

2022//.ISS\_VANGUARD\_DIARIODIBORDO\_MISSIONI

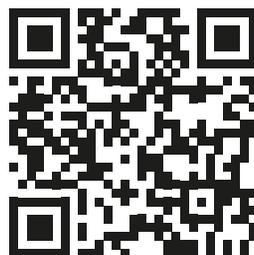


ISS VANGUARD  
DOCUMENTO UFFICIALE

# DIARIO DI BORDO

ANNOTERAI E COMPILERAI QUESTO  
DIARIO DI BORDO MAN MANO CHE FARAI  
PROGRESSI NELLA TUA CAMPAGNA.

IN ALTERNATIVA A QUESTA COPIA  
CARTACEA, PUOI UTILIZZARE  
LA APP UFFICIALE DI ISS VANGUARD



SE HAI BISOGNO DI UN'ALTRA COPIA CARTACEA DEL DIARIO DI BORDO,  
SCARICA E STAMPA LA VERSIONE PIÙ AGGIORNATA DA:

[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/](https://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/)

## ANNOTAZIONE INIZIALE

[**Capitano Wayman**]: Buongiorno, equipaggio! Se mi sentite, significa che fate parte di un ristretto gruppo di persone fondamentali risvegliate prima di tutte le altre.

Ecco un breve aggiornamento. Negli ultimi due anni, la *Vanguard* ha navigato in tutta sicurezza verso la nostra destinazione, seguendo le coordinate aliene verso l'obiettivo principale della nostra missione. Cinque giorni fa, abbiamo spento l'unità Alcubierre e siamo passati alla velocità subluce. Potreste avvertire una certa pesantezza sul ponte principale: i compensatori gravitazionali mantengono la decelerazione a 2G, il che non è proprio piacevole. Le zone rosse della nave sono bloccate e off-limits, a meno che non intendiate provare come ci si sente a 90G.

Ci stiamo avvicinando all'obiettivo. Per il momento, i sensori non registrano nulla, ma non disperate. Siamo ancora molto lontani, e...

\*\*\* **Allarme generale** \*\*\*

[**IA Vanguard**]: ALLARME ROTTA DI COLLISIONE! AZIONE RICHIESTA!

[**Capitano Wayman**]: A rapporto! Cosa sta succedendo?

[**Navigatore Capo Neels**]: Signore, abbiamo rilevato un oggetto occultato di grandi dimensioni sulla nostra traiettoria. I calcoli mostrano... che mancano tre settimane all'impatto.

[**Capitano Wayman**]: Iniziate le manovre evasive.

[**Navigatore in Capo Neels**]: Signore... l'oggetto è svariate volte più grande del nostro sistema solare: il suo diametro è di circa 200 unità astronomiche. Considerando la nostra velocità attuale, non è detto che saremo in grado di rettificare la traiettoria in tempo.

[**Capitano Wayman**]: Come abbiamo fatto a non vederlo, se è così grande?

[**Navigatore Capo Neels**]: L'oggetto impiega una tecnologia di occultamento attivo e non sembra presentare alcuna interazione gravitazionale con i sistemi nelle sue vicinanze.

[**Capitano Wayman**]: Sergente Nahy, i responsabili dei reparti sono svegli?

[**Sergente Nahy**]: Sì, signore!

[**Capitano Wayman**]: Falli venire qui. E blinda il ponte di comando. Nessuno deve saperlo, non vogliamo seminare il panico.

Se stai giocando il **Tutorial**, segui le istruzioni per la Preparazione del Tutorial, a pagina **11** del Regolamento.

Se stai usando le **Regole dell'Inizio Rapido**, torna alla sezione Inizio Rapido della Campagna del Regolamento (pagina **27**) e inizia il Passaggio **4**.

## ANNOTAZIONE 1

[**Capitano Wayman**]: Avete letto il briefing, quindi sarò breve: l'*ISS Vanguard* è lanciata a 300 mila chilometri orari verso una sfera di origine aliena più grande del nostro sistema solare. I nostri tecnici stanno facendo tutto il possibile per rallentare e modificare la rotta di collisione, ma questo potrebbe comportare dei rischi per l'equipaggio e per l'integrità della nave.

Voi siete il nostro piano B. Andrete in avanscoperta per esplorare l'oggetto e determinarne la composizione e la struttura. Dobbiamo capire quanto possiamo avvicinarci senza mettere a repentaglio la *Vanguard*.

Abbiamo attrezzato un Lander con provviste aggiuntive e carburante extra: se la *Vanguard* supera la sfera, ripristinare il collegamento potrebbe richiedere mesi. Questo significa che non ci sarà spazio nella stiva per altre attrezzature. A causa del risveglio repentino, probabilmente non vi sentirete... del tutto in forma. Speriamo che gli effetti del torpore svaniscano prima che raggiungete l'obiettivo.

Buona fortuna!

Se stai giocando il **Tutorial**, continua a leggere le istruzioni riportate in "Preparazione della Squadra di Sbarco", a pagina **12** del Regolamento.

Se stai usando le **Regole dell'Inizio Rapido**, vai all'**Annotazione 5**.

## ANNOTAZIONE 2

TOP SECRET

Progetto "Diritto di nascita", Annotazione di Ricerca **1F**

Ulteriori ricerche sul collegamento gravitazionale che fissa la stele in una posizione specifica rispetto al centro del pianeta dimostrano la possibilità di interrompere il collegamento, con una quantità sufficiente di energia. Per scoprirlo, abbiamo messo a repentaglio la vita dei membri della nostra Squadra di Sbarco. Quando abbiamo collegato il dispositivo antigravitazionale di mia ideazione alla base della stele, abbiamo immediatamente riscontrato dei malfunzionamenti, all'origine di mortali anomalie nelle immediate vicinanze. Ho vietato ulteriori esperimenti sugli ancoraggi della stele. Tuttavia, continuo a pensare che la stele possa essere rimossa, per quanto ciò sia estremamente pericoloso e complesso. Scansionerò i dati di vari siti anomali che gli umani hanno individuato sulla Terra, nel corso della propria storia. Forse uno di essi è il luogo da cui la nostra stele dei Costruttori è stata rubata?

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 3

Rapporto Post-Azione sull'Incidente **105/F**

... in breve, abbiamo seguito il Protocollo di Acquisizione delle Scoperte Extraterrestri alla lettera, prendendo tutte le precauzioni del caso. Non abbiamo nemmeno scansionato la sonda, temendo una reazione. Ho la certezza che si sia attivata da sola, a causa della nostra vicinanza.

Ha iniziato a emettere pulsazioni ad ampio spettro, comprese le vibrazioni che hanno destabilizzato il vulcano. Abbiamo tentato di continuare a lavorare, ma i tremori, le esplosioni di lava e il calore hanno messo a dura prova la nostra Squadra, costringendoci a tornare indietro.

Appena usciti dalla camera magmatica, abbiamo ricevuto una trasmissione della *Vanguard*, che ci avvisava dell'imminente eruzione.

- Posiziona la carta **P001** sopra a qualsiasi carta nel tuo Settore.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore riporta 1 Ferita Lesione.
- Trova e scopri la carta Missione **M34**. Scarta le carte Missione **M10** e **M31**, se scoperte.
- Se la carta Minaccia e il segnalino *Tempesta di Sabbia* sono stati rivelati, scartali.
- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con **G04**.

**Attenzione:** quando il Contatore del Tempo si esaurisce, morirai!

## ANNOTAZIONE 4

Anche se non vedevamo il suo volto, la postura accasciata della creatura lasciava trasparire la sua delusione. È rimasta immobile per un po' e poi ha cominciato a parlare e la nostra IA ha iniziato a tradurre.

Vai all'**Annotazione 336**.

## ANNOTAZIONE 5

\*\*\* **Rumore di motore** \*\*\*

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: CAPCOM? Qui Squadra di Sbarco. Ci avviciniamo all'obiettivo. Le nostre scansioni a corto raggio rilevano un involucro esterno di un allotropo di carbonio sconosciuto che sembra assorbire qualsiasi emissione. Non c'è modo di sapere cosa contenga.

[**CAPCOM, Sergente Nahy**]: Stiamo già elaborando i vostri dati, Squadra di Sbarco. Vi faremo sapere se scopriamo qualcosa.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: Non mi sorprende che non riuscissimo a rilevare questo aggeggio. È stato letteralmente costruito per essere invisibile.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Dovremmo effettuare un tentativo di atterraggio?

[**CAPCOM, Sergente Nahy**]: No. Non siamo sicuri che la struttura reggerebbe. Sorvolate da vicino e inviate un drone per la raccolta di campioni.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Ricevuto, *Vanguard*. Siamo...

\*\*\* **Suono di scansione** \*\*\*

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: Aspettate! Rilevo qualcosa sulla superficie della sfera. Un oggetto metallico, avvolto in una qualche corazza. Guardate qui: la superficie tutto intorno è ricoperta di crepe, come se si fosse schiantato. Si sta... girando verso di noi?

\*\*\* Forte boato \*\*\*

\*\*\* Allarme lander \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Siamo stati colpiti! Ci sta sparando contro! È una specie di sentinella automatica ancorata alla sfera!

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Interrompere la missione! Ci ricevete, Squadra di Sbarco? Interrompere la missione, ora!

Vi siete schiantati sulla superficie di un oggetto alieno!

Se stai giocando il **Tutorial**, continua a leggere le istruzioni riportate in "Preparazione dei dadi Reparto e delle carte", a pagina 12 del Regolamento.

Se stai usando le **Regole dell'Inizio Rapido**, il giocatore del Reparto Ricognizione prende il gettone Inizio e decide chi effettua il primo Turno. Consulta la carta Riferimento in caso di dubbi.

## ANNOTAZIONE 6

[Squadra di Sbarco]: Qui Squadra di Sbarco. Ci prepariamo a entrare nei crepacci del più grande vulcano attivo in quest'area. Abbiamo rilevato un'attività sismica fuori dal normale. Il crinale presenta anche strati di composti magnetici disposti in maniera irregolare. Prepararsi a interruzioni delle comunicazioni radio.

[CAPCOM]: Ricevuto, Squadra di Sbarco. Se non stabilite un contatto entro un'ora, invieremo una squadra di salvataggio.

Vai all'Annotazione 8.

## ANNOTAZIONE 7

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 27/b

Abbiamo trovato tracce di acqua sul pavimento della grotta, ma il corridoio centrale era interrotto da un crollo. I sensori hanno rilevato vibrazioni insolite provenienti dall'altro lato delle macerie, oltre a quella che potrebbe essere una notevole concentrazione di acqua. Purtroppo, oltrepassare le macerie richiederebbe uno scavo su larga scala.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P081**.

## ANNOTAZIONE 8

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto nella lista seguente e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'Annotazione 33.

Vai all'Annotazione 615.

Vai all'Annotazione 220.

## ANNOTAZIONE 9

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Guardate qui. Perché stavano scavando?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Calcio. Le pareti e gli ammassi contengono principalmente ossido di calcio e idrossido di calcio. Suppongo che stessero producendo del cemento.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Abbastanza cemento da riempire un piccolo mare.

**Nuovo Obiettivo:** Scoprire a cosa serviva il cemento.

- Sostituisci il PDI nel Settore **6** con la carta **P116**.
- Sostituisci la carta Missione **M21** con la carta Missione **M22**. Leggi la carta Missione **M22**.
- Hai scoperto un'altra area interessante! Rimuovi questa carta dal gioco e sostituiscila con un'altra carta **P113** casuale.
- Se non ci sono più carte **P113**, sostituisci questa carta con la carta **P000**.

## ANNOTAZIONE 10

TOP SECRET

Progetto "Diritto Di Nascita", Annotazione Di Ricerca 1E

Con i dati attualmente in nostro possesso, il significato dei grandi glifi al centro di ciascuna stele sembra ben consolidato. Ciascuno di essi rappresenta un concetto astratto, raffigurato attraverso una forma semplice, inteso come messaggio di fondazione per una civiltà che avrebbe dovuto svilupparsi intorno alla stele. Tuttavia, i glifi più piccoli restano un mistero. Sono completamente diversi da quelli più grandi e ciascuna stele ne riporta tra i trenta e i duecento.

Le ricerche dell'IA della Vanguard e la mia indagine personale portano alla stessa conclusione: i glifi minori fanno parte di un linguaggio alieno. Seguono la legge di Zipf, come la maggior parte dei linguaggi conosciuti, dalla lingua inglese ai canti delle megattere. Inoltre, ho notato

diverse probabilità condizionate significative: su diverse stele, determinati simboli sono molto spesso seguiti da altri simboli specifici.

Recentemente, ho notato che ciascuna stele contiene una propria serie di glifi specifica che sembra essere collegata al simbolo centrale e ripetersi all'interno del testo. È possibile che il simbolo centrale sia un messaggio semplificato, rivolto a forme di vita primitive. I glifi più piccoli ne approfondiscono il significato, facendovi spesso riferimento. Questo potrebbe essere il punto di partenza per iniziare a decifrare questo linguaggio.

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 11

- Scarta la carta Missione *In Quarantena* (**M32** oppure **M33**).
- Gira la carta Grado Superiore sul lato Completato. L'attività Grado Superiore si considera completata, a prescindere dalle sue regole.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 2 .
- Sostituisci la carta *Laboratorio di Biologia* (**P169**) con la carta *Laboratorio sul Campo* (**P082**).

## ANNOTAZIONE 13

TOP SECRET

Progetto "Diritto di nascita", Annotazione di Ricerca 1G

Il numero di stele dei Costruttori scoperto fino a ora in questa parte della galassia mi ha consentito di condurre un'analisi comparativa dei glifi principali e dei simboli minori. Ho maturato la convinzione che ciascuna stele rappresenti un messaggio per la civiltà che i Costruttori speravano di far sviluppare intorno a essa, oltre a una condizione iniziale specifica che intendevano testare su questo pianeta. Uno scenario ipotetico su scala universale. Cosa sarebbe successo se diverse specie intelligenti si fossero evolute in contemporanea? Cosa sarebbe successo se una civiltà appena nata avesse avuto l'opportunità di espandersi praticamente senza limiti all'interno del proprio sistema solare? Cosa sarebbe successo se una specie intelligente avesse mostrato un odio atavico nei confronti di qualsiasi concetto astratto? In aggiunta, ci sono stele di mondi morti o deserti in cui gli scenari ipotetici sono andati troppo oltre, in cui l'idea era troppo estrema per dare un qualche frutto.

Data l'enorme differenza tra queste condizioni iniziali e l'ambizione di alcune di esse, individuo solo due soluzioni possibili. I Costruttori si sono presi la briga di creare una serie il più possibile eterogenea di civiltà, oppure erano alla disperata ricerca di una specie specifica, idealmente idonea per un compito che non riesco a immaginare...

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 14

Se la carta **M34** è scoperta, questa Annotazione si conclude. Violenti terremoti impediscono lo studio dei campioni! Altrimenti, continua a leggere:

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 31/F

Una scoperta esaltante: ci siamo imbattuti in pezzi di tecnologia di chiara provenienza aliena. Le tempeste di sabbia e le rocce rotolanti hanno provocato ingenti danni, ma l'analisi preliminare di ciò che resta indica che si trattasse di un drone in miniatura, troppo piccolo per provenire dallo spazio.

Abbiamo sintonizzato gli scanner sugli insoliti elementi radioattivi rinvenuti nelle bobine del drone e abbiamo rilevato segnali simili nelle vicinanze di un grande vulcano visibile all'orizzonte. Il drone proveniva da lì oppure era impiegato per studiare il vulcano.

In entrambi i casi, varrebbe la pena recarsi sul posto.

- Ottieni 1 .
- Posiziona la carta Missione **M31** accanto alla plancia Pianeta e leggi il testo riportato.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P010**.

## ANNOTAZIONE 15

Gli scanner non sbagliavano. Ci sono diverse zone interessanti in questo settore!

Trova tutte e tre le carte **P113**. Posizionane una qualsiasi in questo Settore e riponi le carte restanti in "Punti di Interesse" (Vassoio Portacarte A).

**Promemoria:** L'esplorazione di questo Settore sarà completata solo quando scoprirai una carta che riporta l'icona .

## ANNOTAZIONE 16

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Stiamo oltrepassando la cresta di lava solidificata.

[CAPCOM]: Non dimenticate di raccogliere dei campioni, potrebbero dirci qualcosa riguardo alla composizione del nucleo del pianeta. Potrebbe essere in qualche modo collegata al cristallo.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Aspettate, c'è un intero campo di antenne poco più avanti. Sono... gigantesche.

[CAPCOM]: Il posto ideale per recuperare un po' di tecnologia aliena. Specificate cosa intendete per "gigantesche", Squadra di Sbarco.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Diverse volte più grandi di un telescopio FAST terrestre, a dir poco. Il diametro è misurabile in chilometri.

Posiziona la carta **P114** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 17

TOP SECRET

Progetto "Diritto di nascita", Annotazione di Ricerca 1H

Ulteriori ricerche sul materiale di cui sono fatti questi obelischi hanno portato a una scoperta piuttosto sorprendente. Nella speranza di ottenere un campione abbastanza grande da analizzare a bordo della Vanguard, ho autorizzato un esperimento di raccolta di campioni piuttosto... distruttivo. Ci è voluta un'energia incredibile per staccare un pezzetto della stele. E al termine dell'operazione, la stele si è attivata, inviando un forte segnale verso l'Occhio del Vuoto. L'impulso può essere osservato sulla maggior parte delle lunghezze d'onda, ma ha anche causato forti disturbi al funzionamento della nostra tecnologia subspaziale. Dato che i campi sottospaziali non subiscono l'influenza delle forze elettromagnetiche, questo può significare soltanto che le stele emettono anche un'onda sconosciuta che ha un impatto su altre dimensioni.

Per quanto riguarda la natura del segnale, posso soltanto fare delle ipotesi. Si trattava di una richiesta di assistenza? O forse, in qualche modo, le stele fungono anche da sistema di allerta precoce che circonda interamente la sfera dei Costruttori. In tal caso, che tipo di avvertimento dovevano inviare?

Ho in programma di ripetere questo esperimento con la prossima stele che troveremo, ma la prossima volta mi preparerò a registrare l'impulso in ogni modo possibile.

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 18

Contrassegna la casella **A** nell'Annotazione 950.

Controlla che la casella **C** nell'Annotazione 930 NON SIA contrassegnata.

Se non lo è, vai all'Annotazione 61. Altrimenti, vai all'Annotazione 48.

## ANNOTAZIONE 19

**Congratulazioni! Hai completato questa Esplorazione Planetaria!**

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato.

Mescola la carta Situazione della Nave **S13** (Carenza di Viveri) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

Se ti trovi sul pianeta **Tempesta Perenne**, apri il Manuale della Nave a pagina **25** (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

Altrimenti, vai all'Annotazione 990.

## ANNOTAZIONE 20

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 27/c

Siamo sopravvissuti allo schianto, ma non siamo ancora fuori pericolo. Il Lander si è spezzato in due nell'impatto e alcuni di noi sono rimasti intrappolati tra le lamiere della parte posteriore.

Continua a leggere le istruzioni riportate in "Prima Azione di Amir", a pagina **15** del Regolamento.

## ANNOTAZIONE 21

TOP SECRET

Progetto "Diritto di nascita", Annotazione di ricerca 1B

Il materiale della stele non è stata una sorpresa: è grossomodo simile alla lega usata dai Costruttori per realizzare l'Occhio del Vuoto. È resistente ma, come tutti

gli altri materiali, non indistruttibile. Ci chiediamo se alcune stele potrebbero essere andate perdute o essere state distrutte intenzionalmente e se ciò non possa essere accaduto alla stele che pensiamo possa trovarsi da qualche parte sulla Terra.

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 22

\*\*\* Segnali acustici \*\*\*

[Squadra di Sbarco]: Vanguard, siamo vicini all'origine del segnale.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Procedete con cautela, Squadra di Sbarco. I nostri esperti hanno opinioni contrastanti su quello che potrebbe essere. Alcuni sostengono che si tratti di una trappola, fatta per...

\*\*\* Rumore di macerie \*\*\*

[Squadra di Sbarco]: Ci siamo! È un... satellite?

[CAPCOM, Sergente Nahy]: ...

[Squadra di Sbarco]: Avete qualche idea, Vanguard? Potrebbe essere caduto dal cielo.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: No, è sepolto troppo in profondità. Sembra che questo pianeta abbia fatto una fine... col botto. Questo pezzo di crosta deve aver colpito il satellite in seguito all'esplosione. Ottima scoperta, Squadra di Sbarco! Prendete tutto quello che potete e continuate la missione.

- » Ottieni 1 Scoperta Tecnologia Alienata.
- » Avvisi un altro luogo interessante in questa zona! Rimuovi questa carta dal gioco e sostituiscila con un'altra carta **P113**.
- » Se non ci sono più carte **P113**, sostituisci questa carta con la carta **P000**.

## ANNOTAZIONE 23

TOP SECRET

Progetto "Diritto di Nascita", Annotazione di Ricerca 1A

L'analisi semantica dei glifi non ha dato grandi risultati finora. Nonostante la certezza che veicolino delle informazioni, non abbiamo nessun materiale comparativo che costituirebbe un vero punto d'appoggio per iniziare a decifrare il linguaggio. Sulla base delle nostre scoperte sul pianeta Pellucido e altri pianeti visitati, siamo convinti che ciascuna stele possa essere dedicata a un concetto, un argomento relativo alla forma del glifo centrale. Questo tema centrale sembra in qualche modo influenzare la civiltà che si è sviluppata all'ombra di ciascuna stele. Tuttavia, sarà possibile approfondire gli studi solo quando avremo raccolto un numero sufficiente di iscrizioni per il confronto, oppure un altro campione di scrittura dei Costruttori.

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 24

[Squadra di Sbarco]: Sto entrando nel relitto. Mi sorprende che sia ancora alimentato. La luce lampeggia.

[Capitano Wayman]: Procedi con cautela. Alcune luci sono accese e quell'aggeggio sembra attivo. Può succedere di tutto.

[Squadra di Sbarco]: Ricevuto.

[Capitano Wayman]: Ricorda la tua missione. Non distrarti! Mantieni la concentrazione.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Concentrarsi sulla raccolta di resti di tecnologia interessanti** – Vai all'Annotazione 44.
- » **Concentrarsi sullo studio del relitto** – Vai all'Annotazione 49.
- » **Dedicarsi alla proiezione dell'interno del relitto per gli spettatori in attesa a bordo dell'ISS Vanguard.** – Vai all'Annotazione 64.

## ANNOTAZIONE 25

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 27/c

Nel corso dell'esplorazione di una zona rocciosa, abbiamo individuato l'ingresso di un imponente complesso di grotte. Esso contiene strutture che presentano segni di erosione idrica. Le grotte si diramano in tutte le direzioni: analizzarle potrebbe deviare dalla nostra missione, ma gli ambienti con acqua allo stato liquido offrono elevate possibilità di incontrare forme di vita.

Posiziona la carta **P080** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 26

TOP SECRET

Progetto "Diritto di nascita", Annotazione di Ricerca 1C

La nostra squadra ha tentato di spostare l'artefatto, ma tutti i tentativi convenzionali sono stati vani. Ora capiamo perché. Abbiamo scoperto un collegamento gravitazionale invisibile che tiene la stele ancorata in una posizione specifica rispetto al centro della massa del pianeta. I Costruttori si sono dati molto da fare per garantire che le stele non potessero essere rimosse da nessun pianeta o spostate da un pianeta all'altro, anche se non sappiamo ancora il perché.

A meno che non spostiamo gli stessi pianeti, è praticamente impossibile raccogliere le stele e dovremo affidarci alle scansioni dettagliate per le nostre future ricerche.

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 27

Esegui i seguenti passaggi:

- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P169**.
- Ottieni 1 Provviste per ciascun Membro dell'Equipaggio.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio in questo Settore ottiene una Ferita *Allo Stremo*.
- Trova la carta Missione **M32**, posizionala accanto alla plancia Pianeta e leggila.

**Nuovo Obiettivo:** Liberarsi del parassita.

## ANNOTAZIONE 28

Se è presente un segnaposto nel Settore 8, vai all'Annotazione 301.

Altrimenti, continua a leggere:

Le aperture conducevano alle viscere di una strana macchina sorprendentemente simile alle architetture dei Costruttori che abbiamo incontrato nell'Occhio del Vuoto. La struttura si estendeva nelle profondità del sottosuolo e in altri punti del pianeta, ma il suo scopo non era chiaro.

Stando alle nostre ricerche preliminari, si tratta di una struttura originaria di uno o due millenni fa. Le nostre scansioni hanno risvegliato qualcosa al suo interno, che ha scatenato piccole scariche di energia. Dopodiché, è tornata a tacere.

Dovremmo scoprire se ci sono altre parti di questa grande macchina sparse nei settori vicini.

Posiziona un segnaposto nel Settore 5.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 3 Indizi *Tecnologia Aliena*.

## ANNOTAZIONE 29

**Attenzione:** Non puoi concludere questa Missione introduttiva prima di raggiungere il tuo obiettivo. Segui la tua Missione principale (carta **M21** oppure **M22**) per concludere questa Esplorazione Planetaria.

## ANNOTAZIONE 30

Diario Personale, ID 30/5

Nessuno ha dato credito al mio rapporto e le immagini erano troppo sfocate per essere convincenti. Lo scrivo qui, finché la memoria è fresca, per ricordare quella giornata e fare ritorno prima o poi alle viscere della macchina, se riuscirò prima o poi a trovare il coraggio.

Conducendo un'analisi strutturale sulle strane aperture rilevate sul pianeta Tempesta Perenne, non ho potuto evitare di cadere dentro una di esse. Oltre la soglia, una strana forza mi ha attratto nelle profondità del tunnel. Ho sbattuto la testa e perso conoscenza per un minuto. In seguito, ho percepito strani colori, forme, suoni e... sensazioni. Era come se le mie gambe si fossero allungate. Non mi sentivo più le mani. Il mio corpo era molle come uno spaghetti scotto e si deformava in tutte le direzioni. Disegnavo delle spirali, muovendomi su e giù allo stesso tempo. Cercavo di capire, ma la mia mente divagava: non riuscivo a concentrarmi. L'unica cosa che ricordo chiaramente è una stanza con delle "lamelle" luccicanti, che vorticavano a una velocità incredibile. In seguito, la macchina mi ha risputato dalla sua grande bocca, a molti chilometri dal punto della mia caduta.

Il dolore fisico era lancinante, la mia mente era confusa e sentivo... un'emozione che mi paralizzava di terrore.

- Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio ed eventuali Membri dell'Equipaggio che hanno prestato Assistenza nel Settore 8.
- Il tuo Membro dell'Equipaggio e ciascun Membro dell'Equipaggio che ha prestato Assistenza .

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 31

[Squadra di Sbarco]: Vanguard! Qui Squadra Uno. Ci ricevete?

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Vi sentiamo, Squadra Uno. Qual è il problema?

[Squadra di Sbarco]: Abbiamo rinvenuto una specie di organismo: una colonia di batteri compatta, con un diametro di diversi centimetri, in grado di spostarsi. È strisciata su una delle nostre tute. Abbiamo tentato di rimuoverla, ma si è insinuata in una fessura della tuta. Vi stiamo inviando tutti i dati. Attendiamo indicazioni.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Restate in attesa, Squadra di Sbarco. Stiamo consultando il Reparto Scienza.

...

[Squadra di Sbarco]: Qui Squadra Uno. Ci sono aggiornamenti? Questa cosa si sta diffondendo all'interno della tuta! Temiamo che possa...

[Capitano Wayman]: È il Capitano che vi parla. Abbiamo analizzato le vostre registrazioni. Gli ufficiali del Reparto Sicurezza e del Reparto Scienza sono preoccupati: la cosa in questione sembra evitare i pericoli consapevolmente e moltiplicarsi rapidamente. Se fate ritorno portando con voi l'esemplare, è altamente probabile che possa fuggire dalla quarantena. Faremo atterrare un laboratorio di biologia portatile nelle vostre vicinanze. Mettetelo in funzione e utilizzate l'attrezzatura al suo interno per il contenimento dell'organismo. Fino ad allora, la vostra evacuazione comporta un rischio che preferiremmo non correre. Mi spiace, Squadra Uno.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Tentare di liberarsi del parassita** – Questo dà inizio a una nuova Missione obbligatoria! Vai all'Annotazione 27.
- » **Rifutare l'ordine** – Questo rimuove tutti i  e provoca problemi a bordo della nave, ma consente di decollare dal pianeta. Vai all'Annotazione 45.

## ANNOTAZIONE 32

Annotazione Vocale 13f

Sto scendendo nel sottosuolo. Le pareti carbonizzate sembrano assorbire la luce. Inizio a pentirmi di non aver portato nessuno con me...

Qui ci sono dei... resti. Dozzine di corpi, di tante strane forme e dimensioni. Uno spettacolo sconcertante, inquietante. Guardandomi alle spalle, mi aspetto che uno di essi possa muoversi. Alcuni dei cadaveri mostrano i segni di importanti alterazioni bioniche e cibernetiche. Devono appartenere a tante specie diverse. Tutti i resti delle attrezzature sembrano essere adattati a operatori con corporature diverse. Come hanno fatto tante specie intelligenti ad arrivare sullo stesso pianeta? Non abbiamo prove del fatto che fosse una civiltà in viaggio per lo spazio.

Me ne vado, qui non c'è altro da vedere. Ma ho ancora molte domande da fare. Tutte queste specie si sono evolute su questo pianeta contemporaneamente, oppure sono state portate qui in qualche modo? Come sono riuscite a convivere pacificamente? Dovremmo tenere gli occhi aperti alla ricerca di altri indizi, specialmente quelli che potrebbero contenere frammenti di comunicazioni.

- Avvisti un altro luogo interessante in questa zona! Rimuovi questa carta dal gioco e sostituiscila con un'altra carta **P113** casuale.
- Se non ci sono più carte **P113**, sostituisci questa carta con la carta **P000**.

## ANNOTAZIONE 33

Se ti trovi sul pianeta *Sulfureo*, vai all'Annotazione 34.

Se ti trovi sul pianeta *Fiammifero*, vai all'Annotazione 39.

## ANNOTAZIONE 34

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Vi chiediamo di ripetere, Squadra Uno. Stiamo perdendo il vostro segnale.

[Squadra di Sbarco]: Siamo dentro alla montagna. Abbiamo trovato... [interferenza radio]... del disturbo sismico. È una specie di meccanismo, incastrato nell'enorme bacino di magma. È... [interferenza radio]

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Agite con cautela, Squadra Uno. Non sappiamo se...

[Squadra di Sbarco]: [interferenza radio]... viene verso di noi! L'impulso di energia ha destabilizzato il... [interferenza radio] Siamo...

- Posiziona la carta **P001** sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore.
- Posiziona *Colosso Usurpatore* in questo Settore.
- Posiziona la carta Minaccia *Colosso Usurpatore* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
  - Se questa è la prima Minaccia che incontri, ricorda di consultare le regole relative alle Minacce nel Capitolo III del Regolamento.
  - *Colosso Usurpatore* si attiva – leggi la relativa Carta Minaccia e applica le regole riportate, se necessario.
  - Sostituisce la tua carta Condizione Generale attuale con **G04**.
- **Attenzione:** quando il Contatore del Tempo si esaurisce, morirai!
- Trova e scopri la carta Missione **M34**. Scarta le carte Missione **M10** e **M31**, se scoperte.
- Se la carta Minaccia e il segnalino *Tempesta di Sabbia* sono scoperti, scartali.
- Vai all'**Annotazione 694**.

## ANNOTAZIONE 35

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Tira un D10 e controlla il risultato qui sotto:

0-4: Vai all'**Annotazione 37**.

5-9: Vai all'**Annotazione 284**.

Vai all'**Annotazione 284**.

## ANNOTAZIONE 36

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Sta iniziando, Squadra di Sbarco. Possiamo vederla da quassù. Sarà un'eruzione davvero infernale. Quali sono i vostri progressi verso LZ?

[Squadra di Sbarco]: ...

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Ci ricevete, Squadra di Sbarco? Quali sono i vostri progressi?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: *Vanguard*? Qui Squadra di Sbarco. Penso che... non arriveremo in tempo. L'attività sismica ha aperto enormi crepacci davanti a noi. Ci vorrà troppo tempo per riuscire ad aggirarli.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: ...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ci stiamo sistemando dietro alle rocce, allestiamo i rifugi mobili. Vi ricontatteremo al termine dell'operazione.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2, in lontananza]: STA ARRIVANDO!

\*\*\* **Interferenza Radio** \*\*\*

- Tutti i Membri dell'Equipaggio sul pianeta muoiono – rimuovi le loro carte dalle cartelle.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoltore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 37

[Squadra di Sbarco]: *Vanguard*! Qui Squadra Uno. Abbiamo fatto incursione dall'altro lato. Entriamo nelle grotte più profonde.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Abbiamo ricevuto il vostro collegamento satellitare, Squadra Uno. Non vi perdiamo di vista.

[Squadra di Sbarco]: I rilevatori stanno impazzendo! La composizione dell'atmosfera è carica di particelle organiche. Vediamo delle... escrescenze simili a lamelle sulle pareti. Sono organismi complessi che si muovono nell'acqua. È un intero ecosistema!

[Ponte di Comando]: [forti applausi e ovazioni]

[Squadra di Sbarco]: Aspettate! Sta succedendo qualcosa. La bioluminescenza sta svanendo. C'è una specie di reazione.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: I nostri esperti di vegetazione suggeriscono che si tratti di un meccanismo di difesa.

[Squadra di Sbarco]: No. La flora della grotta sta morendo, a partire dal punto da cui siamo entrati. Abbiamo sigillato... [interferenza radio] ma l'effetto si sta amplificando. Credo... che la stiamo uccidendo!

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Sigillare nuovamente l'Ecosistema Morente e andarsene** – Scarta 2 , sostituisci la carta PDI presente nel tuo Settore con la carta **P000**.
- » **Tentare di salvare l'ecosistema** – Questo darà inizio a una nuova Missione obbligatoria! Vai all'**Annotazione 41**.

## ANNOTAZIONE 38

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco TF/19**

La superficie del cumulo è ricoperta da un composto organico: neanche le nostre migliori attrezzature possono penetrare la crosta. Inizialmente, volevamo entrare nella struttura, dato che gli scanner rilevavano zone cave al suo interno, ma ciò si è rivelato impossibile con gli strumenti limitati a nostra disposizione. Tuttavia, siamo riusciti a ottenere campioni del composto e tenteremo di replicarlo una volta a bordo della *Vanguard*.

Abbiamo inoltre segnalato alla squadra di aerodinamica che la zona intorno ai cumuli era praticamente serena, con poco vento. Hanno intrapreso lo studio dell'effetto dei cumuli e hanno scoperto quasi subito che si trovano tutti nella posizione ideale per garantire la sicurezza della più ampia superficie possibile.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 Scoperta *Minerale*.

## ANNOTAZIONE 39

**Diario Personale**

Ho camminato lentamente verso la porta, ancora in preda allo stupore. Un'azione avventata, lo so, ma non riuscivo a togliere gli occhi dal glifo luccicante al centro della porta. Dopo tutto questo tempo, la fonte di alimentazione funzionava ancora...

All'improvviso, qualcosa si è mosso nell'oscurità: tutto intorno a me tremava, al risveglio di un portentoso gigante di metallo. Avrei dovuto prestare più attenzione.

- Posiziona la carta Minaccia *Colosso Usurpatore* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Colosso Usurpatore* nel tuo Settore.
  - Se questa è la prima Minaccia che incontri, ricorda di consultare le regole relative alle Minacce nel Capitolo III del Regolamento.
  - *Colosso Usurpatore* si attiva – leggi la relativa Carta Minaccia e applica le regole riportate, se necessario.
- Vai all'**Annotazione 694**.

## ANNOTAZIONE 40

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 58/d**

L'oggetto si è rivelato estremamente resistente a qualsiasi tipo di arma, ma siamo riusciti a disattivarlo. Avvicinandoci alle lamiere fumanti, inizialmente abbiamo notato soltanto la sua insolita struttura biomeccanica. Era evidente che alcune parti della macchina provenissero dal velivolo. Poi, abbiamo notato un'altra cosa: un simbolo su una delle lamiere corazzate, stranamente simile a quello raffigurato sulle nostre piastrine. Un simbolo del relitto scoperto sulla Terra, divenuto il cuore della nostra nave.

Quale potrebbe essere il collegamento tra questo relitto e la nostra nave?

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Ottieni 1 . Ottieni 4 Indizi *Tecnologia Aliena*. Rimuovi dal gioco l'Obiettivo *Caduta del Titano (O16)* dalla sezione "Ponte di Comando" del Manuale della Nave, o dalla busta "In attesa..." (se presente). Scarta il *Colosso Usurpatore* e la relativa carta Minaccia. Contrassegna la casella nell'**Annotazione 970**.

Ottieni 3 Indizi *Tecnologia Aliena*. Scarta il *Colosso Usurpatore* e la relativa carta Minaccia.

Scarta il *Colosso Usurpatore* e la relativa carta Minaccia.

## ANNOTAZIONE 41

Esegui i seguenti passaggi:

- Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 1 .
- Trova la carta Missione **M35** e posizionala accanto alla plancia Pianeta.
- Sostituisci il PDI presente nel tuo Settore con la carta **P164**.

## ANNOTAZIONE 42

Mentre tentavamo di attraversare uno dei crepacci, un membro della squadra ha iniziato a scivolare giù per il burrone. Siamo stati costretti a mettere in piedi una squadra di salvataggio e scendere dall'altopiano per intraprendere le ricerche del nostro compagno di squadra nel burrone sottostante.

Riporti una Ferita Lesione. Posiziona una carta **P160** casuale in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 44

**[Squadra di Sbarco]:** Ho messo al sicuro un campione di tutti i materiali che ho trovato.

**[CAPCOM, Caporale Coetz]:** Ottima notizia. Rientra immediatamente.

**[Squadra di Sbarco]:** Non aspettavo altro. Segnalo anche che uno dei dispositivi ha tentato di perforare la mia tuta.

**[CAPCOM, Caporale Coetz]:** ...

**[Squadra di Sbarco]:** Ho prestato attenzione, per la cronaca!

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* e spostala in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 45

- Scarta tutti i .
- Mescola la carta Situazione **S17** (Organismo Intrusivo) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili."

## ANNOTAZIONE 46

**Diario Personale, Membro dell'Equipaggio #327**

Devo ammettere di aver pensato che i nostri superiori fossero fuori di testa, quando ci hanno chiesto di aprire un'enorme tomba minacciosa su un pianeta oscuro e ostile. Voglio dire, immaginavo già come sarebbe andata a finire. Purtroppo, ho pescato la pagliuzza più corta e mi è toccato il compito infame di scendere prima di tutti gli altri.

Subito dopo aver aperto la porta, la luce della mia tuta ha illuminato un'ampia sala, rimbalzando sugli occhietti di innumerevoli macchine mortali, disposte in file ordinate: letteralmente un esercito di morti, sepolto da millenni. Non saprei dire cosa fosse più forte: la voglia di darmela a gambe o quella di gridare "ve l'avevo detto!" nella ricetrasmittente, prima che quei guardiani mi facessero a pezzi.

Forse ho reagito in modo esagerato. Le macchine erano immobili. Non si è acceso nessun dispositivo da fine del mondo.

Più tardi, i ragazzi del Reparto Scienza mi hanno informato che si trattava della tomba del dispotico sovrano del pianeta vicino, sepolto insieme al suo esercito di bot assassini, proprio come un antico imperatore cinese. Pensavo che fosse tutto finito, ma poi ho scoperto che i ragazzi del Reparto Scienza hanno portato a bordo un paio di decine di quelle macchine e hanno intrapreso degli esperimenti. Ancora una volta, sapevo come sarebbe andata a finire...

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se è già contrassegnata non succede nulla.

Sposta il Progetto di Ricerca **R03** (*Programmazione Aliena*) da "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

## ANNOTAZIONE 47

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 60/F**

Sono tutti in fibrillazione. I materiali e i simboli su questa strana stele simile a una pietra miliare mostrano delle somiglianze con quelli rinvenuti nell'Occhio del Vuoto, confermando i nostri sospetti: questi obelischi sono

opera dei Costruttori. Al momento, sospettiamo che abbiano lasciato una stele su ciascun pianeta indicato sulla mappa che abbiamo ricevuto quando siamo entrati nell'Occhio.

Una specie di ancoraggio energetico sembrava tratteneva quella pietra miliare sul pianeta e ci impediva di spostarla, ma abbiamo effettuato tutte le scansioni possibili e condotto analisi di ogni tipo per costruire una replica identica della stele a bordo della *Vanguard*.

È difficile determinarne lo scopo preciso e la natura dei glifi ci sfugge. Forse con un maggior numero di esempi da studiare potremmo saperne di più.

Vai all'Annotazione 55.

## ANNOTAZIONE 48

"Abbiamo inviato messaggi cifrati verso diversi punti della nave, cercando di trovare qualcuno che combattesse al nostro fianco per liberare il Capitano Wayman. Nessuno ha avuto il coraggio di affrontare il Maggiore Dahl. Dovevamo combattere da soli, ma non potevamo tirarci indietro. Ben presto, è scoppiata una battaglia disperata, proprio all'ingresso della cabina del Capitano."

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. I Membri dell'Equipaggio utilizzati in questo Tiro potrebbero morire. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione ,  oppure  nella propria mano e li posizionano nella Riserva del Tiro. È possibile selezionare solo Membri dell'Equipaggio che possiedono queste C. di Conversione!
- Conta il numero di risultati , ,  oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono **10 o più** punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi il Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili.
- Se non ci sono altri Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'Annotazione 810. Altrimenti:

Se hai 9 o meno punti, vai all'Annotazione 73.

Se hai 10 o più punti, vai all'Annotazione 84.

## ANNOTAZIONE 49

**[Squadra di Sbarco]:** Che strano. Non vedo nulla che possa sembrare una porta. Pensate che fosse tutto wireless?

**[CAPCOM]:** È possibile. Quando è stata l'ultima volta che hai usato un cavo?

**[Squadra di Sbarco]:** Giusto.

**[CAPCOM]:** Eh? Come sarebbe a dire? Ma perché dovremmo...? Va bene, glielo dirò. Scusate, Squadra di Sbarco. C'è un rappresentante del Reparto Scienza qui con me. Vuole che posizionate uno dei vostri dispositivi in diversi punti accanto agli schermi o ad altri oggetti simili a delle console.

**[Squadra di Sbarco]:** Ok, bella idea del... Voglio dire, ricevuto.

...

...

**[Squadra di Sbarco]:** Cosa diavolo?! Qualcosa è uscito dalla console e si è collegato al mio dispositivo, mandandolo in tilt.

**[CAPCOM]:** Il rappresentante del Reparto Scienza dice che dovrete provare a rimuovere il connettore alieno. Ma fate attenzione. Non sappiamo dove potrebbe tentare di infilarsi.

**[Squadra di Sbarco]:** Molto divertente, *Vanguard*. Squadra di Sbarco, passo e chiudo!

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta **E45** (*Interfaccia Multiporta*) da "Attrezzatura non Disponibile" a "Inventario."

## ANNOTAZIONE 50

### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1/B

Al mio risveglio, la cabina di pilotaggio era buia e piena di fumo. Uno strano bagliore filtrava tra le crepe sulla fusoliera. Qualsiasi cosa ci avesse scaricato addosso la torretta, stava continuando a corrodere la scocca, sciogliendo l'acciaio come se fosse burro. Ho pensato alle bombole di ossigeno e alle provviste nella stiva, sotto alla cabina di pilotaggio. Se avessimo voluto sopravvivere fino all'arrivo dei soccorsi, avremmo dovuto metterle in salvo...

Continua a leggere le istruzioni riportate in "Turno del secondo Membro dell'Equipaggio", a pagina 19 del Regolamento.

## ANNOTAZIONE 51

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'Annotazione 47.

Vai all'Annotazione 55.

## ANNOTAZIONE 52

### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 29/C

L'acqua è più densa del dovuto: contiene quantità significative di trizio insolitamente stabile. La sua presenza riduce le probabilità di trovare forme di vita in questo luogo. Tuttavia, abbiamo raccolto acqua e campioni minerali che potrebbero nascondere il segreto per stabilizzare gli isotopi radioattivi.

Al netto di questa scoperta, installando depuratori d'acqua ed estrattori di ossigeno, questo luogo potrebbe essere una buona stazione di rifornimento.

Otteni 1 Scoperta Minerale. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P168.

