

STANZE

Per eseguire una qualsiasi Azione Stanza, un Personaggio deve essere nella relativa Stanza (a meno che possieda abilità speciali che indichino chiaramente il contrario).

Non è possibile eseguire un'Azione Stanza se siete in Combattimento e quando è presente un segnalino Malfunzionamento.

STANZE CON UN COMPUTER



Alcune Stanze hanno un simbolo Computer, a indicare che è presente un Computer in quella Stanza. La presenza di un Computer consente di eseguire un'Azione Computer.

Se nella Stanza è presente un segnalino Malfunzionamento, il Computer non è disponibile: comportatevi come se non fosse presente il simbolo Computer.

Ulteriori informazioni sulle Azioni Computer a pagina 15.

STANZE BASE "1"

Tutte le 10 Stanze Base, identificate con il numero "1" sul retro della tessera, sono presenti in ogni partita.



ARCHIVIO

2 ESAMINA GLI ARCHIVI:

Puoi eseguire questa Azione solo se il tuo gettone Conoscenza è inattivo.

Acquisisci 2 Conoscenze e gira il tuo gettone Conoscenza sul lato attivo.

Quindi, sbircia un qualsiasi gettone Protocollo di Emergenza (anche al di fuori della tua Sezione).

Importante: ricorda che non puoi mai sbirciare il gettone Protocollo di Emergenza Attivo.

Ulteriori informazioni sui gettoni Conoscenza a pagina 23.

Ulteriori informazioni su come sbirciare un gettone Protocollo di Emergenza a pagina 11: "Acquisire informazioni".



INGRESSO DELLA GROTTA

2 MUOVITI ATTRAVERSO I CORRIDOI TECNICI:

Puoi spostarti in una Stanza esplorata che abbia un Ingresso ai Corridoi Tecnici. Pesca e risolvi una carta Attacco (considerala come un Attacco di un Intruso Adulto nell'Oscurità).



SISTEMA DI RAFFREDDAMENTO

2 AVVIA LA SEQUENZA DI AUTODISTRUZIONE:

Prendi il gettone Autodistruzione e posizionalo 3 spazi in avanti sul tracciato del Tempo (lasciate 2 spazi vuoti tra il gettone Tempo e il gettone Autodistruzione). Posizionalo con il lato giallo rivolto verso l'alto.

Nota: finché il lato giallo del gettone Autodistruzione è visibile, i giocatori possono fermare la sequenza nella Stanza Generatore di Energia.

Ulteriori informazioni sull'Autodistruzione a pagina 10.



STANZA DI DECONTAMINAZIONE

2 ESEGUI LA PROCEDURA DI DECONTAMINAZIONE:

Scansiona tutte le carte Contaminazione nella tua mano. Rimuovi tutte le carte INFETTE. Se hai una Larva sulla tua plancia Personaggio, rimuovila.

Se hai un segnalino Secrezione sulla tua plancia Personaggio, scartalo.

Ulteriori informazioni sulla Scansione delle carte di Contaminazione a pagina 22.

Ulteriori informazioni sulla Secrezione a pagina 19.



INFIMERIA

2 MEDICA LE TUE FERITE:

Benda tutte le tue Ferite Gravi OPPURE Guarisci 1 delle tue Ferite Gravi Bendate OPPURE Guarisci tutte le tue Ferite Leggere.

Ulteriori informazioni su Bendare e Guarire Ferite a pagina 23.



LABORATORIO

2 ANALIZZA 1 OGGETTO:

Questa Azione può essere eseguita solo se nella Stanza è presente uno dei seguenti Oggetti (per esempio, trasportato dal Personaggio): Carcassa dell'Intruso, Cadavere del Personaggio o Uovo.

Acquisisci 3 Conoscenze.

Dopo l'Analisi l'Oggetto viene posizionato nel primo spazio vuoto sulla plancia Laboratorio. Quindi, viene rivelata la carta Debolezza Intruso sotto l'Oggetto.

Se l'Oggetto è stato precedentemente utilizzato per scoprire una Debolezza, scartalo invece di metterlo sulla plancia Laboratorio.

Ulteriori informazioni su Oggetti e Carte Debolezza Intruso a pagina 23: "Debolezza".



SISTEMA DI SPEDIZIONE DEI CARGO (SSC) A

2 ENTRA NELLA CAPSULA SSC:

Puoi usare questa Azione solo se il gettone Tempo si trova nello stesso spazio di un gettone SSC e la Capsula SSC "A" è vuota.

