (vedi pag. 10).

Alcuni effetti causano la perdita di un gettone Minaccia. Se questo avviene, prendi un gettone minaccia dalla scheda del tuo personaggio e rimuovilo dal gioco (non viene rimesso nella riserva comune dei gettoni Minaccia). Se non hai gettoni Minaccia sulla tua scheda personaggio, ignora questa parte dell'effetto.

CARTE ADRENALINA

Il numero di carte Adrenalina che hai nella tua mano indica anche quanto sei vicino ad essere abbattuto. Se rimani senza carte Adrenalina, sei abbattuto (vedi "Essere Abbattuti" pag. 14).

GIOCARE LE CARTE ADRENALINA

Puoi giocare le tue carte Adrenalina per attivare diversi effetti che ti aiuteranno a sopravvivere ai pericoli nella struttura Bravo:

- Per il bonus indicato nella metà superiore della carta.
- Per l'abilità speciale indicata nella metà inferiore della carta.
- Per muovere il gettone Paura gratuitamente in su o in giù di 1 livello sul tracciato del livello di Paura.

Per giocare una carta, scegli uno degli effetti indicati, scarta la carta dalla tua mano, paga il costo in punti Paura (se applicabile), e poi risolvi l'effetto. Non puoi giocare l'ultima carta Adrenalina rimasta nella tua mano per un attivare un effetto; puoi solo essere forzato a scartarla, perché una volta scartata sei Abbattuto!

Se giochi una carta Adrenalina per il Bonus sulla caratteristica Intelligenza o Forza, il Bonus rimane fino al successivo lancio di dadi per una sfida oppure fino al termine del turno, quello che accade prima fra i due. Se giochi la carta per ricevere un Bonus sulla Resistenza, il Bonus dura per un attacco di un nemico. Il Bonus sulla Velocità resta attivo per il resto del turno (vedi "Turno dei



BONUS
SULLE
STATISTICHE

ABILITÀ
SPECIALI



CARTE OGGETTO

Mentre sei in cerca di una via di fuga dalla struttura sotterranea Bravo, ti imbattevi in armi ed equipaggiamenti, rappresentati dalle carte Oggetto. Ogni Oggetto richiede una mano per essere trasportato, così non puoi mai avere più di due Oggetti a meno che le regole sull'Oggetto stesso lo permettano. Quando guadagni un Oggetto, piazza la relativa carta Oggetto scoperta a fianco della tua scheda personaggio. Le armi contano come Oggetti. Le carte delle Chiavi di Sicurezza contano anch'esse come Oggetti ma all'inizio non vengono mescolate nel mazzo delle carte Oggetto.

TESSERE MAPPA

Queste tessere formano l'area di gioco di **LEVEL 7 [ESCAPE]**. Ogni scenario indica le tessere da porre in gioco ad inizio partita. Quando esplorerai la struttura sotterranea, scoprirai come essa è costruita e sorvegliata piazzando le tessere sul tavolo una alla volta. Tutte insieme, queste tessere formano la mappa. Gli elementi strutturali sulla tessera determinano come esse possono essere connesse l'una all'altra (vedi "Esplorare" pag. 9). Gli elementi strutturali includono Muri, Prese d'Aria, Condotti di Aerazione, e Porte. Da notare che anche se tutte le porte non hanno lo stesso aspetto, ogni porta è tuttavia indicata da una freccia disegnata sul pavimento di fronte alla porta stessa.



L'icona presente sulle tessere della mappa (pagina successiva) determina le regole che si applicano su tale tessera.

Se una tessera ha una icona Paura o Riattivazione della Paura, è una tessera Paura; se una tessera ha una icona Sicurezza o Riattivazione Sicurezza, è una tessera Sicurezza; e così via. Le icone possono essere importanti anche per particolari eventi e scenari.

Giocatori," pag. 8 - 14). Puoi giocare più di una carta Adrenalina per influenzare una sfida. Puoi usare una carta Adrenalina per il Bonus da applicare sulle caratteristiche anche se non sarai tu a beneficiare del Bonus. Quando giochi una carta Adrenalina per utilizzare l'abilità speciale, prendi nota di quando usare tale abilità. Puoi usare alcune abilità solo durante il tuo turno e altre in qualsiasi momento.

Quando paghi il costo in punti Paura di una carta Adrenalina, muovi di conseguenza il gettone Paura lungo il tracciato del Livello di Paura prima di risolvere la carta. Se non ci sono spazi sufficienti sul tracciato del Livello di Paura per muovere il gettone Paura dei livelli richiesti per pagare il costo della carta, allora non puoi giocare tale carta.



CARTE ABILITÀ

Le carte Abilità possono incrementare i valori delle tue caratteristiche e fornirti abilità speciali. Esse sono sempre attive e non hanno un costo di utilizzo salvo se indicato diversamente. Le carte Abilità che modificano i valori delle caratteristiche hanno un'icona che rappresenta la caratteristica e il bonus o la penalità da applicare.

ICONE DELLE TESSERE



PAURA

Quando esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Paura.



RIATTIVAZIONE PAURA

Quando esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Paura.



SICUREZZA

Quando esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Sicurezza.



RIATTIVAZIONE SICUREZZA

Quando esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Sicurezza.



STRUTTURA

Quando esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Struttura.



LABORATORIO

Connesso agli Scenari o alle Abilità.



PANNELLO DI CONTROLLO

Connesso alle Azioni, Scenari, o Abilità.



ASCENSORE

Connesso agli Scenari.



GENERATORE

Connesso agli Scenari.



KIT MEDICO

Pesca una carta extra quando inizi il tuo turno su questa tessera.



CASSA

Pesca una carta Oggetto quando esplori questa tessera.

DISTANZA E ADIACENZA

La distanza si riferisce al numero di mosse necessarie per attraversare le tessere della mappa. Le tessere a contatto devono avere entrambe una porta che le connette l'una all'altra per essere considerate adiacenti.

DISTANZA E ADIACENZA



Laine è adiacente alla Guardia perché c'è una porta che connette le loro tessere, ma Laine non è adiacente al Clone anche se le loro tessere sono a contatto. La Guardia è solo ad 1 movimento da Laine, mentre il Clone è a 3.

L'INFERMERIA

La tessera dell'Infermeria non è collegata al resto della mappa. Prima dell'inizio del gioco, metti tale tessera da una parte a fianco della mappa. Quando vieni Abbattuto (vedi "Essere Abbattuti" pag. 14), piazza il tuo personaggio sulla tessera Infermeria.

Quando inizi un turno sulla tessera Infermeria, puoi muovere su qualsiasi tessera della mappa che abbia una Presa d'Aria; se non ci sono tessere con una Presa d'Aria disponibili, devi rimanere sulla tessera dell'Infermeria. Non puoi muovere dalla mappa all'Infermeria attraverso le Presa d'Aria.

Se tutti i giocatori rimasti, si trovano sulla tessera dell'Infermeria contemporaneamente, il gioco termina e tutti i giocatori hanno perso. Ignora questa regola nella partite in modalità solitario.