## ANNOTAZIONE 53

### Desiderata del Reparto Scienza, Annotazione del Membro dell'Equipaggio #325

Vorrei tanto mettere le mani sulle rare specie del pianeta "Fiammifero." È incredibile come la vita si sia adattata per sfuggire all'improvvisa combustione dell'aria! E poi, naturalmente, abbiamo trovato le coordinate del pianeta nell'Occhio del Vuoto, quindi la ricerca va da sé.

Desiderata sottoscritto dal 79 per cento dei membri del Reparto Scienza.

Posiziona la carta P130 sopra a qualsiasi carta nel Settore 2. Posiziona il Lander nel Settore 2. Posiziona un segnalino Germoglio nei Settori 1 e 8.

Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 54

### Rapporto Post-Azione sull'Incidente 60/F

La commissione sicurezza ha concluso che la causa più probabile dell'incidente è da imputarsi a un uso improprio dell'attrezzatura elettrica da campo. Una punta di trapano surriscaldato è entrata in contatto con la superficie del cristallo, provocando una scintillazione di altissima intensità in quel punto.

Si consiglia alle Squadre di Sbarco di prestare attenzione a non applicare calore o sollecitazioni eccessive a materiali ancora sconosciuti.

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira .

## ANNOTAZIONE 55

TOP SECRET

### Documento Fondativo del Progetto "Diritto di Nascita", Estratto

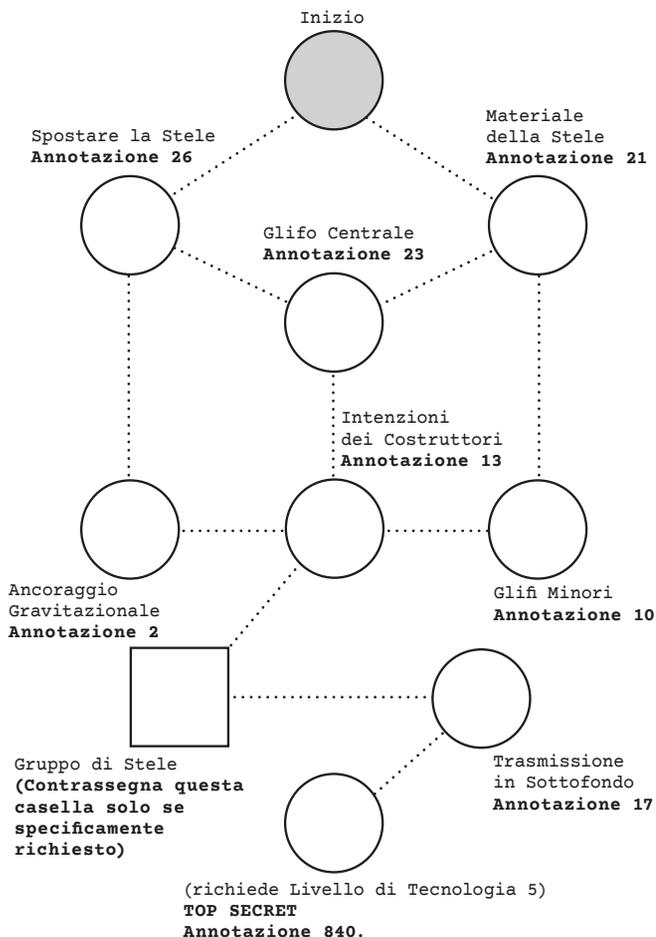
Nonostante il messaggio dei Costruttori ricevuto dalla ISS Vanguard in corrispondenza dell'Occhio del Vuoto fosse tutt'altro che chiaro, esso sembrava incoraggiarci a visitare tutti i mondi in grado di sostenere lo sviluppo di forme di vita nelle vicinanze, alla ricerca di quella che i Costruttori chiamavano "la nostra tribù." Abbiamo sviluppato il sospetto che ciascuna di queste coordinate corrisponda a un pianeta abitabile. E ciascuno di questi pianeti possiede una stele, un obelisco lasciato dai Costruttori. Studiare quegli obelischi è la nostra unica possibilità di comprendere il messaggio e la nostra finalità. Per questo motivo, dovrebbe essere la principale priorità della Vanguard.

Dottoressa Sarah Corey, Ricercatrice Capo ISS Vanguard

Vai allo schema del Progetto Diritto di Nascita (qui sotto) e traccia una linea da una qualsiasi delle caselle contrassegnate in grigio verso un cerchio a tua discrezione. Contrassegna il cerchio selezionato e vai all'Annotazione indicata accanto a esso.

Se una linea richiede un requisito di Livello di Tecnologia, puoi tracciarla solo se la carta del Livello di Tecnologia nel tuo raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) riporta un Livello di Tecnologia almeno uguale.

## PROGETTO DIRITTO DI NASCITA



## ANNOTAZIONE 56

Se questa casella era già contrassegnata, vai all'Annotazione 58. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

TOP SECRET

### Progetto "Diritto di nascita", Annotazione di Ricerca 19c

Le copie dettagliate della stele e i dati di ricerca ottenuti da questa antica razza si sono rivelati di valore inestimabile. Forse non è dettagliata come potrebbe esserlo una ricerca diretta, ma d'altro canto avremmo dovuto trascorrere decenni viaggiando nello spazio per scoprire quello che abbiamo scoperto in questa missione! I dati erano talmente tanti che abbiamo dovuto aggiungere un nuovo database al ponte di comando per contenerli. Ciononostante, diverse domande riguardo alle stele rimangono senza risposta. Non per molto, spero.

Sullo schema del Progetto Diritto di Nascita nell'Annotazione 55, contrassegna il quadrato "Gruppo di Stele." Tutte le volte che effettui un avanzamento sullo schema nell'Annotazione 55, ora puoi scegliere di tracciare una linea anche a partire da questo punto.

Sposta la carta Obiettivo O09 (Mete Remote) e il Potenzamento Ponte di Comando B18 (Database delle Stele) dalle carte Ponte di Comando all'interno della busta "In attesa..."

Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 57

Contrassegna la prima casella non contrassegnata e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Alcuni resti carbonizzati di antichi esploratori giacciono sul terreno. Sembra che si siano gettati nella fossa per proteggersi da qualcosa sopra di loro. Ottieni 3 Indizi Tecnologia Aliena.

Da una ricerca approfondita emergono solo alcuni pezzetti di tecnologia aliena distrutta. Ottieni 1 Indizio Tecnologia Aliena. Ricarica 1 .

## ANNOTAZIONE 58

Vai allo schema del Progetto Diritto di Nascita (Annotazione 55) e traccia una linea da uno qualsiasi dei punti contrassegnati verso un cerchio a tua discrezione. Contrassegna il cerchio selezionato e vai all'Annotazione indicata accanto a esso. **IMPORTANTE:** dopo aver risolto l'Annotazione indicata, l'Esplorazione Planetaria si conclude – apri il Manuale della Nave a pagina 25 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 59

Ora, tutti i Membri dell'Equipaggio hanno il proprio gettone Turno sul lato "Turno Concluso." Questo conclude il primo round.

D'ora in avanti, avrai il controllo completo sulla scelta delle tue azioni. Prima di continuare la partita, dai un'occhiata alla sezione "Prosecuzione del Tutorial" nel Regolamento. Non è necessario leggere tutte le sezioni per intero al momento; sarà sufficiente leggerle la prima volta che ne avrai bisogno.

Continua a leggere le istruzioni riportate in "Prosecuzione del Tutorial", a pagina 20 del Regolamento.

## ANNOTAZIONE 60

Diario del Capitano, Annotazione D-432

Nonostante le tante scoperte raccolte sul pianeta Pellucido, la nostra prima esplorazione di un pianeta segnalato dai Costruttori non ha ottenuto il successo previsto. Il contatto con l'intelligenza extraterrestre è ancora un miraggio e temo che questo nuovo pianeta che stiamo per esplorare cambierà ben poco al riguardo.

È difficile immaginare un ambiente più ostile alla vita: un enorme pianeta gelido con una spessa atmosfera super-rotante. Una tempesta incessante sferza la superficie di basalto e vetro, trasportando schegge affilate come lame a velocità in grado di affettare qualsiasi cosa incontrino.

Eppure, una serie di incredibili strutture si estende oltre la stratosfera del pianeta, come artigli protratti nella tempesta. Ciascuno di questi spuntoni, fatto di una sostanza non identificata, è lungo diversi chilometri e sufficientemente largo da proteggere dal vento, creando piccole tasche potenzialmente esplorabili.

Ed è quello che faremo: nessuno, a bordo della Vanguard, ha la minima idea di come possano essersi sviluppate naturalmente delle strutture simili...

Se il tuo Lander ha almeno 4  e 5 , posiziona un segnaposto sulla casella "Atterraggio Riuscito" e vai al passaggio 4. Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira un dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio 2; se è presente, l'atterraggio è riuscito:
  - Apri la Planetopedia alle pagine 10 e 11 (Tempesta Perenne). Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## TEMPESTA ENERGETICA

	<b>Volò Fuori Controllo</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorare la Turbolenza</b> Riponi nell' "Inventario" 3 carte Attrezzatura casuali meno .</li> <li>» <b>Mettere al Sicuro il Carico</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 3 .</li> </ul>
	<b>Burrasca Forza 6</b>	<b>Resistere</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno  .
	<b>Impulso Elettromagnetico</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Guasto al Sistema di Raffreddamento</b> Se  è minore o uguale a 2, ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita Ustione.</li> <li>» <b>Se  è maggiore o uguale a 3,</b> ciascun Membro dell'Equipaggio .</li> <li>» <b>Reindirizzare l'Energia</b> Riponi 2 carte Attrezzatura casuali in "Inventario" oppure perdi 2 Provviste.</li> </ul>
	<b>Corrente Favorevole</b>	<b>Seguire la corrente</b> Se  è maggiore o uguale a 3, fai avanzare il contatore dell'Atterraggio di due caselle.

## ANNOTAZIONE 61

"Mentre pianificavamo l'attacco studiando le planimetrie della nave, abbiamo ricevuto una visita inattesa. Voce di Morte è entrato zoppicando nel nostro nascondiglio, con addosso strane armi degli Usurpatori. L'odio del Maggiore Dahl per gli Usurpatori lo aveva portato dalla nostra parte. Ci ha fatto una proposta: se i nostri Responsabile Reparto avessero utilizzato i loro codici di accesso personali per consentirgli di superare il firewall della Vanguard, avrebbe potuto connettersi direttamente ai sistemi della nave. In seguito, sarebbe stato in grado di bloccare tutte le paratie che conducevano agli alloggi del capitano e manipolare i sistemi della nave contro gli uomini del Maggiore Dahl. Inutile dire che molti di noi non erano entusiasti dell'idea di collegare un'IA degli Usurpatori direttamente all'IA della Vanguard. Ciononostante, non potevamo contare su molti altri alleati in quel momento."

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Fidarsi di Voce di Morte e consentirgli l'accesso ai sistemi della nave** – Vai all'Annotazione 63.
- » **Ignorare Voce di Morte e attaccare gli alloggi del capitano senza il suo aiuto** – Vai all'Annotazione 48.
- » **Annulare l'attacco e considerare un approccio diverso** – Più tempo perdi, più aumentano le probabilità di essere catturati! Vai all'Annotazione 501.

## ANNOTAZIONE 62

Scatola Nera del Velivolo di Ricognizione della Missione

[Orario della Missione 16:24]

Ci stiamo avvicinando alla mesosfera del pianeta. Rileviamo quello che sembra essere un campo di forza radioattivo, sopra di noi. I sistemi rilevano alcune interruzioni nella barriera, appena più larghe del nostro Lander. Cercherò di passare attraverso una di esse.

[Orario della Missione 16:55]

Il Lander ha raggiunto l'angolo desiderato. Attivazione propulsori. Tre... due... uno... partenza!

[Orario della Missione 16:58]

[rumori di interferenze][forti allarmi] I livelli di radiazioni continuano ad aumentare! Molti sistemi non rispondono. L'apertura dello scudo si sta spostando. [rumori di interferenze]... reagisce alla nostra presenza? È l'ultima possibilità di cambiare rotta!

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Interrompere l'atterraggio!** – Questo metterà fine alla tua Esplorazione Planetaria e darà inizio a una nuova Fase della Nave. Puoi farlo una volta senza subire nessuna penalità. Vai all'Annotazione 68.
- » **Procedere con l'atterraggio** – **Attenzione:** a seconda delle caratteristiche del tuo Lander, potresti perdere il velivolo e il suo equipaggio! Vai all'Annotazione 74.

## ANNOTAZIONE 63

“Nonostante le obiezioni dell’IA della Vanguard, abbiamo collegato Voce di Morte direttamente al nostro elaboratore centrale. Immediatamente, sono scattati gli allarmi. Le paratie hanno iniziato ad aprirsi e chiudersi in tutta la nave lampeggiando, mentre le due potenti intelligenze artificiali lottavano per il controllo della nave. Poi, finalmente, è tornata la calma.

“Adesso ho il controllo diretto,” ha dichiarato Voce di Morte, echeggiando da tutti gli altoparlanti nelle vicinanze, come se un intero esercito di Usurpatori ci stesse parlando. “Potete mettere in atto il vostro piano.”

Sui nostri schermi, abbiamo notato che l’illuminazione dei corridoi che conducevano alla cabina del Capitano Wayman si era spenta. Tutte le paratie si erano chiuse, tranne una. I marine di guardia barcollavano nell’oscurità. Era il momento di fare la nostra mossa.”

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell’Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. I Membri dell’Equipaggio utilizzati in questa prova potrebbero morire. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell’Equipaggio disponibili con C. di Conversione ,  oppure  nella propria mano e li posizionano nella propria Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati , ,  oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell’Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono 8 o più punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell’Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Per ciascun Membro dell’Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi il Membro dell’Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell’Equipaggio nei propri Membri dell’Equipaggio disponibili.
- Se non ci sono altri Membri dell’Equipaggio disponibili, vai all’Annotazione 810. Altrimenti:

Se hai 7 o meno punti, vai all’ Annotazione 77.

Se hai 8 o più punti, vai all’ Annotazione 81.

## ANNOTAZIONE 64

[CAPCOM]: Wow! Scusate la scarsa professionalità, ma avete un discreto pubblico. Ci sono molte persone dietro di me in questo momento.

[Squadra di Sbarco]: Non fa niente. Questo relitto è davvero qualcosa di mai visto! Non ha proprio nulla di familiare.

[CAPCOM]: Era una porta?

[Squadra di Sbarco]: Così pare. Ma potrei trovarmi all’interno di un condotto. Chi può dirlo?

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 65

Diario del Capitano, Annotazione 412

Sapevamo che l’atterraggio sul pianeta Atropo ci avrebbe riservato... delle sfide fuori dal comune. Invece di mettere a repentaglio le vite della Squadra di Sbarco, ho deciso che era prima necessario effettuare un piccolo giro di perlustrazione.

Vai all’Annotazione 62.

## ANNOTAZIONE 67

Anche se non vedevamo il suo volto, la postura accasciata della creatura lasciava trasparire la sua delusione. È rimasta immobile per un po’ e poi ha cominciato a parlare e la nostra IA ha iniziato a tradurre.

Vai all’Annotazione 336.

## ANNOTAZIONE 68

[CAPCOM]: Correggete immediatamente la rotta!

[VELIVOLO DI RICOGNIZIONE]: Ricevuto. Interruzione immediata!

\*\*\* Boato di retrorazzi \*\*\*

[VELIVOLO DI RICOGNIZIONE]: Solo per la cronaca, Vanguard...

[CAPCOM]: Sì?

[VELIVOLO DI RICOGNIZIONE]: Penso di poter superare la barriera. Ci vorrebbe un lander migliore e una buona corazza, ma credo che sia fattibile.

[CAPCOM]: Ricevuto. Assicurati di riportare questa informazione nel tuo rapporto. E non temere per la missione. Abbiamo raccolto molti dati utili in fase di avvicinamento.

Contrassegna la prima casella non contrassegnata e risolvi il testo riportato.

Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

Posiziona il gettone Missione Fallita sul Lander, apri il Manuale della Nave a pagina 25 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 69

Diario Personale

La porta si è aperta. Era fatta di una lega di titanio e la sua facciata di pietra non era altro che un’incrostazione Minerale accumulatasi nel corso dei millenni.

Dietro alla porta, ci attendeva il passato: la Cripta dei Costruttori, inesplorata, mai aperta prima di allora.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P137.

## ANNOTAZIONE 70

\*\*\* Rumori di motore e vento \*\*\*

[Pilota della Missione Ricerca e Soccorso, Sergente Marquez]: Risalite, gente! È arrivata la cavalleria.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: [interferenze]

[Squadra Ricerca e Soccorso, Sergente Marquez]: Ripetete, Squadra di Sbarco. Stiamo perdendo il segnale.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: [interferenze] Salite più in alto, dannazione! Il getto dei propulsori sta spaccando la superficie.

\*\*\* Rumori di insetti \*\*\*

[CAPCOM]: Rileviamo altri segnali sulla cima del cumulo. Cosa succede lassù?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Stanno strisciando fuori dal legno! Risalite! In fretta!

[Squadra Ricerca e Soccorso, Sergente Marquez]: Siamo stati colpiti! Ripeto, il velivolo di evacuazione è stato colpito. Ci sparano addosso una specie di ragnatela organica. La Zona di Evacuazione è compromessa. Ripeto: La Zona di Evacuazione è compromessa. Interrompiamo...

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: No! Aspettate. Attirerò la loro attenzione.

[CAPCOM]: Negativo, Squadra di Sbarco Due. Non intraprendere l’azione. Ripeto, non...

\*\*\* Suono di una cintura

di sicurezza che si slaccia \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Torna qui, dannazione!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Continuate senza di me! Non mi aspettate!

Se possiedi la Scoperta Eccezionale 33 (Gelatina Reale), vai all’Annotazione 172. Altrimenti, continua a leggere:

- Scarta la carta Missione M52.
- I giocatori si confrontano e scelgono un Membro dell’Equipaggio che verrà lasciato a combattere con gli insetti scavatori.
- Se i Membri dell’Equipaggio non riescono a mettersi d’accordo sul Membro dell’Equipaggio che deve rimanere, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza.
- Rimuovi il Membro dell’Equipaggio selezionato dalla sua Cartellina di Grado e posizionalo nuovamente sulla relativa plancia Equipaggio. Il Membro dell’Equipaggio è morto.
- Il Reparto a cui apparteneva questo Membro dell’Equipaggio pesca immediatamente 5 nuove carte Recluta, ne sceglie 1, la posiziona nella Cartellina di Grado 1 e la aggiunge all’Equipaggio a Riposo”.
- **Suggerimento:** In ISS Vanguard, ciascun Reparto è composto da diversi Membri dell’Equipaggio. Questo significa che i Membri dell’Equipaggio possono morire quando una Missione non va come sperato oppure quando decidi di sacrificarli.

Vai all’Annotazione 71.

## ANNOTAZIONE 71

Diario del Capitano, Annotazione D-435

Abbiamo giurato di non lasciare indietro nessuno, ma non eravamo pronti a sacrificare un altro equipaggio e un altro Lander. Mentre il velivolo di Ricerca e Soccorso attivava i propulsori, il nostro caro amico scompariva in lontananza, lottando contro un'orda di insetti scavatori, finché le nubi non hanno avvolto pietosamente la scena.

La Vanguard piange un eroico caduto. Speriamo che non se ne aggiungano altri.

- Rimuovi la carta Atterraggio L4 dal gioco.
- Posiziona la plancia Lander Base accanto alla plancia Pianeta e posiziona tutte le Scoperte dalle plance Equipaggio, oltre alla tua carta Grado Superiore, negli slot della plancia Lander indicati.
- Mescola la Situazione della Nave S14 (Ammutinamento) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili."

Vai all'Annotazione 440.

## ANNOTAZIONE 72

- Se non c'è nessuna carta nel Settore 8, vai all'Annotazione 378. Se la carta P241 (Incrociatore Usurpatore) si trova nel Settore 8, continua a leggere:
- Seleziona un segnalino che rappresenta uno dei tuoi Lander disponibili (elencati a pagina 19 del Manuale della Nave).
- Posiziona il segnalino Lander nel Settore 8.
- Posiziona un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio dal Settore 4 al Settore 8.
  - **IMPORTANTE:** Questi Membri dell'Equipaggio non saranno in grado di fare ritorno alla nave finché l'incrociatore nemico non sarà sconfitto, oppure il Lander verrà abbattuto.

## ANNOTAZIONE 73

"È stato in quel momento che lo scontro davanti alla cabina del Capitano ha preso una svolta terribile. Sono arrivati i rinforzi: un gruppo di marine in tenuta da assalto, seguiti da una gigantesca macchina da guerra. Si trattava di uno dei robot d'assalto degli Usurpatori che avevamo dovuto affrontare per difendere la Vanguard, riprogrammato dal Maggiore Dahl.

Siamo riusciti a far uscire il Capitano all'ultimo momento, ma il nemico ci stava accerchiando. Quando ci ha visto, il Capitano ha sorriso, tentando di dirci qualcosa, ma proprio in quel momento è stato colpito. Una violenta raffica gli ha attraversato il torace. Lo abbiamo portato lontano dai combattimenti e abbiamo tentato di stabilizzare le sue condizioni. È stato allora che il Capitano Wayman ci ha lasciati, rivolgendoci un sorriso al suo fedele equipaggio. Avevamo fallito."

Contrassegna la casella B nell'Annotazione 930.

Vai all'Annotazione 501.

## ANNOTAZIONE 74

Se il tuo lander ha almeno 6  e 5 , vai all'Annotazione 103.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnalino nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio) e spostalo di 2 caselle verso sinistra (o quanto più a sinistra lo consentano le caselle del contatore).
2. Ora, puoi decidere di battere in ritirata. In tal caso, vai all'Annotazione 68.
3. Tira un dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
4. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnalino di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
5. Se il segnalino ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", scarta tutti i segnalini Danno dal Lander e vai all'Annotazione 103. Altrimenti, torna al passaggio 2.

## CAMPO DI FORZA

	<b>Errore di Navigazione</b>	<b>Dobbiamo utilizzare gli scanner ausiliari</b> Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. Se  è 3-4 posiziona 1 segnalino sulla plancia Lander. Se ce ne sono 3 o più, vai all'Annotazione 76. Se  è 0-2 posiziona 2 segnalini sulla plancia Lander. Se ce ne sono 3 o più, vai all'Annotazione 76.
	<b>Raffica di Detriti</b>	Scegli tra: » <b>Schivare</b> Tira un dado Pericolo 7 volte, meno  . Per ciascun  posiziona 1 segnalino sulla plancia Lander. Se ce ne sono 3 o più, vai all'Annotazione 76. » <b>Esporre lo Scafo Corazzato</b> Posiziona 6 segnalini sulla plancia Lander, meno  . Se ce ne sono 3 o più, vai all'Annotazione 76.
	<b>Aumento del Livello di Radiazioni</b>	Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio tira 3 dadi Ferita. Ciascun Membro dell'Equipaggio che ha ottenuto 1 risultato  e 1 risultato  , muore – rimuovilo dalla relativa Cartellina di Grado. Se tutti i Membri dell'Equipaggio muoiono, vai all'Annotazione 76.
	<b>Alterazione del Campo!</b>	<b>Le aperture nel campo cambiano posto.</b> Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , muovi il segnalino sul contatore dell'Atterraggio di 1 casella verso sinistra.

## ANNOTAZIONE 75

[Capitano Wayman]: È il Capitano che vi parla. Siamo sotto...

\*\*\* Interferenze \*\*\*

[Capitano Wayman]: Nonostante gli sforzi del personale di sicurezza, la ISS Vanguard è stata assalita da forze ostili. Diverse squadre armate difendono le posizioni critiche su tutti i ponti della nave. Il ponte di comando è fuori uso. Stiamo facendo il possibile per ripararlo. Il personale civile è invitato a confluire verso la parte anteriore della nave.

\*\*\* Rumore di spari \*\*\*

[Capitano Wayman]: Tutti gli Operativi dei Reparti facciamo rapporto ai responsabili per ricevere ordini. Coraggio. Ce la faremo.

Scoppia la battaglia a bordo della ISS Vanguard! Prima di iniziare la preparazione, tieni presente che:

- Il fallimento costerà molto caro. Utilizza i migliori Membri dell'Equipaggio a tua disposizione.
- Preparati ad affrontare pericolose Minacce e a rischiare numerose Ferite.
- Non hai avuto tempo di procurarti delle armi! L'attrezzatura non sarà disponibile all'inizio della missione, ma potrai trovarla in un secondo momento, a bordo della ISS Vanguard.
- Durante il combattimento, ci saranno alcune possibilità di pescare degli Indizi.
- Essere in grado di spostarti da un Reparto all'altro della nave ti consentirà di coordinare al meglio la difesa.
- Non hai la possibilità di evacuare la nave! Questa Missione ha regole speciali per quanto riguarda l'Evacuazione. I membri dell'equipaggio dovranno combattere fino alla morte, momento in cui saranno sostituiti da altri Membri dell'Equipaggio e la Missione continuerà.

Effettua i seguenti passaggi per iniziare la difesa:

1. **Riordina**
  - Riponi tutte le carte Situazione presenti sul tavolo e nella busta "In attesa..." in "Situazioni Possibili" e mescolale.
  - Scarta tutti i gettoni  e .
  - Sposta tutti i gettoni  nel sacchetto per i gettoni.
  - Chiudi e riponi il Manuale della Nave.
  - Chiudi e riponi il Manuale delle Mappe dei Sistemi.

## 2. Prepara la tua Squadra

- I giocatori scelgono i Membri dell'Equipaggio per questa missione dalla propria mano di Membri dell'Equipaggio disponibili. Puoi scegliere solo un Membro dell'Equipaggio di ciascun Reparto, ma non puoi scegliere meno di due Membri dell'Equipaggio in totale.
  - Se i giocatori non riescono a incaricare almeno due Membri dell'Equipaggio, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza.
- I giocatori posizionano i Membri dell'Equipaggio selezionati sulle plance Equipaggio appropriate e posizionano sulle plance Equipaggio i dadi Reparto dal proprio Compartimento del Reparto. Non potrai mai avere più dadi di quelli consentiti dagli slot della tua plancia, e alcuni di essi richiedono un Grado specifico.
- Ciascun giocatore posiziona il numero indicato di Cariche, rappresentate da segnaposto, nello slot Cariche sulla propria plancia Equipaggio.

## 3. Carte Reparto

- I giocatori prendono tutte le proprie carte Reparto e creano dei mazzi Reparto di almeno 10 carte. Non puoi utilizzare carte che hanno un Grado superiore rispetto al Membro dell'Equipaggio presente sulla tua plancia Equipaggio. Posiziona i mazzi Reparto completati accanto alle plance Equipaggio.
- I giocatori pescano le proprie carte Reparto fino al limite indicato sulle proprie plance Equipaggio.

## 4. Grado Superiore

- Non pescare una carta Grado Superiore. I Membri dell'Equipaggio che sopravvivono alla Difesa della Vanguard saranno promossi in base alle loro prestazioni in questo scenario.

## 5. Attrezzatura

- Non prendere nessuna carta Attrezzatura! La natura improvvisa dell'attacco ti ha colto alla sprovvista: dovrai raccogliere l'Attrezzatura durante la Missione.

## 6. Registra la plancia Pianeta attuale

Se sul tavolo non è presente nessuna plancia Pianeta, salta questo passaggio. Altrimenti, controlla se è presente una scheda del Registro Planetario per il tuo attuale pianeta in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B) e rimuovila. In seguito, prendi una scheda del Registro Planetario vuota e compilala come segue:

- Annota il nome del pianeta nella parte superiore.
- Per ciascun Settore, annota il numero e il nome di tutte le carte PDI presenti nel Settore. Se è presente più di una carta PDI, annota quella più in alto a sinistra. Indica se il Settore è stato Completato.
- Riporta il numero di ciascuna Scoperta Eccezionale rimanente sulla plancia Pianeta.
- Riporta il nome e il numero del Settore in cui si trovano eventuali Minacce rimanenti sulla plancia Pianeta. In seguito, riponi tutte le carte Minaccia sulla plancia Pianeta e i segnalini corrispondenti all'interno della scatola.

Riponi tutte le carte PDI sulla plancia Pianeta in "Punti di Interesse" (Vassoio Portacarte A).

Riponi tutte le carte Scoperta Eccezionale sulla plancia Pianeta in "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A).

Posiziona la scheda del Registro Planetario in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B).

## 7. Plancia Pianeta

- Apri la Planetopedia alle pagine **20** e **21** (*ISS Vanguard*).
- Imposta il contatore delle Provviste sulla plancia Pianeta su 8.
- Prendi eventuali Membri dell'Equipaggio disponibili e Membri dell'Equipaggio a Riposo rimanenti e posizionali nelle caselle indicate sotto alla plancia Pianeta. Questi Membri dell'Equipaggio potranno partecipare all'azione e potrebbero morire, se decidi di sacrificarli.
- Aggiungi 2 segnaposto allo slot Vantaggio Nemico sulla destra della plancia Pianeta.
- Mescola il mazzo Eventi e posizionalo accanto alla plancia Pianeta.
- Allestisci il lato destro della plancia pianeta con le Scoperte Eccezionali indicate (a faccia in giù).
- Prendi tre Condizioni Generali **G11**, mescolale e posizionale in una pila a faccia in su nello slot Condizioni Generali.
- Posiziona la carta **P244** nel Settore **1**. Posiziona tutte le miniature dei Membri dell'Equipaggio in questo Settore.
- Posiziona la carta **P233** nel Settore **4** e posiziona un gettone Tempo nel primo slot del relativo Contatore del Tempo.
- Posiziona la carta **P235** nel Settore **5**. In seguito, posiziona la carta **P233** sopra di essa.

- Posiziona la carta **P236** nel Settore **6**. In seguito, posiziona la carta **P233** sopra di essa e posiziona un gettone Tempo nel secondo slot del relativo contatore del Tempo.
- Posiziona la carta Missione **M101** nello slot indicato accanto alla plancia Pianeta e leggi il testo riportato.
- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta separatamente e posizionali sopra alla plancia Pianeta. Se non sono già presenti, prendili dal Vassoio Portacarte A.
- Posiziona il sacchetto per gli Indizi accanto alla plancia Pianeta. Assicurati che contenga 20 gettoni Indizio.
- Posiziona il mazzo Ferite a sinistra della plancia Pianeta. Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.

## 8. Inizia a giocare!

- Ciascun Membro dell'Equipaggio posiziona un gettone Turno sulla propria plancia Equipaggio, con il lato "Turno Disponibile" verso l'alto.
- Il giocatore del Reparto Ricognizione sceglie quale Membro dell'Equipaggio riceve il gettone Inizio.

## ANNOTAZIONE 76

[CAPCOM]: Velivolo di Ricognizione, ci ricevete? Ripeto: ci ricevete?!

[VELIVOLO DI RICOGNIZIONE]: [rumori di interferenze]

[voce in sottofondo]: Sergente Johnson... abbiamo perso il contatto con il Lander. Non riceviamo nemmeno nessun segnale di emergenza.

[CAPCOM]: Impossibile... i calcoli erano esatti. Tutto il Reparto Scienza...

[Capitano Wayman]: Basta così. È una triste giornata per la Vanguard e per tutti noi. Per prima cosa, prepariamo una cerimonia commemorativa per un'altra anima coraggiosa che non farà ritorno su questa nave. In seguito, intraprenderemo le indagini.

Rimuovi tutti i Membri dell'Equipaggio sulle plance Equipaggio dalle relative cartelline: adesso sono morti.

Posiziona il gettone Missione Fallita sul Lander.

Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoltore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 77

I marine del Maggiore Dahl non avevano intenzione di arrendersi. Se messi alle strette, lanciavano raffiche al plasma, che non avrebbero mai dovuto essere utilizzate sulla Vanguard. Ben presto, le esplosioni hanno perforato le pareti e danneggiato la fusoliera. L'intero reparto della nave è stato risucchiato verso l'esterno. Molti marine, e molti dei nostri, sono stati catapultati nello spazio. Ho visto Voce di Morte schizzare fuori dalla nave come un pezzo di spazzatura spaziale: l'ultimo degli Usurpatori fluttuava verso l'oscurità eterna. Nonostante il caos, siamo riusciti a bloccare l'accesso al corridoio e a liberare il Capitano Wayman. Eppure, pensando ai caduti, non potevamo fare a meno di avere la sensazione di aver fatto due passi avanti e uno indietro."

Contrassegna la casella **C** nell'Annotazione **930**. In seguito, vai all'Annotazione **403**.

## ANNOTAZIONE 79

"Con il Capitano Wayman al nostro fianco, è stato tutto molto più semplice. Come mossa successiva, abbiamo assaltato il ponte della nave. Le guardie non hanno osato sparare a Wayman e gli ufficiali si sono immediatamente sottomessi ai suoi ordini. Il Maggiore Dahl ha perso il controllo della nave e - poco dopo - i suoi stessi luogotenenti ce l'hanno consegnata, in manette."

Vai all'Annotazione **403**.

## ANNOTAZIONE 80

Dobbiamo decidere se inviare delle navicelle in esplorazione verso l'asteroide oppure ignorare le raccomandazioni dell'operatore e inviare dei droni minerari.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al Reparto Ingegneria):

- » **Intraprendere un'esplorazione senza equipaggio**  
– Vai all'Annotazione **126**.
- » **Inviare droni minerari** – Vai all'Annotazione **131**.

## ANNOTAZIONE 81

“Lo scontro davanti alla cabina del Capitano è andato meglio del previsto. Siamo riusciti a liberare il Capitano Wayman e a scappare prima che i marine del Maggiore Dahl potessero prendere il sopravvento. Ci sono comunque state delle vittime. Ho notato l'espressione solenne del capitano, mentre batteavamo in ritirata tornando sui nostri passi. Solo dopo esserci messi in salvo, vedendolo sedersi pesantemente, con il volto rigato dalle lacrime, ho capito quanto fosse difficile per lui vedere persone che aveva reclutato personalmente per la missione uccidersi a vicenda.

“Non avrei mai voluto che si arrivasse a questo punto”, ha detto. “Spero che possiate perdonarmi.”

Aggiungi 2 segnaposto alla Riserva Vittoria. Vai all'Annotazione 403.

## ANNOTAZIONE 82

[Capitano Wayman]: Il vostro segnale è sempre più debole, Squadra di Sbarco. È tutto OK? Non vogliamo perdere un altro gruppo da quelle parti.

\*\*\* Forti interferenze \*\*\*

[Squadra di Sbarco]: ... a metà della corona solare. Ancora un paio d'ore prima di... Uno dei generatori di campo nullo è andato in panne. Siamo dovuti passare a...

\*\*\* Forti interferenze \*\*\*

[Capitano Wayman]: Vi prego, tornate sani e salvi.

Se il tuo Lander ha almeno 5 , 5  e 5 , vai al passaggio 5.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

- Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una “S” sul contatore dell'Atterraggio).
- Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
- Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
- Se il segnaposto ha raggiunto la casella “Atterraggio Riuscito”, vai al passaggio 5. Altrimenti, torna al passaggio 2.
- Se la tua plancia Pianeta attualmente aperta è Oggetto di Thorne-Zytkov (pagine 38 e 39), vai al passaggio 6. Se la tua plancia Pianeta attualmente aperta è Cripta dei Costruttori (pagine 40 e 41), vai al passaggio 7.
- Mescola tutte e tre le carte G20 e posizionale a faccia in su nello slot Condizioni Generali. Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura “Iniziare l'Esplorazione Planetaria.”
- Vai all'Annotazione 581.

	<b>Bagliore Solare</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Accelerare</b> Se  è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. <b>Altrimenti</b>, ciascun Membro dell'Equipaggio tira .</li> <li>» <b>Manovra Evasiva</b> Perdi 3 Provviste meno .</li> </ul>
	<b>Shock Termico</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorare</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 4  meno .</li> <li>» <b>Modificare il Vettore di Avvicinamento</b> Se  è maggiore o uguale a 3, sposta il segnaposto di 1 casella verso sinistra sul contatore dell'Atterraggio. <b>Altrimenti</b>, spostalo di 2 caselle verso sinistra.</li> </ul>
	<b>Fusoliera Danneggiata</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Lasciare che il Lander la ripari</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .</li> <li>» <b>Ripararla in Autonomia</b> Un Membro dell'Equipaggio tira .</li> </ul>

## ANNOTAZIONE 83

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Qui Squadra di Sbarco. Abbiamo rallentato e stiamo entrando nel disco nebulare. È... a dire il vero, c'è davvero poca differenza. Mi aspettavo che fosse più buio.

[Dottoressa Corey]: La nebulosa si estende per milioni di chilometri. Il suo aspetto è opaco solo dall'esterno. Le particelle organiche sono relativamente scarse. Potreste prelevare qualche campione?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ricevuto, dottoressa. Ci prepariamo a...

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Aspettate. È una mia impressione o è tutto più scuro? Ci stiamo inoltrando in profondità?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: No. Stiamo costeggiando il bordo della nebulosa.

[Capitano Wayman]: Quegli organismi si stanno concentrando intorno a voi, Squadra di Sbarco. Dannazione, andatevene da lì!

\*\*\* Rumori di motore \*\*\*

[Squadra di Sbarco]: Signorsi. Il contatto si sta interrompendo... no! Ci stanno inseguendo fuori dalla nebulosa. Accidenti, quei così sono velocissimi!

[IA Vanguard]: Attenzione! Raggiunta massima accelerazione sicura.

[Squadra di Sbarco]: Non riusciremo a seminarli!

Vai all'Annotazione 94.

## ANNOTAZIONE 84

I marine del Maggiore Dahl non avevano intenzione di arrendersi. Se messi alle strette, lanciavano raffiche al plasma, che non avrebbero mai dovuto essere utilizzate sulla Vanguard. Ben presto, le esplosioni hanno perforato le pareti e danneggiato la fusoliera. L'intero reparto della nave è stato risucchiato verso l'esterno. Molti marine, e molti dei nostri, sono stati risucchiati nello spazio. Nonostante il caos, siamo riusciti a bloccare l'accesso al corridoio e a liberare il Capitano Wayman. Eppure, pensando ai caduti, non potevamo fare a meno di avere la sensazione di aver fatto due passi avanti e uno indietro.”

Aggiungi 1 segnaposto alla Riserva Vittoria e vai all'Annotazione 79.

## ANNOTAZIONE 85

A  B

[Operatore del Portale]: Il portale per il Pianeta Natale del Visitatori è aperto. Connessione stabile.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Siamo pronti.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Qualche dato in anteprima? Cosa dobbiamo aspettarci?

[Operatore del Portale]: È difficile a dirsi. Continuate a indossare la tuta, restate all'erta e non attaccate, a meno che non siate in pericolo. Sarete da soli: non possiamo promettere che saremo in grado di mantenere il contatto radio quando sarete dall'altra parte.

[Capitano Wayman]: Un'ultima informazione, Squadra di Sbarco. Ognuno di voi ha la libertà di tirarsi indietro. Questa missione è su base volontaria. Nessuno se ne avrà a male.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Fuori discussione, signore. Siamo pronti a partire.

[Capitano Wayman]: Buona fortuna. E ricordate: combinare la nostra ricerca con eventuali dati della stele raccolti dai Visitatori potrebbe essere la nostra unica speranza. Cercate di fare una buona impressione, ok?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ricevuto!

- Se hai preparato un Lander, scartalo insieme a tutte le Modifiche.
- Se non lo hai ancora fatto, scegli 5 Attrezzature Personali e 2 Attrezzatura per la Missione da portare con te in questa Missione.
- Apri la Planetopedia alle pagine 34 e 35 (Pianeta dei Visitatori).
- Posiziona un segnaposto nello slot 5 del contatore delle Provviste.
- In questa Missione, raccoglierai delle Scoperte sulla plancia Pianeta: puoi portare indietro con te fino a 6 Scoperte.

Se le caselle A e B sono contrassegnate, vai all'Annotazione 104.

Se la casella A è contrassegnata, vai all'Annotazione 101.

Se nessuna di esse è contrassegnata, vai all'Annotazione 91.

## ANNOTAZIONE 86

Se il tuo Lander ha almeno 6 , 6  e 6 , vai all'Annotazione 88. Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (Indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'Annotazione 88. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	<b>Bagliore Solare</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Accelerare</b> Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla.</li> <li>» <b>Altrimenti</b>, ciascun Membro dell'Equipaggio tira .</li> <li>» <b>Manovra Evasiva</b> Perdi 5 Provviste meno .</li> </ul>
	<b>Shock Termico</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorare</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno .</li> <li>» <b>Modificare il Vettore di Avvicinamento</b> Se  è maggiore o uguale a 5, sposta il segnaposto di 1 casella verso sinistra sul contatore dell'Atterraggio. <b>Altrimenti</b>, spostalo di 2 caselle verso sinistra.</li> </ul>
	<b>Fusoliera Danneggiata</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Lasciare che il Lander la ripari</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .</li> <li>» <b>Riparla in Autonomia</b> Un Membro dell'Equipaggio tira .</li> </ul>

## ANNOTAZIONE 87

- Scarta la carta **P233** dal tuo Settore.
- Se non ci sono altre carte **P233** in nessun punto della plancia, vai all'Annotazione 164.
- Se il tuo Membro dell'Equipaggio adesso si trova in un Settore con un numero di Annotazione scoperto, risolvi la relativa Annotazione.

## ANNOTAZIONE 88

### Annotazione Personale, Membro Dell'equipaggio #213

Nell'ultima parte del volo, abbiamo spinto il motore a tutto gas per allontanarci dalla stella di neutroni. La gravità di quell'oggetto era due miliardi di volte più forte di quella terrestre. Ci è voluta tutta la potenza nel nostro campo nullo che piega le leggi della fisica e dei nostri motori sovralimentati per evitare di schiantarci sulla superficie.

Il contatto è stato violento. Anche se il campo nullo ci proteggeva dalla maggior parte delle forze, il nostro lander riusciva a malapena a sopportare la gravità schiacciante.

Quando siamo usciti e abbiamo messo piede sulla superficie della stella, più dura del diamante e più liscia del vetro, ho cercato di non pensare alle potenze in gioco intorno a noi. Ci trovavamo all'interno di una gigante rossa. Le temperature superavano i settemila gradi Celsius. La pressione era impossibile da misurare. La quantità di radiazioni gamma avrebbe potuto friggerci in una frazione di secondo. Se non fosse stato per il software per la ricostruzione visiva che alimentava i nostri visori, saremmo stati ciechi: la gravità piegava persino la luce, in un modo che non ci avrebbe consentito di vedere. Il seppur minimo malfunzionamento del campo nullo o delle nostre tute meccanizzate sarebbe stato sufficiente a ucciderci all'istante. Mi chiedevo solo se la temperatura e le radiazioni avrebbero annientato ogni nostra cellula vivente prima che la gravità ci spapolasse per poi disperderci sulla superficie di neutronio della stella.

Poi, qualcosa ha attirato la mia attenzione. A poche centinaia di metri dal punto dell'atterraggio, gli scanner

rilevavano un'enorme rampa che conduceva in profondità, sotto alla superficie: un corridoio scavato nella materia più densa di tutto l'universo. Su entrambi i lati, c'erano due grandi strutture simili a condotti, che aspiravano il plasma rovente del sole. Ho richiamato lo spettrometro digitale sul mio schermo e ho iniziato a raccogliere dati. Era il momento di darsi da fare.

Vai all'Annotazione 90.

## ANNOTAZIONE 89

### File di Autopsia Riservato N93, Estratto

Il nome in codice attribuito a questo esemplare dall'equipaggio è "Megacervello." Uno sbalorditivo 75 per cento della sua massa corporea è composta da un cervello sovradimensionato, pieno di cellule insolitamente dense simili a neuroni. Il resto consiste in un semplice sistema digestivo e zampe a malapena in grado di reggere il peso della creatura. Inizialmente, l'assenza di organi riproduttivi mi ha colpito. Ho persino pensato che quella bestia potesse essere un clone o un'arma bioingegnerizzata. Non riuscivo a comprendere come fosse apparsa sulla nostra nave e come il suo fratello maggiore fosse finito su Ugnir, non essendo in grado di viaggiare nello spazio. Forse, l'unica certezza che avevo era che non fosse una specie indigena: l'ecosistema di Ugnir non presentava nessuna specie intermedia tra le piante primitive e queste enormi bestie. È stato solo quando il Capitano Wayman mi ha consentito l'accesso ai filmati confidenziali dell'incidente sulla Vanguard, con grande dispiacere del Maggiore Dahl, che ho iniziato a mettere insieme i pezzi.