Dopo essere entrato, scarta tutte le carte e passa automaticamente. Posiziona il tuo Personaggio nel corrispondente spazio Capsula SSC sul tabellone. Nella fase Evento, il tuo Personaggio avrà la possibilità di fuggire usando questa Capsula SSC.

I Personaggi nelle Capsule SSC non sono influenzati da alcun effetto di gioco a meno che non sia diversamente specificato.

Se il tuo Personaggio non riesce a fuggire usando la Capsula SSC, subisce 1 Ferita Grave.

Ulteriori informazioni su Sistema di Spedizione dei Cargo e Capsula SSC a pagina 11: "Lasciare il Complesso".



NIDO

Il Personaggio che ha esplorato questa Stanza acquisisce 1 Conoscenza. Questo è un effetto una tantum.

2 PRENDI UN UOVO:

Prendi 1 gettone Uovo dalla plancia Laboratorio. Dopodiché, esegui un tiro Rumore.

I gettoni Uovo posizionati sulla plancia Laboratorio rappresentano le Uova presenti nel Nido. Quando prendi (o distruggi) le Uova dal Nido, prendile dalla plancia Laboratorio.

Quando non ci sono più Uova nel Nido (sono state tutte prese o distrutte), il Nido è considerato distrutto: poni 1 segnalino Danno nel Nido per indicarne la distruzione.

Se c'è un segnalino Fuoco in una Stanza contenente Uova non trasportate, distruggi 1 Uovo non trasportato durante il passo Danni da Fuoco della Fase Evento.

Un segnalino Malfunzionamento non può mai essere posizionato nel Nido.

Ulteriori informazioni sul Fuoco a pagina 19.

Nota: ricorda che un Uovo è un Oggetto Pesante (ulteriori informazioni a pagina 25: "Oggetti e Strumenti").

Nota: non puoi eseguire alcuna Azione Ricerca in questa Stanza.

STANZE

DISTRUGGERE LE UOVA:

Quando il tuo personaggio si trova in una Stanza in cui sono presenti delle Uova non trasportate (non in mano ad alcun Personaggio), puoi provare a distruggere queste Uova.

Risolvi questa Azione come fosse un'Azione Sparare o un Attacco in Mischia. Ogni Danno (di qualsiasi tipo) distrugge 1 Uovo. Per eseguire queste Azioni non devi soddisfare il requisito di essere un Personaggio "in Combattimento".

Nel caso di un'Azione Attacco in Mischia, il Personaggio non pesca la carta Contaminazione né subisce Ferite se fallisce.

Dopo ogni singolo tentativo di distruggere un Uovo, devi eseguire un tiro Rumore.

Ulteriori informazioni sul tiro Rumore a pagina 17.

GENERATORE DI ENERGIA FERMA LA SEQUENZA DI AUTODISTRUZIONE:

Se il gettone Autodistruzione è sul Tracciato del Tempo con il lato giallo rivolto verso l'alto, scartalo.

Ulteriori informazioni sull'Autodistruzione a pagina 10.

OPPURE

ALIMENTA UNA SEZIONE:

Gira il segnalino Energia della Sezione in cui ti trovi.

Questo è un modo per ottenere più Energia anche se l'Energia non è stata ripristinata (cioè il gettone Tempo è sul lato inattivo).

Ulteriori informazioni sull'Energia a pagina 24.

SALA DI CONTROLLO DELLE TRASMISSIONI INVIA UN SEGNALE:

Posiziona un segnalino Status sullo spazio Segnale della tua plancia Personaggio.

Nota: l'invio di un segnale è un requisito sia di alcuni Obiettivi che di un Protocollo di Emergenza.

OPPURE

GUARDA UN OBIETTIVO:

Scegli un Personaggio con un segnalino Status nello spazio Segnale della sua plancia Personaggio: deve mostrarti il suo Obiettivo in segreto.

Nota: se il Personaggio scelto ha più di un Obiettivo, deve mostrarteli tutti.

STANZE ADDIZIONALI "II"

In ogni partita vengono utilizzate solo 6 stanze addizionali, scelte a caso, delle 9 disponibili. Queste Stanze riportano il numero "II" sul retro.