SFIDE

Durante il corso del gioco, le carte Evento e nemici ti porranno di fronte ad una varietà di sfide. Ogni sfida si focalizza su una delle caratteristiche del personaggio e dovrai ottenere con il lancio dei dadi un certo numero di icone come risultato. Alcune sfide ti impongono una penalità in caso di fallimento, mentre altre ti offrono una ricompensa in caso di superamento.

Quando affronti una sfida, verifica il valore posseduto nella caratteristica indicata e lancia quel numero di dadi. Se ottieni un numero di icone corrispondenti alla caratteristica indicata uguale o superiore al valore richiesto dalla sfida, superi con successo la sfida. Una doppia icona conta come se tu ne avessi ottenute due. Le carte che incrementano le caratteristiche non possono aggiungere dadi dopo che hai già lanciato i dadi per risolvere la sfida.

Esempio: Cody pesca una carta Evento che gli indica di passare una Sfida di valore 5 sull'Intelligenza. Il valore di Intelligenza di Cody è 4. Egli lancia 4 dadi e conta il numero di icone Intelligenza ottenute. Se ottiene 5 o più risultati utili (cioè Icone Intelligenza, contando le icone doppie come 2 risultati utili) egli supera la sfida con successo.

Quando lanci i dadi per qualsiasi altra ragione (come ad esempio per gli attacchi nemici, eventi non di tipo sfida, o per Sbirciare), puoi usare le abilità o le carte per modificare il risultato solo se esse ti permettono di farlo specificatamente.

NUMERO DI DADI INSUFFICIENTI

Ogni volta che devi lanciare più dadi di quanti ne sono forniti con il gioco, prima lancia i dadi disponibili, quindi annota il risultato ottenuto. Dopo di ciò lancia nuovamente un numero di dadi tale da soddisfare la differenza fra quanti ne dovevi lanciare e quanti ne hai già lanciati, quindi somma il risultato ottenuto a quello ottenuto con il lancio precedente per avere il risultato totale finale.

RILANCIARE I DADI

Se una carta ti permette di rilanciare tutti o una parte dei dadi appena lanciati, puoi scegliere di ignorare il risultato di tali dadi e rilanciarli di nuovo. Un dado può essere rilanciato più volte, ma ogni dado può essere utilizzato solo una volta per il suo risultato. Se hai più opzioni di rilancio, devi dichiarare quale intendi usare prima di rilanciare i dadi.

***Esempio:** Cody ha l'abilità Boxer Amatoriale, che gli permette di rilanciare un dado quando Attacca, e l'abilità Addestramento per l'autodifesa, che gli permette di rilanciare un risultato di doppia icona Intelligenza o doppia icona Forza. Dopo che egli ha lanciato i dadi per attaccare una guardia, egli può usare entrambi i rilanci contemporaneamente (ognuno su un singolo dado) o scegliere di usarne solo uno, e quindi sfruttare l'altro rilancio dopo aver rilanciato il primo dado. Potrà farlo anche scegliendo di rilanciare proprio quello appena rilanciato.*

ASSISTERE GLI ALTRI GIOCATORI

Se ti trovi sulla stessa tessera o su una adiacente ma connessa a quella dove si trova un altro giocatore, puoi assisterlo in una sfida giocando carte Adrenalina. Per farlo giocherai le carte Adrenalina come al solito, eccetto che i Bonus sulle caratteristiche incrementano quelle dell'altro giocatore anziché le tue.

SCENARI

Il Manuale degli Scenari descrive sette scenari. Puoi giocarli in ordine per avere un'esperienza di gioco guidata attraverso una trama strutturata, oppure puoi giocarli come esperienze a se stanti. Ogni scenario ha i propri obiettivi e le sue regole speciali.

ZONE ALIENE E ZONE MILITARI

Negli scenari che usano la regola delle Zone Aliene, quando vengono generati i Cloni (vedi "Generazione dei Nemici" pag.12), tratta le tessere che hanno le Prese d'Aria come tessere Paura.

Negli scenari che usano la regola delle Zone Militari, se devi generare delle Guardie durante il tuo turno e non ci sono tessere Sicurezza legali dove posizionare le Guardie, pesca una nuova tessera dal fondo dell'ultima pila. Piazza la Guardia generata sulla nuova tessera e connettila alla mappa, in modo legale, il più vicino che sia possibile alla tessera con il segnalino del tuo personaggio.

ALLARME

L'Allarme inizia quando la riserva dei gettoni Minaccia è esaurita e un giocatore deve prenderne uno oppure quando nel gioco sono soddisfatti i requisiti per tale evento definiti nello scenario.

Alcuni scenari includono una riserva di gettoni Allarme per effettuare un conto alla rovescia che si attiva subito dopo che è scattato l'Allarme, e al termine del quale anche il gioco termina.

A partire dal turno dopo quello in cui è stato attivato l'Allarme, ogni giocatore al termine del suo turno prende un gettone dalla

riserva dei gettoni Allarme e lo rimette nella scatola. Negli scenari dove è usata la riserva dei gettoni Allarme, il gioco termina se un giocatore non può prendere un gettone Allarme dalla riserva al termine del suo turno.

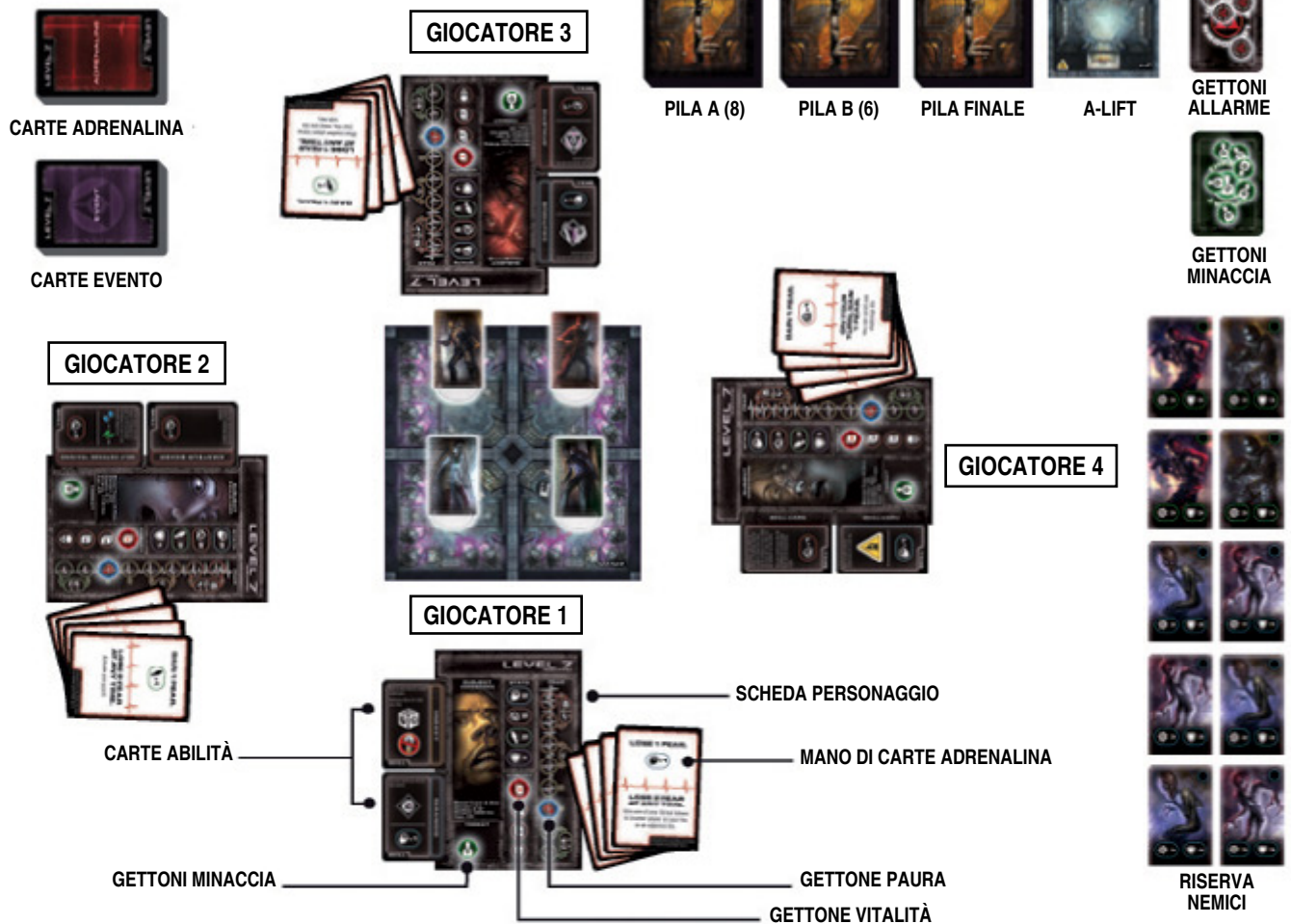
Quando inizia l'Allarme, qualsiasi giocatore che si trova nell'Infermeria ha perso e viene rimosso dal gioco.