Il Megacervello più piccolo che ha attaccato la nostra nave proveniva dai nostri serbatoi di biomassa, che contenevano una poltiglia pronta per essere trasformata in pasti. Una delle telecamere industriali ha ripreso la sua nascita. Mentre la Vanguard si allontanava dall'orbita di Ugnir, la biomassa si è improvvisamente riorganizzata in una pallina di cellule staminali che ha continuato a crescere e a prendere forma finché, meno di 24 ore dopo, una creatura neonata ma temibile ha iniziato a strisciare tra i ponti della nave. Sospetto che il concepimento "miracoloso" sia stato opera della creatura più vecchia che abbiamo lasciato sul pianeta: i dati dello scanner che ho visionato mostrano come il Megacervello più vecchio fosse molto interessato alla Vanguard e abbia seguito i nostri movimenti con la sua testa gigante anche mentre ci allontanavamo dall'orbita del pianeta e diventavamo invisibili ai suoi occhi primitivi.

Credo che abbiamo incontrato la prima specie che utilizza la telecinesi all'interno del proprio ciclo riproduttivo. I miei studi iniziali e i dati dell'autopsia indicano come il Megacervello colonizzi le stelle ricercando telepaticamente oggetti con un'importante biomassa. Una volta individuato un luogo adatto, impiega i propri incredibili poteri di telecinesi per plasmare la materia in una cellula riproduttiva, pronta a dividersi e svilupparsi rapidamente. Forse, quello sul pianeta Ugnir ha preso un abbaglio, proprio come noi: invece di un florido ecosistema in cui prosperare, è capitato in un vero e proprio deserto, pieno zeppo di piccoli ciottoli organici.

Ci sono ancora molte cose che vorrei scoprire riguardo a questa specie, ma per il momento ho chiesto ai nostri ingegneri di preparare un'allerta precoce che ci avvisi se altri Megacervelli si sviluppano sulla nave.

### Nota aggiuntiva [Wayman, N. - Comandante in Capo]:

Ho deciso di tenere segreti i dati riguardo al Megacervello: i dettagli saranno condivisi esclusivamente con personale selezionato del Reparto Sicurezza. La creatura ha causato un enorme caos a bordo e il pensiero che un'altra possa prendere vita spontaneamente in qualsiasi grande riserva di biomassa potrebbe disturbare l'equipaggio.

Ottieni 1 . Se il Progetto di Ricerca **R11** (Telepatia) si trova in "Progetti di Ricerca", spostalo all'interno della busta "In attesa..."

## ANNOTAZIONE 90

Apri la Planetopedia alle pagine **38** e **39** (Oggetto di Thorne-Zytkov).

Se sono presenti altre plance Pianeta sul tavolo, rimuovi per prima cosa tutte le relative carte dalla partita: non ne avrai più bisogno.

Mescola tutte e tre le carte **G20** e posizionale a faccia in su nello slot Condizioni Generali.

Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

## ANNOTAZIONE 91

Trascrizione del Canale Riservato della Squadra di Sbarco 58B

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Dove diavolo siamo?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Sembra proprio... l'inferno, a dire il vero.

[Squadra di Sbarco, Operativo 3]: Zitti e scappate! Quell'ammasso di carne sta venendo verso di noi!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Cosa?!

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: [ansimando] Perché non riesco a muovermi?

[Squadra di Sbarco, Operativo 3]: Ti stai allontanando da noi! Fermati!

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Sono proprio dietro di te!

[Squadra di Sbarco, Operativo 3]: Eh?! Ok... allora perché vedo la tua schiena davanti a me? E... la mia stessa schiena?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Fantastico. Un inferno in stile Escher.

Posiziona **P370** nel Settore 1, **P371** nel Settore 2 e **P373** nel Settore 3.

Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 1.

Trova la carta Missione **M170** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

Trova la Condizione Generale **G28** e posizionala nello slot Condizione Generale sulla plancia Pianeta.

Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 92

"La sezione circolare del pavimento ha iniziato a inclinarsi. Infine, si è girata orizzontalmente, di 180 gradi. Quello che c'era sopra è ora appeso sotto e viceversa."

Se la carta **P435** (*Getto di Plasma Bruciante*) si trova nel Settore 2 o se non c'è nessuna carta in questo Settore (oltre a quella stampata):

- Sostituisci eventuali carte nel Settore 2 con la carta **P434**. In seguito, se la carta **P436** (*Caricamento Getto di Plasma*) si trova nel Settore 3, scarta la carta **P436**.
- Sostituisci eventuali carte nel Settore 4 con la carta **P439**.
- Eventuali Membri dell'Equipaggio nel Settore 2 possono essere posizionati nel Settore 4.
- Eventuali Membri dell'Equipaggio nel Settore 4 possono essere posizionati nel Settore 2.

Se la carta **P434** (*Getto di Plasma Deviato*) si trova nel Settore 2:

- Sostituiscila con la carta **P435**.
- Posiziona la carta **P436** sopra qualsiasi carta nel Settore 3.
- Sostituisci eventuali carte nel Settore 4 con la carta **P438**.
- Eventuali Membri dell'Equipaggio nel Settore 2 possono essere posizionati nel Settore 4.
- Eventuali Membri dell'Equipaggio nel Settore 4 possono essere posizionati nel Settore 2.
- **Suggerimento:** La chiave di volta si trova ora sotto al pavimento e il getto di plasma è in grado di arrivare più lontano, colpendo e sfondando la porta al termine del corridoio. Tieni presente che toccare nuovamente la chiave di volta la farà ruotare nuovamente, bloccando il getto di plasma.

Se la carta **P433** (*Chiave di Volta Sottosopra*) si trova nel Settore 2:

- Scarta la carta **P433**.
- Sostituisci eventuali carte nel Settore 4 con la carta **P439**.
- Eventuali Membri dell'Equipaggio nel Settore 2 possono essere posizionati nel Settore 4.
- Eventuali Membri dell'Equipaggio nel Settore 4 possono essere posizionati nel Settore 2.

## ANNOTAZIONE 94

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza:

- » **Girarsi e sparare all'ammasso in avvicinamento** – Forse lo sbarramento li disperderà? Vai all'Annotazione 96.
- » **Accelerare oltre i limiti di sicurezza** – I nostri corpi dovrebbero essere in grado di sopportare un breve picco di forza gravitazionale! Vai all'Annotazione 97.
- » **Spegner tutto e andare alla deriva nel vuoto** – Forse, in assenza di segnali energetici le creature perderanno interesse? Vai all'Annotazione 119.

## ANNOTAZIONE 95

"Tutta la sezione circolare su cui si trovava la chiave di volta ha iniziato a inclinarsi rapidamente. Per fortuna, sapevamo che qualcosa stava per succedere e abbiamo fatto un salto indietro..."

Risolvere immediatamente un Tiro – Non puoi usare nessuna combinazione di dadi in questo Tiro.

 ALLONTANARSI CON UN BALZO!

!! = 



## ANNOTAZIONE 96

\*\*\* Rumore di motore \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Aprite il fuoco, equipaggio!

\*\*\* Rumore di spari \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Sì, prendi questo, poltiglia spaziale!

\*\*\* Rumore di spari \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 3]: Aspettate, fermi! FERMI TUTTI.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Perché dovremmo? Si sciolgono come burro.

[Squadra di Sbarco, Operativo 3]: Guardatevi intorno! Altre nubi in avvicinamento, è quasi come se...

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Squadra di Sbarco! Cessate il fuoco! Queste creature sono attratte da segnali ad alta energia. Stanno accelerando per raggiungerci da tutte le posizioni.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Sono anche davanti a noi!

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Andatevene! Andatevene.

\*\*\* Allarmi \*\*\*

\*\*\* Forte tonfo \*\*\*

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Squadra di Sbarco, riuscite a sentirci? Abbiamo perso il vostro segnale all'interno della nube. Squadra di Sbarco, riuscite a rispondere?

Contrassegna una casella nell'Annotazione 925. **Importante:** Contrassegnare tutte e tre le caselle provocherà la distruzione del tuo Lander.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . In seguito, vai all'Annotazione 119.

## ANNOTAZIONE 97

Valutazione Post-Azione 3B226, Estratto

"La Squadra di Sbarco ha premuto l'acceleratore del Lander oltre i limiti consigliati, nel tentativo di seminare l'ammasso di microorganismi in avvicinamento. I sensori dei segni vitali nelle tute 1 e 2 hanno registrato un pericoloso picco di forza gravitazionale. In contemporanea, i sensori della Vanguard hanno registrato un aumento dell'attività nell'ammasso. Era come se fossero attratti dai motori del Lander, che emettevano un bagliore dovuto al surriscaldamento. I microorganismi hanno aumentato la propria velocità, emettendo rapidi e potenti scariche di energia, e hanno iniziato ad avvicinarsi al Lander. In quello stesso momento, l'equipaggio è stato costretto a riportare la velocità entro i limiti di sicurezza. Due minuti e mezzo dopo, l'ammasso brulicante si è abbattuto sul Lander e lo ha ricoperto su tutti i lati con uno strato sempre più spesso, bloccando con le proprie emissioni gamma qualsiasi segnale proveniente dall'interno."

Contrassegna una casella nell'Annotazione 925. **Importante:** Contrassegnare tutte e tre le caselle provocherà la distruzione del tuo Lander.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . In seguito, vai all'Annotazione 119.

## ANNOTAZIONE 98

"Tutta la sezione circolare su cui si trovava la chiave di volta ha iniziato a inclinarsi rapidamente. La cosa mi ha colto di sorpresa. Ho iniziato a cadere nell'oscurità sotto al pavimento."

Posiziona la carta **P433** nel Settore 2. Posiziona la carta **P438** nel Settore 4. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio ed eventuali Membri dell'Equipaggio che hanno prestato Assistenza dal tuo Settore al Settore 4.

## ANNOTAZIONE 99

### Diario dell'Operatore 74C

I nostri droni hanno individuato delle strutture cristalline sotto alla crosta Minerale. Mentre tentavamo di prelevare dei campioni, qualcosa ha emanato un forte impulso elettromagnetico, disattivando i nostri macchinari. La prossima volta, si raccomanda di eseguire un'indagine approfondita della zona con sonde esplorative, prima di intraprendere qualsiasi operazione di estrazione.

Ottieni 1 Scoperta Minerale e spostala in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 100

### Annotazione di Ricerca 18c

Analizzando il messaggio, abbiamo scoperto che l'ordine in cui i Costruttori hanno riportato i pianeti nel loro elenco non era casuale. Seppure a una distanza diversa dall'Occhio del Vuoto, formano una catena ideale per le fionde gravitazionali per accelerare il viaggio. Grazie a queste informazioni, siamo stati in grado di sviluppare l'idea di una mappa stellare migliorata, che avrebbe reso il nostro viaggio più efficiente.

Inoltre, qualcosa ha iniziato a preoccupare enormemente alcuni membri del Reparto Sicurezza. La Terra era troppo lontana dall'Occhio del Vuoto perché lo raggiungessero le nostre trasmissioni radio e TV del ventesimo secolo. Doveva intercettarle in qualche altro modo: crediamo che la risposta più probabile sia che i Costruttori abbiano lasciato un oggetto nascosto nelle profondità del nostro sistema solare. Abbiamo inviato una sonda FTL con un messaggio sulla Terra, consigliando di cercare questo osservatore nascosto, ma ci vorrà molto tempo prima che arrivi a destinazione...

Nota personale, ho notato una tendenza allarmante. Alcuni membri dell'equipaggio stanno sviluppando un'ossessione crescente per i Costruttori e i loro piani...

Sposta il Potenziamento Ponte di Comando **B07** (Mappa Stellare Avanzata) da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa..."

Sposta il Progetto di Ricerca **R07** (Sopravvivenza in Biomi Estremi) da "Progetti di Ricerca" all'interno della busta "In attesa..."

Mescola la Situazione della Nave **S11** (Culto dei Costruttori) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

## ANNOTAZIONE 101

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

**[Operativo 1]:** L'ultima Squadra di Sbarco si è persa in questa dimensione. Dobbiamo dare la priorità alla costruzione di un avamposto. Senza di esso, faremo anche noi la stessa fine!

**[Operativo 2]:** Non dobbiamo commettere lo stesso stupido errore.

**[Operativo 1]:** Ci hanno lasciato una mappa dello strano spazio di Möbius per trovare una via di uscita. Se sopravviveremo, sarà grazie al loro sacrificio. Dobbiamo onorarli, non incolparli!

- Trova tutte e tre le carte PDI **P382**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore 2.
- Trova tutte e tre le carte PDI **P383**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore 3.
- Trova tutte e tre le carte PDI **P384**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore 1.
- Se la carta **P374** (Ambiente Stabile) non si trova nel Settore 4, posizionala lì.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 4.
- Trova le carte Missione **M171** e **M172** e posizionale negli slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Trova tutte e tre le Condizioni Generali **G29**, mescolale e posizionale in una pila a faccia in su nello slot Condizioni Generali sulla plancia Pianeta.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 102

"Il nostro piano era semplice: abbiamo finto di mettere in piedi un ammutinamento in una zona lontana, a poppa della nave, e non appena il Maggiore Dahl ha condotto la maggior parte dei suoi uomini più fidati a verificare la situazione, abbiamo assaltato il ponte di comando."

Contrassegna la casella **B** nell'Annotazione 950.

Se la casella **A** nell'Annotazione 930 è contrassegnata, vai all'Annotazione 117. Altrimenti, vai all'Annotazione 110.

## ANNOTAZIONE 103

### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 419D

Dopo aver superato l'ultima apertura nello scudo, siamo rimasti estasiati. Dopotutto, se una specie aliena ha costruito un ostacolo così elaborato, avrebbe dovuto proteggere qualcosa di prezioso.

Mentre scendevamo verso i livelli più bassi dell'atmosfera, la prima cosa che abbiamo notato è stata una serie di oggetti allungati che fluttuavano verso il nostro lander formando una lunga fila. Abbiamo pensato che si trattasse di un comitato di benvenuto: uno stormo di Atropiani mossi dalla curiosità. Tuttavia, mentre quegli oggetti fluttuavano accanto a noi attraverso le nubi, le scansioni hanno rivelato una verità raggelante. Erano delle bare, ognuna delle quali conteneva un corpo alieno perfettamente conservato. Scendendo attraverso la densa atmosfera, abbiamo oltrepassato sempre più macabri sciami come quello. Finalmente, la coltre di aria nebbiosa si è sollevata e abbiamo visto la superficie, interamente ricoperta di antiche tombe, a perdita d'occhio.

Siamo scesi tra le imponenti facciate che facevano ombra al nostro punto di atterraggio e abbiamo subito scoperto che non c'era nulla in quel luogo. Nessun tipo di flora o fauna. Nessun minerale o scoperta. Solo tombe e morti: ogni chilometro quadrato del pianeta trasformato in un gigantesco cimitero, in un processo durato mezzo milione di anni, stando alle scansioni preliminari.

Non c'era nulla da raccogliere e nulla da cui scappare. L'unica cosa che ci attendeva sul pianeta Atropo era una lunga e silenziosa camminata tra tombe secolari, traboccanti di capsule funerarie, verso una stele posata sulla cima di una montagna morta. Come rapidamente determinato dall'esperto di xenolinguistica a bordo della Vanguard, il glifo centrale sulla stele significava "conservare."

Solo in seguito, dopo esserci lasciati questo mondo alle spalle, abbiamo scoperto l'accaduto. Una civiltà dotata di una profonda spiritualità si era sviluppata in quel luogo, sotto alla spessa atmosfera del pianeta Atropo, in assenza di altre stelle e ignara dell'esistenza del resto dell'universo. I suoi sacerdoti e filosofi avevano frainteso il glifo della stele. Siamo certi che i Costruttori intendessero invitarli a conservare e preservare tutto ciò che valeva la pena salvare nel loro mondo e negli altri mondi. Invece, gli Atropiani credevano che il glifo ordinasse loro di conservare sé stessi per la vita oltre la morte. Per ciascuno di loro, la cosa più importante era proteggere il proprio corpo per l'eternità. Con il passare dei secoli, la maggior parte delle risorse dei pianeti sono state impiegate per costruire le magnifiche tombe per la schiera sempre crescente di morti. Quando vennero scoperti i viaggi nello spazio, anziché esplorarlo, gli Atropiani tentarono di proteggere sé stessi da eventuali ladri e predoni, trasformando il loro intero pianeta in un mausoleo custodito.

Infine, si estinsero e l'ultimo di loro morì in un desolato mondo fatto di tombe, in attesa della vita oltre la morte che credeva essergli stata promessa dai Costruttori.

Almeno hanno ottenuto un risultato: i terribili panorami di questo mondo morto dureranno per sempre, nei resoconti dettagliati dei nostri esploratori e in alcuni cimeli che siamo riusciti a portare con noi da quel luogo.

Rimuovi la carta Atterraggio su Atropo (**L5**) dal gioco. Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

- Ottieni 4  1 Scoperta Tecnologia Aliena e la Scoperta Eccezionale 5. Ottieni 1 altro  per tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 2 e Grado 3 che hanno giocato a questa Esplorazione. Tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 che hanno giocato a questa Esplorazione vengono promossi.

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 104

### Lettere dall'Inferno di Escher

Cosa ci faccio di nuovo qui? Non ho ancora lasciato il nostro avamposto sicuro, protetto da tecnologie all'avanguardia e già non ne posso più di questo posto. Il portale verso casa è vicinissimo, e il mio corpo stanco mi trascina verso di esso. Voglio tornare a casa. Non voglio sentire le mie budella che si attorcigliano al ritmo di questa assurda realtà. I miei occhi non sopportano più la tortura della falsa prospettiva, che mi fa vedere la mia stessa nuca. Però, non c'è nessuno più capace di me qui. Nessun altro

è sopravvissuto a questo posto. Devo allontanarmi da questo porto sicuro e fare quello di cui l'umanità ha bisogno.

- Trova tutte e tre le carte PDI **P382**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore **2**.
- Trova tutte e tre le carte PDI **P383**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore **3**.
- Trova tutte e tre le carte PDI **P384**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore **1**.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **4**.
- Trova la carta Missione **M172** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Trova tutte e tre le carte Condizioni Generali **G29**, mescolale e posizionale in una pila a faccia in su nello slot Condizioni Generali sulla plancia Pianeta.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 105

È troppo tardi. Non resta più nulla in questo ecosistema!

Sostituisci la carta nel Settore **2** con la carta **P000**.

Scarta **2** .

Scarta la carta Missione **M35**.

## ANNOTAZIONE 106

**Rapporto Post-Azione 76/F**

Sì, mi trovavo nelle vicinanze del Nucleo quando è successo. Io e i miei compagni siamo stati tra gli ultimi ad arrivare. Quando siamo arrivati al Nucleo, il posto era quasi interamente invaso, con solo un paio di squadre armate che difendevano a fatica le immediate vicinanze del generatore. Ci siamo letteralmente tuffati in mezzo agli Usurpatori, mentre i colpi arrivavano da tutte le parti, per prendere posizione intorno al Nucleo. È stato in quel momento che ho visto il Capitano Wayman: accasciato con la schiena contro al Nucleo, con una profonda ferita sul torace. Credo che ci abbia visti arrivare e abbia sorriso. Anzi, ne ho la certezza. Forse credeva che si trattasse di un contingente più grande venuto in soccorso? Ma eravamo solo in sei, e ben presto abbiamo subito delle perdite. Il nemico spingeva da tutti i lati, aggirando la nostra copertura, costringendoci ad abbandonarla pezzo dopo pezzo. Ben presto, non avevamo letteralmente nessuna via d'uscita. Ho pensato che la *ISS Vanguard* fosse perduta. L'ho pensato davvero. Poi, qualcosa si è avvicinato alle nostre spalle, sfiorandomi la schiena con i suoi tentacoli. Non saprei dire se camminasse o volasse: toccava a malapena il pavimento. Gli Usurpatori sembravano sorpresi, ma hanno fatto fuoco di nuovo. Quelle nuove creature rispondevano con strane armi che spruzzavano diversi composti corrosivi. Non riuscivo a capire da dove fossero arrivate. In seguito, ho fatto ritorno al Nucleo proprio mentre una di esse emergeva dalla luce accecante del Nucleo della *Vanguard*, come se fosse una specie di portale. Altre sono arrivate dopo di quella, e giuro che per un istante ho intravisto un luogo diverso, con pareti rosse e pulsanti, da qualche parte al di là del Nucleo.

Ma la cosa più sorprendente era il simbolo inciso sulle piastre arrotondate dell'armatura di quelle creature: lo stesso simbolo rinvenuto sulla nave aliena da cui ha preso vita la *ISS Vanguard* e in seguito riproposto come logo del progetto *Vanguard*. Era lo stesso simbolo sul mio badge e sulle mie piastrine. In quel momento, ho capito: i precedenti proprietari del Nucleo avevano deciso di scendere in campo. Non volevamo lasciare a loro tutto l'onere del combattimento. Ci siamo radunati e abbiamo combattuto al fianco dei nostri nuovi alleati.

Se la carta Missione **M102** è scoperta, vai all'**Annotazione 108**.

Se la carta Missione **M102** non è scoperta, vai all'**Annotazione 149**.

## ANNOTAZIONE 107

**Bizzarre Conversazioni**

Solo uno di noi è stato fatto salire sull'astronave. Gli interni spogli mi hanno dato un senso di claustrofobia: le pareti erano grigio scuro, in qualsiasi momento toccavo una superficie con una parte del mio corpo. Prima di acclimatarmi in quella piccola gabbia alla deriva nello spazio, ho sbattuto la testa, le ginocchia, i gomiti da tutte le parti. Gli Idemiani, calmi come rocce, si muovevano aggraziatamente. Abbiamo iniziato a parlare. Inizialmente, ho tentato di usare la mia IA, ma gli Idemiani mi hanno chiesto di spegnerla. Quindi, abbiamo usato i nostri linguaggi diversi e movimenti incomprensibili del corpo, ma all'improvviso tutto

ha iniziato a prendere senso. Ben presto, sebbene non comprendessi una singola parola, ho capito il messaggio.

Abbiamo trascorso molte ore condividendo punti di vista, emozioni e concetti. Alla fine, ho avuto la sensazione che gli Idemiani fossero riconoscenti del tempo che avevo concesso loro e mi hanno offerto un dispositivo che ci ha consentito di comprenderci appieno.

Inoltre, come regalo di addio, gli Idemiani mi hanno consegnato le coordinate di una cometa nelle vicinanze, dalla quale avremmo potuto fare rifornimento di energia.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta **E42** (*Xenoanalizzatore*) da "Attrezzatura non Disponibile" in "Inventario" e ottieni **3** .

## ANNOTAZIONE 108

Sostituisci la carta nel Settore **2** con la carta **P243**.

## ANNOTAZIONE 109

Anche se non vedevamo il suo volto, la postura accasciata della creatura lasciava trasparire la sua delusione. È rimasta immobile per un po' e poi ha cominciato a parlare e la nostra IA ha iniziato a tradurre.

Vai all'**Annotazione 336**.

## ANNOTAZIONE 110

"Il momento dell'assalto al ponte di comando si avvicinava, le squadre erano appostate agli ingressi e i gruppi incaricati di creare un diversivo erano sparpagliati in tutta la nave. Eravamo quasi pronti a fare la nostra mossa, quando Anu è apparsa all'improvviso e ha chiesto di parlarci. Ci ha supplicato di non ucciderci a vicenda a causa di astratte divergenze di opinioni. Invece della violenza e del sangue, ci ha proposto un'altra soluzione. Utilizzando il suo pass per il ponte di comando, avrebbe potuto entrare e far esplodere granate a gas idemiano non letali, progettate per immobilizzare i predatori felini del suo pianeta. Questo ci avrebbe consentito di prendere il controllo del ponte di comando senza sparare un solo colpo. L'unico problema era che l'agente nervino contenuto nelle granate non era mai stato testato sugli esseri umani. Nonostante le sue rassicurazioni sul fatto che fosse sicuro, non avevamo modo di prevedere per quanto tempo avrebbe funzionato né se avrebbe privato la *Vanguard* della maggior parte dell'equipaggio del ponte di comando nel bel mezzo di una situazione di tensione."

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Accettare l'aiuto degli Idemiani e inondare il ponte di comando di gas** – Vai all'**Annotazione 120**.
- » **Rifutare e assaltare il ponte di comando senza nessun aiuto** – Vai all'**Annotazione 117**.

## ANNOTAZIONE 111

"Non appena abbiamo conquistato il ponte di comando, abbiamo inviato un messaggio nell'interfono su tutte le frequenze, chiedendo agli altri membri dell'equipaggio di venire in nostro aiuto per fermare il Maggiore Dahl. In risposta, abbiamo ottenuto un silenzio carico di nervosismo."

Controlla se la casella nelle **Annotazioni 922** o **924** è contrassegnata. Se una di esse è contrassegnata, vai all'**Annotazione 169**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 216**.

## ANNOTAZIONE 112

[**Squadra di Sbarco**]: Sto scendendo sotto alla superficie. Si direbbe che la corazza esterna della sfera sia posata su una trama composta da qualcosa di simile a filamenti di carbonio. C'è a malapena spazio per passare attraverso... Penso di poterli sfruttare per raggiungere gli altri punti di questo settore.

[**CAPCOM, Sergente Nahy**]: Fai attenzione, non c'è modo di sapere se la struttura...

[**Squadra di Sbarco**]: Dannazione.

[**CAPCOM, Sergente Nahy**]: Squadra di Sbarco Uno, rilevo un'anomalia del battito cardiaco. Cosa sta succedendo?

[**Squadra di Sbarco**]: È come se... non riuscissi a muovermi.

[**CAPCOM, Sergente Nahy**]: Nessuno può prestarti assistenza in questo momento. Sei in grado di liberarti?

[**Squadra di Sbarco**]: Ci proverò, *Vanguard*. Squadra di Sbarco, passo e chiudo.

Fallimento. Tuttavia, in ISS Vanguard, non è necessariamente un evento negativo. Alcuni esiti negativi possono offrire nuove possibilità e trame disponibili solo in seguito a un fallimento.

Scegli tra:

- » **Camminare lentamente verso il basso** – ++ e posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio ed eventuali Membri dell'Equipaggio che hanno prestato Assistenza nel Settore 4.
- » **Chiamare aiuto** – Se è presente un altro Membro dell'Equipaggio in questo Settore, potrebbe  per aiutarti. In tal caso, posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio e il Membro dell'Equipaggio che ti ha aiutato nel Settore 4.
- » **Utilizzare gli strumenti per liberarti** – Tira . Dopo aver applicato i risultati di questo tiro, posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 4.

**Promemoria:** Durante il tuo turno, tutte le volte che entri in un Settore che contiene un rimando a un'Annotazione, dovresti leggerla immediatamente. In questo caso, leggi l'Annotazione 311 non appena entri nel Settore 4.

## ANNOTAZIONE 113

### Diario dell'Operatore

Queste rocce sono maledette! Ma eccoci qui, a estrarle di nuovo. Ho già presentato una segnalazione, ma naturalmente è stata ignorata. Che spreco di risorse!

Puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio di ottenere 1 Scoperta Minerale e spostarla in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 114

Contrassegna questa casella. Se era già contrassegnata, vai all'Annotazione 134. Altrimenti, continua a leggere.

### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco TF/29

Quando abbiamo raggiunto la cima frastagliata del cumulo, abbiamo notato che non era più deserta! Abbiamo trovato tracce fresche di insetti, che conducevano verso le profondità. Le abbiamo seguite, fino a scoprire un'ampia stanza, piena di vecchie larve rinsecchite. Gli insetti presenti nella stanza rigurgitavano una strana sostanza verdastria in una vasca nel centro della stanza, facendo molta attenzione a non sprecarne nemmeno una goccia. Dopodiché, immergevano delle larve in quella sostanza, una dopo l'altra. Le scansioni da remoto mostrano che la melma presenta una composizione organica estremamente complessa. Prelevare dei campioni potrebbe rivelarsi utile, ma pericoloso.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Prelevare dei campioni** – Ottieni la Scoperta Eccezionale 33 (*Gelatina Reale*) e vai all'Annotazione 148.
- » **Non rischiare** – Concludi questa Annotazione.

## ANNOTAZIONE 115

[Maggiore Dahl]: Buongiorno, equipaggio! Il pianeta che state per esplorare è contrassegnato come una delle culle dei Costruttori. È brulicante di vita, ma anche pericoloso. Il Capitano mi ha chiesto di condividere con voi tutti i pericoli noti, prima di procedere.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Maggiore Dahl]: Agite con estrema cautela e prestate attenzione ai livelli di ossigeno: l'atmosfera del pianeta è facilmente infiammabile. In alcune zone, è sufficiente una scintilla di elettricità statica.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Maggiore Dahl]: Rileviamo anche molte forme di vita complesse. L'abbondanza di ossigeno rende il loro metabolismo molto più veloce di qualsiasi specie di flora o fauna della Terra. La loro forza e velocità potrebbero stupirvi.

\*\*\* Clic! \*\*\*

[Maggiore Dahl]: Dato che non sappiamo ancora cosa aspettarci laggiù, la vostra missione consiste solo nel perlustrare gli strati esterni del pianeta e portare indietro il maggior numero di campioni possibile.

Posiziona la carta P130 sopra qualsiasi carta nel Settore 1. Posiziona il Lander nel Settore 1.

Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 116

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'Annotazione 99.

Vai all'Annotazione 80.

Vai all'Annotazione 113.

## ANNOTAZIONE 117

"Nessuno ha risposto alle nostre chiamate. Eravamo completamente soli. Ben presto, abbiamo deciso di agire comunque: avremmo sconfitto il Maggiore Dahl, o saremmo morti provandoci."

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. I Membri dell'Equipaggio utilizzati in questa prova potrebbero morire. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- I giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione  oppure  nella propria mano e li posizionano nella Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati , ,  oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono 10 o più punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili.
- Se non ci sono altri Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'Annotazione 810. Altrimenti:

Se hai 9 o meno punti: Vai all'Annotazione 176.

Se hai 10 o più punti: Aggiungi 1 segnalaposta alla Riserva Vittoria e vai all'Annotazione 111.

## ANNOTAZIONE 118

[Squadra di Sbarco]: Qui Squadra di Sbarco. Ora siamo vicini al sole e inseguiamo un ammasso di microorganismi in migrazione. Stanno rallentando e si allargano. Si registra un significativo aumento della temperatura di fondo. La spettrometria rivela diverse reazioni chimiche al loro interno.

[Dottoressa Corey]: Sì. È in linea con le mie scoperte iniziali. Molto probabilmente, l'organismo ha bisogno di avvicinarsi al sole perché una delle fasi del suo ciclo vitale richiede una quantità di energia o radiazioni ultraviolette impossibile da raggiungere all'interno della nebulosa. Quindi...

[Squadra di Sbarco]: Aspettate! Sta succedendo qualcosa. Si stanno muovendo!

[Dottoressa Corey]: Come previsto. Una volta terminato quello che devono fare qui, le creature fanno ritorno all'oscurità della nebulosa.

[Squadra di Sbarco]: No! Non vanno in direzione della nebulosa. Vengono verso di noi. Sono sempre di più!

[Capitano Wayman]: Dannazione, Squadra di Sbarco, andatevene da lì. Ripeto, interrompere l'avvicinamento.

\*\*\* Rumori di motore \*\*\*

[Squadra di Sbarco]: Signorsì. Stiamo interrompendo il contatto. Accidenti, quei così sono velocissimi!

[IA Vanguard]: Attenzione! Raggiunta massima accelerazione sicura.

[Squadra di Sbarco]: Non riusciremo a seminarli!

Vai all'Annotazione 94.

## ANNOTAZIONE 119

\*\*\* Scricchiolio metallico dello scafo \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Qui Squadra di Sbarco! Quelle creature hanno assaltato il lander. Ci ricevete, Vanguard?

\*\*\* Interferenza Radio \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: *Vanguard*, c'è nessuno? Stanno colpendo lo scafo, tentano di entrare. Attendiamo indicazioni, passo!

\*\*\* **Interferenza Radio** \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: È tutto inutile. Sono troppi e provocano una distorsione troppo grande. I segnali non riescono a superarli.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Quindi, cosa facciamo?

\*\*\* **Scricchiolio metallico dello scafo** \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Qualsiasi cosa facciamo, dobbiamo farla in fretta.

Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca il numero di carte Reparto indicato sulla propria plancia Equipaggio. Puoi usare queste carte solo nei Tiri speciali che possono capitare durante questo atterraggio, in base alle tue scelte. Queste carte e dadi Reparto sulle plance Equipaggio non verranno Ricaricati tra una prova e l'altra!

Distribuisce tutte le carte Attrezzatura sul Lander tra i Membri dell'Equipaggio.

Eventuali carte che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (per esempio: carte che indicano di pescare Indizi o spostarsi verso altri Settori) non avranno effetto durante questo Atterraggio.

Vai all'**Annotazione 123**.

## ANNOTAZIONE 120

"Abbiamo lasciato che Anu mettesse in atto il suo piano. Con estrema calma, si è recata sul ponte di comando e ha fatto esplodere le sue granate. Il personale del ponte di comando era talmente sorpreso che ha avuto a malapena il tempo di sussultare, prima di cadere a terra privo di sensi. Quando è stato possibile entrare nella sala in sicurezza, Anu ci ha aperto le porte. Prestando attenzione a non calpestare i corpi degli ufficiali, abbiamo preso il controllo di tutte le console."

Contrassegna la casella **G** nell'**Annotazione 930** e aggiungi 1 segnaposto alla Riserva Vittoria. In seguito, vai all'**Annotazione 111**.

## ANNOTAZIONE 121

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #3**

Non sappiamo ancora con certezza se queste strutture conduttive siano nervi o cavi bioingegnerizzati, ma sappiamo che sono pericolosi: conducono elettricità con lo stesso amperaggio delle principali linee elettriche della Terra, senza nessuna forma di isolamento. Potrebbero facilmente farci del male, se non stiamo attenti. Inoltre, sembrano avere un effetto sui tessuti circostanti e persino sulla materia non organica in molti modi. Se non fossimo sempre di corsa, dovremmo esaminare approfonditamente queste strutture, perché potrebbero migliorare la nostra comprensione di questo mondo.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 122

"Davanti a noi, la sezione circolare del pavimento si è girata orizzontalmente, di 180 gradi. La chiave di volta si trovava adesso sotto al pavimento e, davanti a noi, c'era un piccolo pannello di controllo con un unico grande pulsante."

Posiziona la carta **P433** nel Settore **2**. Posiziona la carta **P438** nel Settore **4**.

Eventuali Membri dell'Equipaggio nel Settore **2** possono essere posizionati nel Settore **4**.

Eventuali Membri dell'Equipaggio nel Settore **4** possono essere posizionati nel Settore **2**.

## ANNOTAZIONE 123

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione:

- » **Tentare di ripristinare le comunicazioni** – Potremmo cercare di potenziare il nostro segnale per riuscire a superare le creature intorno a noi. Vai all'**Annotazione 146**.
- » **Prelevare un campione dalle creature** – Anche se è pericoloso, ci consentirebbe di studiarle più facilmente. Vai all'**Annotazione 624**.
- » **Aspettare il soccorso della Vanguard** – Devono aver visto che siamo in difficoltà! Vai all'**Annotazione 645**.

## ANNOTAZIONE 124

Via libera! Sostituisci la carta nel Settore **3** con la carta **P437**.

Posiziona la carta Minaccia *Metaedro Guardiano* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta. Posiziona la carta Minaccia *Scudo Attivo* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.

Posiziona il segnalino *Metaedro Guardiano* nel Settore **5**.

## ANNOTAZIONE 125

Se stai giocando sul pianeta *Sulfureo*, vai all'**Annotazione 42**.

Altrimenti, ottieni una ferita *Lesione*.

## ANNOTAZIONE 126

[Orario della Missione 00:03:27]

La sonda si avvicina alla crosta fratturata. I resti dei macchinari per l'estrazione fluttuano nelle vicinanze, con i circuiti ormai irreparabili. La struttura cristallina all'interno della frattura assomiglia alla fibra ottica ed è spezzata in vari punti. Intercettiamo fuoriuscite di radiazioni elettromagnetiche attraverso le fessure. Teoria preliminare: questi asteroidi fanno parte di una macchina ricoperta da una crosta minerale. Dati inviati per ulteriori analisi.

[Orario della Missione 00:08:52]

L'esploratore si avvicina a una struttura rocciosa simmetrica per raschiare via lo strato esterno dei minerali. Sotto di esso, c'è una sorgente di alimentazione o qualcosa del genere: i sensori rilevano un incremento dell'attività elettrica...

[Orario della Missione 00:08:54]

Un lampo accecante interrompe il collegamento di tutti gli esploratori. I sensori della *Vanguard* rilevano un forte impulso elettromagnetico e assistiamo a una potente esplosione che squarcia la cintura di asteroidi. Per scoprire cosa è successo, dobbiamo analizzare tutti i dati riguardo alla fibra cristallina inviati dalla sonda prima della sua distruzione.

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* e spostala in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 127

Se questa casella è già contrassegnata, l'Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

[Capitano Wayman]: Squadra Armata Alfa, il vostro lander non ce la fa più. Battete in ritirata per trovare riparo e riarmarvi.

\*\*\* **Rumori di allarmi** \*\*\*

[IA Lander]: Danno critico rilevato!

[Squadra Armata Alfa]: No. Posso farcela. Posso farcela. Devo solo...

\*\*\* **Esplosione** \*\*\*

[Capitano Wayman]: Squadra Armata Alfa, ci ricevete?

Abbiamo perso il vostro segnale. Squadra Armata Alfa?

[Squadra Armata Alfa]: ... evvai! Anche questa è fatta, Capo.

\*\*\* **Forti ovazioni** \*\*\*

[Capitano Wayman]: Congratulazioni, Squadra Armata Alfa. Una manovra eccezionale!

- Rimuovi 2 segnaposto dallo slot Vantaggio Nemico.
- Rimuovi la carta e il segnalino Minaccia *Bombardamento* dalla plancia.
- Scarta la carta **P241** (*Incrociatore Usurpatore*) dal Settore **8**.
- Ottieni la Scoperta Eccezionale **8**.
- Scarta la carta Missione **M103**.
- Ottieni 1 .
- Rimuovi il segnalino Lander dal Settore **8**.
- Posiziona nuovamente tutti i Membri dell'Equipaggio dal Settore **8** al Settore **4**.

## ANNOTAZIONE 128

- Posiziona la carta **P441** nel Settore **6**.
- Posiziona la carta **P442** nel Settore **7**.
- Posiziona la carta **P443** nel Settore **8**.
- Posiziona la carta **P440** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 129

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Non ne posso più di salire.

[Operativo 2]: Eh?! Guarda che stiamo scendendo!

[Operativo 1]: Piantala di scherzare. Tu...

[Operativo 3]: Non sta scherzando... stiamo scendendo.

[Operativo 2]: Aspettate! Finalmente, un panorama diverso! E adesso stiamo salendo.

[Operativo 1]: Vuoi prenderti gioco di me? Lo vedo benissimo che stiamo scendendo lungo una discesa...

Rimuovi tutte le carte PDI dai Settori 1, 2 e 3. Sostituisci la carta PDI nel tuo Settore con P372. Sostituisci il PDI nel Settore Collegato al tuo Settore e indicato da una freccia bianca con P371. Sostituisci il PDI nel Settore Collegato al tuo Settore e indicato da una freccia nera con P373.

## ANNOTAZIONE 130

Se la tua carta Missione attuale è M03, vai all'Annotazione 133.

Altrimenti, vai all'Annotazione 132.

## ANNOTAZIONE 131

### Diario dell'Operatore

Scaviamo con cautela, cercando di evitare le strane strutture cristalline, perché non possiamo permetterci di perdere altre macchine. Procede abbastanza bene: presto, i nostri trasportatori sono carichi di minerali rari e persino di campioni per la ricerca.

Due trasportatori decollano e un altro si avvicina agli asteroidi per recuperare l'ultima parte del carico.

Al suo atterraggio, succede qualcosa: la crosta trema e si frantuma. Improvvisamente, tutte le macchine smettono di rispondere. L'esplosione che segue è accecante!

Altre attrezzature perse. Il Reparto Ricognizione mi ammazzerà.

Ottieni 1 Scoperta Minerale e spostala in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 132

Ti stai allontanando troppo dal tuo obiettivo! Non puoi avanzare più in profondità nella sfera finché non completi la tua Missione.

Sposta nuovamente il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 4. In seguito, prosegui con il tuo turno.

## ANNOTAZIONE 133

### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 16C

Uno dei corridoi tecnici ci ha condotti infine a un piccolo balcone collegato alla parte più interna della sfera. Abbiamo sussultato, guardando l'enorme spazio contenuto all'interno dell'oggetto. Davanti a noi, il relitto di un intero sistema solare fluttuava all'interno della sfera, con un sole rosso e stanco.

Abbiamo effettuato rilevazioni e scansioni preliminari. Sembrava chiaro che la materia di quel sistema, e probabilmente anche di molti altri sistemi vicini, fosse stata riutilizzata per costruire questa enorme struttura. Ma perché fare tanta fatica solo per nascondere una vecchia gigante rossa e alcune rocce estratte?

L'interno della sfera è ricoperto di pannelli solari rivolti verso il sole, ma tutti i corridoi e i terminali che abbiamo visto finora sono spenti. Forse, c'è stato un guasto nei circuiti di questa parte della sfera? In tal caso, possiamo ripararlo?

Posiziona una carta P000 casuale a faccia in su in questo Settore.

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 134

Vai all'Annotazione 148.

## ANNOTAZIONE 135

- Scarta la carta P432 (*Iride a Fuoco*) dal Settore 1.
- Se la carta P434 (*Getto di Plasma Deviato*) si trova nel Settore 2, scartala.
- Se la carta P435 (*Getto di Plasma Ustionante*) si trova nel Settore 2, sostituiscila con la carta P433.
- Se la carta P436 (*Caricamento Getto di Plasma*) si trova nel Settore 3, scartala.

## ANNOTAZIONE 136

- Ciascun Membro dell'Equipaggio nel Settore 8 ottiene una Ferita Lesione Grave.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio dal Settore 8 al Settore 4.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccoltore per le carte Hangar) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander che si trova nel Settore 8 sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).

- Rimuovi il segnalino Lander dal Settore 8.
- Aggiungi 1 segnalino allo slot Vantaggio Nemico.

## ANNOTAZIONE 137

**Suggerimento:** Osserva i mutamenti dell'ambiente mentre ti muovi in questo strano luogo.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:

- » **Spostarsi seguendo il flusso delle sinapsi** (seguire la freccia nera) – Vai all'Annotazione 141.
- » **Spostarsi lateralmente, tentando di raggiungere la sommità dell'orizzonte inclinato;** potrebbe cambiare completamente la nostra prospettiva – Vai all'Annotazione 129.

## ANNOTAZIONE 138

### Riepilogo delle Ricerche sulla Nube Organica Kelu-8

Ci aspettavamo che la nube fosse formata dai resti di una battaglia spaziale, un organismo lanciato nello spazio o il cadavere di qualcosa morto qua fuori. Sembra che in realtà sia una nube di microrganismi incapsulati che in qualche modo si muovono lentamente attraverso la vastità del cosmo, rilasciando spore su ogni pianeta che sfiorano. La loro capacità di trovare organicamente la strada nella vastità spaziale senza imbattersi in nessun pericolo è stata fonte di ispirazione per un'innovazione nei nostri sistemi di navigazione.

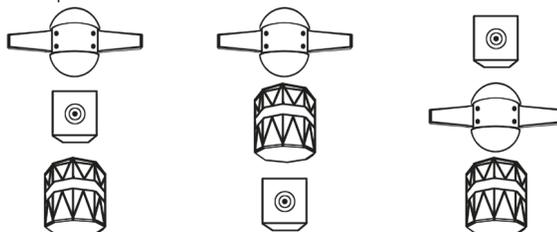
Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta A18 (*Console di Navigazione Aliena*) da "Modifiche al Lander" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

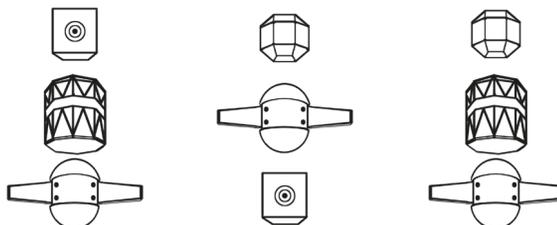
In seguito, puoi incaricare 3 Membri dell'Equipaggio di ottenere 1 Scoperta *Microorganismo*.