SISTEMA DI SPEDIZIONE DEI CARGO (SSC) B

Si applicano tutte le regole indicate per la Stanza Sistema di Spedizione dei Cargo A al SSC B.



SISTEMA DI SPEDIZIONE DEI CARGO (SSC) C

Si applicano tutte le regole indicate per la Stanza Sistema di Spedizione dei Cargo A al SSC C.



SISTEMA DI CONTROLLO SSC PROGRAMMA IL SSC

Sbircia un gettone SSC a scelta. Puoi spostarlo di uno spazio in qualsiasi direzione sul tracciato del Tempo (anche dove non ci sono spazi per gettoni SSC).

Non puoi spostare un gettone SSC che si trovi nello stesso spazio del gettone Tempo.

Non puoi spostare un gettone SSC in uno spazio occupato da un altro gettone SSC.



SALA CONTROLLO SISTEMI DIFENSIVI STERMINA LA MINACCIA:

Riduci il Contatore Strumento di 1 o posiziona un segnalino Malfunzionamento in questa Stanza. Scegli una Stanza senza un segnalino Malfunzionamento e con un Intruso. Posiziona un segnalino Malfunzionamento in quella Stanza. Tutti gli Intrusi in quella Stanza subiscono 1 Danno e ogni Personaggio in quella Stanza subisce 1 Ferita Grave.



STANZA DI GUARDIA

PRENDI UN EQUIPAGGIAMENTO:

Riduci il Contatore Strumento di 1 e prendi lo Strumento Creato Taser o Tuta Ambientale.



STANZA CONTAMINATA SE RICERCHI, TI RIEMPI DI SECREZIONE:

Ogni volta che usi un'Azione Ricerca in questa Stanza, ottieni un segnalino Secrezione.

Un segnalino Malfunzionamento non può mai essere posizionato nella Stanza Contaminata.

Ulteriori informazioni sulla Secrezione a pagina 19.



CHIRURGIA ESEGUI UNA PROCEDURA CHIRURGICA:

Scansiona tutte le carte Contaminazione (nel tuo mazzo Azione, nella tua mano e negli scarti). Rimuovi tutte le carte Infette.

Se hai una Larva sulla tua plancia Personaggio, rimuovila.

Dopo la Scansione, il tuo Personaggio subisce 1 Ferita Leggera e passi automaticamente. Mescola tutte le tue carte Azione (incluse quelle nella tua mano e nella pila degli scarti) e forma il tuo nuovo mazzo Azione.

Nota: dopo una Procedura Chirurgica devi sempre passare e la tua mano rimane vuota fino all'inizio del turno successivo.

Ulteriori informazioni sulla Scansione delle carte Contaminazione a pagina 22.



LABORATORIO DI PROVA CONOSCENZA 4: PRENDI IL NEUTRALIZZATORE:

Se il tuo Personaggio ha almeno 4 Conoscenze, prendi lo Strumento Creato Neutralizzatore.



SALA CONTROLLO VENTILAZIONE SCARICA:

Scegli una Stanza con un Ingresso ai Corridoi Tecnici. I Corridoi collegati alla Stanza scelta non devono contenere Portelloni Distrutti. Chiudi i Portelloni in ogni Corridoio collegato alla Stanza scelta. Rimuovi un segnalino Fuoco da quella Stanza (se c'è) e posiziona il gettone Ventilazione per indicare lo Scarico di emergenza attivo.

Se un Portellone nei Corridoi collegati a quella Stanza viene Aperto o Distrutto prima della fine della Fase Giocatore in corso, rimuovi immediatamente il gettone Ventilazione.

Se il gettone Ventilazione è nella Stanza alla fine della Fase Giocatori in corso (dopo che tutti i giocatori hanno passato), tutto ciò che si trova in quella Stanza muore immediatamente (sia i Personaggi che gli Intrusi). Dopodiché, scarta il gettone Ventilazione.

STANZE

STANZE SPECIALI

Le Stanze Speciali occupano sempre lo stesso posto sul tabellone. Queste Stanze hanno regole proprie; alcune di esse hanno una forma specifica e sono stampate sul tabellone.

Sono da considerarsi come Stanze normali ad eccezione del fatto che sono esplorate fin dall'inizio della partita e che i Personaggi non possono eseguire l'Azione Ricerca in queste Stanze. Come in ogni altra Stanza, vi possono essere posizionati segnalini Fuoco o Malfunzionamento.