Puoi continuare a ricevere gettoni Minaccia dopo che è scattato l'Allarme anche se la riserva dei gettoni Minaccia è terminata; semplicemente usa dei gettoni addizionali da prendere fra quelli non utilizzati.



COME SI GIOCA

ESEMPIO DI PREPARAZIONE



In questa preparazione per lo Scenario 1, tutti i personaggi iniziano sulla tessera più grande. La tessera A-Lift è stata messa da parte, e le rimanenti tessere sono state separate in una pila da 8, una seconda pila da 6, e infine una pila con tutte le rimanenti tessere. Quattro Guardie e sei Cloni sono stati messi da parte per formare la riserva. C'è una riserva di sei gettoni Minaccia e una di 4 gettoni Allarme. Ogni giocatore ha la propria scheda del personaggio, due carte Abilità, e una mano di 4 carte Adrenalina.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende un personaggio e la relativa scheda del personaggio.

Scegli uno scenario da giocare dal Manuale degli Scenari. Ogni scenario ha le proprie regole per la preparazione e il gioco. I nuovi giocatori dovrebbero iniziare dallo scenario 1: "A New Level of Fear."

Mescola le carte Abilità e distribuiscine 2 ad ogni giocatore. Mescola le carte Adrenalina e distribuiscine ad ogni giocatore un numero appropriato in base al suo valore di Vitalità.

Mescola ogni mazzo di carte rimanente e crea una riserva di nemici come indicato dalle istruzioni dello scenario.

PREPARAZIONE

Ogni turno ha tre Fasi, che devono essere svolte nell'ordine dato:

- Fase 1. Pescare le carte Adrenalina**
- Fase 2. Muovere ed Effettuare le Azioni**
- Fase 3. Attivazione degli Eventi**

L'attivazione degli eventi è sempre l'ultima Fase svolta del turno del giocatore.

PESCARRE LE CARTE ADRENALINA

All'inizio del tuo turno, se non hai nella mano il numero massimo di carte Adrenalina consentite dal tuo valore di Vitalità, pesca una carta Adrenalina e aggiungila alla tua mano.

MUOVERE



Il valore della caratteristica Velocità presente sulla tua scheda personaggio indica di quante tessere di mappa puoi muovere. Puoi muovere solo fra tessere di mappa connesse tra loro da Porte e Prese d'Aria. Puoi muovere attraverso i personaggi degli altri giocatori, ma non puoi lasciare una tessera di mappa che contiene nemici attivi (non storditi) senza superare una sfida (vedi "Sfide" a pag. 10).

PRESE D'ARIA

Quando sei su una tessera di mappa con raffigurata una Presa d'Aria, puoi spendere un movimento per spostare il tuo personaggio su un'altra tessera di mappa che abbia una Presa d'Aria collegata alla tessera dove si trova il tuo personaggio attraverso un Condotto di Aerazione ininterrotto. Muoversi attraverso le Prese d'Aria fa terminare immediatamente il tuo turno. Quando muovi attraverso una Presa d'Aria, aumenta il tuo livello di paura di 1. I giocatori con un livello di paura di 7 o 8 non possono usare le Prese d'Aria.

MUOVERE ATTRAVERSO I CONDOTTI DI AERAZIONE



Doug vuole uscire dalla tessera su cui si trova senza dover affrontare il Clone che gli sbarrava la strada. Egli può usare la Presa d'Aria connessa ai Condotti di Aerazione per muovere sia sulla tessera A che B. Egli non può muovere sulla tessera C in questo modo perché la Presa d'Aria presente nella tessera C non è connessa attraverso i Condotti di Aerazione con quella presente nella tessera dove si trova Doug.

ESPLORARE

Quando vuoi muovere attraverso una porta, e oltre di essa non c'è ancora una tessera di mappa, effettui una esplorazione. Per farlo, pesca una tessera di mappa e posizionala adiacente ed in modo legale alla tessera dove risiede il tuo personaggio. La tessera dovrà essere connessa in modo tale che vengano connesse più porte che sia possibile (se ci sono diversi modi di piazzare la tessera connettendo più porte, scegli l'orientamento da te

preferito). Piazza il tuo personaggio sulla nuova tessera mappa. Se la nuova tessera di mappa piazzata ha una icona Evento, pesca una carta Evento e effettua immediatamente la Fase di Attivazione degli Eventi del turno (pag. 11). Se la nuova tessera ha un'icona Oggetto, pesca una carta Oggetto. Se hai già diverse carte Oggetto, metti quelle in eccesso scoperte sulla tessera di mappa. Se sull'intera mappa nessuna porta conduce ad una tessera inesplorata, qualsiasi Presa d'Aria può essere utilizzata come se fosse una porta.

ESPLORARE



Jason esplora dalla sua tessera. La tessera che pesca ha due Porte. Egli deve connettere una di queste Porte alla Porta che utilizza. L'altra Porta deve essere connessa ad una Porta già visibile sulla mappa se possibile o essere lasciata non connessa. Una Porta può essere bloccata da un muro solo se non ci sono altre opzioni di piazzamento possibili.

Se inizi il tuo turno su una tessera di mappa da cui non puoi legalmente uscire perché non ci sono collegamenti legali verso altre tessere, allora sei Abbattuto (vedi pag. 14).

Negli scenari che usano pile separate di tessere, non pescare da una nuova pila finché la pila precedente non è terminata.