## ANNOTAZIONE 139

Come desideri organizzare le parti? I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:



» Vai all'Ann. 143.    » Vai all'Ann. 150.    » Vai all'Ann. 177.



» Vai all'Ann. 182.    » Vai all'Ann. 185.    » Vai all'Ann. 190.

## ANNOTAZIONE 140

Il giacimento è estremamente abbondante, ma non particolarmente esteso.

Contrassegna la prima casella non contrassegnata e continua la partita. Se ora tutte le caselle sono contrassegnate, continua a leggere:

Abbiamo esaurito il giacimento.

Ottieni la prima carta Scoperta Eccezionale sulla plancia Pianeta (se presente). In seguito, sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P011.

## ANNOTAZIONE 141

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Sto impazzendo, oppure è questo intero pianeta che è fuori di testa?

[Operativo 2]: Entrambe le cose. Ma cosa intendi?

[Operativo 1]: Guarda in alto: vedrai lo stesso paesaggio davanti a noi. E dietro di noi.

[Operativo 2]: Ehm...

[Operativo 1]: Esatto, ehm. Penso anche che sia l'orizzonte che si muove mentre il loop rimane nello stesso punto.

[Operativo 2]: Moto relativo?

[Operativo 1]: Non ne ho la certezza...

Se ti trovi nel Settore:

**1** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **2**. Assicurati che il PDI **P371** (Spazio a Spirale) si trovi nel Settore **2** e il PDI **P372** (Passaggio Membranoso) si trovi nel Settore **3**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

**2** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **3**. Assicurati che il PDI **P371** (Spazio a Spirale) si trovi nel Settore **3** e il PDI **P372** (Passaggio Membranoso) si trovi nel Settore **1**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

**3** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **1**. Assicurati che il PDI **P371** (Spazio a Spirale) si trovi nel Settore **1** e il PDI **P372** (Passaggio Membranoso) si trovi nel Settore **2**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

## ANNOTAZIONE 142

- Posiziona la carta **P234** nel tuo Settore, se non si trova già lì.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoglitore per le carte Hangar) e gira un Lander a scelta che non sia il Lander Base sul lato Danneggiato.
- Se la somma dei Gradi dei Membri dell'Equipaggio selezionati è **maggiore o uguale a 4**, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P241** (Incrociatore Usurpatore) nel Settore **8** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato dal Reparto Sicurezza o Ricognizione, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P241** (Incrociatore Usurpatore) nel Settore **8** di una casella.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato con C. di Conversione ,  oppure , fai avanzare il contatore verde sulla carta **P241** nel Settore **8** di una casella.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio selezionati nello slot "Vittime" sul bordo della plancia Pianeta.

**Se il segnaposto sul contatore verde ha raggiunto il Risultato:** i tuoi Membri dell'Equipaggio selezionati hanno raggiunto il proprio obiettivo e sono morti. Vai all'Annotazione **590**.

**Se il segnaposto sul contatore verde non ha raggiunto il Risultato:** i tuoi Membri dell'Equipaggio selezionati non hanno raggiunto il proprio obiettivo e sono morti. Devi inviare un'altra squadra per portare a termine il lavoro! Vai all'Annotazione **607**.

## ANNOTAZIONE 143

Vai all'Annotazione **217**.

## ANNOTAZIONE 144

**Storia della Ricerca sulla Tecnologia Dimensionale, Estratto**

Tra le altre scoperte sul Pianeta dei Visitatori, la nostra Squadra di Sbarco ha recuperato un oggetto che ci ha infine condotti a una migliore comprensione delle dimensioni aggiuntive nascoste ai nostri sensi e delle loro interazioni con le dimensioni che percepiamo. È stato il nostro primo passo effettivo nello sviluppo di un ramo completamente nuovo della tecnologia. Naturalmente, all'epoca, non avevamo ancora idea di quanto lavoro sarebbe stato necessario per tale tecnologia e di quanto sarebbe stato determinante il successo della Vanguard. E questa non è stata nemmeno l'ultima cosa recuperata nel corso di quella missione...

Se il Progetto di Ricerca **R20** (Fisica Subspaziale) si trova in "Progetti di Ricerca", spostalo all'interno della busta "In attesa..."

Altrimenti, ottieni 1  e 1 Scoperta Tecnologia Aliena.

In seguito, vai all'Annotazione **752**.

## ANNOTAZIONE 145

Riponi le Scoperte Eccezionali **35** e **38** in "Scoperte Eccezionali."

In seguito, scarta tutte le Missioni. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 146

\*\*\* Forti interferenze \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: È tutto inutile. Ciascuno di questi microorganismi è un piccolo reattore. Creano abbastanza energia e radiazioni per bloccare qualsiasi segnale in una tale massa.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Aspetta, hai detto radiazioni?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Già. Spero che non aveste in programma di avere dei figli...

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Giusto. Penso che dovremmo fare qualcosa per potenziare il nostro segnale in uscita. Dobbiamo reindirizzare l'alimentazione, rimuovere i limiti di protezione sull'antenna, riprogrammare il computer per le comunicazioni...

\*\*\* Scricchiolio metallico \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Pensate sia possibile riuscire a farlo in tempo?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Sì.

\*\*\* Scricchiolio metallico \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Forse.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto per armeggiare con le apparecchiature high tech del Lander.

In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria. In seguito, vai all'Annotazione **167**.

## ANNOTAZIONE 147

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

– Vai all'Annotazione **772**.

– Vai all'Annotazione **756**.

## ANNOTAZIONE 148

**Rapporto Post-Azione sull'Incidente 96/F**

Ben presto, ci siamo accorti che gli insetti erano infastiditi dal nostro aspetto e dal nostro odore. A ogni incontro, rilasciavano feromoni che sembravano avvisare altri insetti del pericolo e, di volta in volta, diventavano più aggressivi. Sapevamo che era solo questione di tempo prima che le cose si mettessero male.

Se il segnaposto si trova nell'ultima casella del Contatore del Tempo della Condizione Generale *Incontro Ravvicinato*, resetta questo contatore.

In seguito, risolvi l'effetto non contrassegnato più in alto e contrassegnalo. Se tutti gli slot sono contrassegnati, risolvi quello più in basso.

Gli insetti iniziano a notare la tua presenza. Non dobbiamo farci notare!

Dobbiamo aggirare un gruppo di insetti ostili. Ciascun Membro dell'Equipaggio in questo Settore .

Gli insetti cercano di cacciarci. Ciascun Membro dell'Equipaggio in questo Settore  + .

Ci inseguono con intenzioni chiaramente bellicose. Ciascun Membro dell'Equipaggio in questo Settore viene immediatamente posizionato in un altro Settore Collegato a sua discrezione e tira .

Gli insetti ci assaltano! Ciascun Membro dell'Equipaggio in questo settore effettua immediatamente il Tiro seguente, in questo ordine: Sicurezza, Ricognizione, Scienza, Ingegneria.

 + 

Non succede nulla

! Riporti una Ferita Lesione. !

## ANNOTAZIONE 149

**Diario Personale della Dottoressa Corey, Annotazione 213**

Avevamo vinto, ma non c'era niente da festeggiare. Quando il fumo si è dissipato e abbiamo iniziato a contare le perdite, abbiamo dovuto affrontare la cruda realtà. Abbiamo perso molti buoni amici e colleghi, l'ufficiale CAPCOM Nahy e il mio caro amico, il pilota della missione Ricerca e Soccorso, Marquez. Il Capitano Wayman aveva riportato gravi ferite e, a giudicare dall'espressione sui volti della nostra squadra di soccorso, non aveva ancora molto da vivere. Eravamo costretti ad affrontare il nostro lutto a bordo di una nave danneggiata e zoppicante, incapaci di fare ritorno a casa, né di raggiungere altri luoghi se non un paio di sistemi nelle vicinanze. In molti, me compresa, temevano che quella fosse la fine della ISS Vanguard e della sua missione...

**Hai completato la Missione!**

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **11**.
- Conta il numero dei segnaposto nello slot Vantaggio Nemico. Aggiungi 2 punti per ciascuna carta Membro dell'Equipaggio nello slot "Vittime" a sinistra della plancia Pianeta. Sottrai 1 punto per ciascun .

Controlla il punteggio finale e applica il risultato appropriato dalla tabella seguente.

- **Maggiore o uguale a 16** – Nessun Membro dell'Equipaggio viene promosso!
- **5-15** – Tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 che hanno giocato in questa Esplorazione vengono promossi. Se un Reparto non ha inviato nessun Membro dell'Equipaggio in questa Esplorazione, un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 di questo Reparto a scelta può essere promosso.
- **Minore o uguale a 4** – Tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e Grado 2 che hanno giocato in questa Esplorazione vengono promossi. Se un Reparto non ha inviato nessun Membro dell'Equipaggio in questa Esplorazione, un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 oppure di Grado 2 di questo Reparto a scelta può essere promosso.

Vai all'**Annotazione 158**.

## ANNOTAZIONE 150

Vai all'**Annotazione 217**.

## ANNOTAZIONE 151

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Fermi tutti!

[Operativo 2]: Dobbiamo esaminarli. Altrimenti non sapremo nulla!

[Operativo 1]: Dannazione. I sistemi in questa stanza sono accesi!

[Operativo 2]: Dobbiamo esaminarli! Se la nave cade, andrà tutto perduto. Tutte queste conoscenze! La loro storia!

[Operativo 1]: Argh!

[Operativo 2]: Va tutto bene?

[Operativo 1]: Maledetti tremori! Io sto bene. Te l'avevo detto che era pericoloso!

[Operativo 2]: Forse, ma vedi? Si è aperto qualcosa. Conduce a... oh... altri cadaveri.

- Rimuovi la carta Atterraggio **L12** dallo Scanner e rimuovila dal gioco.
- Sostituisci questa carta PDI con la carta **P297**.
- Scarta la carta Missione **M130** e scopri la carta Missione **M131**.

## ANNOTAZIONE 152

[Squadra di Sbarco]: Abbiamo trovato molte componenti interessanti e uno strano modulo alieno.

[CAPCOM]: ...

[Squadra di Sbarco]: Ci ricevete, Vanguard?

[CAPCOM]: Ricevuto, Squadra di Sbarco. Scusate, non avevo capito che aspettaste le mie congratulazioni. Ottimo lavoro!

[Squadra di Sbarco]: ...

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* e la Scoperta Eccezionale **10**. Sostituisci questo PDI con la carta **P141**.

Mescola la Situazione della Nave **S12** (*Sostanze Illegali*) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B). I dati della ricerca sulla Scoperta sono trapelati dai laboratori del Reparto Scienza e sono stati utilizzati da persone malintenzionate.

## ANNOTAZIONE 153

Estratto del Referto Medico **189F**

Chi ha deciso di portare questa immondizia radioattiva a bordo della nave dovrebbe essere processato. Diversi membri dell'equipaggio si sono ammalati a causa delle radiazioni e chissà quante persone nelle camere del torpore sono state colpite! Sicuramente, rimpiangeremo questa decisione per anni. Spero solo che le scoperte che abbiamo fatto valgano tutta questa sofferenza...

Ottieni 2 Scoperte *Tecnologia Aliena* e spostale in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 154

Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #9

[dati corrotti]

Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #9

- **Versione rivista**

Non siamo stati in grado di recuperare nulla dal file originale. Tuttavia, abbiamo raccolto informazioni da altri appunti e abbiamo parlato con chi li ha scritti (che purtroppo non ricordava molto).

Probabilmente, ci sono molte più dimensioni nel piano dei Visitatori, rispetto al nostro pianeta. I sensi e la tecnologia di noi umani non sono in grado di percepirci: avvertiamo vertigini, allucinazioni, ci facciamo male "cadendo da un'altezza di venti metri" che per i nostri sensi non esiste.

Per "contrastare" la nostra cecità, possiamo semplicemente avanzare in linea retta e sperare che tutto vada per il meglio.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

## ANNOTAZIONE 155

- Scarta la carta Missione **M35** (*Ecosistema Morente*).
- Gira la carta Grado Superiore sul lato Completato – si considera completata, a prescindere dalle sue regole.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 2 .
- Sostituisci la carta **P164** (*Bioma Infetto*) con la carta **P000**.

## ANNOTAZIONE 156

Se questa casella è già contrassegnata, vai all'**Annotazione 161**. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

Diario dell'Operatore

Il cuboide è fatto di acciaio sbiancato dalle radiazioni cosmiche, anche se probabilmente un tempo era rosso.

Le scansioni preliminari rilevano che contiene sostanze radioattive: per noi è pericoloso, ma potrebbe nascondere segreti interessanti, essendo chiaramente un oggetto artificiale.

Scegli ira:

- » **Distuggere il cuboide** – Vai all'**Annotazione 174**.
- » **Prendere il contenitore per studiarlo** – Vai all'**Annotazione 153**.

## ANNOTAZIONE 157

Rapporto Post-Azione **77/F**

Abbiamo combattuto al fianco e sotto la guida di queste strane creature tentacolari. I miei compagni di squadra dicono che gli Usurpatori se ne sono andati in fretta, ma non ho avuto modo di accorgermene, né di notare il momento in cui le creature hanno fatto ritorno attraverso il portale, praticamente senza lasciare tracce. Durante gli ultimi momenti della battaglia intorno al Nucleo, un raggio degli Usurpatori mi ha colpito. Non ricordo nient'altro, solo il mio risveglio qui in infermeria. Che giorno hai detto che era?

Scarta la carta Missione **M102**.

Vai all'**Annotazione 149**.

## ANNOTAZIONE 158

- Riponi eventuali carte **P001** e **P000** dalla plancia Pianeta in "Punti di Interesse."
- Rimuovi tutte le carte Missione, le carte Condizioni Generali e le altre carte PDI rimanenti sulla plancia Pianeta dal gioco.
- Prendi tutte le carte Membro dell'Equipaggio dallo slot "Vittime." Posiziona questi Membri dell'Equipaggio in un punto qualsiasi delle plance Equipaggio del relativo Reparto (anche se il Reparto non ha partecipato alla missione) e rimuovi le relative Cartelline di Grado.
- Prendi tutte le carte Membro dell'Equipaggio dagli slot del Reparto sotto alla plancia Pianeta e spostale in "Equipaggio a Riposo."
- Posiziona l'Obiettivo **O05** (*Passo Zoppicante*) all'interno della busta "In attesa..."
- Mescola la carta Situazione **S15** (*Guasto al Generatore*) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **4** (raccogliatore per le carte Ponte di Comando, *Viaggio*) e sposta nuovamente il Potenziamento Ponte di Comando (*Scafo Rinforzato*) in "Potenziamenti Ponte di Comando." In seguito, sostituisci il Livello Tecnologia attuale a pagina **3** con il *Livello Tecnologia 0*.
- Sposta nuovamente tutti i ,  e  dal sacchetto per i gettoni alle riserve corrispondenti, accanto al Manuale della Nave.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 159

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:

- » **Spostarsi indietro** (seguire la freccia bianca) – Vai all'**Annotazione 162**.
- » **Spostarsi in avanti** (seguire la freccia nera) – Vai all'**Annotazione 171**.

- » **Spostarsi lateralmente, tentando di raggiungere la sommità dell'orizzonte inclinato;** potrebbe cambiare completamente la nostra prospettiva – Vai all'**Annotazione 173**.

## ANNOTAZIONE 160

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Qualche informazione dal reparto Scienza?

[CAPCOM]: Sto caricando la loro analisi. Dovreste vederla, adesso.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Solo un momento...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Quindi avevamo ragione! Questa macchina avrebbe dovuto piantare il seme della vita su questo pianeta, ma non lo ha fatto. La accendiamo? Oppure volete che la smantelliamo e la carichiamo a bordo della Vanguard?

[CAPCOM]: Gli ordini del Capitano sono chiari. Dovete...

Se questa casella non è contrassegnata, contrassegna e ottieni 1 .

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la scelta finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Accendere la macchina, come avrebbero voluto i Costruttori** – Vai all'**Annotazione 175**.
- » **Smontare la macchina** – Vai all'**Annotazione 152**.
- » **Lasciare stare la macchina; forse tornerai qui in un secondo momento** – Non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 161

Appunti di Ricerca FP-T-9

Abbiamo dedicato il nostro tempo libero allo studio della traiettoria dell'antico cuboide: pare che sia giunto qui da un lontano sistema planetario, per poi rimanere accidentalmente intrappolato dalla gravità. Inizialmente, qualcuno ha fatto delle battute riguardo al fatto che fosse soltanto un contenitore di rifiuti pericolosi scaraventato nello spazio da una civiltà aliena. L'idea ci ha fatto ridere.

Ora, però, pensiamo che possa davvero essere andata così.

Puoi incaricare 2 Membri dell'Equipaggio di ottenere 1 .

## ANNOTAZIONE 162

Lettere dall'Inferno di Escher

Come una catena su una ruota dentata, mi sento avvolgere, arrotolare, piegare. Ogni passo è al contempo doloroso e fonte di sollievo. In un batter d'occhio, percorro chilometri e chilometri.

Se ti trovi nel Settore:

- 1** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **3**. Assicurati che il PDI **P373 (Vitici Pulsanti)** si trovi nel Settore **2** e il PDI **P370 (Colline di Sinapsi)** si trovi nel Settore **3**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.
- 2** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **1**. Assicurati che il PDI **P373 (Vitici Pulsanti)** si trovi nel Settore **3** e il PDI **P370 (Colline di Sinapsi)** si trovi nel Settore **1**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.
- 3** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **2**. Assicurati che il PDI **P373 (Vitici Pulsanti)** si trovi nel Settore **1** e il PDI **P370 (Colline di Sinapsi)** si trovi nel Settore **2**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

## ANNOTAZIONE 163

Annotazione di Ricerca sul Regno del Fuoco

Le nostre scoperte in questa enclave segreta erano collegate con tutto ciò che avevamo scoperto fino a quel momento, o avremmo scoperto di lì a poco. Per comprendere le iscrizioni e le pitture, dovevamo osservarle in un contesto diverso. Per capire le loro macchine civili, dovevamo studiare i circuiti dei loro dispositivi militari. In quel luogo, ogni cosa aveva svariati scopi e soltanto osservarlo nel suo insieme avrebbe portato dei risultati.

Esegui i seguenti passaggi:

- Se è presente un segnaposto nel Settore **4**, scartalo e ottieni la Scoperta Eccezionale **20**.
- Se è presente un segnaposto nel Settore **5**, scartalo e ottieni la Scoperta Eccezionale **21**.
- Ricarica 2 .
- Se la carta Missione **M131** è scoperta, controlla se ora hai completato i requisiti riportati.

## ANNOTAZIONE 164

Contrassegna questa casella. Se la casella è già stata contrassegnata, non succede nulla. Continua la partita. Altrimenti, continua a leggere:

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Qui Squadra Armata Alfa. I ponti sono liberi. Ripeto: i ponti sono liberi. Abbiamo vinto.

[Responsabile Reparto]: ...

\*\*\* **Esplosione** \*\*\*

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Ponte di comando, cosa sta succedendo lì? Che ordini abbiamo?

[Responsabile Reparto]: ...

[Squadra Armata Alfa, Operativo 2]: La radio funziona? Forse non...

[Responsabile Reparto]: ...un diversivo! Il ponte non era il loro obiettivo principale. Mentre li affrontavamo, degli altri gruppi hanno preso posizione intorno al Nucleo della Vanguard. Lo hanno assaltato da ogni lato. La nostra squadra di sicurezza sul posto non reggerà a lungo. Il Capitano Wayman è alla guida dei soccorsi. Se sentite queste parole, dirigetevi verso il Nucleo. Se...

\*\*\* **Rumori di interferenze** \*\*\*

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Il Nucleo! È la sola parte della nave che non possiamo riparare o sostituire.

[Squadra Armata Alfa, Operativo 2]: Devono esserne a conoscenza. Forza, andiamo.

- Sostituisci il PDI nel Settore **2** con la carta **P242**.
- Ottieni 1 .
- Scarta la carta Missione **M101**.
- Trova la carta Missione **M102**, posizionala accanto alla plancia Pianeta e leggi il testo riportato.
- Se il tuo Membro dell'Equipaggio adesso si trova in un Settore con un numero di Annotazione scoperto, risolvi la relativa Annotazione.

## ANNOTAZIONE 165

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Sapete come procedere, Squadra di Sbarco. Questo è il pianeta dei templi degli Idemiani. Raccogliete qualsiasi cosa che potrebbe esserci utile per le nostre ricerche, ma non trattenetevi troppo a lungo. Sulla base delle nostre conoscenze approfondite di questo pianeta, abbiamo pianificato un percorso di atterraggio sicuro: non dovrete incontrare sorprese durante la discesa. Qui CAPCOM, passo e chiudo.

- Apri la Planetopedia alle pagine **24** e **25 (Cabala Idemiana)**.
- Posiziona la carta Minaccia **Pellegrino Idemiano** nello spazio indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino **Pellegrino Idemiano** nel Settore **7**.
- Trova la carta Missione **Caccia al Tesoro (M10)**, posizionala nello slot Missione indicato sulla plancia Pianeta e leggi il testo riportato.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 167

Il Membro dell'Equipaggio scelto nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore. Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (per esempio: carte che indicano di pescare Indizi o spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altre prove in questo Atterraggio.

 **POTENZIARE LE COMUNICAZIONI DEL LANDER**

 = 

 +  +  +  + 	Ricarica 5 dadi.
 +  + 	Vai all' <b>Annotazione 178</b> .
	Contrassegna una casella nell' <b>Annotazione 925</b> . Se non era l'ultima casella contrassegnata, vai all' <b>Annotazione 123</b> .

## ANNOTAZIONE 168

Anche se non vedevamo il suo volto, la postura accasciata della creatura lasciava trasparire la sua delusione. È rimasta immobile per un po' e poi ha cominciato a parlare e la nostra IA ha iniziato a tradurre.

Vai all'**Annotazione 336**.

## ANNOTAZIONE 169

“La nostra chiamata alle armi ha raggiunto tutti i reparti della nave e in tanti hanno risposto positivamente. La maggior parte dell'equipaggio si è schierata dalla nostra parte, inclusi alcuni dei migliori luogotenenti del Maggiore Dahl. Ma non si arrenderà tanto facilmente. Al contrario, ha radunato i suoi fedelissimi e ha attaccato il ponte di comando, a meno di 30 minuti dalla nostra incursione.”

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. I Membri dell'Equipaggio utilizzati in questa prova potrebbero morire. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione ,  oppure  nella propria mano e li posizionano nella propria Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati , ,  oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono 6 o più punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili.
- Se non ci sono altri Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'Annotazione 810. Altrimenti:

**Se hai 5 o meno punti:** Vai all'Annotazione 176.

**Se hai 6 o più punti:** Aggiungi 1 segnaposto alla Riserva Vittoria e vai all'Annotazione 403.

## ANNOTAZIONE 170

**Annotazione di Ricerca sul Regno del Fuoco**

Abbiamo dovuto interrompere le ricerche. I sistemi di supporto vitale del relitto si sono risvegliati, consumando immediatamente tutte le riserve di energia, e l'intera struttura ha iniziato a sprofondare negli inferi sottostanti. Avevamo gli artefatti: tre Stele di Rosetta frattali, o almeno così pensavamo. Non avevamo potuto salvare il relitto, ma speravamo di imparare molte cose riguardo a quella specie dagli artefatti.

Scarta la carta Missione **M131** e scopri la carta Missione **M134**.

## ANNOTAZIONE 171

**Lettere dall'Inferno di Escher**

La strada si dispiega davanti a me come un gomitolo rotolante. Avanzo sottosopra, ma l'orizzonte non si muove. Le vertigini mi stanno uccidendo, ma se vomito all'interno della tuta saranno guai seri. Devo osservare come si comporta il loop.

Se ti trovi nel Settore:

**1** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore 2. Assicurati che il PDI **P372** (Passaggio Membranoso) si trovi nel Settore 2 e il PDI **P373** (Viti Pulanti) si trovi nel Settore 3. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI li presenti.

**2** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore 3. Assicurati che il PDI **P372** (Passaggio Membranoso) si trovi nel Settore 3 e il PDI **P373** (Viti Pulanti) si trovi nel Settore 1. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI li presenti.

**3** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore 1. Assicurati che il PDI **P372** (Passaggio Membranoso) si trovi nel Settore 1 e il PDI **P373** (Viti Pulanti) si trovi nel Settore 2. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI li presenti.

## ANNOTAZIONE 172

**Atti della Corte Marziale 35/A Testimonianza della Squadra di Sbarco 3**

Eravamo certi che l'imputato sarebbe morto difendendo dagli insetti. Ma poi abbiamo notato il contenitore. L'imputato lo ha aperto e ha versato la gelatina reale sulla cima del cumulo. Gli insetti hanno immediatamente perso qualunque interesse nei nostri confronti e sono accorsi a salvare fino

all'ultima goccia di quella poltiglia. Siamo stati in grado di recuperare l'imputato con una delle funi e volare in salvo.

Tutti i membri della Squadra di Sbarco sono fortemente convinti che l'imputato dovrebbe essere scagionato da ogni capo d'accusa, inclusi la disobbedienza a un ordine diretto e la distruzione di un campione prezioso. Anzi, suggeriamo di attribuire all'imputato una Medaglia al Valore.

- Scarta la carta Missione **M52**.
- Ottieni 1 .
- Scarta la Scoperta Eccezionale **33**.
- Vai all'Annotazione 203.

## ANNOTAZIONE 173

**Lettere dall'Inferno di Escher**

All'improvviso, l'orizzonte si capovolge. Le mie viscere si contorcono. Mi trovo nello stesso posto, ma non è lo stesso posto.

Rimuovi tutte le carte PDI dai Settori 1, 2 e 3. Sostituisci il tuo PDI con **P373**. Sostituisci il PDI nel Settore indicato da una freccia bianca con **P372**. Sostituisci il PDI nel Settore indicato da una freccia nera con **P370**.

## ANNOTAZIONE 174

**Annotazione Audio dal Ponte di Comando**

“È stupido. Stupido e basta!”

“Perché? Uno spettacolo impressionante: non credevo di poter vedere i fuochi d'artificio nello spazio.”

“Visivamente, sì. Ma senza l'audio... non è stata la stessa cosa.”

“Lo sai vero che posso aggiungere l'audio?”

“Davvero? Fallo!”

“Ok, ma ti costerà diversi dolci della mensa.”

Alza il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Se il Morale era già “Alto”, ottieni invece 1 .

## ANNOTAZIONE 175

[Squadra di Sbarco]: Funziona! Ci aspettavamo qualcosa di più spettacolare, ma... ha spruzzato tutto intorno una corposa miscela di aminoacidi e batteri a base di DNA. La vita dei Costruttori! Da qui è iniziato tutto!

[CAPCOM]: Prelevate dei campioni. Potremmo scoprire qualcosa di nuovo.

[Squadra di Sbarco]: Già fatto. Ho quella roba su tutto il corpo.

Ottieni 1 . Ottieni la Scoperta Eccezionale 10. Sostituisci questa carta con la carta **P138**.

Mescola la Situazione della Nave **S12** (Sostanze Illegali) da “Situazioni Future” a “Situazioni Possibili” (Vassoio Portacarte B): i dati della ricerca sulla Scoperta sono trapelati dai laboratori del Reparto Scienza e sono stati utilizzati da persone malintenzionate.

## ANNOTAZIONE 176

Controlla se la casella **B** nell'Annotazione 930 è contrassegnata; in tal caso, vai all'Annotazione 181. Altrimenti, continua a leggere:

“Gli scontri con gli uomini del Maggiore Dahl si stavano mettendo male dopo solo pochi minuti. Erano equipaggiati e addestrati meglio di noi, oltre a essere più numerosi. Ma in quel momento, è apparso il Capitano Wayman, alla guida di un manipolo di soldati che dovevano averlo liberato mentre noi eravamo occupati sul ponte. Wayman ha assunto il comando e molti marine hanno deposto le armi, perché non volevano mettersi contro al capitano in persona. Eravamo in vantaggio. Ma, proprio in quel momento, un colpo violento gli ha attraversato il torace. Lo abbiamo portato lontano dai combattimenti e abbiamo tentato di stabilizzare le sue condizioni. È stato allora che il Capitano Wayman ci ha lasciati, rivolgendo un sorriso al suo fedele equipaggio. Avevamo mantenuto il controllo del ponte. La vittoria era nostra... ma a che costo?”

Contrassegna la casella **B** nell'Annotazione 930. Vai all'Annotazione 403.

## ANNOTAZIONE 177

Vai all'Annotazione 217.

## ANNOTAZIONE 178

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ci ricevete, Vanguard?

[Capitano Wayman]: Grazie a dio! Sì, vi riceviamo, Squadra di Sbarco. Abbiamo dovuto allontanare la Vanguard

dall'ammasso per evitare di attrarre quelle creature. Qual è il vostro stato?

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Lo scafo regge a malapena. Potreste aiutarci in qualche modo?

Se la casella **B** è contrassegnata nell'**Annotazione 910**, vai all'**Annotazione 192**.

Se la casella **C** è contrassegnata nell'**Annotazione 910**, vai all'**Annotazione 183**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 620**.

## ANNOTAZIONE 179

### Annotazione di Ricerca sul Regno del Fuoco

Sebbene utilizzi un'interfaccia meccanica, si tratta di un macchinario complesso che controlla la protezione del relitto dalle intemperie. Il meccanismo è danneggiato (o non siamo stati in grado di trovare un modo corretto per utilizzarlo) e offre soltanto un numero limitato di funzioni.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la scelta finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Attivare la schermatura al piombo** – Vai all'**Annotazione 401**.
- » **Attivare la schermatura sottovuoto** – Vai all'**Annotazione 449**.

## ANNOTAZIONE 180

### Rapporto Post-Azione 76/F

Sì, mi trovavo nelle vicinanze del Nucleo quando è successo. Io e i miei compagni siamo stati tra gli ultimi ad arrivare. Quando abbiamo raggiunto il Nucleo, le squadre armate già presenti sul campo stavano per compiere l'impossibile: respingere il nemico! È stato allora che il Capitano Wayman è stato colpito. Un attimo prima era alla guida della carica, poco dopo era accasciato con la schiena contro al Nucleo, con una profonda ferita sul torace. Il nemico, approfittando della nostra sorpresa e della confusione, spingeva da tutti i lati, aggirando la nostra copertura, costringendoci ad abbandonarla pezzo dopo pezzo. Ben presto, non avevamo letteralmente nessuna via d'uscita. Ho pensato che la *ISS Vanguard* fosse perduta. L'ho pensato davvero. Poi, qualcosa si è avvicinato alle nostre spalle, sfiorandomi la schiena con i suoi tentacoli. Non saprei dire se camminasse o volasse: toccava a malapena il pavimento. Gli Usurpatori sembravano sorpresi, ma hanno fatto fuoco di nuovo. Quelle nuove creature rispondevano con strane armi che spruzzavano diversi composti corrosivi. Non riuscivo a capire da dove fossero arrivate. In seguito, ho fatto ritorno al Nucleo proprio mentre una di esse emergeva dalla luce accecante del Nucleo della *Vanguard*, come se fosse una specie di portale. Altre sono arrivate dopo di quella, e giuro che per un istante ho intravisto un luogo diverso, con pareti rosse e pulsanti, da qualche parte al di là del Nucleo.

Ma la cosa più sorprendente era il simbolo inciso sulle piastre arrotondate dell'armatura di quelle creature: lo stesso simbolo rinvenuto sulla nave aliena da cui ha preso vita la *ISS Vanguard* e in seguito riproposto come logo del Progetto *Vanguard*. Era lo stesso simbolo sul mio badge e sulle mie piastrine. In quel momento, ho capito: i precedenti proprietari del Nucleo avevano deciso di scendere in campo. Non volevamo lasciare a loro tutto l'onere del combattimento. Ci siamo radunati e abbiamo combattuto al fianco dei nostri nuovi alleati.

Scarta la carta Missione **M102**.

Vai all'**Annotazione 149**.

## ANNOTAZIONE 181

Controlla se la casella **A** nell'**Annotazione 930** è contrassegnata; in tal caso, vai all'**Annotazione 193**. Altrimenti, continua a leggere:

“Gli scontri con gli uomini del Maggiore Dahl si stavano mettendo male dopo solo pochi minuti. Erano equipaggiati e addestrati meglio di noi, oltre a essere più numerosi. In quel momento, è apparsa Anu, brandendo un fucile idemiano e seguita da un ristretto gruppo di soldati. Hanno sferrato un attacco laterale, costringendo molti marine a deporre le armi. Eravamo in vantaggio. Ma, proprio in quel momento, un colpo violento ha attraversato il torace dell'Idemiana. Abbiamo portato Anu lontano dai combattimenti e abbiamo tentato di stabilizzarla, rendendoci conto di non sapere quasi nulla della sua anatomia. È spirata con il sorriso sulle labbra. Avevamo mantenuto il controllo del ponte. La vittoria era nostra... ma a che costo?

Contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 930**. Vai all'**Annotazione 403**.

## ANNOTAZIONE 182

Funziona! La porta in fondo al corridoio si apre lentamente, svelando delle scale che conducono ancora più in profondità.

Sostituisci una carta in questo Settore con la carta **P445**.

## ANNOTAZIONE 183

**[Capitano Wayman]:** Fortunatamente, ho qualcuno in grado di farlo.

**[Voce di Morte]:** Il mio ingegno può salvarvi, umani. Nelle mie lunghe guerre di conquista, ho avuto modo di affrontare le creature che vi hanno circondato. Inutile dire che me la sono cavata meglio, rispetto al vostro patetico sforzo. Conservo un'arma nella mia memoria: un morbo che ho sviluppato per ripulire tutti i sistemi colonizzati da quei parassiti. Sto caricando i dati sul Lander proprio in questo momento. Dovrete sintetizzarlo a bordo. Il vostro laboratorio da campo dovrebbe essere sufficiente, se sarete abbastanza capaci.

**[Dottoressa Corey]:** Aspetta un secondo! Li ucciderà... tutti?

**[Voce di Morte]:** Sì. Lo abbiamo sviluppato appositamente per uccidere fino all'ultimo dei parassiti, altrimenti si moltiplicheranno nuovamente.

**[Dottoressa Corey]:** Non sono parassiti! Sono forme di vita eccezionali e sconosciute.

**[Voce di Morte]:** Non hanno nessuna utilità e non possono combattere. Sono parassiti.

**[Dottoressa Corey]:** Non possiamo semplicemente ammazzare tutte le specie pericolose che incontriamo! Questa è una missione scientifica.

**[Voce di Morte]:** Fate come vi pare. Se per voi la loro vita vale di più di quella del vostro stesso equipaggio, fate pure. In caso contrario, resto in attesa di un vostro segnale per sintetizzare il morbo.

**[Capitano Wayman]:** Squadra di Sbarco, riuscite a sentirmi? Abbiamo una soluzione per sbarzarci delle creature. Purtroppo, mettendola in atto perderemo qualsiasi possibilità di studiarle. Fatemi sapere se avete soluzioni alternative o se dobbiamo procedere con la creazione e il rilascio dell'agente.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza:

- » **Tentare di sintetizzare il morbo di Voce di Morte** – Vai all'**Annotazione 187**.
- » **Tentare di ottenere un campione dalle creature e trovare una soluzione alternativa** – Contrassegna una casella nell'**Annotazione 925**. Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all'**Annotazione 624**.

## ANNOTAZIONE 184

**[Squadra di Sbarco]:** Qui Squadra di Sbarco. Il viaggio è stato tranquillo, fin qui tutto bene. Nessuna minaccia nell'LZ. Siamo pronti a dirigerci verso la colonia. Ci ricevete?

\*\*\* Silenzio \*\*\*

**[Squadra di Sbarco]:** Ci ricevete, *Vanguard*? Sembra che ci siano dei problemi con la radio.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Oh, scusate, Squadra di Sbarco. Stavo premendo il pulsante sbagliato. È la mia prima missione al pannello di comunicazione della nave.

**[Squadra di Sbarco]:** Già, il povero Sergente Nahy è sempre nei nostri pensieri.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Scusate!

\*\*\* Suono di passi \*\*\*

**[Squadra di Sbarco]:** Ci stiamo avvicinando alle strutture. Sembrano abbandonate da tempo. Stiamo inviando dei droni per effettuare una scansione. Dovreste ricevere i dati a breve.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Stiamo ricevendo i dati, Squadra di Sbarco. Nessun segno di vita.

**[Squadra di Sbarco]:** Quindi, siamo arrivati troppo tardi?

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Si direbbe di sì. Sulla base dei vostri dati, l'IA ritiene che questo posto sia stato abbandonato un paio di secoli fa. Proprio quando il pianeta ha attraversato una violenta inversione geomagnetica.

**[Squadra di Sbarco]:** Nessun cadavere. Nessun effetto personale. La maggior parte delle stanze è stata ripulita. Si direbbe un'evacuazione ordinata. Questo significa che sapevano dove andare, giusto?

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Esatto. Sospettiamo che si trattasse di Gliese 368-2, un sistema nelle vicinanze, riportato nella mappa stellare dei Costruttori.

[Squadra di Sbarco]: Ok, abbiamo raggiunto qualcosa di simile a una piattaforma di atterraggio. Non ci sono navi, ma rileviamo dei serbatoi pieni di liquidi nel sottosuolo.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Ottima scoperta, Squadra di Sbarco. A quanto pare, si sono lasciati alle spalle una grande quantità di carburante. Potrebbe esserci utile, ora che la Vanguard sta esaurendo le energie. Guardate se c'è altro.

[Squadra di Sbarco]: Ricevuto, Squadra di Sbarco, passo e chiudo.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:



**Importante:** A prescindere dalle tue azioni successive, assicurati di conservare abbastanza Energia per raggiungere il sistema **Gliese 368-2**.

## ANNOTAZIONE 185

Vai all'Annotazione 217.

## ANNOTAZIONE 186

**Resoconto dell'Esplorazione 14/74-A**

Questo complesso di stanze cavernose si estende sotto a gran parte dei settori della città. Posizionarlo al di sotto dell'(ipotetico) livello del terreno della città ha fatto sì che alcune parti di esso si conservassero. Siamo riusciti ad accedere a una delle stanze attraverso una sorta di rampa di servizio. A causa dell'interruzione delle comunicazioni con la Vanguard e delle limitazioni di tempo, abbiamo dovuto mettere da parte i metodi standard di esplorazione e compiere una rapida perlustrazione individuale delle rovine.

Ottieni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*. Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P323**.

## ANNOTAZIONE 187

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto per ricreare il morbo sintetico coltivato in laboratorio a partire dalla ricetta di Voce di Morte. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza. In seguito, vai all'Annotazione 189.

## ANNOTAZIONE 188

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Così dovrebbe funzionare! Al momento la console funziona. Tutte le comunicazioni sono operative.

[Capitano Wayman]: Ottimo lavoro, Squadra Alfa! Ora possiamo coordinare la difesa in tutta la nave. Adesso andate là fuori e mostrate agli invasori di che pasta sono fatti i terrestri!

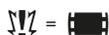
Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P230**.

**Nota:** Lo slot Vantaggio Nemico riporta un'Azione Speciale, disponibile in diversi punti della plancia Pianeta, che può essere utilizzata per ridurre il Vantaggio Nemico. Anche se utilizzarla ti costerà la vita dei tuoi Membri dell'Equipaggio, lasciare che i nemici si impossessino della Vanguard avrà un prezzo ancora più elevato!

## ANNOTAZIONE 189

Il Membro dell'Equipaggio selezionato nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore. Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (per esempio: carte che indicano di pescare Indizi o spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altre prove in questo Atterraggio.

 **SINTETIZZARE IL MORBO DI VOCE DI MORTE**



	Ottieni 1  , Ricarica 5 dadi.
	Vai all'Annotazione 651.
	Contrassegna una casella nell'Annotazione 925. Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all'Annotazione 624.

## ANNOTAZIONE 190

Vai all'Annotazione 217.

## ANNOTAZIONE 191

Rimuovi la carta Missione **M03** dal gioco.

Rimuovi 5 carte Evento del Tutorial dal gioco.

Rimuovi tutte le carte Ferita *Niente di Grave* dal gioco, incluse quelle collegate alle plance Equipaggio.

È tutto pronto per *Abbandonare il Pianeta*! Nota: dato che per la prima missione non sono stati utilizzati Lander, mazzi Scoperta, Indizi, Minacce e alcuni altri elementi del gioco, alcune procedure del Manuale della Nave faranno riferimento a componenti non presenti sul tavolo. Puoi tranquillamente ignorare questi passaggi.

Ora, apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 192

[Capitano Wayman]: Fortunatamente, ho qualcuno in grado di farlo.

[Servitore]: Noi, cioè io, il tuo compagno umano della ISS Vanguard, ho imparato molto dalla regina dei Visitatori durante il breve tempo trascorso insieme. Secondo il vostro capitano, ora vi trovate nel luogo sbagliato. Il fatto è che il luogo non conta. Cambiare posizione è facile. I Visitatori hanno perfezionato l'arte di viaggiare nel subspazio. Posso fare ritorno alla mia... volevo dire, la loro dimensione e scavare un tunnel verso il vostro Lander per consentirvi di evacuare.

[Capitano Wayman]: Tutto qui? Puoi semplicemente andare a prenderli?

[Servitore]: No. Per scavare un tunnel saranno necessari dei materiali esotici. Ma dovrebbero essercene abbastanza sulla vostra nave. Inoltre, i vostri umani dovranno costruire un indicatore sulla loro nave, così potrò capire in che punto emergere. Oh, e il lander non potrà essere recuperato, ovviamente.

[Capitano Wayman]: Avete sentito il Servitore, Squadra di Sbarco! Ci costerà caro, ma non credo che ci sia un modo migliore per tirarvi fuori di lì tutti interi. Siete disposti a provarci?

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Accettare l'aiuto del Servitore e tentare di costruire un indicatore sulla nave** – Spostare 2 carte Scoperta qualsiasi da "Scoperte Raccolte" ai relativi mazzi. In seguito, vai all'Annotazione 665.
- » **Tentare di ottenere un campione Microorganismo e trovare una soluzione alternativa** – Contrassegna una casella nell'Annotazione 925 e vai all'Annotazione 624.

## ANNOTAZIONE 193

"Gli scontri con gli uomini del Maggiore Dahl non erano per nulla una passeggiata. Erano equipaggiati e addestrati meglio di noi, oltre a essere più numerosi. Tuttavia, noi avevamo molto di più da perdere. Abbiamo resistito e siamo riusciti a respingerli, anche se l'abbiamo pagata cara."

- Per ciascun Membro dell'Equipaggio disponibile, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi il Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili.
- Se non ci sono altri Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'Annotazione 810. Altrimenti:

Contrassegna la casella **F** nell'Annotazione 930. Vai all'Annotazione 403.

## ANNOTAZIONE 194

**Diario Personale**

Ci sono voluti quattro tentativi! Quattro! Tre sonde sono andate perse a causa di un errore di calcolo dei nostri cari amici del reparto Ingegneria. Fortunatamente, la quarta l'abbiamo inviata noi, usando meno soluzioni di fortuna e più conoscenze scientifiche. Se si considerano i tentativi precedenti, l'abbiamo pagata davvero cara.

Ma i risultati sono valsi la pena, credo. Siamo riusciti a prelevare un campione di una sostanza nota fino a ora solo in forma teorica: il neutronio. Inoltre, abbiamo un'idea di come replicare il procedimento per produrlo. Presenterò una richiesta per fare in modo che il reparto Ingegneria non venga coinvolto. Collaborare per il bene di tutti è una bella cosa, ma questa è la nostra scoperta.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

- Sposta la carta **A16** (Rivestimento di Neutronio) da "Modifiche al Lander" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...."

## ANNOTAZIONE 195

Il lavoro era molto impegnativo e non dava risultati. Distrutti dalla fatica, abbiamo ignorato le leggere vibrazioni del terreno. Non ci siamo accorti del ruggito che cresceva lentamente in lontananza. All'improvviso, un muro di zampe e carapaci chitinosi si è lanciato lungo il pendio come una valanga, travolgendo tutto quello che incontrava. Insetti della sabbia! In quel momento abbiamo capito perché la sonda aliena sembrava fatta a pezzi.

Ciascun Membro dell'Equipaggio in questo settore effettua immediatamente il Tiro seguente, in questo ordine: Sicurezza, Ricognizione, Scienza, Ingegneria.