STANZA DI ALLERTA

2 AVVIA LA PROCEDURA DI ALLERTA:

Dividi per 2 (arrotondando per difetto) il numero su cui si trova il gettone Tempo. Posiziona il gettone Procedura di Allerta su questo spazio del tracciato del Tempo. Il gioco termina immediatamente quando il gettone Tempo lascia lo spazio contenente il gettone Procedura di Allerta.

Dopo aver attivato la Stanza di Allerta, la Stanza di Isolamento si apre immediatamente; d'ora in poi, i Personaggi possono chiudersi lì dentro, anche se il segnalino Tempo non si trova ancora su uno spazio bianco del tracciato del Tempo.

Ulteriori informazioni sulla Stanza di Isolamento più avanti.

OPPURE

2 SBIRCIA UN PROTOCOLLO D'EMERGENZA:

Sbircia e ottieni 1 gettone Protocollo di Emergenza della Zona Neutrale.

Ulteriori informazioni su come sbirciare un Protocollo di Emergenza a pagina 11: "Acquisire informazioni".



GENERATORE D'EMERGENZA

2 RIPRISTINA L'ENERGIA:

Quando un personaggio ripristina l'Energia nel Complesso, risolvi quanto segue:

1. Ripristina l'Energia: non eseguire questo passo se 3 o più gettoni Energia sono sul lato attivo. I 2 gettoni Energia con il numero più basso devono essere girati sul lato blu.

Tutti gli altri gettoni Energia vengono girati sul lato rosso.

2. Riorganizzare i gettoni Energia: prendi tutti i gettoni Energia e posizionali nelle Sezioni scelte come desideri.

Non capovolgerli.

Inoltre, se il gettone Tempo è inattivo:

3. Capovolgi il gettone Tempo sul lato attivo, a indicare che l'Energia è stata ripristinata.

Ulteriori informazioni su gettone Tempo e Soglie a pagina 13 "Fase Evento" e a pagina 24 "Energia".



STANZA DELL'ASCENSORE S-01

Se l'Ascensore è alimentato e il Personaggio non è in Combattimento, puoi:



CHIAMARE L'ASCENSORE:

Prendi l'Ascensore e posizionalo vicino alla Stanza dell'Ascensore nella tua Sezione.

OPPURE

Se l'Ascensore è alimentato, c'è un Ascensore vicino a questa Stanza e il Personaggio non è in Combattimento, puoi:



UTILIZZARE L'ASCENSORE:

Prendi il tuo Personaggio e l'Ascensore.

Posizionali vicino alla Stanza dell'Ascensore in un'altra Sezione. Puoi scegliere di portare con te un altro Personaggio presente nella Stanza in cui ti trovi, ma deve essere d'accordo. Dopo NON eseguire un tiro Rumore.



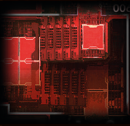
STANZA DELL'ASCENSORE S-02

Si applicano tutte le regole indicate per la Stanza dell'Ascensore S-01 alla Stanza dell'Ascensore S-02.



STANZA DELL'ASCENSORE S-03

Si applicano tutte le regole indicate per la Stanza dell'Ascensore S-01 alla Stanza dell'Ascensore S-03.



SCALE DI EMERGENZA

Non fanno parte di nessuna Sezione. Sono sempre considerate nell'Oscurezza e dovrebbero essere trattate come Stanze Nere prive di Azione.



DEPOSITO

2 CREA UN EQUIPAGGIAMENTO:

I Personaggi in questa Stanza possono eseguire l'Azione Base Creare Strumenti. Se lo fanno, possono scartare una carta Strumento in meno per costruire uno Strumento.

È necessario uno solo dei due Strumenti con un simbolo Componente corrispondente



STANZA DI ISOLAMENTO

Quando il tuo Personaggio è in questa Stanza all'inizio di un nuovo turno, pesca 1 carta Azione aggiuntiva (fino a 6 invece di 5).

L'effetto Passivo di questa Stanza non funziona se è presente un segnalino Malfunzionamento nella Stanza.

Nota: questo effetto si verifica anche all'inizio della partita.



RINCHIUDITI DENTRO:

Puoi eseguire questa Azione solo se la Stanza di Isolamento è aperta: il gettone sul tracciato del Tempo si trova su uno spazio bianco OPPURE il gettone Procedura di Allerta è sul tracciato del Tempo.