SBIRCIARE

In alcuni scenari prima di muovere puoi Sbirciare. In ognuno di questi scenari è identificata una tessera di mappa da mettere da parte prima che le pile delle tessere vengano create.

Una volta che la pila A termina, Sbircerai anziché Esplorare. Se Sbirci con successo, piazzarai la tessera che è stata posta da una parte anziché pescare e piazzare una tessera a caso. Puoi Sbirciare solo una volta per turno.

Per Sbirciare, lancia un dado prima di lasciare la tessera di mappa dove ti trovi. Se il risultato è una doppia icona Intelligenza, piazza la tessera di mappa specificata in modo che sia collegata con la tessera di mappa dove si trova il tuo personaggio. Altrimenti pesca una tessera dalla pila come di solito e piazzala in accordo con le regole di esplorazione standard. Se hai Sbirciato con successo devi piazzare la tessera, ma non sei obbligato a muoverti su di essa.

Una volta che la pila B è terminata senza che la tessera di mappa specificata sia stata trovata, l'azione Sbirciare ha successo se il risultato del dado è una doppia o anche singola icona Intelligenza.

Dopo che la tessera di mappa specificata è stata trovata, i giocatori non effettueranno più azioni Sbirciare quando esplorano.



EFFETTUARE AZIONI

Una volta per turno, puoi tentare una **Sfida**, uno **Scambio**, e **Raccogliere un Oggetto**.

Puoi effettuare le azioni in qualsiasi momento durante il tuo turno, e non sei obbligato ad effettuarle tutte e tre.

SCAMBIO

Una volta per turno, puoi scambiare carte Oggetto con altri giocatori presenti sulla tessera di mappa dove ti trovi. Se qualcuno dei partecipanti allo scambio si ritrova con più Oggetti di quanti ne possa trasportare, egli deve piazzare le carte Oggetto in eccesso scoperte sulla tessera di mappa dove si trova.

RACCOGLIERE UN OGGETTO

Una volta per turno, puoi cercare fra gli Oggetti lasciati sulla tessera di mappa dove ti trovi e raccoglierne uno. Se questo fa sì che tu abbia più Oggetti di quanti puoi trasportare, piazza le carte in eccesso scoperte sulla tessera di mappa dove ti trovi.

SFIDE

Limite di una Sfida per turno

Quando interagisci con i nemici sulla mappa, dovrai tentare una Sfida. Se fallisci la sfida, i nemici sulla tessera di mappa si attivano (vedi "Attivazione dei Nemici," pag. 13).

Attacco: Per attaccare un nemico, devi trovarti sulla stessa tessera di mappa assieme al nemico, e il nemico deve essere attivo (non Stordito). Attaccare è una Sfida sulla Forza.

Lancia un numero di dadi pari al valore della tua caratteristica Forza. Se ottieni come risultato un numero di icone Forza uguale o maggiore al valore della caratteristica Resistenza del nemico, allora l'attacco ha successo e il nemico resta Stordito; stendi su un fianco sopra la tessera di mappa il segnalino del nemico.

Il nemico resta Stordito fino alla sua successiva attivazione, quando non si sono giocatori sulla sua tessera (vedi "Risveglio dei Nemici," pag. 15). Se ottieni come risultato almeno un numero doppio di icone Forza rispetto al valore nella caratteristica

Resistenza del nemico, quest'ultimo è stato ucciso, quindi rimuovi il relativo segnalino dal gioco e rimettilo nella riserva.

Esempio: *Cody è su una tessera con una Guardia. Egli decide di attaccarla. Il valore della caratteristica Forza di Cody è 4 e ha l'Oggetto "Stun Stick", che gli conferisce un bonus di +2 sul valore di Forza quando attacca un nemico. Egli quindi lancia 6 dadi e conta il numero di icone Forza ottenute. Ne ha ottenute 5, che è sufficiente per stordire la Guardia. Se avesse ottenuto almeno 6 icone Forza, avrebbe ucciso la Guardia e questa sarebbe stata eliminata.*

Se tenti una Sfida attaccando una Guardia, guadagni 1 gettone Minaccia.

Se superi la Sfida quando attacchi una Guardia, pesca 1 carta Oggetto. Se questo fa sì che tu abbia più Oggetti di quanti puoi trasportare, piazza le carte Oggetto in eccesso scoperte sulla tessera di mappa dove ti trovi.

Carica: Una Carica ti permette di muovere uscendo da una tessera di mappa che contiene nemici e di usare questo slancio per attraversare altre tessere di mappa collegate che contengono nemici.

La Carica è una Sfida sulla Forza. Lancia un numero di dadi pari al valore della tua caratteristica Forza e conta le icone Forze ottenute come risultato. Poi conta il numero di nemici presenti sulla tessera di mappa e aggiungi 2 al totale. Ogni Ibrido conta come 2 nemici, e il Dott. Cronos conta come 3 nemici. Se il numero di icone Forza ottenute come risultato è uguale o maggiore a questo totale, puoi uscire dalla tessera di mappa dove ti trovi e continuare a muovere.

Per il resto del turno, ogni volta che vuoi uscire da una tessera dove ci sono dei nemici presenti, conta il numero di nemici presenti sulla tessera e aggiungi 2 al totale. Per ogni nuova tessera con dei nemici oltre la prima, che vuoi attraversare usando la Carica, sottrai 1 dal totale delle icone Forza ottenute come risultato in precedenza. La Carica termina quando termini il movimento o non hai un numero di icone Forza residue sufficienti ad uscire dalla tessera dove sono presenti dei nemici.

Se usi l'azione Carica, guadagni 1 gettone Minaccia per ogni tessera che conteneva dei nemici e da cui sei uscito con successo.

Astuzia: Una azione Astuzia ti permette di uscire da una tessera che contiene dei nemici senza doverli combattere; userai invece il tuo ingegno per ingannare o distrarre le guardie in modo da poter sgattaiolare via. Una azione Astuzia è una Sfida sull'Intelligenza.

Se sulla tessera dove ti trovi ci sono sia Guardie che Alieni, devi confrontarti solo con il tipo di nemici del quale sono presenti più unità sulla tessera. In caso di pareggio, scegli il tipo di nemico che preferisci. Lancia un numero di dadi pari al valore della tua caratteristica Intelligenza e conta il numero di icone Intelligenza ottenute come risultato. Poi conta il numero di nemici del tipo che stai affrontando e aggiungi 2 al totale. Ogni Ibrido conta come 2 nemici, e il Dott. Cronos conta come 3 nemici. Se il numero di icone Intelligenza ottenute come risultato con il lancio dei dadi è uguale o superiore a questo totale, puoi uscire dalla tessera di mappa. Se fallisci la sfida, i nemici del tipo che hai tentato di ingannare si attiveranno (vedi "Attivazione dei Nemici," pag. 13).

Sbloccare una Porta: Per muovere attraverso una porta bloccata, devi superare una Sfida di valore 3 sulla Forza o una Sfida di valore 4 sull'Intelligenza.

Sfida sulla Forza: Guadagni 1 gettone Minaccia, poi lancia un numero di dadi pari al valore della tua caratteristica Forza e conta il numero di icone Forza ottenute come risultato. Se ottieni 3 o più icone Forza, rimuovi il segnalino Porta Bloccata dalla porta.