Se tutti i Tiri sono completati e il Risultato giallo più in alto non è stato attivato, sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P010**.

### **FUGGIRE DAGLI INSETTI DELLA SABBIA!**

	Ottieni 1  , sostituisci la carta in questo Settore con la carta <b>P074</b> e continua la partita: nessun altro Membro dell'Equipaggio effettua un tiro.
	Non succede nulla.
	Riporti una Ferita Lesione.

## ANNOTAZIONE 196

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #21**

Vitici cresciuti secondo forme geometriche, simili a mandala. Probabilmente fungono da sensori per l'intera area. Qui tutto è fatto principalmente di carne, quindi potrebbe trattarsi di un grande organismo: è piuttosto sconvolgente pensare che un pianeta possa diffidare della nostra presenza. Ma questa è solo una teoria, spero proprio di sbagliarmi.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

- Ottieni 3 Indizi Esemplare Vivo.

## ANNOTAZIONE 197

**Questa missione non è stata un grande successo...**

Nelle Missioni future, assicurati di evitare i rischi non necessari e ridurre il numero delle Ferite. Impostare attentamente i tiri, pianificare per tempo e utilizzare strategicamente le tue carte Reparto potrà esserti utile. Le Ferite gravi obbligheranno i Membri dell'Equipaggio a trascorrere diverse Fasi della Nave in Infermeria, rallentando lo sviluppo dei personaggi e riducendo il numero di Membri dell'Equipaggio a tua disposizione.

Inoltre, concentrati per ottenere . Sono necessari per promuovere i tuoi Membri dell'Equipaggio e possono essere spesi su dadi Reparto aggiuntivi, quindi sono una delle cose più importanti che puoi portare con te da un'Esplorazione Planetaria.

Vai all'**Annotazione 204**.

## ANNOTAZIONE 198

**Bene!**

Non hai ottenuto troppe Ferite e hai raccolto alcuni  aggiuntivi. Tuttavia, ricorda che le Ferite che potrai riportare nelle prossime Esplorazioni Planetarie saranno molto più pericolose. Cerca di evitarle, poiché le Ferite gravi obbligano i Membri dell'Equipaggio a trascorrere del tempo in Infermeria per riprendersi, rallentando lo sviluppo dei personaggi e riducendo il numero di Membri dell'Equipaggio a tua disposizione.

Inoltre, anche se non devi per forza raccogliere tutti i  sul pianeta, cerca di raccoglierne il più possibile. Sono necessari per promuovere i tuoi Membri dell'Equipaggio e possono essere spesi su dadi Reparto aggiuntivi, quindi sono una delle cose più importanti che puoi portare con te da un'Esplorazione Planetaria.

Vai all'**Annotazione 204**.

## ANNOTAZIONE 199

**Molto bene!**

Era davvero la tua prima esperienza a bordo dell'ISS Vanguard? Hai evitato le Ferite e raccolto molti . Tuttavia, ricorda che nei prossimi pianeti la difficoltà continuerà a crescere. Non abbassare la guardia.

Vai all'**Annotazione 204**.

## ANNOTAZIONE 200

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Manca molto? La corrente si interromperà a breve...

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Chi l'avrebbe mai detto che interfacciarsi con la tecnologia sarebbe stato complesso, eh? Vuoi farlo tu al posto mio?

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Ehm, no. Era solo...

**[Console Alienata]:** BE-NV-ENU-TI. VISI-TAT-OR-I.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Ok, ci sono! È una specie di messaggio di benvenuto con istruzioni e pittogrammi... Alcuni in cinese, altri in inglese e altri ancora in francese. E questa parte... non capisco neanche cosa sia.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Ci stavano ascoltando? Ma come? La Terra è troppo lontana perché anche le nostre migliori trasmissioni radio possano arrivare fino a qui...

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Ci penseremo più tardi. Adesso... lo vedi anche tu? Si direbbe che la sfera possa aprirsi. Volevano che i visitatori entrassero.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Per quale motivo? Non c'è niente lì dentro. Solo un vecchio sistema scassato...

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Dovevano avere un motivo. Lasciami tentare questa cosa. E questa.

\*\*\* Forte boato \*\*\*

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Ci ricevete, Vanguard? Stiamo aprendo le porte!

\*\*\* Ovazioni \*\*\*

**[Capitano Wayman]:** Vi riceviamo, Squadra di Sbarco. Ottimo lavoro! Vediamo un'intera sezione della sfera, con un diametro di diverse centinaia di chilometri, che si muove lentamente. Dovremmo essere in grado di orientarci verso l'apertura. Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco! La nave con i soccorsi è in arrivo. Ci vediamo all'interno.

**[CAPCOM, Caporale Iweala]:** Capitano... Riceviamo una trasmissione dell'interno della sfera.

**Congratulazioni! Hai completato la tua prima Esplorazione Planetaria!**

Usa il codice QR oppure il link qui sotto per guardare l'introduzione cinematografica alla tua campagna di ISS Vanguard:



<https://www.youtube.com/watch?v=aFJuARmS5y8>

Apri il Manuale delle Mappe dei Sistemi e contrassegna il sistema Occhio del Vuoto (pagina 2) con il segnalibro sistema attuale.

Sposta la carta **R02** (Analizzare il Messaggio) da "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...."

Se stai giocando il Tutorial, continua a leggere. Altrimenti, vai all'**Annotazione 191**.

### Tutorial

Prendi la prima carta del mazzo Tutorial A (carta Progetto di Ricerca **R01**) e spostala all'interno della busta "In attesa...."

Ora il tuo equipaggio sta facendo ritorno all'ISS Vanguard e stai per scoprire la seconda parte importante del gioco: la Gestione della Nave!

Ma prima di tutto, vediamo come te la sei cavata con il Tutorial!

Se possiedi la Scoperta Eccezionale 1, ottieni 1 .

- Conta i tuoi .
- Sottrai 1 gettone per ciascun Membro dell'Equipaggio attualmente Ferito (non rimuovere fisicamente i gettoni ).
  - Se il risultato totale è 0-1, vai all'**Annotazione 197**.
  - Se il risultato totale è 2-3, vai all'**Annotazione 198**.
  - Se il risultato totale è maggiore o uguale a 4, vai all'**Annotazione 199**.

## ANNOTAZIONE 201

**[Squadra di Sbarco]:** È fatta. Siamo in salvo, almeno da questo mostro.

**[CAPCOM]:** Ottima notizia, Squadra di Sbarco. Raccogliete tutto il possibile e tornate alla nave.

[Squadra di Sbarco]: E la nostra missione originaria?

[CAPCOM]: Se ve la sentite, avete il permesso di continuare. Ma avete già fatto abbastanza.

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione* e la Scoperta Eccezionale 7. Sostituisci il PDI nel Settore con *Boscaglia Carnivora* con la carta **P136**. Scarta il segnalino *Boscaglia Carnivora* e la relativa carta Minaccia. Se lo desideri, puoi scartare la tua attuale carta Missione e concentrarti sul ritorno al Lander.

## ANNOTAZIONE 202

**Esperimento sui Tessuti delle Piante MS n. 3**

In seguito a un determinato periodo di esposizione alle vibrazioni, il tessuto si contrae rapidamente. Se facesse parte di una pianta, la pianta si ripiegherebbe immediatamente, proteggendo le parti più vulnerabili.

Sposta ciascun *Germoglio* che si trova ancora sulla plancia Pianeta una volta:

1. Dal Settore **7** alla scatola (scartalo dal gioco).
2. Dai Settori **3** e **5** al Settore **7**.
3. Dal Settore **8** al Settore **5** e dal Settore **1** al Settore **3**.

In seguito, resetta il Contatore del Tempo sulla carta Missione.

## ANNOTAZIONE 203

- Rimuovi la carta Atterraggio **L4** (*Tempesta Perenne*) dal gioco: non potrai più atterrare su questo pianeta!
- Posiziona la plancia Lander Base accanto alla plancia Pianeta e posiziona tutte le Scoperte dalle plance Equipaggio, oltre alla tua carta Grado Superiore, negli slot della plancia Lander indicati.

Vai all'Annotazione 440.

## ANNOTAZIONE 204

[Pilota della Missione Ricerca e Soccorso, Sergente Marquez]: *Vanguard*? Ci stiamo avvicinando alla banchina di dritta. Tempo stimato, cinque minuti. Tutti i sistemi sono nominali.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Ricevuto. Come va il carico?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Il carico sta bene, anche se ha fame e bisogno di una doccia. Ce ne avete messo di tempo.

[Pilota della Missione Ricerca e Soccorso, Sergente Marquez]: Non siamo stati noi a schiantarci con il lander...

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Ehi! Ci hanno sparato addosso!

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Basta con gli scherzi. Siamo molto felici che siate di ritorno tutti interi, Squadra di Sbarco. Sia messo agli atti: è la prima volta che un velivolo fa ritorno da un oggetto extraterrestre. Vi preghiamo di seguire attentamente le procedure di imbarco. In seguito alla decontaminazione e al debriefing nell'hangar, imboccate il corridoio verde verso l'Infermeria. La squadra di sicurezza si occuperà di esaminare e classificare le vostre scoperte mentre sarete sottoposti ai controlli.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Naturalmente. Conosciamo la procedura, *Vanguard*. Qualsiasi cosa, pur di farmi una doccia.

Se non hai ottenuto la Scoperta Eccezionale 1 durante l'Esplorazione Planetaria, ottienila ora e posizionala nella casella "Scoperte Trovate" indicata sul bordo superiore della tua plancia Pianeta.

**Nota:** La ottieni adesso solo perché si tratta del Tutorial. Durante la campagna, oggetti come questi non ti verranno semplicemente consegnati: dovrai ispezionare approfonditamente il pianeta per trovarle!

Continua a leggere le istruzioni riportate in "Riordinare il Tutorial", a pagina 24 del Regolamento.

## ANNOTAZIONE 205

**Rapporto del Reparto Scienza**

Il campione analizzato è molto probabilmente un pezzo di un oggetto astronomico ipotetico: una nana nera. Se l'ipotesi venisse confermata, sarebbe la prova che le stelle morte possono raffreddarsi abbastanza da raggiungere la temperatura della radiazione cosmica di fondo. Si tratta di un'importante scoperta per gli astronomi, ma priva di significato per la nostra missione.

Tenteremo di trovare delle risposte ad altre domande. Come ha fatto il frammento ad arrivare in questo sistema planetario? Perché ce n'è soltanto una parte? Dove si trova il resto della nana nera?

Supponiamo che sia stato a causa di una collisione tra la nana nera e un oggetto di dimensioni simili, ma non abbiamo prove a supporto di questa teoria.

Inoltre, l'ipotetica nana nera è composta da minerali rari che potrebbero essere estratti in sicurezza. Fatta eccezione per i raggi cosmici, non c'è nessun'altra radiazione.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

In seguito, puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 2 oppure 3 di ottenere 1 Scoperta *Minerale* e spostarla in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 206

**Resoconto dell'Esplorazione 14/74-B**

Ulteriori esplorazioni di questo sotto-settore hanno confermato che, di fatto, ci siamo imbattuti in una fabbrica di armamenti. Diverse catene di montaggio sembrano essersi arrestate improvvisamente, creando una sorta di capsula del tempo che ci consente di osservare l'intero processo. Quelli che prima consideravamo gli effetti dei danni subiti sono ora davanti ai nostri occhi: l'intera area è sprovvista di misure di sicurezza. Questo ci spinge a ipotizzare l'impiego di lavoratori in schiavitù. La meccanizzazione completa è da escludersi: abbiamo trovato un paio di stanze simili a dormitori.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P324**.

## ANNOTAZIONE 207

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 2 . Sposta la carta **A15** (*Sistema di Allerta*) da "Modifiche al Lander" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

In seguito, puoi incaricare 3 Membri dell'Equipaggio di ottenere 1 .

## ANNOTAZIONE 208

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Ricordate: non siete qui per condurre delle ricerche, ma per raccogliere carburante per...

[Squadra di Sbarco]: Il ghiaccio sublima nuovamente sullo scafo: con questo peso aggiuntivo, faremo fatica a manovrare la nave.

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Beh, niente di nuovo. Tenete duro.

[Squadra di Sbarco]: "Niente" è esattamente quello che riusciamo a vedere, attraverso questa maledetta neve!

Se il tuo Lander ha almeno 4 , 4  e 5 , vai all'Annotazione 214.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'Annotazione 214. Altrimenti, torna al passaggio 2.

 Grandine	Scegli tra:
	<p>» <b>Mettere in sicurezza il Lander</b> Se  è maggiore o uguale a 4, ciascun Membro dell'Equipaggio .</p> <p><b>Altrimenti</b>, ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita <i>Lesione</i>.</p>
	<p>» <b>Esporre il Lander</b> Se  è maggiore o uguale a 4, sposta 1 modifica a scelta all'interno della busta "In attesa..."</p> <p><b>Altrimenti</b>, apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccoltore per le carte <i>Hangar</i>) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).</p>

	<b>Ghiaccio sul Lander</b>	<b>Alleggerire</b> Perdi 5 provviste meno  OPPURE ciascun Membro dell'Equipaggio  .
	<b>Pesante Nevicata</b>	Scegli tra: » <b>Evitare</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 4  meno  » <b>Attraversare in volo</b> <b>Se  è maggiore o uguale a 2,</b> 1 Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Allo Stremo</i> . <b>Altrimenti,</b> ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita <i>Allo Stremo</i> .
	<b>Condizioni normali</b>	<b>Continuare il volo</b> <b>Se  è maggiore o uguale a 4,</b> fai avanzare il contatore dell'Atterraggio.

## ANNOTAZIONE 209

### Lettere dall'Inferno di Escher

Mi introduco tra pesanti tendaggi viscidati ed emergo su un terreno solido. Chi lo avrebbe mai detto che avrei provato piacere a stare in piedi su una landa rocciosa e desolata? Finalmente, non mi fanno male gli occhi quando mi guardo intorno. Le vertigini sono passate.

In seguito, guardo verso l'alto e vedo lo stesso orizzonte impossibile e il loop infinito da cui provengo. Mi guardo nuovamente i piedi. È il momento di costruire un riparo. In seguito, penserò alla nostra missione.

- Posiziona la carta **P374** nel Settore **4**.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **4**.
- Scarta la carta Missione **M170**. Trova le Missioni **M171** e **M172** e posizionale nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Ottieni la Scoperta Eccezionale **18**.
- Scarta le carte PDI dai Settori **1, 2 e 3**.
- Scarta la carta Condizione generale attuale.
- Trova tutte e 3 le Condizioni Generali **G29**, mescolale e posizionale in una pila a faccia in su nello slot Condizioni Generali sulla plancia Pianeta.
- Trova tutte e 3 le carte PDI **P382**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore **2**.
- Trova tutte e 3 le carte PDI **P383**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore **3**.
- Trova tutte e 3 le carte PDI **P384**, mescolale e posizionale a faccia in su nel Settore **1**.
- Posiziona la carta Minaccia *Visitatore Statico* accanto alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Visitatore Statico* nel Settore **7**.

In seguito, vai all'**Annotazione 85** e contrassegna la casella accanto alla lettera **A** senza leggere l'Annotazione.

## ANNOTAZIONE 210

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Vanguard? Qui Squadra di Sbarco Uno. I miei sensori rilevano una forma di attività elettromagnetica tra le macerie. Tenterò di raggiungerla.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: State attenti, Squadra di Sbarco. Questo pianeta sembra proprio un campo di battaglia. Aspettatevi dei pericoli, e...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: OK, ricevuto. È soltanto un piccolo frammento di un involucro metallico magnetizzato. Nulla di entusiasmante.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Sintonizzeremo i tuoi sensori sul segnale magnetico del frammento. Questo dovrebbe aiutarti a trovare altri frammenti simili.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ricevuto, Vanguard.

Ottieni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

Gli Indizi sono piccoli ritrovamenti come pezzi di *Tecnologia Aliena*, campioni biologici o persino impronte di una creatura aliena. Se ne raccogli abbastanza, otterrai come ricompensa importanti Scoperte dai mazzi Scoperta, che porterai con te a bordo della ISS Vanguard.

- "Ottieni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*" significa che devi pescare 1 Indizio in maniera casuale dal sacchetto per gli indizi e posizionarlo sulla Scoperta *Tecnologia Aliena*.

- Quando gli Indizi su un mazzo Scoperta raggiungono un valore totale di 3, scarta tutti gli indizi di questo mazzo, pesca la prima carta Scoperta e posizionale nello slot corrispondente sotto al tuo Lander.

- Ciascun Lander ha un numero massimo diverso di Scoperte che è in grado di trasportare. Quando termini la tua Esplorazione Planetaria, devi scartare delle Scoperte fino a raggiungere il numero riportato sulla plancia Lander.

- Alcuni indizi hanno degli effetti speciali validi solo una volta. Per saperne di più, consulta la sezione "Indizi", nel Capitolo III del Regolamento.
- Nota: le Condizioni Generali di questo pianeta ti consentono di raccogliere più Indizi. Quando controlli i dadi che hai tirato per verificare la presenza di eventuali Combinazioni di Dadi, tieni anche presente eventuali Combinazioni di Dadi riportate sulla carta Condizione Generale. Hanno un impatto su tutti i tiri sul pianeta!

Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P110**.

Vai all'**Annotazione 211**.

## ANNOTAZIONE 211

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Rispondete, Squadra di Sbarco. C'è una cosa che dovete assolutamente vedere.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Sì, Vanguard. Vi sentiamo.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: La nostra IA ha analizzato i dati che avete raccolto perlustrando le rovine. A quanto pare, il pianeta era abitato da una civiltà avanzata. Tuttavia, l'area in cui vi trovate attualmente è stata sottoposta a temperature estreme che hanno irrimediabilmente danneggiato la maggior parte degli artefatti.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Come se non fosse ovvio, Vanguard. Anche le rocce sono sciolte come burro qui.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Il punto è che non lontano dalla vostra posizione attuale c'è un gruppo di strutture sotterranee. Forse si tratta di rifugi. Se volete trovare qualcosa di più che pezzi di tecnologia carbonizzati, l'IA suggerisce di recarvi laggiù. Ma...

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: C'è sempre un ma, non è vero?

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Beh, i nostri consiglieri militari non sono d'accordo con l'IA. Ci avevano avvertito che il cristallo aveva qualcosa a che fare con la morte di questo pianeta e dicono che dovremmo investigare uno dei bracci cristallini prima di tentare qualsiasi altra cosa.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Capito. Ci pensiamo noi, Vanguard.

- Trova la carta Missione **M23**.
- Posizionala a faccia in su sopra al contorno vuoto sul lato destro della plancia Pianeta e leggila.
- Ora hai 2 Missioni, una delle quali è indicata come "Opzionale."
- Non è necessario portare a termine nessuna Missione "Opzionale" per completare con successo l'atterraggio, ma spesso sono vantaggiose o ti consentono di vedere eventi e luoghi che altrimenti non vedresti.

## ANNOTAZIONE 212

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco PF18-2**

Abbiamo scoperto tracce di un antico bioma scomparso, più vecchio e molto diverso dal pianeta attuale, ma potremmo esplorarlo. L'uragano sferzava i canyon, minacciando di fare a pezzi le nostre tute scagliandoci addosso frammenti di vetro. Dovremmo fare ritorno in questo luogo quando saremo più preparati o quando il vento cambierà direzione: le strutture a malapena visibili laggiù sembrano degli alberi, quindi potrebbe esserci vita...

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 3 Indizi *Strana Vegetazione*.

## ANNOTAZIONE 213

**Diario Personale, Operativo della Squadra di Sbarco S-017**

Ho camminato lentamente verso la porta, ancora in preda allo stupore. Un'azione avventata, lo so, ma non riuscivo a togliere gli occhi dalla runa luccicante al centro della porta. Dopo innumerevoli epoche, c'era ancora una fonte di alimentazione funzionante!

Ho raggiunto la porta ma, fortunatamente, ho deciso di fermarmi. Cosa credevo di fare? Di poter toccare un dispositivo alieno come se niente fosse? Ho riacquisito il controllo e ho iniziato a pianificare la scansione della macchina.

## ANNOTAZIONE 214

Prova C - Biglietto Autografo del Membro dell'Equipaggio #71

C'è qualcosa in agguato dietro alla coltre di neve, in attesa di tagliarci la gola. I miei amici ignorano i miei avvertimenti, sono dei pazzi.

Apri la Planetopedia alle pagine **16 e 17 (Palla da Golf)**.

Posiziona la carta Minaccia *Superpredatore* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.

Posiziona il segnalino *Superpredatore* accanto alla relativa carta Minaccia. Non è ancora sulla plancia Pianeta.

*Superpredatore* si attiva. Leggi la relativa Carta Minaccia e applica le regole riportate, se necessario.

Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 215

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Mettiamoci al lavoro. Per scoprire la loro storia, dobbiamo prima...

[Operativo 2]: Sì, sì... Non abbiamo tempo da perdere in questo forno. Portate tutto quello che abbiamo trovato in precedenza!

Scegli tra:

- » **Comprendere la fisiologia dei precedenti proprietari del relitto** (richiede 1 Scoperta *Esemplare Vivo*) – Sposta 1 Scoperta *Esemplare Vivo* dalla plancia Lander al fondo del relativo mazzo. Posiziona 1 segnalino nel Settore **4** (rappresenta i tuoi progressi verso la scoperta della verità riguardo al relitto).
- » **Testare i circuiti e i macchinari** (richiede 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*) – Sposta 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* dalla plancia Lander al fondo del relativo mazzo. Posiziona 1 segnalino nel Settore **5** (rappresenta i tuoi progressi verso la scoperta della verità riguardo al relitto).
- » **Esaminare altri campioni** – Ottieni 2 Indizi *Microorganismo*.

## ANNOTAZIONE 216

"La nostra chiamata alle armi ha raggiunto tutti i reparti della nave e in tanti hanno risposto positivamente. La maggior parte dell'equipaggio si è schierata dalla nostra parte, inclusi alcuni dei migliori luogotenenti del Maggiore Dahl. Ma non si arrenderà tanto facilmente. Al contrario, ha radunato i suoi fedelissimi e ha attaccato il ponte di comando, a meno di trenta minuti dalla nostra incursione."

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. I Membri dell'Equipaggio utilizzati in questa prova potrebbero morire. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione  oppure  nella propria mano e li posizionano nella Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati , ,  oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi **1 punto** per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono **10 o più** punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili.
- Se non ci sono altri Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'**Annotazione 810**. Altrimenti:

Se hai **9 o meno** punti, vai all'**Annotazione 176**.

Se hai **10 o più** punti, vai all'**Annotazione 403**.

## ANNOTAZIONE 217

Non funziona! La statua sprigiona una potente esplosione magnetica e cade a pezzi.

Il tuo Membro dell'Equipaggio e tutti i Membri dell'Equipaggio che hanno prestato Assistenza tirano  due volte ciascuno.

## ANNOTAZIONE 218

Rapporto di Esplorazione delle "Lune Gemelle" di Iota Pegasi C

Le rovine sono deserte: abbiamo trovato solo pareti e tetti crollati. Tutto è fatto di cemento (regolite mista a polimeri artificiali).

Tuttavia, abbiamo trovato qualcosa di interessante. Molto probabilmente, un dispositivo è stato realizzato da una specie diversa e la sua tecnologia e il suo aspetto sono molto diversi da tutte le altre cose che ci sono qui. Possiamo tentare di estrarlo, ma richiederà molto tempo e fatica.

Puoi scartare 1  per contrassegnare la casella seguente, se non è già contrassegnata, e risolvere il testo riportato:

Sposta la carta **E13 (Sistema di Contenimento Mobile)** da "Attrezzatura non Disponibile" a "Inventario."

## ANNOTAZIONE 219

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Ho la tremarella.

[Operativo 2]: Anche io non ce la faccio più. Le mie rotule sono devastate dai movimenti del terreno.

[Operativo 1]: Intendevo, per l'emozione. E la paura, probabilmente.

[Operativo 2]: Oh. Giusto.

[Operativo 3]: Abbiamo un problema. Perché sono così tanti?

[Operativo 2]: Wow! Ci stanno puntando contro le loro armi.

[Operativo 1]: Silenzio! State calmi e non fate movimenti bruschi!

Vai all'**Annotazione 226**.

## ANNOTAZIONE 220

Se ti trovi sul pianeta *Sulfureo*, vai all'**Annotazione 221**.

Se ti trovi sul pianeta *Fiammifero*, vai all'**Annotazione 213**.

## ANNOTAZIONE 221

[Squadra di Sbarco]: ...ci ricevette? Siamo... [interferenza radio]

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Vi chiediamo di ripetere, Squadra Uno. Stiamo perdendo il vostro segnale.

[Squadra di Sbarco]: Siamo di nuovo dentro alla montagna. La recente eruzione ha portato alla luce qualcosa. Abbiamo trovato... [interferenze]... C'è anche una sorta di sonda inglobata nel grande serbatoio di magma. È possibile estrarla, ma comporta dei rischi. Attendiamo indicazioni.

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Sta a voi decidere, Squadra Uno. La nostra sezione xenologia non vede l'ora di mettere le mani su quella cosa, ma se pensate che sia troppo pericoloso...

[Squadra di Sbarco]: [interferenza radio]

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 Scoperta Eccezionale.

Posiziona la carta **P166** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 222

HR 5730 B - Operazione 22/32

Abbiamo inviato mezzi di esplorazione senza equipaggio sulla superficie. La procedura di raccolta è andata esattamente come previsto, non si segnalano eventi anomali. Una volta completata la ricarica delle celle energetiche i mezzi di esplorazione hanno fatto ritorno.

In seguito, è scattato un allarme e l'intero hangar è stato messo in isolamento a causa di una contaminazione.

La gente è corsa a nascondersi nelle camere blindate e chi non ce l'ha fatta ha iniziato freneticamente a indossare le esotute. Il nostro compito era terminato e i reparti Sicurezza e Scienza hanno preso il comando.

Più tardi, abbiamo appreso che il mondo apparentemente morto era abitato da microorganismi che si nutrivano di regolite. Le persone infettate durante l'incidente hanno mostrato i sintomi di una comune influenza e un aumento delle capacità fisiche e mentali. Proprio in questo momento, il reparto Scienza è al lavoro per cercare di sfruttare questo effetto a nostro vantaggio.

Ciascun Reparto posiziona un Membro dell'Equipaggio in "Equipaggio a Riposo", a meno che non si tratti del suo ultimo Membro dell'Equipaggio

disponibile. Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta **E46** (*Attuatore Organico*) da "Attrezzatura non Disponibile" in "Inventario" e ottieni 2 .

## ANNOTAZIONE 223

### Diario Personale

È stato decisamente un inferno, su quel pianeta. Chi lo avrebbe mai detto che raccogliere acqua su un pianeta ricoperto di ghiaccio sarebbe stato così difficile? Chi si sarebbe mai aspettato la presenza di un mostro mimetizzato in attesa di farci a pezzi?

Capisco che le fonti di carburante siano fondamentali. Ma spero che non mi manderanno di nuovo a recuperarle...

Vai all'**Annotazione 990**.

## ANNOTAZIONE 224

[**Squadra di Sbarco**]: Ci ricevete? Siamo di nuovo in superficie!

[**CAPCOM**]: Fantastico. La connessione sotto terra non era così male dopotutto, non abbiamo mai perso il collegamento. Ho seguito gran parte del vostro viaggio.

[**Squadra di Sbarco**]: Speriamo che vi sia piaciuto lo spettacolo, *Vanguard*.

- Posiziona il Lander nel Settore **1**: è nuovamente attivo.
- Se lo desideri, ora puoi terminare la tua Esplorazione Planetaria: posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore del Lander e vai all'**Annotazione 223**. Altrimenti, continua a leggere.
- Scarta tutti i gettoni Attrezzatura per la Missione dalla plancia Pianeta: possono essere posizionati nuovamente utilizzando le carte Attrezzatura. Se hai scartato *P.E.T.* in questo modo, riponi il dado nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario.
- Scarta la prima carta di ciascun Settore, scoprendo il PDI sottostante.
- Gira la carta *Gruppo di Predatori* sul lato *Superpredatore* (se è già su questo lato, non succede nulla). Scarta il segnalino *Superpredatore* dalla plancia, se presente.
- Riponi *Kurma* e la relativa carta Minaccia all'interno della scatola del gioco.
- Scarta la Condizione Generale attuale.

## ANNOTAZIONE 225

### Lettere dall'Inferno di Escher

Lo spazio... ondeggia? Non riesco neanche a descrivere ciò che vedo: la caverna è una grotta, ma anche un altro luogo (o luoghi diversi). La maggior parte del tempo, vedo una caverna di basalto. Ho l'impressione che qualsiasi influenza di altre dimensioni nella zona potrebbe distruggere l'illusione (o la vera natura di questo luogo).

Se il PDI nel Settore **2** è il portale **P382** (*Finestre Dimensionali*), vai all'**Annotazione 229**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 231**.

## ANNOTAZIONE 226

### Lettere dall'Inferno di Escher

Le creature tentacolari mi tengono sotto tiro. Il loro aspetto raccapricciante non aiuta a mantenere la calma. Cerco di non pensare all'arma nascosta nella fondina sulla mia gamba, per non avere la tentazione di impugnarla.

"Sono amici," tento di convincermi. "Portano persino lo stesso simbolo della nostra spedizione, non è così? Quello stemma dall'aspetto buffo somiglia davvero al contorno della *Vanguard*. Ma probabilmente per loro ha un significato completamente diverso."

Non mi hanno ucciso; non fanno nessuna mossa. Uno di noi fa un passo avanti e tenta di comunicare: immagini, suoni, gesti.

Purtroppo, tra tutti i modi possibili, scelgono il contatto fisico, estendendo i loro tentacoli verso di noi.

"Lascerò che tocchino la mia pelle," dico. Perché l'ho fatto? "Tranquilli, ci penso io."

Metto a nudo la mia mano. La depressurizzazione della tuta e il contatto con quella strana atmosfera producono un dolore lancinante. A confronto, il contatto con la sonda del Visitatore è un enorme piacere: mi sembra di immergere la mano nell'acqua fredda al mentolo. E improvvisamente, lo so (o per dirla meglio, lo sento): le loro intenzioni non sono cattive, ma noi non dovremmo essere lì. La loro madre non ci ha dato il permesso. Vuole incontrarci. Dobbiamo fidarci di loro.

Il Visitatore indica una struttura bianca e carnosa che emerge dal terreno accanto a me. Vi si avvicina e la sporgenza perfora la sua pelle, per poi ritrarsi. Il Visitatore la indica di nuovo. Vuole forse che io...?

Scegli un Membro dell'Equipaggio da collegare alla sporgenza.

Non sai cosa potrebbe succedere: potrebbe persino morire! Se non vuoi scegliere, puoi concludere questa Annotazione e posizionare tutti i Membri dell'Equipaggio dal Settore **8** al Settore **6**. Se decidi di scegliere un Membro dell'Equipaggio, vai all'**Annotazione 228** (scegliere questa opzione metterà fine alla tua Esplorazione Planetaria e non sarai in grado di fare ritorno al Pianeta dei Visitatori).

## ANNOTAZIONE 227

[**Squadra di Sbarco 1**]: Mi sentite? Ora mi trovo sotto alla superficie della sfera. Si direbbe che i pannelli occultanti poggino su una delicata trama di carbonio, abbastanza larga da potersi infilare al suo interno.

[**Squadra di Sbarco 2**]: Bene. Possiamo farne uso per navigare sotto a voragini e crepe.

[**Squadra di Sbarco 1**]: Mi chiedo quanto sia profonda...

[**Squadra di Sbarco 2**]: Concentriamoci sulla missione. Per prima cosa, dobbiamo radunarci.

[**Squadra di Sbarco 1**]: Ricevuto.

Posiziona la carta PDI **P109** a faccia in su nel Settore **5**.

Se stai giocando il Tutorial, leggi il riquadro Tutorial qui sotto. Altrimenti, continua la partita.

### Tutorial

Come puoi notare, questo Settore sembra essere un vicolo cieco. L'unico altro percorso collega questo Settore con il Settore **6**, ma purtroppo la freccia della direzione indica che puoi soltanto effettuare un Viaggio dal Settore **6** al Settore **5**, non dal Settore **5** al Settore **6**.

Ora, il turno di Amir è concluso, ma prima di continuare, fermati un attimo a osservare due interessanti caratteristiche appena svelate dalla carta:

- L'Azione Speciale presenta l'icona dado Pericolo accanto al nome. Questo significa che, quando esegui questa Azione Speciale, devi tirare un dado Pericolo insieme ai tuoi altri dadi e risolverne il risultato prima di risolvere il resto del tiro.
- L'Effetto Speciale (tra il nome dell'Azione e le righe Risultato) ti indica di risolvere il Risultato rosso se ottieni almeno un Incidente. Si tratta di un Effetto Speciale immediato e sarà illustrato nel Regolamento.

Continua a leggere le indicazioni riportate in "Conclusione del turno di Amir", a pagina **18** del Regolamento.

## ANNOTAZIONE 228

**Riservato: Biglietto Scritto a Mano dal Membro dell'Equipaggio #395 al Capitano Wayman**

So tutto delle false accuse contro di me. So che la squadra di sicurezza le ha chiesto di revocare il mio accesso a tutti i sistemi della nave e attribuirmi un altro ruolo a bordo della *Vanguard*. So come mi chiamano, alle mie spalle. Servitore dei Visitatori? Bah! Queste parole suonano vuote come lo spazio al di là dello spazio o come le sacche di alimentazione di una giovane creatura. Sono la stessa persona! Sono ancora un essere umano. La Madre dei Visitatori non mi ha fatto il "lavaggio del cervello"! È una nostra grande amica. ✓ Ci ha consentito di scansionare tutte le stele. Sa che non ~~costituite~~ costituiamo una minaccia. Vuole solo che ~~sconfigiate~~ sconfiggiamo chi ha messo in pericolo i suoi piccoli: il destino cristallino, gli Usurpatori e tutto ciò da cui i Costruttori potrebbero essere fuggiti. Lasci che riprenda i miei precedenti incarichi a bordo della *Vanguard*! Non mi allontani solo perché ho potuto vedere all'interno di una mente aliena! Sono ancora un essere umano!

- Scarta tutte le carte Missione.
- Rimuovi il Membro dell'Equipaggio selezionato dalla Cartellina di Grado e rimuovi la relativa carta Membro dell'Equipaggio dal gioco: nessuno, a bordo della *Vanguard*, si fiderà di assegnargli compiti importanti.
- Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 910**.
- Mescola la Situazione della Nave **S18** (*Follia*) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).
- Riponi le Scoperte Eccezionali **35** e **38** in "Scoperte Eccezionali."
- Rimuovi la carta **L6** dal gioco.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **3** (raccoltore per le carte *Ponte di Comando*) e rimuovi Potenziamento Ponte di Comando **B04** (*Portale dei Visitatori*) dal gioco. In seguito, se l'Obiettivo Secondario **O18** (*Aldilà*) si trova nello slot, rimuovilo dal gioco.

- Sposta la carta *Livello Tecnologia 5* da "Carte Ponte di Comando" (se presente), all'interno della busta "In attesa...."
- Vai all'**Annotazione 56**.

## ANNOTAZIONE 229

Se il PDI nel Settore **1** è il portale **P384** (*Avamposto Subacqueo*), vai all'**Annotazione 233**.

Altrimenti, non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 230

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1/H**

La stanza a cui faceva riferimento il CAPCOM si trovava al centro di un reticolo di tunnel di servizio. Era enorme: un'oscura cattedrale di silenziosa tecnologia aliena. Gli innumerevoli dispositivi e console, sebbene realizzati con lo stesso materiale, presentavano una sconcertante gamma di dimensioni e metodi di funzionamento. Tuttavia, avevano una cosa in comune: non era possibile azionarli.

Abbiamo raccolto alcuni pezzi di tecnologia aliena e deciso di cercare un modo per accenderli.

Se la casella sottostante non è contrassegnata, ottieni la Scoperta Eccezionale **1** e poi contrassegna la casella.

Per ottenere la Scoperta Eccezionale **1**, se la carta si trova ancora sulla casella Scoperta Eccezionale, scoprila e posizionala nella casella "Scoperte Trovate" indicata sopra alla plancia Pianeta. Se la hai già ottenuta in precedenza, durante il Tutorial, ottieni invece **1** (come riportato sulla casella Scoperta Eccezionale).

Ottieni la Scoperta Eccezionale **1**.

## ANNOTAZIONE 231

Se il PDI nel Settore **3** è il portale **P383** (*Piantagione Esterna*), vai all'**Annotazione 233**.

Altrimenti, non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 232

**Rapporto di Esplorazione delle "Lune Gemelle" di Iota Pegasi C**

Siamo atterrati sulla superficie, accanto alla colossale struttura che conduceva verso l'altra luna. Il terreno è ricoperto di fratture: le voragini si fanno più profonde, man mano che si avvicinano all'area di ancoraggio.

Siamo circondati da rovine. Per prima cosa, abbiamo verificato la presenza di flora e fauna, ma non vi è traccia di materia organica.

Abbiamo allestito un avamposto di fortuna fuori dal lander e atteso ulteriori ordini.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:

- **Esaminare il ponte che collega le due lune** – Vai all'**Annotazione 236**.
- **Esaminare gli edifici in rovina** – Vai all'**Annotazione 218**.

## ANNOTAZIONE 233

**Lettere dall'Inferno di Escher**

Faccio un passo indietro e cado al suolo: non è duro come mi aspettavo, è molle e appiccicoso. La zona è prevalentemente organica e vedo nuovamente i portali membranosi. Sono chiusi ermeticamente e reagiscono ai miei movimenti e alle variazioni dell'aria.

Sostituisci il PDI nel Settore **6** con la carta **P380**.

## ANNOTAZIONE 234

Controlla quanti *Germogli* sono presenti sulla carta Missione:

- **2** – Vai all'**Annotazione 242**.
- **1** – Vai all'**Annotazione 253**.
- **0** – Vai all'**Annotazione 264**.

## ANNOTAZIONE 235

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 094/F**

L'area che credevamo essere una foresta, di fatto è un luogo in qualche modo connesso alla cultura degli insetti scavatori o di un'altra specie che non abbiamo ancora incontrato. Le ossa non appartengono agli insetti scavatori, dato che essi possiedono solo un esoscheletro, ma non siamo in grado di individuarne l'origine.

L'assenza di altri resti al di là delle ossa levigate indica che probabilmente non si tratta di un cimitero, ma piuttosto di una forma d'arte o di un luogo cerimoniale.

In tal caso, non vogliamo recargli troppo disturbo, prima di comprenderlo meglio. Desideriamo solo prelevare diversi piccoli campioni.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo* e 1 .

## ANNOTAZIONE 236

**Rapporto di Esplorazione delle "Lune Gemelle" di Iota Pegasi C**

Il ponte era stato costruito con molte leghe diverse, ma il modo in cui erano state combinate non aveva alcun senso per noi. Le travi, realizzate con leghe più morbide, erano tutte piegate. Il rivestimento rigido e fragile era incrinato e scheggiato... non capiamo come faccia a stare ancora insieme. E, nonostante i nostri sforzi, non abbiamo scoperto lo scopo originale del ponte. Non sembrava servire a semplificare il processo di trasporto tra le due lune.

Puoi scartare  per ottenere 1 .

## ANNOTAZIONE 237

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #74**

Il tessuto nervoso si collega praticamente a tutte le aree a cui abbiamo accesso, ma la maggior parte dei filamenti conduce al settore vicino al gruppo di stele e verso una specie di crocevia, dove i neuroni provenienti da ogni parte della zona si intrecciano.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 238

[Squadra di Sbarco]: Wow!

[CAPCOM]: Cosa succede, ragazzi?

[Squadra di Sbarco]: Proprio un bel niente. Qui è tutta vegetazione... Dovreste vederla. È davvero mozzafiato.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P140**.

## ANNOTAZIONE 239

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #14**

Non riesco a capire come la porta possa condurre a luoghi diversi ogni volta che la apro (per non parlare del fatto che uso la parola "porta" solo perché non mi viene in mente niente di meglio per descrivere questi drappi membranosi). Questa zona è molto più stabile e accogliente delle altre. Penso che potremmo utilizzarla in qualche modo per fuggire dal loop.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

## ANNOTAZIONE 240

**Diario del Capitano, Annotazione D-427**

Creature sconosciute di un remoto passato di questo lontano pianeta: vi rendo onore.

Quando la nostra squadra è finalmente riuscita a penetrare nello strato interno della cupola, ci aspettavamo una miriade di cose: un'arca, un archivio, una cripta, create dal popolo di questo pianeta per tramandare la propria eredità al di là dell'apocalisse. Ancora una volta, ci sbagliavamo.

All'interno, incastonato in una nanoschiama protettiva di carbonio, c'era un oggetto vecchio come il pianeta stesso, una stele che precedeva questa civiltà di milioni di anni.

Nell'ultimo sforzo prima di morire, quelle creature hanno protetto un artefatto di un'epoca ancora precedente, rassegnandosi al pensiero che tutta la loro storia e la loro cultura, e persino le loro stesse vite, fossero meno importanti di quella reliquia incrinata.

Continuo a chiedermi se gli umani sarebbero capaci di un tale sacrificio.

L'oggetto che hanno salvato per noi presenta una chiara somiglianza con l'architettura dell'Occhio del Vuoto. Non ci sono dubbi che i Costruttori che hanno creato l'Occhio, e la nostra mappa stellare, abbiano lasciato anche questa pietra, nel seminare la vita su questo pianeta. Cosa significa questo per noi? Ci sono altre stele come questa su altri pianeti? Ce n'era una sulla Terra?

La superficie della stele riporta un codice che dobbiamo

ancora svelare, ma in cima abbiamo trovato un enorme simbolo: alieno, ma familiare. Un glifo che sembra simboleggiare l'ascesa, la salita, con tanti puntini sparpagliati alla base. Questo ultimo tassello del puzzle ci ha consentito di comprendere alcune strane scoperte su questo pianeta. La prima specie che si è evoluta in questo luogo ha potenziato molte altre specie attraverso l'ingegneria genetica e le alterazioni bioniche, qualcosa che non sarebbe mai passato per la mente degli umani sulla Terra.

Avremo tutto il tempo per riflettere su questa cosa e per studiare la stele durante il viaggio verso il prossimo pianeta. Speriamo di trovare qualcosa di più di un mucchio di cenere, questa volta.

#### **Congratulazioni! Hai completato la Missione!**

- Scarta la carta Missione **M22**.
  - Sposta il Progetto di Ricerca **RO6** (*Monumento dei costruttori*) da "Progetti di Ricerca" all'interno della busta "In attesa...."
  - Sposta l'Obiettivo **O02** (*Da un Passato Millenario*) da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa...."
  - Su molti pianeti, devi fare ritorno al Lander dopo aver completato il tuo obiettivo. Qui, sarà sufficiente posizionare nuovamente le miniature dei tuoi Membri dell'Equipaggio nel Settore del Lander (Settore 1).
  - Rimuovi la carta Atterraggio **L1** dallo Scanner, poi rimuovila dal gioco: non è possibile atterrare nuovamente su questo pianeta.
  - Se ci sono delle Scoperte Eccezionali rimanenti sulla plancia Pianeta, scarta 1  (se ne possiedi) e ottieni subito le Scoperte.
- Importante:** ciascuna Scoperta Eccezionale può essere trovata solo in una specifica Esplorazione Planetaria del gioco. Tuttavia, se ti sfugge una Scoperta Eccezionale durante la tua Esplorazione, avrai sempre la possibilità di fare ritorno sul pianeta per trovarla oppure (in rari casi) ottenerla con altri mezzi in un momento successivo della campagna.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 241

### **Rapporto Post-Azione sull'Incidente 94/F**

...e poi ci siamo accorti che il vento, placandosi, aveva depositato uno spesso strato di frammenti di vetro sull'altopiano. Abbiamo compreso che spostarci sopra di esso sarebbe stato pericoloso, ma la cima frastagliata del cumulo era chiaramente visibile in lontananza, al di là di quel mare di vetro, e sembrava che qualcosa si muovesse laggiù.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 Scoperta Minerale.

## ANNOTAZIONE 242

### **Rep. Scienza Annotazione 2/789**

...la cosa più sorprendente è che i campioni non somigliano a nulla di noto nel nostro mondo. Anche la struttura, sebbene in principio non sia molto diversa dal DNA, è composta da proteine diverse. Non vi è traccia delle "Coordinate Divine" e ciò significa che la vita in questo luogo non è stata creata dai Costruttori: forse questa è la prima volta che incontriamo una forma di vita che non è una nostra lontana cugina a livello genetico.