Esegui un tiro Rumore. Se un Intruso compare in questa Stanza, il tuo tentativo di rinchiuderti nella Stanza di Isolamento fallisce.

Se non compare nessun Intruso, rimuovi la miniatura del tuo Personaggio dal gioco. Sei riuscito a rinchiuderti dentro sano e salvo.

D'ora in poi non prendi più parte al gioco.

Saprai se il tuo Personaggio è sopravvissuto o è morto nel Complesso solo alla fine della partita.

CAMBIAMENTO: gli altri giocatori possono ancora avviare la sequenza di Autodistruzione quando un Personaggio è già rinchiuso nella Stanza di Isolamento.

SOMMARIO

FASI DEL TURNO

I: FASE GIOCATORI:

- 1) Pescate fino a 5 carte Azione.
- 2) Il gettone Primo Giocatore viene passato al giocatore sulla sinistra.
- 3) Round dei giocatori. Ogni giocatore gioca in senso orario:

- 2 Azioni
- OPPURE 1 Azione e passa
- OPPURE passa

Dopo aver passato, un giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte dalla propria mano.

I giocatori che passano non prendono parte a nessun round successivo in questo turno.

Ripetete il passo 3 fino a quando tutti i giocatori non hanno passato.

II: FASE EVENTO:

- 4) Lancio delle Capsule SSC
- 5) Avanzate il gettone Tempo sul tracciato del Tempo.

Verificate se sia necessario risolvere la sequenza di Autodistruzione e la Procedura di Allerta.

Verificate se il gettone Tempo supera una Soglia. In tal caso, verificate se l'Energia debba essere ridotta.

- 6) Rimozione del Rumore.
- 7) Attacco dell'Intruso.
- 8) Danno da Fuoco (subito dall'Intruso).
- 9) Risolvere 1 carta Evento:

Movimento dell'Intruso.

Effetto Evento (e Effetto Oscurità se c'è).

- 10) Sviluppo del sacchetto Intruso: pescate 1 gettone e risolvete l'effetto.

PUNTI CRITICI PRIMO INCONTRO

Quando il primo Intruso (di qualsiasi tipologia) viene posizionato sul tabellone, tutti i giocatori devono scegliere 1 Obiettivo e scartare l'altro a faccia in giù.

PRIMO PERSONAGGIO MORTO

Dopo la morte del primo Personaggio (di qualsiasi giocatore), il Cancellò del Bunker si apre automaticamente.

STANZA DI ISOLAMENTO

Quando il gettone Tempo raggiunge uno spazio bianco sul tracciato del Tempo, la Stanza di Isolamento diventa utilizzabile.

SEQUENZA DI AUTODISTRUZIONE

Quando il gettone Autodistruzione viene girato sul lato rosso, la sequenza di Autodistruzione non può più essere interrotta e il Cancellò del Bunker si apre automaticamente.

ESPLORAZIONE

Quando entrate in una Stanza inesplorata (a faccia in giù):

- 1) Girate la tessera Stanza (a faccia in su).
- 2) Rivelate il suo segnalino Esplorazione e risolvete l'Effetto. Alcuni effetti potrebbero cancellare il passo 3.
- 3) Se non c'è nessun Personaggio o Intruso nella Stanza, effettuate un tiro Rumore.

AZIONI

Non potete scartare nessuna delle vostre carte Contaminazione per pagare il Costo delle vostre Azioni.

AZIONI BASE



Scartate 1 carta Azione dalla vostra mano per eseguire 1 Azione Base.



Scartate 2 carte quando eseguite un'Azione Movimento Cautò.

CARTE AZIONE

Scartate la carta dell'Azione che volete eseguire e pagatene il Costo scartando il numero richiesto di carte Azione aggiuntive.

AZIONI STANZA

Scartate il numero richiesto di carte Azione dalla vostra mano per eseguire un'Azione Stanza. Non potete eseguirle in Stanze dove è presente un segnalino Malfunzionamento.

AZIONI STRUMENTO

Scartate il numero richiesto di carte Azione dalla vostra mano per eseguire un'Azione Strumento.

Alcuni Strumenti (Monouso) devono essere scartati dopo il loro utilizzo.

AZIONI COMPUTER

Scartate 1 carta Azione dalla vostra mano per eseguire un'Azione Computer. Devono essere eseguite in Stanze con Computer e in Sezioni con Energia.