Sfida sull'Intelligenza: Lancia un numero di dadi uguale al valore della tua caratteristica Intelligenza e conta il numero di icone Intelligenza ottenute come risultato. Se ottieni 4 o più icone Intelligenza, rimuovi il segnalino Porta Bloccata dalla porta.

Dopo aver attraversato la porta puoi scegliere di lasciare la porta Sbloccata e di riposizionare su di essa il segnalino Porta Bloccata.

CARICA



SFIDA: 3
FORZA: 5

SFIDA: 4
FORZA: 4

Darla vuole muovere oltre i nemici durante lo stesso turno. La sua sola opzione per attraversare più tessere che contengono nemici nello stesso turno è effettuare una azione di Carica. Darla conta i nemici sulla sua tessera e aggiunge 2 al totale, che significa che avrà bisogno di ottenere almeno 3 icone Forza per poter uscire dalla tessera dove si trova. Gioca una carta Adrenalina che gli dà +2 sulla Forza, arrivando ad un totale di Forza pari a 6. Lancia quindi 6 dadi e ottiene 5 icone Forza. Aveva bisogno di solo 3 icone Forza, quindi può uscire dalla tessera. Adesso muove sulla tessera dove sono presenti 1 Guardia e 1 Clone. La sua Carica continua usando lo stesso lancio di dadi, ma ogni volta che muove riduce il totale di icone Forza ottenute di 1. Sulla tessera ci sono due nemici, così Darla ha bisogno di 4 icone Forza (il numero dei nemici +2) per poter attraversare la tessera. Dato che ne aveva ottenute 5, ha ancora sufficienti icone Forza anche dopo averne detratta 1. Se avesse ottenuto solo 4 icone Forza non ne avrebbe avute a sufficienza per continuare la Carica sulla seconda tessera e sarebbe dovuta restare sulla tessera assieme alla Guardia ed al Clone.

AZIONI SPECIFICHE DELLO SCENARIO

Puoi usare queste azioni solo in certi scenari. Controlla il Manuale degli Scenari per determinare se nello scenario giocato sono consentite tali azioni.

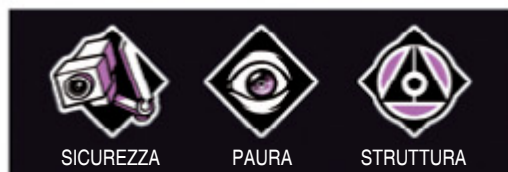
Accesso al Pannello di Controllo: Una azione di Accesso al Pannello di Controllo ti darà più opzioni per affrontare gli ostacoli trovati nella struttura sotterranea. Questa azione è una Sfida di valore 4 sull'Intelligenza che puoi effettuare solo se sulla tessera dove ti trovi è presente un'icona Pannello di Controllo. Lancia un numero di dadi uguale al valore della tua caratteristica Intelligenza e conta le icone Intelligenza ottenute come risultato. Se ottieni 4 o più icone Intelligenza, muovi una Guardia qualsiasi sulla mappa di una tessera o prendi una carta Chiave di Sicurezza.

ATTIVARE GLI EVENTI



La struttura sotterranea Bravo è un ambiente in costante evoluzione. Le carte Evento rappresentano i colpi di scena che ti riguardano, tentando di sopravvivere e scappare. Durante il tuo turno, pesca una carta Evento ogni volta che:

- Esplori una tessera con raffigurata una delle tre icone Evento.



- Prima dell'Allarme, muovi su, o esplori una tessera con raffigurata una icona Riattivazione Evento.



- Termini il tuo turno senza aver pescato una carta Evento.

Quando peschi una carta Evento, salta direttamente alla Fase Attivazione Eventi del turno. Dopo che hai risolto gli eventi indicati sulla carta, il tuo turno è terminato.

NEMICO CHE VERRÀ GENERATO



EVENTO
SICUREZZA

EVENTO
PAURA


EVENTO
STRUTTURA


NEMICI CHE
SARANNO
ATTIVATI

Nell'angolo in alto a sinistra delle carte Evento è presente un'icona di un nemico se la generazione di nemici è una parte dell'evento (vedi pag. 12). La parte principale della carta elenca tre possibili eventi (vedi pag.12). I riquadri lungo il bordo inferiore della carta indicano quali nemici verranno attivati, in base al numero di giocatori, come parte finale della risoluzione dell'evento (vedi pag. 13). Risolvere una carta evento a partire dall'alto verso il basso: prima la generazione dei nemici, poi la risoluzione dell'evento appropriato e quindi l'attivazione dei nemici.

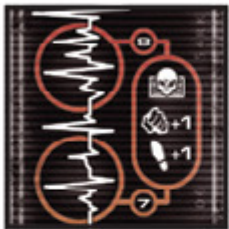
GENERARE I NEMICI

Ogni volta che viene attivata una carta Evento che ha una icona di nemico nell'angolo in alto a sinistra, piazza un nemico in gioco.

 Se la carta ha un'icona di una Guardia, piazza una Guardia sulla tessera di mappa più vicina con l'icona Sicurezza.

 Se la carta ha un'icona di un Clone, piazza un Clone sulla tessera di mappa più vicina con l'icona Paura.

Se non ci sono tessere appropriate disponibili, allora il nemico non viene generato. In uno scenario che usa la regola della Zona Aliena o Zona Militare (vedi pag. 7), il tipo di tessere disponibili per la generazione incrementa. Se il tuo livello di paura è 7 o più, durante la fase di generazione, oltre che a generare i nemici indicati dalla carta Evento, genera anche un Clone sulla Presa d'Aria più vicina.



RISERVA DEI NEMICI

Ogni scenario elenca il numero disponibile di ogni tipo di nemico per le generazioni, questa sarà la riserva dei nemici. All'inizio del gioco, prendi il numero di nemici indicato per ogni tipo per creare la riserva dei nemici che saranno utilizzati per le generazioni. Ogni tipo di nemico viene generato in ordine. Quando generi un nemico, prendi il relativo segnalino con il numero identificativo più basso, cioè genererai la Guardia 1 prima della Guardia 2. Una volta che la riserva di un tipo di nemici è terminata, non potrà essere generato alcun nuovo nemico di quel tipo. Quando i nemici vengono rimossi dal gioco, ritornano nell'appropriata riserva a meno che il numero di nemici presenti nella riserva non sia già completa secondo quanto indicato dallo scenario; in tal caso, rimettere il segnalino del nemico nella scatola. La riserva rappresenta il numero massimo di nemici di un certo tipo che può essere generato, ma altri effetti possono portare direttamente in gioco un nemico. Se una carta o effetto indica di porre un nemico in gioco senza che venga specificato di generarlo (*spawn*), tale nemico non viene preso dalla riserva.

Esempio: Lo "Scenario 3: The Hybrids" prevede un riserva di 2 Guardie e 6 Cloni. Lo scenario inoltre ha delle regole per portare in gioco degli Ibridi e delle Guardie. Questi Ibridi e Guardie non vengono generati normalmente, così non verranno presi dalla riserva. Quindi se c'è una Guardia nella riserva quando una carta Evento indica di generare una Guardia, questa viene generata indipendentemente da quante Guardie ci siano già in gioco.