Inoltre, è molto interessante il fatto che alcune delle piante (anche se non siamo per nulla in grado di riconoscerle) presentino tessuti motori avanzati simili a muscoli di animali, oltre a plessi nervosi che sembrano fungere da spazio di archiviazione per la memoria.

Ottieni 2  e 1 Scoperta Strana Vegetazione. Scarta la carta Missione insieme ai segnalini *Germogli*.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Trova la Missione **M41** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

## ANNOTAZIONE 243

Scegli tra:

- » **Spostarsi indietro** (seguire la freccia bianca)  
– Vai all'Annotazione **249**.
- » **Spostarsi in avanti** (seguire la freccia nera)  
– Vai all'Annotazione **251**.
- » **Spostarsi lateralmente, tentando di raggiungere la sommità dell'orizzonte inclinato**; potrebbe cambiare completamente la nostra prospettiva – Vai all'Annotazione **256**.

## ANNOTAZIONE 244

### **Resoconto dell'Esplorazione 14/74-C**

La nostra squadra è riuscita a scansionare e documentare diverse tipologie di armamenti prodotti in questa struttura. In gran parte, si trattava di diversi pezzi analoghi all'artiglieria umana: robusti, facili da riprodurre e altamente standardizzati. Le ricerche preliminari dimostrano che tutti gli involucri erano composti dalle stesse parti, con differenze rappresentate da una sconosciuta forma di carica esplosiva subspaziale, di gran lunga superiori a qualsiasi tecnologia utilizzata sulla Terra. Potremmo decodificarla a bordo della *Vanguard*.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni la Scoperta Eccezionale **14** e 1 .

## ANNOTAZIONE 245

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

– Vai all'Annotazione **238**.

– Vai all'Annotazione **254**.

## ANNOTAZIONE 246

### **Appunti di Ricerca sul Campo 278-C**

Non è successo nulla quando abbiamo tagliato, riscaldato, raffreddato o esposto la materia della pianta a diversi agenti. E quando dico nulla, intendo che abbiamo ottenuto esattamente gli effetti previsti: le foglie gocciolavano linfa o bruciavano. Ma quando abbiamo applicato l'elettricità ai nostri campioni, mi si perdoni il linguaggio poco professionale, sono esplosi in un tripudio di colori. Le venature hanno iniziato a brillare, gli spiracoli si sono spalancati e organismi sconosciuti simili a nematodi sono emersi nel tentativo di fuggire dall'ambiente ostile.

Ottieni 1  e 3 Indizi Esemplare Vivo.

Sostituisci la carta nel tuo Settore con **P000**.

## ANNOTAZIONE 247

### **Diario Personale, Membro dell'Equipaggio #0978**

Siamo entrati nel cumulo frastagliato: è stato come entrare nel corpo di un gigante caduto. I nostri sensori hanno rilevato alcuni movimenti all'interno, quindi ci siamo fatti strada con cautela, prestando particolare attenzione all'ambiente circostante.

Poi, li abbiamo visti: creature aliene simili a scarafaggi, grandi quasi quanto un essere umano, tremanti al bagliore delle nostre torce elettriche. Gli insetti scavatori, come li abbiamo denominati, stavano morendo: i loro esoscheletri chitinosi erano stati colpiti dai frammenti di vetro, i loro arti erano spezzati. Non ci hanno prestato alcuna attenzione: non hanno fatto altro che rannicchiarsi nell'unico angolo riparato dal vento sferzante. Avevamo trovato una forma di vita, anche se non era intelligente come speravamo.

Le nostre scansioni rilevavano strutture interessanti e una specie di stanza centrale nel mezzo del cumulo, ma il vento di tempesta, soffiando tra le fessure e i fori, rendeva impossibile avanzare più in profondità.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1  e 3 Indizi Microorganismo.

In seguito, vai all'Annotazione **258**.

## ANNOTAZIONE 248

### **Articolo sulla "Grotta Luminescente"**

I polipi, simili a quelli presenti sulla Terra, proteggono l'area dagli organismi più piccoli con le loro nematocisti contenenti veleno mortale (consultare "Neurotossina e speculazioni" in seguito). Al sicuro nei loro tentacoli vivono organismi simili a insetti, troppo piccoli per innescare le reazioni dei polipi e in grado di nutrirsi dei polipi stessi.

L'aspetto più curioso di questo piccolo ecosistema è il fatto che sia parzialmente congelato, dato che molti organi sono pieni di acido formico. Non siamo ancora certi di quale sia lo stato evolutivo di tale soluzione.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 Indizio Esemplare Vivo, 2 Indizi Strana Vegetazione e 1 .

In seguito, ottieni 2 Indizi Strana Vegetazione.

## ANNOTAZIONE 249

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Non ti allontanare.

[Operativo 2]: Aiuto! Mi ha afferrato la caviglia!

[Operativo 1]: [Grugnisce] Non fermarti. Ci stiamo avvicinando.

[Operativo 2]: A cosa?

Se ti trovi nel Settore:

**1** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **3**. Assicurati che il PDI **P371** (*Spazio a Spirale*) si trovi nel Settore **2** e il PDI **P372** (*Passaggio Membranoso*) si trovi nel Settore **3**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

**2** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **1**. Assicurati che il PDI **P371** (*Spazio a Spirale*) si trovi nel Settore **3** e il PDI **P372** (*Passaggio Membranoso*) si trovi nel Settore **1**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

**3** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **2**. Assicurati che il PDI **P371** (*Spazio a Spirale*) si trovi nel Settore **1** e il PDI **P372** (*Passaggio Membranoso*) si trovi nel Settore **2**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

## ANNOTAZIONE 250

Annotazione di Ricerca 18-C

Lo studio delle antenne ha rivelato che le creature di questo pianeta hanno compiuto uno sforzo notevole per contattare altre civiltà. Tuttavia, quando si sono rese conto di essere condannate, hanno tentato di ricablare l'enorme complesso per trasformarlo da ricevitore gigante a trasmettitore gigante. Purtroppo, è impossibile recuperare il messaggio che stavano tentando di inviare. Possiamo solo chiederci se si trattasse di una specie di testamento finale, l'ammissione di un grave errore o un avvertimento che speravano di tramandare ad altre civiltà.

Un'altra scoperta sconcertante è il fatto che molti terminali e dispositivi in questo luogo sono progettati per accogliere utenti di varie forme, dimensioni e numero di arti, anche se non si trattava di una civiltà in viaggio per lo spazio e utilizzava un solo linguaggio. Dobbiamo scoprire di più riguardo a questo luogo per farci un'opinione.

Ottieni 1  e 2 Indizi *Tecnologia Aliena*. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

## ANNOTAZIONE 251

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Che strano... Potresti registrare l'anomalia sopra alle nostre teste?

[Operativo 2]: Ricevuto.

[Operativo 3]: Aspetta... ma quelli siamo noi?

[Operativo 2]: Si direbbe di sì. La cosa non mi sorprende nemmeno. Ho smesso da un pezzo di interessarmi alla logica di questo posto.

[Operativo 1]: Ma questo posto ha una sua logica... dobbiamo solo scoprirla.

Se ti trovi nel Settore:

**1** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **2**. Assicurati che il PDI **P370** (*Colline di Sinapsi*) si trovi nel Settore **2** e il PDI **P371** (*Spazio a Spirale*) si trovi nel Settore **3**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

**2** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **3**. Assicurati che il PDI **P370** (*Colline di Sinapsi*) si trovi nel Settore **3** e il PDI **P371** (*Spazio a Spirale*) si trovi nel Settore **1**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

**3** – Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta nel Settore **1**. Assicurati che il PDI **P370** (*Colline di Sinapsi*) si trovi nel Settore **1** e il PDI **P371** (*Spazio a Spirale*) si trovi nel Settore **2**. In caso contrario, sostituisci con essi i PDI lì presenti.

## ANNOTAZIONE 252

Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #81

Le terminazioni nervose allungate si estendono verso minuscoli squarci per sentire o esaminare cosa c'è dall'altra parte. Vediamo molte aree di questo mondo al di là di questi squarci, ma anche frammenti di altri mondi. Ci piacerebbe restare qui per mesi a studiare questi portali. Purtroppo, non abbiamo tempo.

Stimolando le terminazioni nervose, le fessure nello spazio si allargano, consentendoci di "teletrasportare" oggetti attraverso le fenditure.

Puoi  per spostarti in qualsiasi Settore (escluso il Settore **8**).

## ANNOTAZIONE 253

Rep. Scienza Annotazione 2/776

Si direbbe che questa forma di vita si sia evoluta senza interferenze da parte dei Costruttori. Ci occorrono altri campioni per confermare questa teoria, ma l'analisi genetica preliminare sembra abbastanza convincente.

Ottieni 3 Indizi *Strana Vegetazione*. Scarta la carta Missione.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Trova la Missione **M41** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

## ANNOTAZIONE 254

Se la *Boscaglia Carnivora* si trova in questo Settore, non succede nulla.

Altrimenti, continua a leggere:

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco **MI/13**

La grotta non è molto diversa da quelle che abbiamo visto in precedenza. Le sole caratteristiche degne di nota sono una profonda pozza e un ammasso di grandi viticci che spunta da essa. Inoltre, vediamo una forma ellittica sotto alla superficie. Ci avviciniamo per indagare. Dannazione! Viene verso di noi! Correte!

Posiziona la carta **P001** sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore.

Posiziona il segnalino *Boscaglia Carnivora* in questo Settore.

Posiziona la carta Minaccia *Boscaglia Carnivora* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.

*Boscaglia Carnivora* si attiva. Leggi la relativa Carta Minaccia e applica le regole riportate, se necessario.

Se è la prima volta che utilizzi le Minacce, ricorda di consultare le regole per le Minacce nel capitolo III del Regolamento!

## ANNOTAZIONE 255

Osservazione Preliminare

Gli organismi che abbiamo classificato come licheni sono, di fatto, più simili ad amebozoi. Tuttavia, presentano anche caratteristiche che potrebbero classificarli come animali. Ci occorrono altri campioni e condizioni migliori per condurre un'effettiva ricerca.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P190**.

## ANNOTAZIONE 256

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Ci sono meno viticci lì?

[Operativo 2]: Credo che ce ne siano altrettanti, ma lo spazio stesso è in espansione.

[Operativo 3]: Ce ne sono meno. Lo spazio non c'entra niente!

[Operativo 4]: Smettetela tutti! Siamo... da un'altra parte.

Rimuovi tutte le carte PDI dai Settori **1**, **2** e **3**. Sostituisci il tuo PDI con **P371**.

Sostituisci il PDI nel Settore indicato da una freccia bianca con **P370**.

Sostituisci il PDI nel Settore indicato da una freccia nera con **P372**.

## ANNOTAZIONE 257

Annotazione di Ricerca sul Regno del Fuoco

Abbiamo dovuto interrompere la nostra operazione. I sistemi di supporto vitale del relitto si sono attivati, consumando immediatamente tutte le riserve di energia, e l'intera nave ha iniziato a sprofondare negli inferi sottostanti, impedendo la prosecuzione delle ricerche.

Per fortuna, avevamo già qualcosa da cui partire: un frammento di una "Stele di Rosetta" frattale. Forse analizzarlo ci consentirà di scoprire di più riguardo a questa specie?

- Scarta la carta Missione **M131**.
- Trova e scopri la carta Missione **M133** e la carta Missione Opzionale **M132**.

## ANNOTAZIONE 258

Contrassegna questa casella. Se questa casella era già contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 58/D**

[CAPCOM, Caporale Coetz]: A rapporto, Squadra di Sbarco. Abbiamo un aggiornamento meteo urgente.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Lo sappiamo, il meteo è completamente impazzito. C'è altro?

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Il vento sta cambiando direzione. Prestate attenzione: i frammenti potrebbero invadere alcune zone precedentemente sicure. Sugeriamo di cercare riparo finché...

\*\*\* Allarme lander \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Figlio di...

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Ripetete, Squadra di Sbarco.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Il nostro lander! La cresta rocciosa non lo protegge più. Adesso è completamente allo scoperto. Non c'è modo di abbandonare il pianeta in sicurezza. Richiesta di evacuazione.

[CAPCOM, Caporale Coetz]: ...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Vanguard, ci ricevete? Dobbiamo interrompere la missione!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Segnale assente. La tempesta deve aver bloccato le nostre comunicazioni. Dobbiamo trovare un posto con un segnale chiaro.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Oppure fare ritorno al lander...

- Posiziona tutte le Modifiche dalla plancia Lander all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta tutte le Scoperte dalla plancia Lander alla casella sulla plancia Pianeta indicata come "Scoperte Perdute."
- Scarta il segnalibro dal contatore delle Provviste.
- Sposta la carta Grado Superiore e tutti i  sul Lander accanto agli slot indicati sulla plancia Pianeta. Apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccoltore per le carte Hangar) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Ora, la plancia Lander dovrebbe essere vuota: riponila nella scatola e scarta il segnalibro del Lander dalla plancia Pianeta. Il Lander è distrutto e non è più possibile effettuare il Decollo!
- Resetta il sacchetto per gli indizi riponendovi tutti i gettoni Indizio.
- Eventuali nuove Scoperte raccolte d'ora in poi durante questa Esplorazione Planetaria dovranno essere posizionate direttamente sulla tua plancia Equipaggio: i Membri dell'Equipaggio possono utilizzare le Scoperte posizionate accanto alle proprie plance Equipaggio come se si trovassero a bordo del Lander.
- Sostituisci la carta Missione M50 con la carta Missione M51.
- Sostituisci la carta nel Settore 1 con la carta P170.

**Nuovo Obiettivo:** Trovare un modo di contattare la Vanguard oppure abbandonare il pianeta.

**IMPORTANTE:** Non hai più provviste adesso. Organizzati di conseguenza.

**IMPORTANTE:** Se non trovi un modo per recuperare le tue Scoperte precedenti prima della conclusione della Missione, andranno perdute!

## ANNOTAZIONE 259

Contrassegna questa casella se non è ancora contrassegnata.  
 Hai fatto qualcosa che ha provocato la rabbia degli Idemiani!

Se ti trovi nel Settore 1 o se non c'è ancora nessun Membro dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta, vai all'Annotazione 308.

Se ti trovi in qualsiasi altro Settore, continua la partita.

## ANNOTAZIONE 260

A  B

[Squadra di Sbarco]: Stiamo per entrare nella sacca d'aria. Potremmo perdere il segnale quando saremo sott'acqua.

[CAPCOM]: Buona fortuna. E fate attenzione là fuori.

[Squadra di Sbarco]: Spero che i mostri non ci seguano fin qui.

[CAPCOM]: Preparatevi comunque all'eventualità.

Scarta tutti i gettoni Attrezzatura per la Missione dalla plancia Pianeta: possono essere posizionati nuovamente utilizzando le carte Attrezzatura. Se hai scartato P.E.T. in questo modo, riponi il dado nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario.

Posiziona le seguenti carte sopra alle altre carte nei Settori indicati:

- Carta P197 nel Settore 1.
- Carta P199 nel Settore 3.

- Carta P200 nel Settore 4.
- Carta P201 nel Settore 5.

In seguito:

- Se le caselle A e B sono contrassegnate, posiziona la carta P203 sopra alle altre carte nel Settore 2.
- Se la casella B è già contrassegnata, posiziona la carta P202 sopra alle altre nel Settore 2.
- Se nessuna delle caselle è contrassegnata, posiziona la carta P198 sopra alle altre carte nel Settore 2.
- Gira Superpredatore sul lato Gruppo di Predatori (se è già su questo lato, non succede nulla). Scarta il segnalibro Superpredatore dalla plancia, se presente.
- Posiziona la carta Minaccia Kurma accanto alla plancia Pianeta.
- Posiziona Kurma nel Settore 5.
- Rimuovi il segnalibro del Lander dalla plancia e posizionalo sulla plancia Lander: non hai accesso al Settore del Lander e non puoi usare nessuna Modifica al Lander finché non te ne andrai dalle profondità subacquee. Per il resto, la plancia Lander funziona normalmente: puoi ancora utilizzarla per raccogliere Scoperte o gettoni Successo.
- Scarta la Condizione Generale attuale e sostituiscila con la carta G09.

## ANNOTAZIONE 261

"Seguire il Maggiore Dahl all'interno della nave era già una sfida di per sé. Era in preda alla paranoia, non voleva andare da nessuna parte senza una massiccia scorta. Eravamo sul punto di annullare tutto quando, finalmente, il Maggiore Dahl ha raggiunto il laboratorio della Dottoressa Corey. Ha ordinato a tutte le guardie di rimanere sulla porta ed è entrata da sola. Era la nostra occasione. Ci siamo fatti strada verso l'altro lato del laboratorio, strisciando all'interno attraverso un condotto di servizio."

Contrassegna la casella C nell'Annotazione 950.

Controlla che la casella D nell'Annotazione 930 NON SIA contrassegnata. Se non lo è, vai all'Annotazione 268. Altrimenti, vai all'Annotazione 272.

## ANNOTAZIONE 262

[Squadra di Sbarco]: Vanguard, riuscite a sentirci?

[CAPCOM]: ...

[Squadra di Sbarco]: CAPCOM? Maledetta connessione...

[CAPCOM]: ...ragazzi! Ci avete fatto preoccupare! Sono felice che stiate bene!

[Squadra di Sbarco]: Siamo riusciti ad allestire un avamposto ed erigere delle barriere.

[Capitano]: È il Capitano che vi parla. Ben fatto, Squadra di Sbarco. Non ci aspettavamo che il vostro viaggio fosse tanto pericoloso, ma adesso che avete stabilito un punto d'appoggio sicuro, dovrete fare ritorno alla Vanguard. Vi meritate un po' di riposo. La prossima squadra che esplorerà questa dimensione potrà farlo in modo molto più sicuro, grazie al vostro impegno.

- Sostituisci questo PDI con P375.
- Vai all'Annotazione 85 e contrassegna la casella accanto alla lettera B, senza leggere l'Annotazione.
- Scarta la carta Missione M171.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del reparto Scienza:

- » **Continuare l'esplorazione di questa dimensione spettrale** (se possiedi pochi dadi Reparto o hai riportato delle Ferite, potrebbe non essere una buona idea) – Fine dell'Annotazione.
- » **Fare ritorno alla Vanguard** – Vai all'Annotazione 145.

## ANNOTAZIONE 263

[Orario della Missione 00:05:21]

Le onde sono persino più forti di quanto descritto dai reparti Ricognizione e Scienza. Il nostro lander è in costante pericolo di affondare, ma dobbiamo credere che ce la farà. Stiamo per immergerci.

[Orario della Missione 00:41:10]

Le maree ci danno molti problemi: ci trasportano qua e là e abbiamo già rischiato diverse volte di schiantarci contro le rocce. È difficile restare fermi abbastanza a lungo per prelevare dei campioni.

[Orario della Missione 02:12:55]

Finalmente abbiamo raccolto qualcosa di interessante: un organismo simile a una spugna e alcune rocce porose simili alle barriere coralline della Terra.

**[Orario della Missione 03:35:18]**

Dannazione, non riusciamo a decollare! I motori sono pieni d'acqua! Abbiamo bisogno di aiuto!

Otteni 1 Scoperta *Esemplare Vivo* e spostala in "Scoperte Raccolte."  
Perdi 1 , se ne possiedi.

**ANNOTAZIONE 264**

**[Squadra di Sbarco]:** Dannazione! Si sono nascoste sotto allo strato di sassi e roccia!

**[CAPCOM]:** Continuate la missione. Abbiamo bisogno di quei campioni.

**[Squadra di Sbarco]:** Non possiamo fare un cazzo senza attrezzatura pesante. E le vibrazioni provocate dalla perforazione spaventerebbero le piante.

**[CAPCOM]:** Spaventare le piante? Di cosa state parlando?

**[Squadra di Sbarco]:** Non possiamo fare nulla. Rientriamo.

**[CAPCOM]:** Ricevuto. Che spreco di risorse...

Lascia la carta Missione scoperta: la Missione è fallita. Devi fare ritorno al Lander e *Abbandonare il Pianeta*.

**ANNOTAZIONE 265**

Se stai giocando il **Tutorial**: prendi la prima carta dal mazzo **Tutorial A** (carta Missione **M02**), leggila ad alta voce e posizionala a faccia in su nella casella della carta Missione.

Se stai usando le **Regole dell'Inizio Rapido**: trova la carta Missione **M02** e posizionala a faccia in su nella casella della carta Missione.

Posiziona la carta **P107** nel Settore **3** e continua la partita.

**Suggerimento:** Prima di tentare di raggiungere il cannone, considera di riposare.

**ANNOTAZIONE 266**

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #87**

Siamo riusciti a stabilire un contatto con uno dei Visitatori. Sembrava stordito o perlomeno non era "vivace" come quelli apparsi a bordo della *Vanguard* durante l'attacco. Fortunatamente, il Visitatore non era aggressivo, ma non siamo stati in grado di capire se stesse tentando di comunicare con noi o meno.

Gli abbiamo mostrato alcune immagini sugli schermi portatili e ha iniziato a disegnare qualcosa sul terreno, ma improvvisamente si è fermato e la sua già scarsa attenzione è svanita. Il corpo del Visitatore turbinava e si insinuava in dimensioni impossibili. Guardandoci intorno, lo abbiamo visto apparire davanti ai portali membranosi, di fronte al gruppo di stele. Il Visitatore ha aperto i portali ed è entrato in quel luogo inaccessibile.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Otteni 1 .

**ANNOTAZIONE 267**

Contrassegna questa casella. Se era già contrassegnata, vai all'**Annotazione 280**. Altrimenti, continua a leggere:

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Ci stiamo avvicinando all'obiettivo, *Vanguard*.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Inizio manovre orbitali. Tenetevi forte per il rallentamento.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Questo posto sembra l'inferno! Rileviamo alte concentrazioni di solfuri nell'atmosfera. L'attività sismica è incommensurabile. Se volevamo trovare delle forme di vita, siamo in anticipo di un paio di millenni.

**[CAPCOM, Sergente Nahy]:** I Costruttori avevano un motivo per indicare queste coordinate. Inoltre, la squadra scientifica ritiene che i condotti termici di questo pianeta possano presentare una "vigorosa attività batterica."

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Non temete, vi facciamo una telefonata quando troviamo quei vigorosi batteri.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Sequenza di atterraggio iniziata.

**[CAPCOM, Sergente Nahy]:** In bocca al lupo, Squadra di Sbarco.

Vai all'**Annotazione 280**.

**ANNOTAZIONE 268**

"All'interno del laboratorio, abbiamo sentito il Maggiore Dahl e la Dottoressa Corey che discutevano su qualcosa che aveva a che fare con i Visitatori. Mentre ci avvicinavamo

strisciando verso le voci, un tentacolo freddo e umido ha improvvisamente raggiunto la mia spalla. Ho fatto un salto indietro, tentando di non gridare. Dietro di me c'era il Servitore, legato a un tavolo nell'angolo del laboratorio, sotto l'effetto di droghe e agonizzante. Anche nella penombra, riuscivo a vedere che il Servitore non era più in grado di controllare la propria forma e dei tentacoli umidi sporgevano dalle sue spalle e dalla sua nuca.

'Lasciatemi andare,' sussurrava. 'È stata lei a dire alla Dottoressa Corey di farlo. Devo vendicarmi.'"

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Liberare il Servitore** – Vai all'**Annotazione 277**.
- » **Lasciarlo e promettere di tornare più tardi** – Vai all'**Annotazione 272**.

**ANNOTAZIONE 270**

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #51**

Questo luogo mi ha ricordato un plesso solare sin dal momento del mio arrivo. Le mie ricerche mi hanno dato ragione: sperimentando con nervi, sinapsi e tessuti circostanti ho potuto manipolare il comportamento di luoghi lontani e la situazione globale di questa dimensione. Sono in corso altri esperimenti.

Otteni la Scoperta Eccezionale **35**. Sostituisci questo PDI con la carta **P376**.

**ANNOTAZIONE 271**

**Lettere dall'Inferno di Escher**

Le stele sono vicinissime! So con certezza che se solo potessi aprire le porte organiche, potrei entrare. Ma il tessuto reagisce ai miei movimenti, ai cambiamenti di pressione e persino al campo elettromagnetico che circonda la mia attrezzatura.

Se il PDI nel Settore **2** è la secrezione **P382** (*Recettori Inattivi*), vai all'**Annotazione 278**.

Altrimenti, non succede nulla.

**ANNOTAZIONE 272**

"All'interno del laboratorio, la Dottoressa Corey era intenta a presentare una ricerca segreta al Maggiore Dahl. Abbiamo atteso il momento in cui il Maggiore Dahl ci è parsa più distratta e siamo balzati fuori dall'ombra. Tuttavia, non avevamo tenuto conto dell'intenso addestramento militare del Maggiore Dahl. Vedendoci, ha istintivamente afferrato la Dottoressa Corey e le ha puntato un'arma alla schiena, utilizzandola come scudo vivente.

'Il minimo movimento e avrete una brava dottoressa sulla coscienza', ha detto il Maggiore Dahl.

'Cosa aspettate?' ha gridato la Dottoressa Corey. 'È la vostra opportunità! Sparatele! Sparatele anche se dovete sparare anche a me!'

Da fuori, i marine hanno iniziato a colpire la porta del laboratorio."

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Attaccare il Maggiore Dahl, ignorando l'ostaggio** – Vai all'**Annotazione 361**.
- » **Lasciare che il Maggiore Dahl batta in ritirata** – Vai all'**Annotazione 296**.

**ANNOTAZIONE 273**

Contrassegna la prima casella non contrassegnata e leggi il testo riportato.

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-A**

Contrariamente a tutti gli ornamenti e ai glifi visti fino a ora, la decorazione sul piedistallo era sorprendentemente realistica. I primi fregi presentavano un pianeta in una galassia lontanissima, che non eravamo in grado di riconoscere. Sul pianeta non c'era acqua ed era circondato da una spessa atmosfera acida, con una gravità schiacciante che lo rendeva a malapena abitabile. Nonostante tutto questo, la vita si era sviluppata in quel luogo, all'imbocco dei condotti termici. A poco a poco, la vita si era evoluta in un organismo senziente, con un'elevatissima percentuale di materia non organica e metalli all'interno del suo corpo ed estremamente longevo. La sua forma tozza e conica si adattava perfettamente alla schiacciante gravità del suo mondo. La sua incapacità di compiere movimenti rapidi lo

portava a un'attenta pianificazione e a ragionamento a lungo termine. Era forse l'origine dei Costruttori? In tal caso, erano diversi da ogni altro essere scoperto fino ad allora...

#### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-B

I fregi realistici sul piedistallo illustrano la nascita di una civiltà. Gli strani esseri dalla forma tozza e conica che abbiamo scoperto sul piedistallo precedente iniziavano a creare delle cose. Gran parte della loro tecnologia sembrava concentrarsi sull'auto-ingegneria. Le estremità non organiche hanno consentito loro di modellarsi e fondere facilmente la loro tecnologia direttamente con i loro corpi e il sistema nervoso a base di silicio. Al posto dei veicoli, avevano esotiche che si spostavano su enormi cingoli. Al posto delle case, avevano ripari componibili e pieghevoli. Al posto delle scuole e degli ospedali, avevano tute che insegnavano e tute che curavano.

A causa della gravità estrema, hanno impiegato millenni per creare navi in grado di raggiungere la velocità di fuga dal loro pianeta natale. Quando hanno raggiunto lo spazio, erano già una civiltà matura e avanzata. Come il resto della loro tecnologia, le loro navicelle non erano habitat artificiali fatti per trasportarli da un luogo all'altro, ma una diretta estensione dei loro corpi. Pertanto, non solo sono diventati una specie in grado di viaggiare nello spazio, ma anche una specie in grado di riprodursi nello spazio.

#### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-C

Qui i fregi raccontano l'ascesa e la caduta di una strana razza di esseri conici. In grado di compiere lunghi viaggi nello spazio, praticamente immortale, laboriosa e capace di modificare il proprio corpo a comando, la specie conica si è diffusa rapidamente in tutta la sua galassia. Erano insegnanti e custodi, distribuivano la propria tecnologia alle razze inferiori, le unificavano sotto la bandiera della propria scienza e cultura. Erano i Costruttori. Anche solo un paio di essi, se avessero lavorato per un paio di secoli, sarebbero stati in grado di terraformare o insediarsi su un nuovo pianeta. Ben presto, avevano iniziato a mettere gli occhi su altre galassie.

È allora che è accaduto l'impossibile. È esplosa un'epidemia ai margini della loro galassia, diffondendosi quasi alla velocità della luce, un'alterazione fondamentale nello stato della materia che le rilevazioni non erano in grado di spiegare.

Nata da qualche parte vicino al centro dell'universo, aveva lentamente cambiato lo stato di ogni singola particella esistente, come l'acqua che si congela in un canale. Nonostante il loro impero galattico, i Costruttori non sono stati in grado di arrestare un evento apocalittico di tale portata. La loro scienza non è stata in grado di comprendere questo Sfasamento Universale. Era in qualche modo collegato a un momento critico dell'espansione dell'universo? Si trattava di un'arma impiegata da una specie avanzata proveniente da un'altra galassia per eliminarli una volta divenuti troppo potenti? Qualunque fosse la causa, i Costruttori non erano in grado di trovarne il senso. Non erano in grado di trovare un modello dell'universo che li aiutasse a comprendere o arrestare lo Sfasamento e tutte le civiltà avanzate della loro galassia, che condividevano la loro scienza e filosofia, erano altrettanto impotenti. Una cultura galattica unificata era tanto vulnerabile quanto una monocoltura batterica o agricola.

Lo Sfasamento ha consumato la loro intera galassia in appena quarantamila anni.

#### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-D

I fregi su questo piedistallo iniziano dalla caduta dell'impero galattico dei Costruttori, consumato da una strana epidemia che ha cambiato le proprietà della stessa materia. Tuttavia, i Costruttori non erano pronti a scivolare nell'oblio. Hanno escogitato un piano disperato. Hanno inviato spedizioni nelle altre galassie lontane, viaggiando più veloci della luce. Le missioni portavano con sé un dono di vita: un organismo microscopico accuratamente progettato con un'efficiente fisiologia basata sul carbonio. Questa forma di vita basata sul DNA era l'organismo in grado di evolversi più rapidamente di tutto l'universo conosciuto, in grado di adattarsi a un'incredibile varietà di habitat. Il suo nome era LUCA, l'antenato comune di ogni forma di vita sulla Terra. I Costruttori hanno seminato questi organismi ad ampio raggio, su tutti i pianeti in

grado di consentirne lo sviluppo. Hanno creato un'immensa piantagione di vita in rapida crescita. Un incubatore che avrebbe dovuto far crescere innumerevoli civiltà avanzate in appena un paio di milioni di anni: centinaia di volte più velocemente rispetto all'evoluzione dei Costruttori.

Su ogni pianeta seminato, hanno anche lasciato un obelisco, un ricordo per le forme di vita che avrebbero potuto svilupparvisi: un indicatore che mostra la strada per una serie di cripte simili a questa.

I fregi si concludono con una nitida immagine della piramide e alieni dalle strane forme che si fanno strada al suo interno. A quanto pare, per saperne di più dovremo entrare nella cripta anche noi...

## ANNOTAZIONE 274

### Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #54

Quando siamo riusciti a raccogliere dei campioni, molti di essi erano distrutti e anche la nostra attrezzatura. Ma il tempo e la spesa sono valsi la pena: abbiamo estratto un'interessante struttura che ci ha consentito di modulare e inviare impulsi tramite recettori, praticamente in qualsiasi luogo alla nostra portata.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1  e 2 Indizi Esemplare Vivo.

In seguito, se non possiedi la Scoperta Eccezionale 35, ottienila.

**Suggerimento:** Prendi nota di questo luogo nel caso in cui facessi ritorno in questa dimensione in un secondo momento: avrai un'altra occasione di ottenere questa Scoperta Eccezionale.

## ANNOTAZIONE 275

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

**[Operativo 1]:** Mi annoio qui... La scansione continua, ma la barra è bloccata a ottantanove percento.

**[Operativo 2]:** Almeno abbiamo il tempo di ammirare questa meravigliosa natura selvaggia, invece delle pareti sterili della Vanguard.

**[Operativo 1]:** Cosa? Stai meglio qui che sulla nave?

**[Operativo 2]:** Naturalmente.

**[Operativo 1]:** Wow, che strano. Io preferirei un caffè bollente e il mio kit per la realtà virtuale.

\*\*\* Forte bip \*\*\*

**[Operativo 1]:** Finalmente! Si direbbe che ci sia qualcosa di artificiale proprio sotto di noi. Dobbiamo estrarla adesso...

**[Operativo 2]:** Fantastico!

**[Operativo 1]:** ...

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P191.

## ANNOTAZIONE 276

### Trascrizione dei Dati della Registrazione Cabina, Estratto

**[Navigatore]:** Questo è il percorso suggerito. In questo modo, eviterete la maggior parte delle correnti di aria calda e metallo fuso.

**[Pilota del Lander]:** La maggior parte? Spero che il lander ce la faccia.

Controlla il numero di segnaposto sulla plancia Lander e risolvi l'effetto corrispondente:

- **0-2** segnaposto: Scarta tutti i segnaposto dalla plancia Lander, poi vai all'**Annotazione 381**.
- **3-6** segnaposto: Scarta tutti i segnaposto dalla plancia Lander, poi vai all'**Annotazione 508**.
- **7+** segnaposto: Scarta tutti i segnaposto dalla plancia Lander, ottieni 1 , poi vai all'**Annotazione 483**.

## ANNOTAZIONE 277

"Prese dalla discussione, la Dottoressa Corey e il Maggiore Dahl non si sono accorte del nostro arrivo. Quando siamo arrivati abbastanza vicino per sferrare l'assalto, ho iniziato il conto alla rovescia, ma il Servitore si era già mosso prima che arrivassi a "cinque." Ha affrontato il Maggiore Dahl e lei ha tentato di impugnare la sua arma.

I tentacoli del Servitore hanno iniziato a ondeggiare e, in una frazione di secondo, un'anomalia subspaziale ha iniziato a formarsi di fronte al Maggiore Dahl, minacciando sia lei che la Dottoressa Corey..."

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Interrompere il Servitore** – Vai all'Annotazione 282.
- » **Saltare dentro all'anomalia e tentare di salvare la Dottoressa Corey** – Vai all'Annotazione 307.
- » **Restare in disparte e lasciare che il Servitore continui** – Vai all'Annotazione 337.

## ANNOTAZIONE 278

Lettere dall'Inferno di Escher

Questo posto sta diventando... flaccido. I muscoli e i tessuti che controllano i portali stanno perdendo il loro turgore. Non reagiscono più alla mia presenza. Uso dei pali telescopici per proteggere l'ingresso, prima che si chiuda di nuovo. C'è solo una cosa da fare: farsi coraggio ed entrare, andare incontro al mio obiettivo.

**Suggerimento:** Probabilmente non tornerai mai più qui. Se desideri visitare altri luoghi in questa dimensione, dovresti farlo prima di entrare nella *Raccolta di Stele*.

Sostituisci il PDI nel Settore 6 con la carta P381.

## ANNOTAZIONE 279

Diario Personale

Questo luogo meraviglioso è irriconoscibile. Le radici e il muschio ora sono gonfi, pieni di vesciche arancioni che esplodono al minimo tocco. Gli insetti vagano lentamente attraverso la grotta, diffondendo il contagio. È colpa nostra? La vita creata dai Costruttori, come la nostra, è mortale per quella di questo pianeta?

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P139.

## ANNOTAZIONE 280

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: *Vanguard?* Rileviamo notevoli quantità di detriti spaziali sul nostro vettore di avvicinamento. Iniziamo le manovre evasive.

Se il tuo Lander ha almeno 4  e 4 , vai all'Annotazione 286. Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'Annotazione 286. Altrimenti, torna al passaggio 2.

### MICROMETEORITI

	<b>Colpo critico!</b>	<p>Scegli tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Esporre la Cabina di Pilotaggio</b> Se  è maggiore o uguale a 4, ciascun Membro dell'Equipaggio 1 .</li> <li><b>Altrimenti</b>, ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita Lesione; apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccoltore per le carte <i>Hangar</i>) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).</li> <li>» <b>Esporre la Stiva</b> Perdi 2 Provviste oppure riponi 2 carte Attrezzatura casuali in "Inventario."</li> </ul>
	<b>Danni al Carico</b>	<b>Provviste Distrutte</b> Perdi 4 Provviste meno  .

	<b>Fuoco!</b>	<p>Scegli tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Spegnere</b> Se  è maggiore o uguale a 4, 1 Membro dell'Equipaggio .</li> <li><b>Altrimenti</b>, 1 Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita <i>Ustione</i>.</li> <li>» <b>Isolare il Reparto</b> Riponi 2 carte Attrezzatura casuali in "Inventario" oppure perdi 2 Provviste.</li> </ul>
	<b>Traiettorie Ottimali</b>	<b>Sfruttare l'Opportunità</b> Se  è maggiore o uguale a 4, fai avanzare il contatore dell'Atterraggio di 1 casella.

## ANNOTAZIONE 281

Aggiungi 1 segnaposto allo slot Vantaggio Nemico.

## ANNOTAZIONE 282

"Il Servitore era su tutte le furie e si è scagliato contro di noi per aver ostacolato la sua vendetta. Il Maggiore Dahl ha approfittato di questo istante per chiamare i rinforzi. Siamo dovuti fuggire con i marine alle costole, ma almeno la Dottoressa Corey era al sicuro con noi."

Vai all'Annotazione 501.

## ANNOTAZIONE 283

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #94**

I tubi secernono una pasta densa e verde. È ricca di proteine e saccaridi, ma contiene anche sostanze psicoattive velenose per gli esseri umani: sarebbe necessario condurre ulteriori ricerche per scoprire quale sia il suo influsso sui Visitatori.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 3 Indizi *Microorganismo*.

## ANNOTAZIONE 284

Il sistema di grotte è esteso, contorto e pieno di acqua allo stato liquido, ma sembra tristemente privo di qualsiasi forma di vita. Gli indicatori delle radiazioni iniziano ad attivarsi, man mano che scendiamo.

Sostituisci una carta in questo Settore con una carta P167 casuale.

## ANNOTAZIONE 285

[Squadra di Sbarco]: Sì, prendete questa, bastarde!

[CAPCOM]: Cosa? Cosa sta succedendo, Squadra di Sbarco?

Siete stati attaccati?

[Squadra di Sbarco]: È tutto a posto, non preoccupatevi. Abbiamo incontrato una barriera di radici dimenanti. Siamo riusciti a liberarcene.

[CAPCOM]: Ok, va bene. Continuate così, immagino.

Sostituisci il PDI nel tuo Settore con la carta P143.

## ANNOTAZIONE 286

- Apri la Planetopedia alle pagine 8 e 9 (*Sulfureo*).
- Tira un D10 e controlla il risultato qui sotto:
  - **0-2:** Posiziona la carta Minaccia *Tempesta di Sabbia* nella casella indicata sopra alla plancia Pianeta. Posiziona il segnalino *Tempesta di Sabbia* nel Settore 2.
  - **3-5:** Posiziona la carta Minaccia *Tempesta di Sabbia* nella casella indicata sopra alla plancia Pianeta. Posiziona il segnalino *Tempesta di Sabbia* nel Settore 4.
  - **6-9:** Non succede nulla.
- Se *Tempesta di Sabbia* è la prima Minaccia che incontri, ricorda di consultare le regole relative alla Minacce nel Capitolo III del Regolamento!
- Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 287

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 2]: Tutto qui?

[Operativo 1]: Beh, è stato molto veloce.

[Operativo 3]: Conservate il fiato per la scalata. Si direbbe che queste rovine non siano altro che detriti rotolati giù dalla posizione originale, in cima alla Sphyrna Mensa.

[Operativo 2]: Sul serio? Vogliamo davvero scalare quel coso?

**[Operativo 1]:** Non eri tu che ti lamentavi che non ci fosse niente da fare, proprio un attimo fa?

Sostituisci il PDI nel Settore **2** con la carta **P192**. Sostituisci il PDI nel Settore **5** con la carta **P193**.

## ANNOTAZIONE 288

Se è presente un segnaposto nel Settore **5**, vai all'**Annotazione 301**.

Altrimenti, continua a leggere:

La macchina era antica, vecchia quanto la vita su questo pianeta, e presentava una somiglianza impressionante con l'architettura dei costruttori che avevamo visto nell'Occhio del Vuoto. La struttura si estendeva nelle profondità del sottosuolo e in altri punti del pianeta, ma il suo scopo non era chiaro.

Stando alle nostre ricerche preliminari, la struttura è databile a uno o due millenni fa. Le nostre scansioni hanno risvegliato qualcosa al suo interno, che ha scatenato piccole esplosioni di energia. Dopodiché, è tornata a tacere.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 3 Indizi *Tecnologia Aliena*.

## ANNOTAZIONE 289

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 303**.

Vai all'**Annotazione 279**.

## ANNOTAZIONE 290

**[CAPCOM]:** L'operatore sostiene che il portale è stabile. Potete procedere.

**[Squadra di Sbarco]:** Anche qui abbiamo il via libera su tutta la linea. Procediamo.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 295**.

Vai all'**Annotazione 302**.

## ANNOTAZIONE 291

**Rapporto Tecnico 81 INF/1-C/13**

Le condizioni pericolose di 1-C richiedevano l'uso dei jetpack per consentire agli utilizzatori di muoversi in modo preciso e veloce.

Abbiamo investito molto tempo e risorse nella preparazione delle attrezzature, in modo che non fosse necessario avere anni di esperienza per azionarle (oppure la formazione specifica destinata al Reparto Ricognizione). Siamo riusciti nell'intento e abbiamo costruito un modello di jetpack semplificato, con sistemi elettronici che eseguono molte attività che precedentemente l'utilizzatore doveva eseguire manualmente.

Ma si è trattato del nostro unico successo: per il resto, l'intero progetto 1-C è stato un fiasco e non ha comportato altro che uno spreco di energie. Oh, e i ragazzi del Reparto Ricognizione hanno deciso di tenere il vecchio modello di jetpack, sebbene sia chiaramente più difficile da usare.

Si sono lamentati che utilizzare una versione più automatizzata "non era la stessa cosa", qualsiasi cosa significhi.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta **E15** (*Jetpack*) da "Attrezzatura non Disponibile" a "Inventario."

In seguito, puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio di ottenere 1 Scoperta Minerale e posizionarla in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 292

**Lettere dall'Inferno di Escher**

Delle icone rosse lampeggiano ai lati del mio visore. Segnali lampeggianti, allarmi prolungati... questa dimensione infernale mi ha fregato di nuovo.

Il mio apparato di respirazione assistita è fuori uso. La mia schermatura è andata. Mi sento sbalottare come se fossi un bambolotto. Questo enorme condotto risucchia sia l'atmosfera che l'energia, contemporaneamente. Non ho grandi possibilità.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

In seguito,  OPPURE  +  +  +  OPPURE tira .

## ANNOTAZIONE 293

**Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco**

Le operazioni di scavo si sono rivelate più difficili e pericolose del previsto. I venti all'esterno del cratere erano mortali, le radiazioni corrompevano il nostro software. Alla fine, siamo rimasti molto delusi dalla nostra scoperta: non c'era nessuna stele in quel posto. Quello che avevamo creduto essere il suo segnale proveniva invece da un relitto imprigionato nel ghiaccio.

Scarta la carta PDI da questo Settore. Vai all'**Annotazione 521**.

## ANNOTAZIONE 295

**[Capitano Wayman]:** Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco. Stabilire un avamposto in questa dimensione aliena è un grande risultato.

**[Squadra di Sbarco]:** Grazie, signore. Noi...

**[Capitano Wayman]:** Tuttavia, il vostro compito principale era trovare un modo di accedere alle ricerche dei Visitatori riguardo alle stele. Spero che la vostra prossima spedizione sia più fruttuosa.

Riponi le Scoperte Eccezionali **35** e **38** in "Scoperte Eccezionali."

In seguito, scarta tutte le Missioni. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 296

"Alla fine, non ce la siamo sentita di sacrificare la Dottoressa Corey. Ci siamo ritirati, nella speranza di rimandare il combattimento, con i marine del Maggiore Dahl alle calcagna."

Vai all'**Annotazione 501**.

## ANNOTAZIONE 298

**Tutorial**

**Congratulazioni!** Hai completato la tua prima Missione – esegui i seguenti passaggi:

Ottieni 1  (posiziona 1  nella casella indicata sopra alla plancia Pianeta).