STRUMENTI E OGGETTI STRUMENTI

Gli Strumenti Normali sono conservati nel vostro Inventario, così solo voi saprete cosa avete esattamente.

STRUMENTI RICERCA

All'inizio della partita gli Strumenti Ricerca non sono disponibili. Per sbloccare ognuno di questi è necessario soddisfare una particolare condizione (lato orizzontale).

STRUMENTI PESANTI

Potete trasportare al massimo 2 Strumenti Pesanti, uno per ciascuno dei vostri spazi Mano.

Se desiderate scambiare uno Strumento Pesante che state trasportando con un altro, lasciatelo semplicemente cadere.

OGGETTI

Uova degli Intrusi, Carcasse degli Intrusi e Cadaveri dei Personaggi.

Necessari per rivelare Debolezze degli intrusi.

Occupano uno spazio Mano, come uno Strumento Pesante.

Quando lasciate cadere uno di questi, posizionate il suo gettone nella Stanza in cui vi trovate.

COMBATTIMENTO

Siete in Combattimento ogni volta che vi trovate in una Stanza con un Intruso.



SPARARE:

- 1) Scegliete un'Arma e un bersaglio.
- 2) Scartate 1 segnalino Munizioni dall'Arma scelta.
- 3) Tirate il dado Combattimento.

Nelle Sezioni con Energia usate invece il dado Vantaggio.

Se andate a segno, posizionate uno o due segnalini Danno sul bersaglio, poi pescate una carta Attacco Intruso e controllate l'Effetto del Danno.



ATTACCO IN MISCHIA:

- 1) Pescate 1 carta Contaminazione.
- 2) Scegliete un bersaglio.
- 3) Tirate il dado Combattimento (la faccia con 2 Danni è considerata come fosse 1 Danno).

Se andate a segno, posizionate un segnalino Danno sul bersaglio, poi pescate una carta Attacco Intruso e controllate l'Effetto del Danno. Se lo mancate, subite 1 Ferita Grave.



FUGA (AZIONE MOVIMENTO SPECIALE):

- 1) Scegliete una Stanza adiacente in cui volete andare.
- 2) Pescate una carta Attacco dell'Intruso (una per ogni Intruso nella Stanza dalla quale state tentando di Fuggire) e risolvetele:

Se morite, posizionate un gettone Cadavere del Personaggio nella Stanza in cui vi trovavate.

Se sopravvivete, vi muovete. Risolvete questo movimento come al solito (Esplorate una nuova Stanza, eseguite un tiro Rumore).

ATTACCO DELL'INTRUSO

- 1) Scegliete il Personaggio che deve subire l'Attacco (quello con il minor numero di carte Azione nella propria mano).
- 2) Pescate e risolvete 1 carta Attacco dell'Intruso:

Se un qualsiasi simbolo Intruso corrisponde alla tipologia dell'Intruso che sta Attaccando, l'Attacco ha successo. Risolvete l'Effetto della carta (e l'Effetto Oscurità, se c'è).

Se sulla carta non c'è il simbolo Intruso corrispondente all'Intruso che sta attaccando, l'Attacco non riesce.

GETTONI INTRUSI:



– LARVA

– ARACNIDE

– ADULTO



– NUTRICE

– REGINA

– VUOTO

SIMBOLI DI COMBATTIMENTO

SOLO IN COMBATTIMENTO – il Personaggio può eseguire questa Azione solo in Combattimento.



Un Personaggio è considerato in Combattimento quando c'è almeno un Intruso nella sua Stanza. Le Uova non sono Intrusi.



SOLO NON IN COMBATTIMENTO – il Personaggio può eseguire questa Azione solo quando NON è in Combattimento.

Se una determinata Azione non mostra nessuno dei simboli sopra rappresentati, significa che può essere eseguita in entrambe le situazioni.

SCOPO DEI GIOCATORI:

Per vincere, un giocatore deve soddisfare 3 condizioni:

- 1) Completare il proprio Obiettivo, descritto sulla carta Obiettivo da lui scelta.
- 2) Sopravvivere secondo una di queste tre opzioni: [1] rinchiudere il proprio Personaggio nella Stanza di Isolamento, a patto che il Complesso non venga distrutto, OPPURE [2] utilizzare una Capsula del Sistema di Spedizione dei Cargo (SSC) per lasciare il Complesso, OPPURE [3] raggiungere il Bunker.
- 3) Rimanere non Infetto.