QUANTI NEMICI PUÒ CONTENERE UNA TESSERA?

Ogni scenario indica i limiti circa il numero di nemici che possono stare su una singola tessera. Il limite circa il numero delle Guardie è chiamato Soglia delle Guardie (*Secure number*), e il limite circa i Cloni è chiamato Soglia degli Alieni (*Pack limit*). Gli scenari che usano anche gli Ibridi specificano anche il loro numero limite.

RISOLUZIONE DEGLI EVENTI

Ogni volta che peschi una carta Evento, per aver esplorato una tessera con un'icona Evento, o per aver mosso su una tessera con un'icona Riattivazione Evento (prima che sia stato attivato l'Allarme), risolvi l'evento nella parte centrale della carta evidenziato dalla medesima icona evento presente sulla tessera.

Se invece hai pescato la carta Evento perché durante il turno non ne avevi pescata alcuna, salta questa sezione di risoluzione degli eventi.

A tale scopo l'icona Riattivazione Paura conta come un'icona Paura, e l'icona Riattivazione Sicurezza conta come un'icona Sicurezza.

GENERAZIONE



Shona sta giocando uno scenario con una soglia di alieni di 2, e 1 Clone è già stato generato sulla mappa. Shona pesca una carta Evento che indica la generazione di Cloni, così deve generare il prossimo Clone sulla tessera con l'icona Paura più vicina. Shona prende il Clone 2 dalla riserva e lo piazza sulla tessera B. Se la soglia di alieni per lo scenario fosse stata di 1, Shona avrebbe dovuto generare il Clone sulla tessera A perché sulla B è già presente 1 Clone.

EVENTI DURANTE L'ALLARME

Una volta che l'Allarme è iniziato, non devi più pescare carte Evento quando muovi su una tessera con l'icona evento del tipo Riattivazione.

Risolvi solo gli eventi che corrispondono all'icona raffigurata sulla tessera, e ignora le altre. I tre tipi di icone Evento sono:



SICUREZZA

PAURA

STRUTTURA

Alcuni eventi richiedono un lancio di dadi per risolvere una sfida. Se un evento offre una scelta, e una delle opzioni non è applicabile, risolvi la seconda opzione. Se parte di una opzione è applicabile, allora, puoi comunque scegliere tale opzione.

Esempio: Cody esplora una nuova tessera con raffigurata un'icona Struttura. Egli pesca una carta Evento, e l'evento per la Struttura indica "Ogni giocatore sceglie di prendere 1 gettone Minaccia o incrementare di 3 livelli il livello di Paura". Il livello di Paura di Cody è 6. Egli può scegliere sia l'opzione di guadagnare 1 gettone Minaccia che di incrementare il suo livello di Paura fino ad 8, anche se ciò comporta un incremento inferiore ai 3 livelli di Paura indicati dalla carta. Il livello di Paura di Bill invece è già ad 8, così egli non può scegliere di aumentare il proprio livello di Paura, e deve scegliere di guadagnare 1 gettone Minaccia.

ATTIVAZIONE DEI NEMICI



I riquadri in fondo ad ogni carta Evento determinano come i nemici vengono attivati. I nemici vengono attivati in modo differente in base al numero dei giocatori. Individua il riquadro con indicato il numero dei giocatori che hanno iniziato il gioco e prendi nota delle icone dei nemici presenti.



Attiva ogni Guardia sulla mappa in ordine ascendente, iniziando dalla Guardia 1.



Attiva ogni Clone sulla mappa in ordine ascendente, a partire dal Clone 1.



Attiva tutte le Guardie sulla mappa e poi tutti i Cloni, sempre in ordine ascendente.



Attiva tutti i Cloni sulla mappa e poi tutte le Guardie, sempre in ordine ascendente.

Gli Ibridi vengono attivati al termine di ogni fase di attivazione dei nemici, a partire dal turno dopo il quale gli Ibridi sono apparsi in gioco. Dopo aver risolto le icone di attivazione in fondo alla carta Evento, lancia un dado per attivare gli Ibridi. Ogni Ibrido si attiverà tante volte quante il numero di icone ottenute che corrispondono all'Ibrido (l'icona in alto a destra sul segnalino dell'ibrido). Quando si attivano più Ibridi, quello con l'icona Intelligenza si attiva per primo, seguito da quello con l'icona Forza, ed infine da quello con l'icona Velocità.

Quando una Guardia, Clone, o Ibrido si attiva, effettua una azione: **Attacca**, **Muove** o si **Risveglia**. Ogni nemico prima tenta di attaccare. Se non ci sono bersagli presenti nella stessa tessera con lui, allora non può attaccare, così muoverà. Un nemico che era stato Stordito si Risveglia se non ci sono personaggi sulla stessa tessera con lui, ma non potrà attaccare o muovere perché il Risveglio è l'ultima fase della sequenza. I nemici che muovono possono aggiungere la loro Forza ad un attacco svolto sulla loro tessera (vedi sotto). Dott. Cronos ha la propria regola di attivazione, fornita nello scenario che lo porta in gioco.

ATTACCO NEMICO

Quando viene attivato un nemico sulla stessa tessera assieme ad un bersaglio valido, lo attacca. Il giocatore che risolve la carta Evento lancia i dadi per l'attacco del nemico. I nemici scelgono chi attaccare fra i potenziali bersagli in base al loro livello di Minaccia o Paura: Le Guardie attaccano il bersaglio con il più alto livello di Minaccia; i Cloni e gli Ibridi attaccano il bersaglio con il livello più alto di Paura. Vedi la descrizione dello scenario per il valore di Minaccia dei Cloni e il valore di Paura delle Guardie in ogni data partita. I giocatori sono sempre considerati bersagli validi, ma i nemici non si considerano l'un l'altro come bersagli validi quando il loro valore di Minaccia e Paura è pari a zero. Ogni scenario descrive quando questi numeri cambiano, così che le Guardie e gli Alieni potranno considerarsi l'un l'altro come bersagli validi.

Ogni nemico ha un caratteristica Attacco che determina quanti dadi lancia quando attacca.

Quando una Guardia o un Clone attacca, comparare il numero di icone Forza ottenute con il lancio dei dadi con il valore di Resistenza del bersaglio. Se l'attacco è contro un giocatore, quest'ultimo scarta una carta Adrenalina per ogni icona Forza ottenuta come risultato con il lancio dei dadi che eccede il suo valore di Resistenza. Se l'attacco è contro un altro nemico, rimuovere un difensore dalla tessera se il numero di icone Forze

BONUS DEGLI ATTACCHI NEMICI

Quando un nemico ti attacca, le tue caratteristiche possono influenzare il risultato dei dadi. I seguenti bonus vengono applicati quando un nemico attacca un giocatore ma non quando i nemici si attaccano l'un l'altro.

- Se un Clone attacca un giocatore con un livello di Paura di 5 o più lancia un dado extra.
- Se una Guardia attacca un giocatore con un livello di Minaccia di 3 o più lancia un dado extra.

ottenute è uguale o maggiore al valore di Resistenza del bersaglio, più un difensore addizionale su tale tessera per ogni icona Forza ottenuta che eccede il valore di Resistenza del bersaglio.