1. Posiziona la carta Punto di Interesse **P105** (*Passaggi di Servizio*) nel Settore **4**. Questo sostituisce la carta lì stampata, il che significa che i Membri dell'Equipaggio che entrano nel Settore **4** non vengono più indirizzati all'**Annotazione 311**.
2. Rimuovi la carta Missione **M01** dal gioco.
3. Prendi le prime 5 carte del Mazza Tutorial **B** (tutte carte con il testo "Evento" sul retro). Mescolale e posizionale a faccia in giù accanto alla plancia Pianeta a comporre il mazzo Evento. La prossima volta che un Membro dell'Equipaggio conclude il proprio turno, leggi la sezione Eventi del Capitolo II del Regolamento.
4. In seguito, vai all'**Annotazione 345**.

## ANNOTAZIONE 299

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #100**

Probabilmente, questa macchina viene utilizzata per rilasciare l'energia in eccesso di questa dimensione nel nostro universo in continua espansione, dove può dissiparsi in sicurezza. Se vi si accumulasse, potrebbe provocare un disastro.

La cosa curiosa è che ogni volta che l'energia esce, questo mondo diventa più... reale. La cosa ha un impatto anche sugli elementi organici tutto intorno a noi: il tessuto vivo si tende e si richiude per proteggere le parti vitali.

## ANNOTAZIONE 300

**Diario del Capitano, Annotazione 213**

L'atterraggio nell'Occhio del Vuoto ha messo in luce due elementi chiave. Per prima cosa, i nostri lander dovranno affrontare minacce imprevedibili. Secondariamente, anche una breve missione di esplorazione potrebbe bloccare la Squadra di Sbarco in un posto per settimane. Durante il nostro lungo volo verso TOI-2C, abbiamo avuto tempo a sufficienza per mettere i nostri migliori ricercatori e ingegneri al lavoro, per affrontare questi problemi mentre i Responsabili Reparto preparano il loro equipaggio per un'altra missione a terra. Spero che vada tutto liscio, questa volta.

Purtroppo, le prime scansioni ad ampio raggio dei pianeti del sistema hanno rilevato qualcosa di preoccupante...

Come puoi vedere dalla Mappa dei Sistemi, hai a disposizione diverse destinazioni. Trattandosi del tuo primo viaggio nello spazio, anziché continuare a seguire le regole della pagina Mappa Stellare del Manuale della Nave, seguì semplicemente questi passaggi:

1. Nel tuo Manuale delle Mappe dei Sistemi, leggi la descrizione e le regole della destinazione TOI-2 C - "Pellucido" (numero 3). È la prossima destinazione su cui atterrerai!
2. Prendi il tuo Scanner Planetario. Questo componente ha lo scopo di aiutarti a scoprire solo parte delle informazioni riportate sulle carte Atterraggio: le parti che pagherai utilizzando la tua Energia.
3. Trova la carta Atterraggio **L1** tra le "Carte Atterraggio" (Vassoio Portacarte B). Non leggerla per ora! Le informazioni riportate sulla parte anteriore della carta Atterraggio sono segrete e suddivise in tre sezioni. I costi di Energia riportati in grande sul retro della carta Atterraggio mostrano quanto costa scoprire una sezione specifica.
4. Inserisci interamente la carta Atterraggio all'interno dello Scanner Planetario, in modo che il primo costo di Energia risulti visibile nella finestrella ritagliata. Il costo all'interno della finestrella ritagliata mostra quanto è necessario pagare prima di spingere una sezione della carta verso l'alto e fuori dallo scanner.
5. Scoprire la prima sezione della carta **L1** costa . Spingi la carta verso l'alto una volta, per mostrare il secondo costo all'interno della finestrella ritagliata.
6. Paga 1  per soddisfare il secondo costo e spingi la carta finché non scopri il terzo costo. Paga anche il terzo costo (1 ) e spingi la carta verso l'alto un'ultima volta, finché non sta per uscire dallo scanner.
7. Capovolgi lo scanner e prendi visione dei risultati. Se la scansione è andata a buon fine, dovresti vedere il testo in tutte e 3 le sezioni della carta. Leggi questo testo, contiene suggerimenti preziosi per prepararti all'atterraggio: i pericoli che il tuo Lander dovrà affrontare, quali simboli vengono utilizzati frequentemente nei Tiri su questo pianeta e quali Biomi puoi aspettarti di incontrare.
8. Lascia sia lo scanner che la carta sopra al tavolo. Probabilmente ti sarà utile consultare queste informazioni quando ti prepari per la missione nei passaggi successivi della Gestione della Nave!

Per ora è tutto! Il pianeta Pellucido è sempre il secondo passaggio della campagna, ma in seguito sarai in grado di volare ovunque desideri, scoprendo altri pianeti e oggetti interessanti in autonomia.

Chiudi e riponi il tuo Manuale delle Mappe dei Sistemi. Presto proseguirai con la Gestione della Nave, ma ricorda i seguenti suggerimenti se è la prima volta che giochi:

- Quando dovrai scegliere quale Struttura attivare, Caserma e Complesso di Produzione sono adatte come prime scelte, perché ti metteranno a disposizione Membri dell'Equipaggio aggiuntivi e alcune Attrezzature di partenza.
- L'effettivo atterraggio si verificherà dopo aver effettuato altri passaggi del Manuale della Nave che includeranno la preparazione del Lander per la missione, la scelta e l'equipaggiamento della tua Squadra di Sbarco.
- In fase di equipaggiamento della Squadra di Sbarco, procederai anche alla creazione del tuo mazzo di carte Reparto personale. Se non sai quali carte scegliere, puoi utilizzare il mazzo di base pre-impostato da 10 carte prendendo tutte le carte di Grado 1 dal tuo Reparto che riportano una barra bianca accanto al Grado (consulta il Capitolo III del Regolamento - Inizio Rapido della Campagna per vedere un esempio).
- Il primo Punto di Salvataggio previsto per la campagna si trova DOPO l'atterraggio sul pianeta Pellucido. Se non vuoi giocare così a lungo, puoi lasciare la partita così com'è e riprendere in un secondo momento da pagina 6 del Manuale della Nave.

Ora, apri il tuo Manuale della Nave a pagina 6 (Strutture della Nave) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 301

[Squadra di Sbarco]: Vanguard? Mi sa che l'abbiamo rotto.

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Uh, ripetete, Squadra di Sbarco.

[Squadra di Sbarco]: Mi sa che abbiamo rotto il pianeta.

Il terreno tremava, mentre il mangia-sole allargava ancora di più le sue fauci, inghiottendo intere montagne. Ruggiva eruttando un uragano, un torrente che ben presto ha raggiunto l'alta atmosfera, luccicante di sciame di nanobot. Mentre concentravamo i nostri sforzi per resistere al vento, il cielo sopra di noi è cambiato. Attoniti, abbiamo osservato la tempesta artificiale contrastare quella vera, rallentando finché il cielo non si è schiarito ed è caduta una pioggia di frammenti di vetro. In meno di un'ora, il mondo si è trasformato davanti ai nostri occhi.

Prima che potessimo rendercene conto, la terra vicino ai cumuli si è aperta e strane creature simili a enormi termiti sono emerse come se stessero attendendo con impazienza quel momento...

- Sposta tutte le miniature e i segnalini dalla plancia Pianeta accanto alla plancia Pianeta.
- Prendi tutte le Scoperte Perdute dal relativo slot sulla plancia Pianeta e posizionale accanto alla plancia Pianeta.
- Scarta tutte le carte e i segnalini dalla plancia Pianeta, incluse le Missioni e la Condizione Generale attuale.
- Scarta tutti i gettoni Attrezzatura per la Missione dalla plancia Pianeta: possono essere posizionati nuovamente utilizzando le carte Attrezzatura. Se hai scartato P.E.T. in questo modo, riponi il dado nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario.
- Apri la Planetopedia alle pagine **12** e **13** (Tempesta Perenne, Fase 2).
- Allestisci il lato destro di Tempesta Perenne, Fase 2 con le carte riportate (Scoperta Eccezionale, Missione).
- Vai all'**Annotazione 319**.

## ANNOTAZIONE 302

[Capitano Wayman]: Mi rallegra che siate vivi. Ma è l'unica cosa di cui rallegrarsi. Aprire il portale verso la dimensione dei Visitatori ci costa più risorse di quelle che possiamo raccogliere in un intero mese.

[Squadra di Sbarco]: ...

[Capitano Wayman]: Non voglio sentire scuse. Se non vi sentite all'altezza di questa missione, la prossima volta non partite. Potete andare.

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.

Riponi le Scoperte Eccezionali **35** e **38** in "Scoperte Eccezionali."

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 303

Diario Personale 18-1-F

Al mio ingresso nella grotta, lasciandomi alle spalle la vegetazione, ho avuto la sensazione di entrare in un'antica cattedrale: stalagmiti come colonne, licheni simili ad affreschi sbiaditi e crepe sul pavimento che riportavano alla mente antiche maioliche. In fondo c'era una porta, un magnifico portale ricoperto di rocce sedimentarie, ma su cui era ancora visibile il segno dei Costruttori. Un'esperienza davvero mistica.

Posiziona la carta **P133** in questo Settore. Vai all'**Annotazione 8**.

## ANNOTAZIONE 304

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco MI/9

Abbiamo iniziato a estrarre acqua dalle radici dimenanti: l'acqua veniva filtrata e purificata dal parenchima delle piante. Inizialmente, è andato tutto bene. Poi, improvvisamente, tutte le radici sono state risucchiate verso l'alto, nel soffitto della grotta. Piccoli vermi si contorcevano uscendo dai buchi. Secernevano agenti corrosivi che hanno iniziato a danneggiare le nostre tute. Dovevamo andarcene di lì.

Otteni 1 Provviste. Sostituisci con la carta **P135**.

## ANNOTAZIONE 305

Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #99

Quando abbiamo tentato di arrembiare con la macchina, è apparso un gruppo di Visitatori armati. Erano esattamente identici a quelli che ci avevano aiutato nella difesa della Vanguard, ma questa volta ci hanno attaccato senza preavviso. Quando siamo riusciti a fuggire, per il rotto della cuffia, e a lasciare quell'area, hanno immediatamente smesso di inseguirci, quasi come se si fossero improvvisamente dimenticati di noi. Quando siamo tornati allo scoperto, non c'è stata nessuna reazione da parte loro. Ma non tenteremo di toccare il dispositivo di nuovo.

Tira  OPPURE  +  +  +  + .

## ANNOTAZIONE 306

MP212 - Esperimento "Sirena"

Lo strano spettro della stella Sirena meritava ulteriori studi.

La luce della stella non creava condizioni favorevoli allo sviluppo di forme di vita complesse. Ostacolava piuttosto l'osservazione di altri sistemi planetari e stelle. Forse l'unico tratto positivo era il suo aspetto piacevole per

molti membri della nave, che trascorrevano talmente tante ore sul ponte di osservazione guardando MP212, apparentemente incantati dal suo mutevole bagliore, che il Dottor Bell ha iniziato a preoccuparsi.

Solo un esperimento ci ha fornito dei risultati interessanti: alcuni dei minerali rinvenuti sugli oggetti nelle vicinanze reagivano alla lunghezza d'onda in continua trasformazione emessa in quello strano modo dalla stella Sirena. Abbiamo consegnato il minerale al Reparto Ingegneria affinché potessero inserirlo nei loro dispositivi.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta **A19** (Scanner Multispettrale) da "Modifiche al Lander" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...."

## ANNOTAZIONE 307

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove.

I Membri dell'Equipaggio utilizzati in questa prova potrebbero morire. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione , , oppure  nella propria mano e li posizionano nella propria Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati , ,  oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi **1** punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono **11 o più** punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni **1**  oppure **1** , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili.
- Se non ci sono altri Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'Annotazione 810. Altrimenti:

Se possiedi **10 o meno punti**, vai all'Annotazione 337.

Se hai **11 o più punti**, vai all'Annotazione 346.

## ANNOTAZIONE 308

Anche se non vedevamo il suo volto, la postura accasciata della creatura lasciava trasparire la sua delusione. È rimasta immobile per un po' e poi ha cominciato a parlare, mentre la nostra IA si apprestava a tradurre.

Vai all'Annotazione 336.

## ANNOTAZIONE 309

L'Ultima Trasmissione della Squadra di Sbarco 341B

Il relitto sprofonda sempre più velocemente. I tremori hanno spostato gli elementi di fissaggio del lander, facendolo sprofondare negli inferi. Non abbiamo più via di scampo. Anche noi faremo presto la stessa fine.

Abbiamo impiegato gli ultimi momenti per scansionare i manufatti e mettere insieme un trasmettitore di fortuna per inviarvi i dati contenuti in questo messaggio. Dite alle nostre famiglie e ai nostri amici che non siamo morti invano. Dite loro che...

Dannazione! È...

- Tutti i Membri dell'Equipaggio che si trovano sul pianeta muiono – Rimuovili dalle relative Cartelline di Grado.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoltore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 310

Canale Personale della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Come?

[Operativo 3]: Non ne ho idea. Prendili e scappa!

[Operativo 1]: Oh... C'è di nuovo qualcosa che non va.

[Operativo 3]: Dannata anomalia! Presto, legatevi a un albero!

[Operativo 1]: Ahh...

[Operativo 3]: Stanno arrivando i soccorsi!

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander e scarta la Scoperta Eccezionale **34** se la possiedi. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 311

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1/C

L'oscurità e il silenzio di una struttura secolare mi hanno avvolto. La rete di carbonio creava piccoli tunnel che si diramavano in un dedalo al di sotto della superficie nera come la pece della sfera. Ho installato un radiofaro per avvisare gli altri sopravvissuti della mia posizione e, mettendomi a sedere nella penombra della torcia, ho cercato di non pensare troppo a chi fossero destinati quei corridoi...

Per continuare la Missione, tutti i Membri dell'Equipaggio della Squadra di Sbarco devono incontrarsi in questo Settore. Tutti i membri dell'Equipaggio si trovano nel Settore **4**?

- **Si** – Vai all'Annotazione 320.
- **No** – Continuate a giocare a turno finché tutti i Membri dell'Equipaggio non sono riuniti.

**Ricorda:** Finché il testo dell'"Annotazione 311" è scoperto in questo Settore, devi leggere questa Annotazione tutte le volte che un Membro dell'Equipaggio accede a questa Posizione.

## ANNOTAZIONE 312

Mescola tutte e tre le carte **G11** e posizionale a faccia in su nello slot "Condizioni Generali" della plancia Pianeta, in ordine casuale. In seguito, contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'Annotazione 348.

Vai all'Annotazione 334.

Vai all'Annotazione 281.

## ANNOTAZIONE 313

Pianeta dei Visitatori: Annotazione Audio dell'Esperta di Xenologia

I Visitatori (nota: trovo che il nome "Visitatori" non sia del tutto appropriato, questa volta siamo noi che "visitiamo" il loro mondo) evitano qualsiasi contatto con me e con il resto dell'Equipaggio. Il loro comportamento potrebbe essere interpretato in due modi: sono curiosi e cauti oppure hanno paura. Per ora, supponiamo che siano spinti dalla curiosità.

Questa sembra proprio una zona residenziale. Le capsule variopinte potrebbero essere delle abitazioni: ciascuna di esse contiene un solo Visitatore, quindi potremmo supporre che non si tratti di una specie organizzata in famiglie.

Dobbiamo smettere di disturbarli e, per questo motivo, abbandoneremo questa zona, per ora.

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta **P377**. Ottieni la Scoperta Eccezionale **38**.

## ANNOTAZIONE 314

Analisi della Struttura Cristallina

La nostra teoria iniziale si è rivelata vera: il cristallo del pianeta Cugino è lo stesso presente sul pianeta Pellucido. Prevediamo che questo pianeta "esploderà" nel giro di un paio d'anni, perché il cristallo è già visibile sulla superficie, dopo aver occupato una parte significativa del nucleo del pianeta.

Una caratteristica interessante dei campioni è che smettono di crescere e diffondersi quando vengono staccati dalla struttura principale. Se in qualche modo riuscissimo a estrarre il "cuore" del cristallo, forse smetterebbe di crescere? Purtroppo, per il momento non disponiamo della tecnologia necessaria per accedere al nucleo del pianeta e testare questa teoria. In base a quanto appreso finora, solo i Costruttori dispongono delle tecnologie geo-ingegneristiche adatte. A quanto pare, il destino del pianeta Cugino, proprio come quello della Terra, dipende dalla nostra migliore comprensione dei Costruttori.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **17**. Sostituisce con la carta **P211**.

## ANNOTAZIONE 315

[Squadra di Sbarco]: Vanguard? Qui Squadra di Sbarco! Siamo in rotta verso il punto previsto per l'atterraggio. Tutti i sistemi nella norma. Collegamento satellitare stabile. Dovremmo superare lo strato esterno di detriti proprio... Oh, wow.

[Capitano Wayman]: Oh mio dio...

[Squadra di Sbarco]: Vedete anche voi, Vanguard?

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Nitidamente, Squadra di Sbarco. A quanto pare, le scansioni ad ampio raggio erano corrette. Il pianeta non c'è più. Se non individuate nessun vettore di avvicinamento chiaro, avete il permesso di interrompere la missione.

[Squadra di Sbarco]: No, alcuni pezzi della crosta sembrano abbastanza grandi per atterrare. E rileviamo delle strutture anomale tra i detriti. Potremmo dare un'occhiata.

[Capitano Wayman]: Qualsiasi cosa riusciate a raccogliere avrà un valore inestimabile, Squadra di Sbarco. Solo, cercate di non strafare. Abbiamo molti altri pianeti sulla nostra lista.

[Squadra di Sbarco]: Ricevuto, Vanguard. Tracciamo il percorso dell'atterraggio.

**Importante:** In questo pianeta vengono introdotti Lander, Atterraggi e Provviste limitate nella campagna.

Segui questi passaggi per risolvere la procedura dell'atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio). Il contatore dell'Atterraggio rappresenta il tuo progresso verso la superficie del pianeta.
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente. Se l'esito ottenuto non è presente nell'elenco, il tiro non ha nessun effetto. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente, ad esempio un'opzione che provoca la perdita di Provviste quando non hai altre Provviste da perdere). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra).
4. Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito" del contatore dell'Atterraggio, vai all'**Annotazione 317**. Altrimenti, torna al passaggio 2.

### ATTERRAGGIO SU PELLUCIDO – DETRITI ORBITALI

	<b>Collisione con i Detriti!</b>	Scegli tra: » <b>Esporre la Stiva</b> Perdi 4 Provviste meno  » <b>Prepararsi all'Impatto</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita Lesione.
	<b>Sgomberare Traiettoria di Atterraggio</b>	Atterraggio riuscito! Vai all' <b>Annotazione 317</b> .

## ANNOTAZIONE 316

### Diario Personale

L'aria umida è fuoriuscita dal foro di trivellazione ed è sublimata, otturando il condotto come una crosta. Abbiamo dovuto scavare di nuovo, questa volta approntando una camera isolata con una pressione e una temperatura adatte a impedire al foro di richiudersi.

Che emozione. Presto, saremo in grado di vedere cosa c'è sotto al ghiaccio! Spero che ci sia un mondo nuovo, là sotto, come in un romanzo di Verne...

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P196**.

In seguito, se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Posiziona l'Obiettivo Secondario **O17** (Nelle Profondità) all'interno della busta "In attesa..." e vai all'**Annotazione 359**.

## ANNOTAZIONE 317

Siete arrivati sani e salvi a destinazione.

**Importante:** Questo pianeta introduce Indizi e Scoperte nella campagna. Se ottieni un effetto che ti richiede di pescare un Indizio prima che venga

introdotta la meccanica degli Indizi, leggi le regole "Indizi" e "Scoperte" nel Capitolo III del Regolamento.

**Importante:** Questo pianeta introduce il rischio di Ferite. Tieni presente che ottenere una quarta Ferita innescherà un'Evacuazione forzata. Tutte le volte che hai dei dubbi riguardo alle regole sulle Ferite, leggi le regole "Ferite" e "Terminare l'Esplorazione Planetaria" nel Capitolo III del Regolamento.

Ora, apri la Planetopedia alle pagine **4** e **5** (*Pellucido*). In seguito, apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 318

**Annotazione Audio dal Ponte di Comando della ISS Vanguard 12280/C**

"Si muove a malapena! Forza, robottino mio!"

"Le vedi anche tu? Quelle strane trame sotto al ghiaccio?"

"È tutto confuso. Dove?"

"Quelle linee dritte e scure sulla sinistra. Sono troppo regolari. Somigliano ai simboli della sfera di Dyson."

"Forse..."

"No! Non mollare! Dannazione, gli scudi non funzionano correttamente."

"Oltre ottocento gradi Kelvin, gravità estremamente elevata. Cosa vi aspettavate? Ad ogni modo, abbiamo raccolto un sacco di dati da sottoporre al Reparto Scienza."

"Guarda come si sono fuse le sue lenti. Che tristezza."

Il Reparto Scienza ha analizzato i dati e scoperto che i simboli sono effettivamente collegati ai Costruttori. Inoltre, hanno pensato come potenziare gli scudi per lavorare in condizioni estreme.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta **E37** (*Scudo Energetico*) da "Attrezzatura non Disponibile" a "Inventario." Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 319

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Squadra di Sbarco? Vi chiediamo di controllare il vostro lander. Rileviamo attività preoccupanti nelle vicinanze.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ricevuto. Iniziare le verifiche a distanza. Sembrerebbe che...

[IA Lander]: DANNI STRUTTURALI RILEVATI. MOTORI COMPROMESSI.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ho i filmati della telecamera! Quelle creature, quegli insetti scavatori, hanno invaso la zona di atterraggio. Stanno facendo a pezzi il lander!

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Andate laggiù di corsa, Squadra di Sbarco! È la vostra sola possibilità di tornare.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Negativo. Siamo troppo lontani per arrivare in tempo e non siamo equipaggiati per uno scontro in campo aperto. Attendiamo indicazioni...

Se è presente una plancia Lander sul tavolo, vai all'**Annotazione 360**.

Se non è presente nessuna plancia Lander sul tavolo (il Lander è già stato distrutto in precedenza), vai all'**Annotazione 487**.

## ANNOTAZIONE 320

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1/D**

Quando l'ultimo membro della Squadra di Sbarco è apparso in lontananza, abbiamo provato un sollievo immediato. La missione era iniziata in modo disastroso, ma eravamo vivi, riuniti, avevamo ancora delle provviste e non eravamo lontani dalla zona prevista per l'atterraggio.

Era il momento di darsi da fare. Per prima cosa, dovevamo accertarci che eventuali squadre di salvataggio inviate a salvarci non avrebbero subito lo stesso destino.

Se stai giocando il Tutorial, vai all'**Annotazione 298**. Altrimenti, continua a leggere:

- Sostituisci il PDI nel Settore **4** con la carta **P105** (*Corridoi Tecnici*).
- Rimuovi la carta Missione **M01** dal gioco.
- Ottieni 1 .
- Vai all'**Annotazione 345**.

## ANNOTAZIONE 321

**Diario di Esplorazione**

Dopo ore di preparazione e controlli per verificare la stabilità del ghiaccio e la presenza di eventuali tremori,

abbiamo deciso di calarci nel crepaccio. Inizialmente, vedevamo solo oscurità e ghiaccio sporco, ma poi abbiamo trovato una sporgenza abbastanza ampia per montare un piccolo avamposto a partire dal quale avremmo potuto esplorare in modo più semplice e sicuro.

Poco dopo, abbiamo trovato un posto pieno di reliquie del passato del pianeta, incastonate nel ghiaccio. Si tratta di una scoperta importante, anche se sarà difficile estrarle.

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta **P194**.

## ANNOTAZIONE 322

**Storie Sottomarine - Diario di un'Esplorazione Profondamente Terrificante**

Il passaggio, un tempo brulicante, ora era vuoto, a eccezione di Kurma, sovrano indiscusso di quelle acque. Era bizzarro, silenzioso e immobile. Spaventoso. Soprattutto dopo aver visto una creatura grande come un'automobile spalmata sulla parete come se fosse un pastello a cera.

Ottieni 1 Indizio *Esemplare Vivo*.

## ANNOTAZIONE 323

**Annotazione Audio dal Ponte di Comando della ISS Vanguard 12276/C**

"Questo pianeta sembra l'inferno! Com'è possibile che ci sia del ghiaccio?"

"Il Reparto Scienza ha parlato di acqua compressa per effetto della gravità, come il carbone e i diamanti, o qualcosa del genere."

"Ma ho visto delle fiamme libere..."

"Aspettate! L'esploratore sta entrando nell'atmosfera! Forza, piccolo curiosone!"

"Quante interferenze. Maledetto vento solare!"

Se possiedi il Potenziamento del Ponte di Comando **B01** (*Scafo Rinforzato*), vai all'**Annotazione 318**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 340**.

## ANNOTAZIONE 324

**Canale Riservato della Squadra di Sbarco**

[Operativo 1]: Non potremmo semplicemente usare l'attrezzatura pesante?

[Operativo 2]: E distruggere questi strani esemplari? Guarda questo qui! Somiglia al tuo naso!

[Operativo 1]: ...

[Operativo 2]: Non possiamo. Questo luogo è troppo prezioso, dobbiamo conservarlo nelle migliori condizioni possibili. Potremmo imparare qualcosa per salvare i coralli delle acque fredde sulla Terra.

[Operativo 1]: Fantastico... Sbrighiamoci. Non mi piace questo posto.

Vai all'**Annotazione 394**.

## ANNOTAZIONE 325

**Canale Riservato della Squadra di Sbarco**

[Operativo 1]: Ho trovato una crepa nella struttura. Sto entrando.

[Operativo 2]: Procedi con cautela. Non possiamo avere la certezza...

[Operativo 1]: Cos...

[Operativo 3]: È scomparsa!

[Operativo 2]: Forza, forza! Aiutatela!

[Operativo 3]: Aspettate! Eccola lì. Tutto bene?

[Operativo 1]: Ero... in un posto.

[Operativo 3]: Ti sanguina il naso!

[Operativo 1]: Questo posto è reale?

Tira .

## ANNOTAZIONE 327

"La storia della *ISS Vanguard* si era conclusa proprio dove era iniziata, sulle distese cosparse di macerie all'interno della Sfera di Dyson dei Costruttori. La nave era perduta, insieme alla maggior parte dell'equipaggio e all'instimabile tesoro di tecnologie dei Costruttori. Un fallimento per l'umanità, ma ancora di più per il piano dei Costruttori.

Una manciata di superstiti è stata raccolta da navi amiche degli Idemiani. Grazie a loro, la razza umana

è sopravvissuta alla caduta della Terra. Ora che il loro pianeta natale era stato distrutto dal cristallo letale per i pianeti, quelli che erano stati i membri dell'equipaggio della *Vanguard* si sono stabiliti su un pianeta lontano e inospitale. Laggiù, sono riusciti a ricostruire poco a poco la civiltà umana, ora una delle specie meno avanzate di questo braccio della galassia, aggrappandosi ai grandiosi racconti del passato. E più di ogni altro, alla tragica storia del viaggio della *ISS Vanguard*."

Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.

In seguito, vai all'**Annotazione 880**.

## ANNOTAZIONE 328

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #105**

I Visitatori non ci hanno impedito di entrare nel loro portale (non vorrei esagerare, ma penso che ci abbiano anche discretamente aiutato, stabilizzandolo dall'altra parte). Siamo apparsi in un mondo familiare: non eravamo mai stati lì, ma aveva solo tre dimensioni.

L'avamposto dei Visitatori si trovava sott'acqua, protetto da una serie di paratie che hanno iniziato lentamente ad aprirsi.

Scegli tra:

- » **Esplorare le profondità esterne** – +  
e vai all'**Annotazione 352**.
- » **Raccogliere campioni dell'ambiente circostante** –   
e vai all'**Annotazione 365**.
- » **Tornare indietro** – Questa Annotazione si conclude.

## ANNOTAZIONE 329

**Storie Sottomarine - Diario di un'Esplorazione Profondamente Terrificante**

Kurma tremava ed emetteva uno stridio assordante che agitava le acque. Sporgendo dalla sua parte inferiore, qualcosa ha lanciato un getto di liquido scuro sulla barriera corallina. Poi, la creatura si è allontanata con dignità.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 330

**Congratulazioni!** Se hai raccolto tutte le Scoperte Eccezionali, continua a giocare il resto della campagna per vedere i frutti del tuo lavoro.

Vai all'**Annotazione 455**.

## ANNOTAZIONE 331

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Questa area non è molto sicura. Fate in fretta, vi prego.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Il lander è in arrivo.

Se tutto va bene, saremo lì in meno di cinque minuti.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Dovremmo farcela a sopravvivere. A fra poco.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: A presto, Squadra di Sbarco.

Scarta la carta Missione **M182**. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 332

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Maledetto postaccio! Mi confonde. *Vanguard*? Potreste darci una mano? Potreste, non saprei, filtrare il rumore visivo o qualcosa del genere?

[CAPCOM, Maggiore Dahl]: Negativo, Squadra di Sbarco. Stiamo tentando, ma i modelli confondono l'IA quasi quanto voi.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: È un vicolo cieco. Dobbiamo tornare indietro.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Aspettate. C'è qualcosa che si muove vicino alla parete. Visto?

[CAPCOM, Maggiore Dahl]: Riceviamo la vostra trasmissione, Squadra di Sbarco. Probabilmente si tratta di uno dei predatori di questo pianeta. Sembra infuriato e spaesato. Non avvicinatevi. Indietreggiate lentamente.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Pensate che i motivi siano fatti per tenerli alla larga?

[CAPCOM, Maggiore Dahl]: Può darsi. Tuttavia, il dipartimento di xenologia insiste sul fatto che si tratti di una prova, molto probabilmente destinata ai pellegrini.

Per capire se sono degni di entrare in città. Aspettate... Operativo 2, cosa stai facendo?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Ehi, micio-micio...

Riduci le tue Provviste di 2 OPPURE ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira .

## ANNOTAZIONE 333

**Revisione Critica dello Studio "Alberi Ondeggianti"**

Quella che inizialmente sarebbe potuta sembrare una sorta di interazione simbiotica o parassitica tra un "albero" e grandi "vermi" striscianti ha dato prova di essere un organismo.

Gli "alberi ondegianti", come sono stati chiamati, non erano né piante né animali, ma altri strani organismi che presentano tessuti correlati a entrambi i regni.

Speriamo che l'analisi del sito fossile che abbiamo scoperto durante lo studio di questi alberi porti maggiori risultati.

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta **P134**.

## ANNOTAZIONE 334

[Responsabile Reparto]: Quali sono i vostri progressi, Squadra Armata Alfa?

[Squadra Armata Alfa]: Sopravviviamo. Perché?

[Responsabile Reparto]: Il ponte sta per essere nuovamente assaltato.

\*\*\* Forti esplosioni \*\*\*

[Squadra Armata Alfa]: ...maledizione. Ci lasceranno mai in pace?

[Responsabile Reparto]: Non rileviamo altre navicelle in arrivo. Potrebbe essere il loro ultimo tentativo.

[Squadra Armata Alfa]: Peccato che siamo allo stremo...

- Posiziona la carta **P233** sopra a qualsiasi altra carta nel Settore 1, a meno che tutte le carte **P233** non si trovino attualmente sulla plancia Pianeta.
- Posiziona la carta *Minaccia Colosso Usurpatore* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Colosso Usurpatore* nel Settore 5.

## ANNOTAZIONE 335

**Messaggio Anonimo dall'Archivio**

Kurma è un esemplare magnifico. Più grande di una balenottera azzurra, più premuroso nei confronti del suo bioma a bolla di una madre che si prende cura del suo bambino. Ma anche più pericoloso di qualsiasi cosa conosciamo e più docile di un agnellino.

Se ti trovi nel:

- Settore 1 – Vai all'**Annotazione 338**.
- Settore 2 – Vai all'**Annotazione 329**.
- Settore 3 – Vai all'**Annotazione 350**.
- Settore 4 – Vai all'**Annotazione 353**.
- Settore 5 – Vai all'**Annotazione 322**.

## ANNOTAZIONE 336

L'Idemiano ha detto di essere un custode del tempo e un guardiano dei pellegrini e che sarebbe rimasto qui per accertarsi che ce ne andassimo allo scadere del nostro tempo. Abbiamo tentato di chiedergli dei suoi capi o di parlare con qualcuno. A tutte le nostre domande, rispondeva allo stesso modo:

"Voi e io parliamo lingue diverse, anche se la macchina ci fa sembrare uguali. Rivolgetevi a me quando avremo capito meglio la vostra verità e voi avrete capito meglio la nostra verità."

Siccome si rifiutava di dire altro, abbiamo dovuto concentrarci piuttosto sul nostro compito principale.

Posiziona la carta Missione Opzionale **M123** (*Comprendere*) nello slot Missione Opzionale sul bordo destro della plancia Pianeta. In seguito, apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 337

"Abbiamo fatto tutto il possibile, ma non è stato sufficiente. Ricordo ancora la mano della Dottoressa Corey che scivolava via dalla mia presa, mentre tentavo di impedire che venisse risucchiata dall'anomalia. Ben presto, il torrente subspaziale è scomparso per sempre, portandola con sé.

Il Servitore ha fatto una smorfia, quando ci siamo ritrovati con lui in un laboratorio vuoto.

'Umani! Ora che sapete tutto del mio potere, non ho altra scelta: devo uccidervi.'

Ci siamo irrigiditi e abbiamo puntato le armi.

'Rilassatevi!' Il Servitore rideva, 'Era solo uno scherzo. Visto? Sono capace di scherzare come un umano. Sono ancora uno di voi!'

Contrassegna la casella E nell'**Annotazione 930**. In seguito, vai all'**Annotazione 346**.

## ANNOTAZIONE 338

**Storie Sottomarine - Diario di un'Esplorazione Profondamente Terrificante**

Kurma torreggiava sopra a un condotto, permettendo alle scure colonne di fumo di fluire sulla bolla simbiotica sul suo dorso. Diverse fessure, simili a stomi di piante gigantesche, si sono aperte nella bolla, che è diventata nera. Dopo un po', Kurma si è allontanato a nuoto, mentre i metalli si depositavano sulla sua corazza. Gli esploratori umani si sono avvicinati rapidamente alla creatura mostruosa per raccogliere i minerali; era molto più sicuro che lavorare vicino alle bocche fumanti incandescenti.

Puoi  per ottenere 1 Indizio Minerale. Puoi ripeterlo un numero qualsiasi di volte.

## ANNOTAZIONE 339

[Squadra di Sbarco]: Siamo sul posto. Vi stiamo inviando le scansioni dei dintorni.

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Ricevuto. Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco. Potete fare ritorno al lander.

[Squadra di Sbarco]: Non dovremmo esplorare ancora?

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Sta a voi decidere. Se avete ancora energie e provviste...

[Squadra di Sbarco]: Dateci un momento per parlarne.

Scarta la carta Missione. La tua Missione è completata; puoi fare ritorno al Lander in qualsiasi momento per concludere la fase di Esplorazione Planetaria.

## ANNOTAZIONE 340

**Annotazione Audio dal Ponte di Comando della ISS Vanguard 12278/F**

"Dannazione! Abbiamo perso il segnale!"

"Avete visto? Ha rilevato dei motivi sotto al ghiaccio..."

"No! Non c'era niente laggiù. Probabilmente era solo fuliggine sulle lenti."

"C'era qualcosa..."

"Fate silenzio! La sonda non c'è più. Grazie a un'altra stupida idea del Reparto Scienza, dovremo darci da fare per costruirne un'altra! Mettiamoci al lavoro."

L'ambiente ostile ha distrutto il mezzo di esplorazione. Non saremo in grado di esplorare la superficie senza la tecnologia protettiva adeguata.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 342

**Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco**

La corteccia di questa pianta è simile a quella delle palme terrestri. I frutti, invece, sembrano marci e pieni di batteri (che è un aspetto positivo: studiandoli potremmo scoprire molte cose sui microbi del pianeta). Ehi! Non è il momento di scherzare mentre registriamo... Oh! Ciao, sciocco ricurvo. Ti piacciono questi frutti, eh? Ne vuoi uno, vero?

Ottieni la Scoperta Eccezionale **34**, se non la possiedi già.

## ANNOTAZIONE 343

[CAPCOM]: Perché avete montato l'attrezzatura in questo punto?

[Squadra di Sbarco]: Il ghiaccio canta molto forte. Deve essere sottile in questo punto.

[CAPCOM]: Canta? Cosa?

[Squadra di Sbarco]: Non hai mai sentito il ghiaccio cantare?

[CAPCOM]: Dovrei?

[Squadra di Sbarco]: Lascia perdere.

...

[Squadra di Sbarco]: Lo sapevo! C'è una sacca d'aria sotto al ghiaccio. Deve esserci dell'acqua qui sotto!

[CAPCOM]: Fantastico. Prendo nota, la prossima volta ascolterò il "ghiaccio che canta." Mi chiedo se ci siano delle registrazioni nei nostri archivi?

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P195**.

## ANNOTAZIONE 344

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Vanguard? Abbiamo superato i mosaici dell'ingresso. Abbiamo segnalato il nostro percorso così la prossima volta sarà più facile. Siete sicuri che questo posto dovrebbe essere una città? Abbiamo trovato delle strutture, ma sono tutte vuote.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Aspetta, laggiù! Sembrerebbe un laboratorio. Vedo qualcuno che lavora al suo interno. Forse potremmo andare a parlarci?

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P271**.

## ANNOTAZIONE 345

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1/E

Le cariche di demolizione che abbiamo recuperato nel lander potrebbero tornare utili, adesso. Grazie al reticolo di tunnel sotto alla superficie della sfera, potremmo raggiungere un punto direttamente sotto il cannone e far esplodere l'intera porzione della sfera su cui poggia. Sappiamo che è un approccio più sicuro (e più veloce) anche se provocherebbe uno squarcio nella struttura, rimuovendo parte della superficie occultante. La sfera di Dyson gigante non sarebbe più invisibile...

Alcuni di noi hanno proposto un'alternativa più rischiosa: potremmo raggiungere il cannone passando dalla superficie, correre verso la base e poi trovare un modo per disattivarlo o distruggerlo, posizionando una carica molto più piccola direttamente sul suo fianco.

Le abbiamo messe ai voti...

Se stai giocando il Tutorial, vai all'Annotazione 554. Altrimenti, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni. Se non riesci a mettervi d'accordo, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza.

- » **Fare esplodere la parte della sfera su cui poggia il cannone** (provocherà danni permanenti alla sfera e comprometterà la tecnologia di occultamento) – Vai all'Annotazione 390.
- » **Avvicinarsi e disattivare il cannone** (sarà più pericoloso e più lento) – Vai all'Annotazione 265.

## ANNOTAZIONE 346

Contrassegna la casella **F** nell'Annotazione 930. In seguito, continua a leggere:

"Il caos che è scoppiato quando la notizia della scomparsa del Maggiore Dahl si è diffusa tra i ponti della nave ha superato le nostre più sfrenate aspettative. Tre diversi ufficiali si sono nominati suoi successori, provocando una confusione che ci ha permesso di prendere il controllo del ponte di comando senza sparare un colpo. Una volta entrati, ci siamo barricati e abbiamo trasmesso un messaggio a tutta la Vanguard. Abbiamo chiesto a tutti di mettere fine alla violenza e riunirsi sotto alla nostra bandiera."

Vai all'Annotazione 403.

## ANNOTAZIONE 348

[Responsabile Reparto]: Squadra Armata Alfa...

\*\*\* Forti esplosioni \*\*\*

[Responsabile Reparto]: Ci ricevete? Qui ponte di comando.

[Squadra Armata Alfa]: Al momento siamo un po' impegnati.

[Responsabile Reparto]: La navicella degli Usurpatori ha perforato lo scafo nelle vicinanze dell'atrio principale. A bordo c'era altra fanteria pesante e una specie di macchina da guerra.

\*\*\* Forti esplosioni \*\*\*

[Responsabile Reparto]: Sta violando il perimetro intorno al ponte di comando! Fatevi avanti per attaccare, Squadra Armata Alfa!

- Posiziona la carta **P233** sopra a qualsiasi altra carta nel Settore 1, a meno che tutte le carte **P233** non si trovino attualmente sulla plancia Pianeta.
- Posiziona la carta Minaccia *Sciame da Guerra Usurpatore* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona *Sciame da Guerra Usurpatore* e tutti e 3 i segnalini dei Droni nel Settore 2.

- Se la carta **P231** (*Folla in Preda al Panico*) si trova nel Settore 2, posiziona un gettone Tempo nel primo slot del Contatore del Tempo dello *Sciame da Guerra Usurpatore* e risolvi il relativo effetto *Sciame*.

## ANNOTAZIONE 349

Non vedevamo il suo volto, ma la creatura stava tremando, come se stesse tentando di controllare una rabbia primordiale. Sentivamo di aver fatto qualcosa che l'aveva davvero disturbata. Tuttavia, dopo un po', si è ricomposta e ha cominciato a parlare, mentre la nostra IA si apprestava a tradurre.

Vai all'Annotazione 259.

## ANNOTAZIONE 350

Storie Sottomarine - Diario di un'Esplorazione Profondamente Terrificante

La gigantesca tartaruga si è posizionata tra i polipi e le alghe, ignorando i loro tentacoli pieni di acido. Sembrava che frequentasse quel luogo e lo rivendicasse come terreno di pascolo.

Gli esploratori umani hanno deciso che quello era il momento migliore per avvicinarsi alla creatura e studiarla. Con grande sorpresa, hanno scoperto che la creatura non è tanto una tartaruga gigante con un parassita sulla schiena, quanto una caravella portoghese: un conglomerato di diversi organismi che funzionano come un tutt'uno. La tartaruga era fondamentale, ma non sarebbe sopravvissuta a un secondo senza la sua "vescica d'aria" che fungeva da polmoni esterni e provvista di minerali, oltre a svolgere altre misteriose funzioni.

Un umano oltremodo coraggioso ha deciso di nuotare all'interno della bolla, ignorando gli ordini del suo superiore. Dopo uno spaventosissimo minuto, è riemerso tenendo una curiosa scoperta tra le mani tremanti.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1  e la Scoperta Eccezionale 9.

In seguito, ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

## ANNOTAZIONE 351

[Squadra di Sbarco]: Abbiamo tutto ciò che volevate. Il lander è carico e pronto per il decollo.

[CAPCOM]: Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco. Avete il permesso di rientrare.

[Squadra di Sbarco]: Stiamo arrivando. Tuttavia...

[CAPCOM]: Sì?

[Squadra di Sbarco]: Non siamo certi che le nostre scoperte abbiano qualcosa a che fare con i Costruttori. Non dovremmo esplorare strati più profondi del pianeta?

[CAPCOM]: Sta a voi decidere. Per noi è sufficiente, ma... Il Capitano si aspetta sempre di più, lo sapete.

Ottieni 1 . Scarta la carta Missione.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Trova la Missione **M41** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

## ANNOTAZIONE 352

Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #108

Abbiamo nuotato lontano dall'avamposto dei Visitatori in questo mondo acquatico, anche se abbiamo trovato solo un deposito di minerali rari. Nessuna traccia di flora o di fauna e nessun segnale, se non quelli inviati dall'avamposto.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 4 Indizi *Minerale*.

## ANNOTAZIONE 353

Storie Sottomarine - Diario di un'Esplorazione Profondamente Terrificante

Kurma se la spassava, godendosi l'immensità di quello spazio vuoto. Era una vista orripilante: la massa mostruosa si dimenava, minacciando di schiacciare accidentalmente qualsiasi cosa nelle vicinanze.

Ottieni 1 Indizio *Esemplare Vivo*.

Puoi  per spostare Kurma in un Settore Collegato a scelta.

## ANNOTAZIONE 354

[CAPCOM]: L'anomalia dovrebbe colpire tra novanta secondi.

[Squadra di Sbarco]: E cosa dovremmo fare?

[CAPCOM]: Sperare, credo... Scherzi a parte, disabilitate il volo assistito e siate pronti a tutto.