***Esempio:** Viene pescata una carta Evento che attiva una Guardia. La Guardia si trova ad 1 tessera di distanza da Cody. La Guardia attivata quindi attacca Cody. Egli lancia tre dadi perché la Guardia ha un valore sulla caratteristica Attacco pari a 3, ottenendo 2 icone Forza come risultato. Il valore di Resistenza di Cody è pari a 1, così egli deve scartare una carta Adrenalina. La Guardia 2 si trova su una tessera con due Cloni e sono considerati bersagli validi. Anche questa Guardia lancia 3 dadi, ma ottiene 3 icone Forza. Dato che il valore di Resistenza dei Cloni è 3, uno dei Cloni viene rimosso. Se la Guardia avesse ottenuto 4 icone Forza, anche l'altro Clone sarebbe stato eliminato e rimosso.*



ATTIVAZIONE DEI NEMICI



Shona gioca una partita con 4 giocatori. Shona pesca una carta Evento, verifica nel riquadro per 4 giocatori cosa succede. È presente 1 icona Guardia. La Guardia 1 viene attivata per prima, e muove di una tessera verso Shona, dato che ha il livello di Minaccia più alto. Poi viene attivata la Guardia 2. Questa ha un valore di attacco di 3, e ogni altra Guardia sulla tessera gli permette di lanciare 1 dado extra, quindi attacca lanciando 4 dadi. La Guardia 3 non viene attivata perché ha contribuito con il bonus dei dadi all'attacco della Guardia 2. Infine la Guardia 4 viene attivata e muove di una tessera verso Shona, sulla tessera dove si trova Cody.

ESSERE ABBATTUTI

Se vieni Abbattuto, piazza tutte le tue carte Oggetto scoperte sulla tessera dove sei stato Abbattuto e piazza il tuo personaggio sulla tessera dell'Infermeria. Perdi 1 punto di Vitalità e 1 gettone Minaccia. All'inizio del tuo successivo turno, pesca una nuova mano di carte Adrenalina (ricorda, ne avrai una in meno rispetto a prima), muovvi il segnalino del tuo personaggio su una Presa d'Aria qualsiasi in gioco, setta il tuo livello di Paura a 4, e continua con il tuo turno normalmente.

Se inizi il tuo turno su una tessera che non puoi abbandonare perché non ci sono connessioni legali verso altre tessere, sei Abbattuto. Se il gettone Vitalità sulla tua scheda personaggio raggiunge lo spazio con il teschio in un qualsiasi momento, o vieni Abbattuto dopo che è stato attivato l'Allarme, sei morto e vieni eliminato dal gioco. Il tuo personaggio non viene messo nell'Infermeria ma rimosso dal gioco. Se tutti i rimanenti giocatori sono nell'Infermeria nello stesso momento, il gioco termina e tutti hanno perso contro il gioco. Ignora questa regola nella modalità di gioco in solitario.

Quando un Ibrido attacca, compara il numero di icone Intelligenza ottenute con il lancio dei dadi con il valore di Resistenza del bersaglio. Se l'attacco è contro un giocatore, quest'ultimo incrementa il suo livello di Paura di 1 per ogni icona Intelligenza ottenuta come risultato che eccede il suo valore di Resistenza.

Se questo dovesse spingere il suo livello di Paura oltre il livello 8, allora il personaggio è Abbattuto.

Se l'attacco è contro una Guardia, rimuovere una Guardia dalla

tessera se il numero di icone Intelligenza ottenute è uguale o maggiore al valore di Resistenza della Guardia, più una Guardia addizionale da rimuovere sempre dalla tessera per ogni icona Intelligenza ottenuta che eccede il valore di Resistenza della Guardia.

Quando più di un nemico dello stesso tipo si trova sulla stessa tessera, essi sono tutti più forti. Tutti i nemici dello stesso tipo partecipano all'attacco, anche se essi hanno mosso durante il turno. Per l'attacco, lancia un numero di dadi uguale al valore di attacco del nemico attivato, più un dado per ogni nemico addizionale che partecipa all'attacco. Un nemico che aggiunge un dado ad un attacco conta come attivato per il turno in corso. Se un Ibrido attacca quando sulla stessa tessera ci sono uno o più Cloni, egli lancia un numero di dadi uguale al proprio valore di attacco più un dado per ogni Clone presente sulla tessera. Le regole di attacco per il Dott. Cronos sono fornite nella descrizione dello scenario nel quale viene utilizzato.

MOVIMENTO DEI NEMICI

Se un nemico attivo non ha bersagli validi per un attacco, allora muove di una tessera. I Cloni e gli Ibridi muovono verso il bersaglio con il più alto livello di Paura, mentre le Guardie muovono verso il bersaglio con il più alto livello di Minaccia. Se due bersagli hanno lo stesso livello, il nemico muove verso quello più vicino (la distanza di un bersaglio è il numero di mosse che il nemico deve effettuare per raggiungerlo). Allo scopo di determinare il bersaglio preferito, un giocatore su una tessera adiacente a quella

NEMICI ADIACENTI



Quando questa Guardia si attiva verifica il livello di Minaccia e la distanza di ogni giocatore per determinare il suo bersaglio. Leo ha un livello di Minaccia di 2 ed è adiacente alla tessera con la Guardia. Cody ha un livello di Minaccia di 3 e si trova a due tessere di distanza dalla Guardia. Dato che Leo è su una tessera adiacente il suo livello di Minaccia sale a 3. La Guardia quindi si muove verso Leo solo perché è più vicino.

contenente un nemico conta come se avesse 1 livello di paura in più rispetto al suo livello di paura corrente.

Se due potenziali bersagli sono anche alla stessa distanza dal nemico, egli sceglie fra loro in base al loro ordine di turno. Se il giocatore corrente è uno fra questi bersagli, il nemico muoverà verso di lui. Se così non fosse, il nemico muoverà verso il giocatore che effettuerà per prima il suo successivo turno.

Esempio: È il turno di Jason, e i Cloni vengono attivati. Bill e Cody sono a due tessere di distanza da un Clone, e ognuno di loro ha un livello di Paura di 4. Dato che essi hanno lo stesso livello di paura e sono equidistanti rispetto al Clone, il Clone muove verso Bill perché effettuerà il proprio turno prima di Cody.

Se un nemico ha diversi potenziali percorsi possibili dove muovere, tutti equidistanti dal bersaglio, il giocatore che risolve la carta Evento decide quale direzione prende il nemico. Quando un nemico muove, non può fermarsi su una tessera dove la sua presenza fosse in eccesso rispetto al numero limite di nemici dello stesso tipo che possono stare su una singola tessera (vedi valore di Soglia). Egli quindi passerà attraverso tale tessera e si fermerà sulla successiva tessera valida. Se il bersaglio di un nemico si trova su una tessera che ha già raggiunto il numero limite di nemici di quel tipo che possono stare su una tessera, allora il nemico sceglie il prossimo bersaglio valido (vedi il diagramma "Scegliere un Nuovo Bersaglio" nella pagina successiva).

LIMITE DI NEMICI E MOVIMENTO



Leo gioca uno scenario con una soglia di guardie pari a 2. È il giocatore con il livello di Minaccia più alto, così le Guardie muovono verso di lui. Quando la Guardia 3 viene attivata, proverà a muovere di una tessera verso Leo. Dato che questo la porrebbe in una tessera che ha già raggiunto il limite di guardie che possono stare su una singola tessera, la Guardia muove oltre tale tessera e termina il suo movimento proprio sulla tessera dove si trova Leo.

SCEGLIERE UN NUOVO BERSAGLIO



Doug e Eddy giocano uno scenario che prevede una soglia di alieni pari a 2. Un Clone tenta di attraversare le Condotte di Aerazione fino alla tessera dove si trova Doug, ma sulla tessera sono già presenti il numero massimo di Cloni consentiti dallo scenario. Il Clone che vuole attaccare allora muove verso Eddy perché egli è il successivo bersaglio più vicino con il più alto livello di Paura.

MOVIMENTO SPECIALE DEI NEMICI

Un Clone può usare le Prese d'Aria per muoversi attraverso la struttura sotterranea. Egli usa le stesse regole dei giocatori che muovono attraverso le Prese d'Aria. (vedi "Prese d'Aria" pag. 8), ma considera le tessere adiacenti anche quando esse condividono una connessione ai Condotti d'Aria.

Un Clone **non** può passare attraverso le Porte Bloccate e **non** le considera come connessioni valide quando determina la distanza dai vari giocatori. Le Guardie e gli Ibridi possono usare le Porte Bloccate come connessioni legali, ma Sbloccare una porta gli costa un punto movimento. Essi devono includere questo movimento nel conto quando determinano la distanza dai vari giocatori. Quando una Guardia o Ibrido deve muovere attraverso una Porta Bloccata, rimuovi il segnalino di Porta Bloccata anziché muovere la Guardia o l'Ibrido.

RISVEGLIO DEI NEMICI


Quando un nemico stordito viene attivato, non può attaccare o muovere, ma solo Risvegliarsi dallo Stordimento. Se un giocatore si trova sulla stessa tessera con un nemico Stordito, il nemico salta la sua attivazione e resta Stordito. Un nemico Stordito non viene considerato attivo per alcun motivo.


GENERATORI DI NEMICI


I Nidi di Cloni e i Posti di Guardia sono generatori di nemici. Dopo che tutti i nemici sono stati attivati, i Nidi di Cloni e i Posti di Guardia in gioco generano nuovi nemici. Durante la fase di attivazione dei Cloni, genera un Clone su ogni tessera dove è presente un Nido di Cloni. Durante la fase di attivazione delle Guardie, genera una Guardia su ogni tessera dove è presente un Posto di Guardia. Se il nuovo Clone o Guardia portasse il numero di nemici di quel tipo oltre il valore di soglia prevista dallo scenario per quel tipo di nemici, esso non viene generato. I nemici generati in questo modo non possono effettuare nessun'altra azione durante il turno in cui sono stati generati.


**ARMATO DI QUESTE CONOSCENZE, ADESSO SEI PRONTO PER
AFFRONTARE GLI ORRORI CHE DIMORANO NELL'OSCURA ED INQUIETANTE
STAZIONE DI RICERCA SOTTERRANEA BRAVO. MA ATTENZIONE!
LA TUA FUGA È SOLO L'INIZIO...**


LEVEL 7 [ESCAPE] ICONE E SEGNALINI

 **PAURA:** Quando esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Paura. Su questa tessera vengono generati gli Alieni.

 **RIATTIVAZIONE PAURA:** Quando muovi su, o esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Paura. Su questa tessera vengono generati gli Alieni.

 **SICUREZZA:** Quando esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Sicurezza. Su questa tessera vengono generate le Guardie.

 **RIATTIVAZIONE SICUREZZA:** Quando muovi su, o esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Sicurezza. Su questa tessera vengono generate le Guardie.


 **STRUTTURA:** Quando esplori questa tessera, pesca una carta Evento e risolvi la sezione Struttura.


 **PANNELLO DI CONTROLLO**


 **ASCENSORE**


 **GENERATORE**


 **LABORATORIO**

 **KIT MEDICO:** Pesca una carta Adrenalina extra quando inizi il tuo turno su questa tessera.

 **CASSA:** Pesca una carta Oggetto quando esplori questa tessera.

 **OSCURITÀ:** Incrementa di 1 livello la Paura quando lasci una tessera dove è presente questo segnalino.

 **DADO:** Indica una carta che ha delle regole che possono modificare il lancio dei dadi.

 **GENERAZIONE EXTRA:** Se il tuo livello di Paura è 7 o 8 genera anche un Clone sulla tessera più vicina con una Presa d'Aria.

 **UNIFORME**

 **UNIFORME INSANGUINATA**

 **GUARDIA**

 **CLONE**

 **IBRIDO**

 **PRESA D'ARIA**


 **PRESA D'ARIA BLOCCATA**


CARATTERISTICHE


 **INTELLIGENZA**

 **FORZA**

 **VELOCITÀ**

 **RESISTENZA**

 **ATTACCO NEMICO**

 **NUMERO DI CARTE DELLA MANO**

SOMMARIO DEL TURNO

1. PESCARE CARTE ADRENALINA



Pesca una carta Adrenalina eccetto se la tua mano è già completa in base a quanto indicato dal tuo livello di Vitalità.

2. MOVIMENTO E AZIONI

Muovi sulla mappa ed effettua le azioni (una di ognuna: SFIDA, SCAMBIO, RACCOGLIERE UN OGGETTO, p. 10). Puoi effettuare le azioni prima o dopo il movimento a meno che tu non debba risolvere una Icona Evento che ti fa pescare una carta Evento.

Se esplori una tessera con una icona Evento:



oppure

Se esplori o muovi su una tessera con una icona Riattivazione Evento (prima dell'Allarme):



oppure

Se termini il tuo turno senza aver pescato una carta Evento:



Pesca una carta Evento e procedi con il punto 3. Attivazione degli Eventi

3. ATTIVARE GLI EVENTI

A. GENERAZIONE

Genera il nemico indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta Evento.



GUARDIA



CLONE

B. RISOLVI L'EFFETTO DELLA CARTA EVENTO

Se peschi una carta Evento perché non ne avevi ancora pescata una, salta questa Fase. Altrimenti, risolvi l'evento relativo all'icona corrispondente a quella raffigurata sulla tessera dove ti trovi.

C. ATTIVAZIONE DEI NEMICI



Attiva qualsiasi nemico sulla mappa che corrisponde all'icona raffigurata nel riquadro in basso della carta Evento relativo al numero di giocatori che hanno iniziato il gioco.

Se gli Ibridi sono in gioco, lancia un dado per la loro attivazione dopo aver risolto le icone di attivazione dei nemici sulla carta Evento.

Ogni Guardia, Clone e Ibrido effettuerà un'azione per attivazione. Se c'è un bersaglio valido sulla sua tessera, la sua azione sarà quella di attaccarlo. Altrimenti muoverà verso un bersaglio. Se il nemico è Stordito, si Risveglia se non ci sono giocatori sulla sua tessera.