Se il tuo Lander ha almeno 5 e 5 , vai all'Annotazione 368.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'Annotazione 368. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	<b>Pioggia Intensa</b>	<b>Resistere</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno .
	<b>Oscillazione Gravitazionale Improvvisa</b>	Scegli tra: » <b>Manovrare</b> Se  è maggiore o uguale a 4, ciascun Membro dell'Equipaggio 2 . <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio 6 .
	<b>Anomalia</b>	Scegli tra: » <b>Lasciar correre</b> Se  è maggiore o uguale a 5, ciascun Membro dell'Equipaggio 3 . <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita Lesione. » <b>Proteggersi</b> Riponi tutte le carte Attrezzatura Personale in "Inventario." Apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccogliatore per le carte Hangar) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
	<b>Cielo limpido</b>	<b>Continuare il volo</b> Non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 355

"Abbiamo ucciso il Maggiore Dahl, ma anche la Dottoressa Corey è stata colpita. È morta per mano nostra, chiedendo perdono per tutto quello che aveva fatto agli ordini del Maggiore Dahl. Non abbiamo avuto molto tempo per dirle addio: poco dopo, i marine del Maggiore Dahl hanno fatto saltare la porta, riversandosi nel laboratorio. Dovevamo scappare."

Contrassegna la casella E nell'Annotazione 930. In seguito, vai all'Annotazione 346.

## ANNOTAZIONE 357

"La Dottoressa Corey è morta, vittima accidentale di un inutile scontro a fuoco. Il Maggiore Dahl, con grande abilità, l'ha usata come scudo umano, guadagnando un paio di secondi preziosi: i nostri proiettili a bassa potenza, abbastanza deboli da non perforare lo scafo della nave, non avrebbero potuto farle del male. Poco dopo, i suoi marine hanno fatto irruzione nel laboratorio. Siamo stati costretti a fuggire, sconfitti e abbattuti."

Contrassegna la casella E nell'Annotazione 930. In seguito, vai all'Annotazione 501.

## ANNOTAZIONE 358

Se il segnaposto sulla carta Minaccia Raggio Rioriginante è posizionato nella casella "Veloce" spostalo nella casella "Lento." Altrimenti, spostalo nella casella "Veloce."

## ANNOTAZIONE 359

### Diario Personale

Mentre riflettevamo sulla nostra mossa successiva, ho sentito la stanchezza nella voce dei miei amici. Immagino che anche la mia fosse così. Fortunatamente, il messaggio dalla Vanguard ci ha offerto la salvezza.

"La vostra attrezzatura non è adatta alle esplorazioni subacquee. Si consiglia l'emersione immediata. Tuttavia, il Capitano dice che, se ve la sentite, potete attendere e vi lanceremo una capsula con degli strumenti per l'esplorazione subacquea. Sta a voi decidere. Cosa ne dite?"

Beh, subito ho pensato che il Capitano potesse andare a [FILE CORROTTO].

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del reparto Scienza:

- » **Abbandonare immediatamente il pianeta** – Sposta tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore del Lander, scarta la carta Missione (se si trova ancora sulla plancia Pianeta) e vai all'Annotazione 223.
- » **Attendere il lancio e continuare l'esplorazione** – Ciascun Membro dell'Equipaggio e tira . Continua l'Esplorazione Planetaria.

## ANNOTAZIONE 360

- Posiziona tutte le Modifiche dalla plancia Lander all'interno della busta "In attesa...."
- Sposta tutte le Scoperte dalla plancia Lander accanto allo slot sulla plancia Pianeta indicato come "Scoperte Perdute."
- Scarta il segnaposto dal contatore delle Provviste.
- Sposta la carta Grado Superiore e tutti i sul Lander accanto agli slot indicati sulla plancia Pianeta.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccogliatore per le carte Hangar) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Ora, la plancia Lander dovrebbe essere vuota: riponila nella scatola e scarta il segnalino del Lander dalla plancia Pianeta. Il Lander è distrutto e non è più possibile effettuare il Decollo!
- Reseta il sacchetto per gli indizi riponendovi tutti i gettoni Indizio.
- Eventuali nuove Scoperte raccolte d'ora in poi durante questa Esplorazione Planetaria dovranno essere posizionate direttamente sulla tua plancia Equipaggio: i Membri dell'Equipaggio possono utilizzare le Scoperte posizionate accanto alle proprie plance Equipaggio come se si trovassero a bordo del Lander.
- Vai all'Annotazione 487.

## ANNOTAZIONE 361

"Abbiamo cercato di colpire solo il Maggiore Dahl, ma non era facile. Ha risposto al fuoco senza rimorsi e con precisione letale."

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione , oppure nella propria mano e li posizionano nella propria Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati , , oppure nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono **8 o più** punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1 oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili.
- Se non ci sono altri Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'Annotazione 810. Altrimenti:

**Se hai 7 o meno punti:** Vai all'Annotazione 357.

**Se hai 8 o più punti:** Aggiungi 1 segnaposto alla Riserva Vittoria e vai all'Annotazione 355.

## ANNOTAZIONE 362

**Promemoria:** Se non è presente nessun Lander in questo Settore, non potrete abbandonare il pianeta!

**Diario del Capitano, Annotazione E-0808**

Il pianeta Edan non era privo di bellezza, bisogna ammetterlo. E chissà che splendore fosse nei suoi giorni migliori, avvolto nel mare blu, brulicante di vita. È una testimonianza dell'arroganza, della follia del popolo di Edan: la distruzione che hanno operato sul pianeta è tutto quello che ci resta da scoprire. Ma c'è vita sul pianeta Edan. Abbiamo rilevato alcuni segni di vita, alcuni fossilizzati e antichi, altre cose vive e che respirano. C'è acqua sotto a Edan, e delle creature vivono nelle sue profondità. Nonostante gli sbagli della sua gente, il pianeta continua a vivere, anche se in modo diverso.

Sono felice che la nostra squadra abbia lasciato Edan, lontano dalla tempesta di meteoriti che colpisce incessantemente la superficie del pianeta. Però devo ammetterlo: non dimenticherò facilmente quello che abbiamo trovato laggiù. Proprio come non smetterò di chiedermi: abbiamo riposto troppa fiducia nei Costruttori? Ora sappiamo che non erano infallibili. È stata proprio la loro tecnologia a condannare a morte qualsiasi cosa abbiano tentato di creare su questo pianeta. Man mano che ci avviciniamo alla comprensione completa della loro scienza, non posso fare a meno di chiedermi se qualcosa del genere potrebbe accadere un giorno sulla Terra.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Se il Progetto di Ricerca **R20** (*Fisica Subspaziale*) si trova in "Progetti di Ricerca", spostalo all'interno della busta "In attesa..." Altrimenti, contrassegna e risolvi la casella seguente.

Ottieni 1  e 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*.

Vai all'**Annotazione 990**.

## ANNOTAZIONE 363

**Canale Riservato della Squadra di Sbarco**

[Operativo 1]: Ho trovato una crepa nella struttura. C'è qualcosa qui!

[Operativo 2]: Procedi con cautela. Non possiamo avere la certezza...

[Operativo 1]: Oh! Questo... [rumore]

[Operativo 3]: È scomparsa!

[Operativo 1]: [Rumore]... dentro. Percorsi che sembrano usciti dal peggior incubo di Escher.

[Operativo 2]: Va tutto bene?

[Operativo 1]: Sì. Questo posto è pieno di... [rumore]. Sono tranquilli, mi ignorano. Ci sono un sacco di piccoli portali!

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta **P378**.

## ANNOTAZIONE 364

Prendi un Membro dell'Equipaggio dallo slot "Ferite Lievi o Medie" nel raccoglitore per le carte Infermeria del Manuale della Nave (pagine **33** e **34**).

Posiziona la rispettiva carta nello slot Membro dell'Equipaggio disponibile appropriato.

## ANNOTAZIONE 365

**Pianeta dei Visitatori: Appunti di Ricerca #106**

Intorno alla base non c'era altro che plancton morto. Presumiamo che sia stato distrutto dall'energia che fuoriesce dall'avamposto dei Visitatori.

Ottieni 1 Indizio *Microorganismo*.

## ANNOTAZIONE 366

**Diario dell'Esperta di Xenologia in Capo**

Per fortuna, la Squadra di Sbarco è riuscita a salvare il pianeta. Molti pensavano che si trattasse di una semplice infezione che avrebbe colpito solo una piccola parte del bioma. Sbagliato! Per la prima volta, avevamo assistito a una reazione avversa tra due tipi distinti di DNA (o, per la precisione, tra il DNA e una struttura simile a esso). Fino a quel momento, avevamo incontrato solo forme di vita create dai Costruttori, con la stessa origine e principio. Nel frattempo, la flora e la fauna di questo luogo sono cresciute e si sono evolute in maniera indipendente! Forme di vita indigene di questa parte della galassia, per così dire. Non potevamo semplicemente distruggerle.

Sostituisce con la carta **P141**.

## ANNOTAZIONE 367

**Rapporto Preliminare della Ricognizione**

È stata una missione assurda! L'atmosfera di questo orribile pezzo di roccia è piena di vapori e spore corrosivi. La prima sonda è stata danneggiata praticamente subito: lo scudo ha ceduto all'ingresso nell'atmosfera e i vapori hanno fatto il resto.

La seconda è stata preparata con estrema cura (perché il Reparto Scienza non ci ha detto fin da subito che avremmo dovuto usare i materiali migliori?) ed è in qualche modo riuscita a resistere alle fiamme, al surriscaldamento e alla caduta. È atterrata su un mucchio di spazzatura. Nelle vicinanze, tutto era ricoperto da strani funghi, nessuna roccia spoglia o terreno. È stato necessario un piccolo sforzo per staccare la sonda dalla superficie e farla decollare, ma ci siamo riusciti. E adesso il Reparto Scienza si prenderà tutti i meriti per lo studio di quei funghi troppo cresciuti. Dov'è l'ufficio reclami?

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta **A26** (*Biofabbricatore*) da "Modifiche al Lander" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

In seguito, ottieni 1 Scoperta *Strana Vegetazione* e spostala in "Scoperte Raccolte."

## ANNOTAZIONE 368

A  B  C

- Se le caselle **A**, **B** e **C** sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 384**.
- Se solo le caselle **A** e **B** sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 373**.
- Se solo la casella **A** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 389**.
- Se nessuna di esse è contrassegnata, vai all'**Annotazione 373**.

## ANNOTAZIONE 369

Se possiedi la Scoperta Eccezionale **34** (*Frutto Viscido*), vai all'**Annotazione 374**. Altrimenti, continua a leggere:

**Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco**

Anche se i ricurvi sembrano innocui, si consiglia comunque di prestare attenzione. Possiedono alcune caratteristiche minacciose, come i loro lunghi artigli, anche se li usano solo per raggiungere la polpa dei frutti del posto. Quando tentiamo di avvicinarci, si rintanano nel fitto della giungla, evitando il contatto. Sembrano comunque interessarsi alle nostre azioni e ci osservano da una distanza di sicurezza. Dovremmo tentare la fortuna con quelli che abbiamo incontrato nelle vicinanze del nostro lander.

Ottieni 1 Indizio *Esemplare Vivo*.

## ANNOTAZIONE 370

Se il tuo Obiettivo attuale è **O06-O11** non succede nulla – Continua la partita. Altrimenti, continua a leggere:

**"Non Siamo Più Soli: La Storia del Primo Contatto", Estratto del Libro**

Il nostro ospite aspettava ancora vicino al lander, all'ombra di un palanchino, immobile come una roccia...

Conta il numero di caselle contrassegnate nell'**Annotazione 905**. Se ci sono **3 o più** caselle contrassegnate e la Missione **M123** (*Comprendere*) è ancora scoperta, vai all'**Annotazione 397**. Altrimenti, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:

- » **Passare in rassegna le nostre scoperte riguardo agli Idemiani** – Leggi le voci contrassegnate nell'**Annotazione 905**.
- » **Proseguire** – Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 371

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Impedire agli Usurpatori di distruggere le capsule** – Questo renderà più difficile completare la missione principale in tempo. Posiziona la carta **P238** nel tuo Settore, se non si trova già lì. In seguito, continua la partita.
- » **Ordinare al tuo equipaggio di proteggere le capsule** – Scegli un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili dal tuo Reparto (e dagli altri Reparti, se i rispettivi giocatori sono d'accordo). Questi Membri dell'Equipaggio potrebbero morire eseguendo i tuoi ordini! Vai all'**Annotazione 436**.

- » **Ignorare le capsule e lasciare che se ne occupi qualcun altro**  
 – Prendi 10 carte casuali da "Reclute" (Vassoio Portacarte B) e rimuovile dal gioco. Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) a meno che non sia già Molto Basso. Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 372

È impossibile che la seconda Esplorazione della campagna fallisca. Ignora la nuova carta Ferita e il dado Ferita e continua la partita.

Nota: È necessario fare attenzione. Sui pianeti successivi, riportare una quarta Ferita comporterà il fallimento istantaneo della missione.

## ANNOTAZIONE 373

[CAPCOM]: Il Capitano ha una nuova richiesta per voi. Se avete provviste e tempo sufficienti, dovrete indagare riguardo all'origine delle anomalie che rileviamo su questo pianeta.

[Squadra di Sbarco]: Qualche pista?

[CAPCOM]: Sembra trovarsi da qualche parte a sud-ovest, tra le montagne. O almeno così sostiene il Reparto Scienza. Provate a iniziare dalle immediate vicinanze.

[Squadra di Sbarco]: [Risata]

[CAPCOM]: Cosa?

[Squadra di Sbarco]: Di fronte a noi, abbiamo un esemplare locale che somiglia a un tizio spalmato sul divano dopo una giornata di lavoro. Oh, e ce ne sono altri. Hanno un aspetto vagamente simile ai bradipi della Terra. Vanguard, è vero che la squadra che scopre una specie può suggerire un nome in codice?

[CAPCOM]: Esatto.

[Squadra di Sbarco]: Questi piccoletti si chiameranno "ricurvi."

[CAPCOM]: ...

Apri la Planetopedia alle pagine 18 e 19 (Cugino). Posiziona una Missione M91 casuale sulla plancia Pianeta: questa è la tua missione principale. Posiziona la Missione M90 sotto: si tratta della richiesta aggiuntiva del Capitano.

Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 374

**Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco**

Attiriamo una delle creature con il frutto gocciolante: la sua fame e la sua curiosità sembrano essere più forti della paura. Abbiamo un'opportunità di mettere alla prova l'intelligenza della creatura; non siamo ancora sicuri di quanto sia evoluta, ma possiamo affermare con certezza che i ricurvi sono almeno intelligenti quanto i corvidi o i pappagalli. Utilizzano strumenti semplici, come ombrelli fatti di foglie, per proteggersi dalla pioggia intensa e dal sole cocente.

L'esemplare che stiamo studiando inizia a mostrare segni di preoccupazione: sembra una qualsiasi madre mammifero che si rende conto della scomparsa del figlio. Annusa intorno a sé, individuando le tracce di un paio di ricurvi, che conducono in direzioni diverse. Non riesce e decidere da che parte andare, quindi si sdraia e si addormenta. Che strana creatura. Ad ogni modo, potrebbe essere una buona idea indagare riguardo a quelle tracce.

Ottieni 1 Indizio *Esemplare Vivo*. Posiziona la carta P001 sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore. Posiziona la carta P212 sopra a qualsiasi carta nel Settore 3 e posiziona la carta P213 sopra a qualsiasi carta nel Settore 1.

## ANNOTAZIONE 375

**Annotazione di Ricerca Tecnologia Dimensionale**

Analizzare i dati senza soccombere alla follia o mettere in dubbio le mie stesse sensazioni è... difficile. So bene che non è molto scientifico, ma come dovrei sentirmi dopo aver raggiunto il mio passato attraverso il mio corpo? Come posso descrivere e spiegare la quarta e la quinta dimensione? Non le ho viste (non hanno lunghezza e larghezza), ma... le ho sentite? Ho visitato tanti luoghi impossibili. Tra questi, un pianeta diverso, pieno di vecchi relitti di enormi macchine da guerra. Avevo la certezza di aver fatto quei viaggi solo nella mia mente delirante, ma quando ho ripreso conoscenza, avevo in mano un pezzo di un antico macchinario bellico.

[Nota dello Psicologo Capo]: Il resto dell'annotazione è stato cancellato dall'autore. L'autore è stato sottoposto a una terapia psichiatrica e ora si sente meglio. Il manufatto menzionato nel diario si è rivelato essere un pezzo estremamente prezioso di una console di navigazione degli Usurpatori. Non riusciamo a spiegare come sia finito in possesso dell'autore.

Ottieni la Scoperta Eccezionale 38, se non la possiedi già. In seguito, contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Ottieni 1  e 2 Indizi di qualsiasi tipo. Vai all'Annotazione 144.

Puoi  per ottenere 2 Indizi di qualsiasi tipo.

## ANNOTAZIONE 376

**Rapporto Post-Azione 75D**

Il percorso più breve verso la nostra destinazione passava attraverso le Camere del Torpore: una lunga sezione della nave piena di piccole capsule dove i restanti cinquemila membri dell'equipaggio della Vanguard sognavano, immersi in un tranquillo sonno farmacologico. La fanteria pesante degli Usurpatori, con le loro bulbose tute pesanti e i loro spessi bracci meccanici, era intenta a scoperchiare le capsule. Era la prima volta che li vedevo da vicino. Si muovevamo in maniera metodica, come delle macchine. Ho immediatamente iniziato a pensare che non si trattasse di creature viventi, ma piuttosto un altro tipo di macchina da guerra automatizzata dietro a cui si nasconde questa razza aggressiva.

Le vittime umane che sopravvivevano all'essere strappate fuori dalle camere tremavano sul pavimento, morenti a causa dello shock del risveglio improvviso.

Dovevamo fare qualcosa!

Vai all'Annotazione 371.

## ANNOTAZIONE 377

Se la Missione M130 è scoperta, vai all'Annotazione 380. Altrimenti, continua a leggere:

**Canale Riservato della Squadra di Sbarco**

[Operativo 1]: Non c'è via di fuga. Dobbiamo resistere!

[Operativo 2]: ...

Tira tutti i tuoi dadi Ferita. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2 , il Membro dell'Equipaggio muore: rimuovilo dalla relativa Cartellina di Grado e riponi tutti i suoi dadi nel suo Compartimento del Reparto e l'Attrezzatura in "Inventario." L'Esplorazione Planetaria prosegue senza di te.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, continua la partita.

Se si trattava dell'ultimo Membro dell'Equipaggio, vai all'Annotazione 309.

## ANNOTAZIONE 378

La distesa di macerie lasciata dall'esplosione dell'incrociatore Usurpatore potrebbe ancora contenere qualcosa di prezioso...

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, non succede nulla.

Ottieni la Scoperta Eccezionale 8 e 2 Indizi *Minerali*. Se la Scoperta Eccezionale 8 non è presente all'interno dello slot Scoperta Eccezionale (è già stata ottenuta durante questa Esplorazione), ottieni invece 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Ottieni 2 Indizi *Minerale* e 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Ottieni 1 Indizio *Minerale* e 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

## ANNOTAZIONE 379

**Ricerca sul Campo: HR 5730 D/21**

Il cristallo circonda strettamente le radici delle piante, impedendo l'accesso al terreno. La maggior parte delle piante appassisce, ma alcune di esse riescono a perforare il cristallo e sopravvivere. È proprio quello che ci aspettavamo.

Gli alberi sono un caso affascinante, soprattutto i più vecchi. I tessuti interni sono composti in prevalenza da materia morta e il cristallo si "espande" su di essi, trasformando gli alberi in uno strano amalgama di tessuti viventi intrecciati con schegge cristalline.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 2 Indizi *Minerale* e 1 .

## ANNOTAZIONE 380

Registrazioni Audio della Cabina

[Pilota]: Forza!

...

[Pilota]: Solo un po' più avanti!

[Navigatore]: Anche se grazie a te ora la nostra IA è più motivata, nemmeno le parole di incoraggiamento più dolci riusciranno a farci volare più veloce.

[IA Lander]: Non mi serve il vostro incoraggiamento. Opero sempre alla massima efficienza possibile.

...

[Pilota]: Finalmente, ci stiamo avvicinando alla zona di atterraggio! L'atterraggio sarà piuttosto duro. I ragazzi dell'hangar non saranno contenti di quello che sto per fare con il lander.

- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoltore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Vai all'**Annotazione 477** e contrassegna la casella accanto alla lettera **A** senza leggere l'Annotazione. In seguito, apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 381

Registrazioni Audio della Cabina

[Pilota]: Forza!

...

[Pilota]: Solo un po' più avanti!

[Navigatore]: Anche se grazie a te ora la nostra IA è più motivata, nemmeno le parole di incoraggiamento più dolci riusciranno a farci volare più veloce.

[IA Lander]: Non mi serve il vostro incoraggiamento. Opero sempre alla massima efficienza possibile.

...

[Pilota]: Finalmente, ci stiamo avvicinando alla zona di atterraggio! L'atterraggio sarà piuttosto duro. I ragazzi dell'hangar non saranno contenti di quello che sto per fare con il lander.

**Congratulazioni!**

**Hai completato questa Esplorazione Planetaria!**

- Scarta tutte le carte Missione.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoltore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 382

Controlla se i Membri dell'Equipaggio prescelti soddisfano i criteri seguenti:

- La somma dei loro **Gradi** è **maggiore o uguale a 3**.
- Almeno uno di loro appartiene al Reparto **Sicurezza** o **Ricognizione**.
- Almeno uno di loro presenta la Capacità di Conversione   oppure  sulla propria carta.

In tal caso, sposta questi Membri dell'Equipaggio a "Membri dell'Equipaggio a Riposo" e rimuovi 2 segnaposto dallo slot Vantaggio Nemico.

In caso contrario, i Membri dell'Equipaggio muoiono completando la loro missione. Posizionali nello slot che riporta l'indicazione "Vittime" sotto alla plancia Pianeta e rimuovi 1 segnaposto dallo slot Vantaggio Nemico.

## ANNOTAZIONE 384

**Spazio Conosciuto: una Guida Tascabile, Estratto**

HR 5730 C è un pianeta bellissimo, un Cugino del pianeta Terra. Chi avesse l'opportunità di visitare questo mondo morente, non dovrebbe farsela scappare. Vi si respira un'atmosfera malinconica e qualcosa di familiare. E c'è ancora molto da studiare, esplorare e scoprire...

Apri la Planetopedia alle pagine **18** e **19** (*Cugino*). Posiziona una Missione **M91** casuale sulla plancia Pianeta: questa è la tua missione principale.

## ANNOTAZIONE 385

[CAPCOM]: Come procede l'indagine?

[Squadra di Sbarco]: Solo escrementi freschi di ricurvi. Dobbiamo aver seguito un intenditore di quei frutti viscidii.

[CAPCOM]: Capito. Non perdetevi altro tempo.

[Squadra di Sbarco]: Non abbiamo perso tempo. Abbiamo raccolto un vasto campionario di escrementi.

[CAPCOM]: Un piccolo campione sarà sufficiente.

[Squadra di Sbarco]: Non conosci i ragazzi del Reparto Scienza. Sono strani.

Otteni 2 Indizi *Esemplare Vivo*. Scarta la carta **P213** (*Tracce...*).

## ANNOTAZIONE 386

"Abbiamo cercato di far ragionare i marine, ma sono rimasti fedeli al Maggiore Dahl. Ritenevano che il precedente approccio dettato dal Capitano e dai suoi Responsabili Reparto non avesse portato la missione da nessuna parte. Al contrario, il Maggiore Imara stava finalmente ottenendo dei risultati..."

Ben presto, la conversazione si è conclusa ed è iniziata una sparatoria."

Per ciascun Membro dell'Equipaggio disponibile, tira un dado Ferita. Se ottieni 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.

Se non ci sono più Membri dell'Equipaggio, vai all'**Annotazione 810**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 491**.

## ANNOTAZIONE 387

**Estratto di Conversazione**

[Operativo 1]: Sta arrivando! C'è qualcosa che non va con la gravità, da queste parti.

[Operativo 2]: Beh, abbiamo avuto il tempo per prepararci...

[Operativo 1]: Il mo-ondo è a te-testa in g-giù!

Ciascun Membro dell'Equipaggio 6  meno 1 per ciascun segnaposto presente sulla carta Condizione Generale. Scarta tutti i segnaposto dalla carta Condizione Generale. In seguito, scarta la carta Condizione Generale.

## ANNOTAZIONE 388

Non c'è nessun lander né nessun trasportatore per farci evacuare da questo pianeta impossibile. Dobbiamo farcela da soli.

Tira tutti i tuoi dadi Ferita. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2 risultati , il Membro dell'Equipaggio muore: rimuovilo dalla relativa Cartellina di Grado e riponi tutti i suoi dadi nel suo Compartimento del Reparto e l'Attrezzatura in "Inventario." L'Esplorazione Planetaria prosegue senza di te.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, continua la partita.

Se si trattava dell'ultimo Membro dell'Equipaggio, posiziona il gettone Missione Fallita accanto al Manuale della Nave. Scarta tutte le Scoperte dallo slot Scoperte Trovate tranne la Scoperta Eccezionale **18** (se l'hai ottenuta). In seguito, apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 389

[Capitano Wayman]: È il Capitano che vi parla.

Non lasciatevi distrarre dall'Insetto Scheggia. Avete una missione più importante.

[Squadra di Sbarco]: Ricevuto. Dobbiamo occuparcene se ci rimane un po' di tempo?

[Capitano Wayman]: Spero che riusciate a farlo. I ricurvi sembrano avere paura di quell'esemplare cristallino: forse imparerete altre cose su di loro, aiutandoli.

[Squadra di Sbarco]: Allora arriviamo.

[Capitano]: In bocca al lupo, Squadra di Sbarco.

Apri la Planetopedia alle pagine **18** e **19** (*Cugino*). Posiziona una Missione **M91** casuale sulla plancia Pianeta: questa è la tua missione principale. Posiziona le Missioni **M90** e **M92** sotto: si tratta della richiesta aggiuntiva del Capitano. Posiziona la carta Minaccia *Insetto Scheggia Scintillante* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.

Posiziona il segnalino *Insetto Scheggia Scintillante* nel Settore **2**.

## ANNOTAZIONE 390

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1/G**

Abbiamo posizionato le cariche nei tunnel sotto al cannone e ci siamo nascosti a distanza di sicurezza. Nel vuoto, non abbiamo sentito l'esplosione e i filamenti di carbonio della struttura hanno attutito la vibrazione così bene che inizialmente abbiamo pensato che la carica avesse fatto cilecca. Solo quando ci siamo fatti strada verso la superficie ci siamo accorti che l'arma aliena era scomparsa e con lei un'ampia porzione della superficie.

Una luce filtrava dalla voragine nel terreno. Ci siamo avvicinati con cautela e ne abbiamo individuato l'origine.

L'esplosione aveva perforato la struttura! E al suo interno, incastonato in una corazza più larga del nostro sistema solare, riposava un vecchio sole, circondato da macerie...

Posiziona la carta **P108** nel Settore **3**.

Se stai usando le Regole dell'Inizio Rapido, vai all'**Annotazione 940**.

Se stai giocando il Tutorial, continua a leggere:

#### Tutorial

Prendi la prima carta dal Mazza Tutorial **A** (carta Missione **M02**) e rimuovila dal gioco: non ne avrai più bisogno. In seguito, vai all'**Annotazione 940**.

## ANNOTAZIONE 391

### Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco

Accediamo all'area cristallina. Sentiamo qualcosa che ronzia e stride. Poi, alcuni frammenti cristallini si sollevano dal terreno davanti a noi, come se fossero vivi. Sollevano un cucciolo di ricurvo e si dirigono verso ovest. Decidiamo di seguirli, i movimenti frenetici della coda dell'animale ci fanno provare pena per lui.

Scarta la carta **P212** (Tracce...). Posiziona la carta **P214** sopra qualsiasi carta nel Settore **6**.

## ANNOTAZIONE 392

### Diario Privato

#### - Estratto dagli Archivi del Reparto Scienza

Quegli ignoranti degli altri Reparti pensavano che questi grandi semi dall'aspetto organico fossero uova e avevano paura di maneggiarli. Si sono tranquillizzati solo quando i test preliminari hanno rivelato che i campioni erano di origine vegetale.

In tutta franchezza, non so se si tratti di una pianta: qui tutto è molto diverso da quello che conosciamo. Qui non c'è nessun DNA da sequenziare: le informazioni genetiche di questo organismo sono contenute in una molecola di tipo diverso.

Almeno adesso sappiamo che non tutte le forme di vita in questa parte della galassia provengono dai Costruttori.

## ANNOTAZIONE 393

[Squadra di Sbarco]: [Interferenze] persino più profondo...

[CAPCOM]: Non riusciamo a capirvi.

[Squadra di Sbarco]: Cosa? [Interferenze] indietro...

[CAPCOM]: Continuiamo a non sentirvi! Va tutto bene?

[Squadra di Sbarco]: ...

[CAPCOM]: Ci siete? Dannazione...

[Squadra di Sbarco]: Riuscite a sentirci adesso?

[CAPCOM]: Finalmente! Sì!

[Squadra di Sbarco]: Il sistema di grotte è ampio e profondo. Abbiamo controllato soltanto la prima parte.

Ottieni 1 . Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P142**.

## ANNOTAZIONE 394

[CAPCOM]: È affascinante...

[Squadra di Sbarco]: Oh! Mi avete fatto paura, Vanguard. Dimentico sempre che anche voi vedete quello che vediamo noi.

[CAPCOM]: Scusate, stavo pensando ad alta voce. Adoro queste stele. Sono diverse, ma hanno qualcosa di familiare. Mi ricordano la Stele di Rosetta.

[Squadra di Sbarco]: Vi chiediamo di fare silenzio. Dobbiamo scansionare questa cosa e raccogliere dei campioni. È un processo molto delicato.

[CAPCOM]: ...

Scarta l'Obiettivo Secondario **O17** (Nelle Profondità) dalla sezione "Ponte di Comando" del Manuale della Nave (o dalla busta "In attesa...", se è ancora lì).

Scarta la carta **P202** (Stele Sepolta) dal Settore **2**. In seguito, posiziona la carta **P203** sopra alle altre carte nel Settore **2**. Contrassegna la casella **A** all'inizio dell'**Annotazione 260** senza risolvere questa Annotazione.

In seguito, vai all'**Annotazione 55**.

## ANNOTAZIONE 395

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: L'ultimo carico è pronto. Siamo pronti.

[Operativo 2]: Aspetta... controllo nuovamente il perimetro.

[Operativo 1]: Ok, ma sbrigati. Sarebbe bene andarsene prima della prossima anomalia.

[Operativo 3]: Vuoi tornare a guardare gli alberi?

[Operativo 2]: Ci hai azzeccato. Mi manca tanto la Terra.

[Operativo 1]: Avete tre minuti per sentire la pioggerellina sulla vostra pelle. Poi ce ne andiamo. E che non vi salti in mente di togliervi le maschere.

- Scarta la Scoperta Eccezionale **34**, se la possiedi.
- Vai all'**Annotazione 990**.

## ANNOTAZIONE 396

Scegli un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili dal tuo Reparto (o altri Reparti, se i giocatori sono d'accordo) che prenderanno parte alla missione per combattere gli Usurpatori. Questi Membri dell'Equipaggio potrebbero morire strada facendo! In seguito, vai all'**Annotazione 382**.

## ANNOTAZIONE 397

Controlla la casella nella parte superiore dell'**Annotazione 259**.

Se non è contrassegnata, vai all'**Annotazione 428**. Se è contrassegnata, vai all'**Annotazione 433**.

## ANNOTAZIONE 398

### Una Storia di Code Ondeggianti, da Leggere ai Bambini Scritta dal Luogotenente Granger

Una decina di ricurvi affolla la riva del lago, coprendosi gli occhi dai lampi improvvisi di luce. Lanciano bastoni e pietre contro una strana creatura cristallina che gira e ronzia come una mosca, uno spaventoso insetto scheggia! Tentano di cacciare il mostro per aiutare il loro parente che sta affogando. Purtroppo, non funziona. L'unico risultato che ottengono è una danza sincronizzata di code che ondeggiando con furia. Il movimento si fa più lento quando si rendono conto di essere destinati al fallimento e che il loro compagno morirà.

Poi, un piccolo ma coraggioso gruppo di guerrieri provenienti da un altro sistema planetario appare in loro aiuto, sfoggiando una "V", il simbolo della Vanguard, sulle proprie tute. Fanno fuggire il mostro cristallino. E mentre vola via, si tuffano nel lago per aiutare il povero ricurvo inzuppato. Gli eroi si meritano una pausa, ma non possono ancora riposare. C'è un pianeta da salvare.

Ottieni 1 .

Posiziona la carta Missione **M92** accanto alla Missione **M90**. Posiziona la carta Minaccia *Insetto Scheggia Scintillante* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta. Posiziona il segnalino *Insetto Scheggia Scintillante* nel Settore **2**.

Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P215** e sostituisci il PDI nel Settore **5** con la carta **P216**. Scarta la carta **P214** (Trambusto) dal Settore **6**.

In seguito, vai all'**Annotazione 368** e contrassegna la casella accanto alla lettera **A** senza leggere l'Annotazione.

## ANNOTAZIONE 399

- Vai a pagina **3** del Manuale delle Mappe dei Sistemi (TOI-2).
- Usa il segnalibro Sistema Attuale del Manuale delle Mappe dei Sistemi per contrassegnare pagina **3**, sistema TOI-2.
- Continua la Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 400

Se questa casella era già contrassegnata, vai all'**Annotazione 399**. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

### Diario del Capitano, Annotazione D-211

Mentre ci dirigevamo a tutta velocità verso il sistema più vicino indicato sulla mappa stellare dei Costruttori, la Vanguard ha inviato una sonda più veloce della luce verso la Terra per consegnare tutte le conoscenze raccolte fino a quel momento. Tuttavia, potrebbe impiegare anni per raggiungere il nostro pianeta natale e la missione potrebbe essersi conclusa da tempo, prima che riceviamo una qualsiasi risposta.

Ora siamo davvero soli, lanciati verso l'ignoto: l'oggetto creato dall'uomo più lontano della galassia. Possiamo contare solo su noi stessi. Ho ordinato ai Responsabili Reparto di preparare l'equipaggio a qualsiasi evenienza. Abbiamo quasi perso un'intera Squadra di Sbarco. Non voglio compiere nuovamente gli stessi errori. Dopotutto, chissà cosa ci attende alla prossima destinazione...

### Congratulazioni! Hai compiuto il tuo primo viaggio spaziale!

- Vai a pagina **3** del Manuale delle Mappe dei Sistemi (TOI-2).
- Usa il segnalibro Sistema Attuale del Manuale delle Mappe dei Sistemi per contrassegnare pagina **3**, sistema TOI-2.
- Vai all'**Annotazione 300**.

## ANNOTAZIONE 401

### Annotazione di Ricerca sul Regno del Fuoco

Il piombo liquido viene pompato nelle cavità dello scafo del relitto. Fuoriesce attraverso molte fratture, ma funziona comunque come efficace protezione dalle radiazioni.

- Se la Condizione Globale attuale è *Brillamento Solare* – Posiziona la carta Condizione Generale **G17** sopra alla carta attuale.
- Altrimenti – Ricarica 1 .

## ANNOTAZIONE 402

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Stiamo raggiungendo l'atrio principale. Vedo tante fiamme e fumo!

\*\*\* Grida inorridite \*\*\*

[Responsabile Reparto]: Diversi missili hanno colpito lo scafo nelle vicinanze della prua della nave. I sistemi automatizzati funzionano alla massima capacità per contenere i danni.

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Il panico dilaga! L'equipaggio corre da tutte le parti come galline senza testa. Non vedo nessun ufficiale al comando.

[Squadra Armata Alfa, Operativo 2]: Dovremmo intervenire? Questo è il percorso principale verso il ponte di comando: sarebbe opportuno mettere in piedi un perimetro difensivo.

[Responsabile Reparto]: Sta a voi decidere, Squadra Armata Alfa. Ricordate: la direttiva principale è respingere gli assalti nemici. Se tentate di fare tutto da soli, potreste restare a corto di tempo.

In questa missione, incontrerai spesso situazioni critiche a bordo della ISS Vanguard. Ti verrà data la possibilità di risolvere in maniera autonoma la crisi, incaricare alcuni Membri dell'Equipaggio disponibili di farlo oppure ignorare la crisi e chiedere all'equipaggio del ponte di comando di occuparsene.

Ogni compito che accetti di eseguire in maniera autonoma farà apparire una nuova carta PDI che rappresenta la situazione in un punto della plancia. Se non ti occupi della situazione, la situazione degenererà. Tentare troppe cose contemporaneamente potrebbe portare al fallimento del tuo obiettivo principale, con gravi conseguenze per la tua campagna.

- Tutte le volte che incarichi un Membro dell'Equipaggio di risolvere una crisi, potrebbe morire. A seconda della situazione, il Grado o il Reparto dei Membri dell'Equipaggio o persino un simbolo di C. di Conversione riportato sulle carte dei Membri dell'Equipaggio determinerà la morte dell'intero gruppo dei Membri dell'Equipaggio incaricati. In generale, più Membri dell'Equipaggio (e più esperti) incarichi, più saranno al sicuro.
- Tutte le volte che decidi di ignorare una crisi, la Vanguard riceverà una notevole penalità.
- Ora, è il momento di fare la tua prima scelta. Vai all'Annotazione 409.

## ANNOTAZIONE 403

"Avevamo ripreso il controllo della ISS Vanguard, i Responsabile Reparto erano liberi, ma la lotta non era finita. Mentre eravamo impegnati a combattere contro il Maggiore Dahl, la situazione all'interno del sistema è degenerata rapidamente. Solo ora che avevamo il completo controllo della nave ci rendevamo conto di quanto fossero andate male le cose.

Ormai, altre razze all'interno dell'Occhio erano a conoscenza del fatto che il nostro lander era riuscito a sfuggire all'attrazione dell'oggetto di Thorne-Zytkow e fare ritorno alla Vanguard. Alcuni erano persino in possesso di scansioni che dimostravano che avevamo portato con noi un pezzo della tecnologia dei Costruttori. E anche se così non fosse stato, i messaggi automatizzati che l'Occhio trasmetteva costantemente a tutte le navi, chiedendo di "entrare e rivendicare", si erano interrotti. Era chiaro che gli umani avessero risolto l'enigma dei Costruttori e tutti volevano una parte del bottino.

I leader di alcune navi aliene hanno presentato elaborate argomentazioni sul perché avremmo dovuto condividere la tecnologia dei Costruttori. Altri si sono limitati a volgari minacce. Sul ponte di comando della Vanguard, circondati da innumerevoli schermi lampeggianti e messaggi in arrivo, dovevamo prendere la difficile decisione che avrebbe cambiato il destino dell'intera galassia..."

Apri il Manuale della Nave alla pagina 41 (raccogliatore per le carte Struttura Aggiuntiva). Per ciascuna carta Pianeta che riporta la parola chiave "Alleanza", "Ambasciata", "Base Militare", "Colonia", "Conquistato" oppure "Incurioni di Rifornimento", aggiungi 1 segnaposto alla Riserva Vittoria.

Vai all'Annotazione 465.

## ANNOTAZIONE 405

### Registrazione di Sicurezza, Hangar #3

"Adattiamolo ai nostri lander. È perfetto!"

"Impossibile. Non siamo in grado di comprendere questa tecnologia."

"Quindi state dicendo che abbiamo la soluzione perfetta per i nostri problemi di atterraggio, ma non saremo in grado di usarla?"

"Niente del genere. Non possiamo 'adattarlo'. Non c'è modo di disassemblare o copiare questo oggetto senza romperlo. Invece, ci siamo limitati a fissarlo allo scafo così com'è e lo abbiamo collegato ai comandi del Lander. Vuoi provarlo?" Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il suo testo.

Sposta la carta **A17** (*Propulsori Adattivi*) da Modifiche al Lander (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

In seguito, puoi incaricare 2 Membri dell'Equipaggio di Grado 3 di ottenere 1 .

## ANNOTAZIONE 406

### Rapporto del Dipartimento di Xenologia TA-52

Durante il loro soggiorno in città, i membri della Squadra di Sbarco hanno ispezionato diverse strutture simili ad abitazioni. Le loro misurazioni e osservazioni ci hanno portato ad alcune conclusioni preliminari:

- Le abitazioni degli Idemiani erano tutte identiche all'esterno, suggerendo una società in cui l'uguaglianza fosse profondamente radicata.
- Tuttavia, all'interno, la configurazione delle stanze era molto diversa. Le abitazioni contenevano anche diversi assortimenti di cimeli e campioni provenienti da tanti altri pianeti. Riteniamo che gli Idemiani compiano viaggi verso altri mondi almeno una volta nel corso della loro vita e i ricordi di questi mondi sono una parte importante della loro identità.
- La datazione della polvere e dei residui all'interno di alcune abitazioni ha dimostrato che contenevano sempre solo un abitante e che non erano state visitate da anni. Questo ha fatto luce sulla struttura familiare degli Idemiani, oltre a dimostrare che passavano la maggior parte del tempo lontano da queste 'città' per farvi ritorno solo in occasioni speciali. Anche il fatto che i contenuti fossero rimasti intatti, nonostante le abitazioni non fossero chiuse a chiave, la diceva lunga.
- Molte delle abitazioni contenevano strumenti specializzati e postazioni di lavoro, componenti per la produzione di navi spaziali e parti di computer. Alcune presentavano piccole linee di produzione, dove i componenti realizzati altrove sarebbero stati poi assemblati in parti più grandi. Anche se può sembrare incredibile, gli Idemiani sono riusciti in qualche modo a produrre tutta la loro tecnologia grazie a una rete interamente decentralizzata di artigiani e specialisti addestrati.

Sostituisci la carta nel tuo Settore con **P279**.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

Contrassegna la casella **E** nell'Annotazione 905 e leggi il testo riportato.

## ANNOTAZIONE 407

Molte delle persone che abbiamo aiutato a tornare sul ponte erano senza speranza. Ma alcuni di loro, dopo essere stati medicati, hanno insistito per imbracciare le armi e fare ritorno nella mischia sui ponti invasi dal fumo.

Ottieni 1 .

Sostituisci la carta **P237** (*Carneficina*) nel tuo Settore con la carta **P002**.

## ANNOTAZIONE 408

### Registrazione di Sicurezza della Cantina della ISS Vanguard

[Voce 1]: Ah, quelle creature sono deliziose. Somigliano a me dopo un paio di birre.

[Voce 2]: O al risveglio.

[Voce 1]: Oh, chiudi quella bocca! Ad ogni modo, sono felice che ci lascino seguire la missione in tempo reale.

[Voce 2]: Aspettate! Sta succedendo qualcosa! Come fanno ad andare così veloce?!

[Voce 1]: Vedi, i miei animali guida!

[Voce 2]: Sembra una specie di inquietante rituale Azteco.

[Voce 1]: Le loro code ondeggiavano come quei bizzarri Mumin bianchi...

[Voce 2]: Beh, non dimentichiamoci che stiamo osservando una forma di vita aliena.

[Voce 2]: Ma condividiamo una parte di DNA. Non sono del tutto "alieni." Sono come dei cugini strani e bavosi.

Ottieni 1 . Scarta la carta Missione (M91).

## ANNOTAZIONE 409

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Sedare il panico ed erigere le difese in maniera autonoma** – Questo renderà più difficile completare la missione principale in tempo! Posiziona la carta **P231** nel tuo Settore, se non si trova già lì.
- » **Ordinare all'equipaggio di sedare il panico ed erigere le difese** (richiede almeno una carta Membro dell'Equipaggio disponibile) – Scegli un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili dal tuo Reparto (e dagli altri Reparti, se i rispettivi giocatori sono d'accordo). Questi Membri dell'Equipaggio potrebbero morire eseguendo i tuoi ordini! Vai all'**Annotazione 474**.
- » **Ignorare il panico e lasciare che qualcun altro gestisca la situazione** – Abbassa il Morale nel raccogliitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) a meno che non sia già Molto Basso. Aggiungi 2 segnalposto allo slot Vantaggio Nemico. In seguito, vai all'**Annotazione 461**.

## ANNOTAZIONE 410

Conversazione in Chat

[Anonimo]: Fuoco, oscurità... non riesco a dormire.

[Rubi]: E tu chi sei?

[Anonimo]: Ricordo ancora l'oscurità. Oggetti sfreccianti.

[Rubi]: ???

[Anonimo]: Feriti, correavamo. Esausti, siamo fuggiti.

[Anonimo]: Aria, ammuffita. Muscoli, in fiamme.

**Rubi ha bloccato Anonimo.**

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 411

Se la Missione **M130** è scoperta, vai all'**Annotazione 380**.

Altrimenti, continua a leggere:

**Registrazioni Audio della Cabina**

[IA Lander]: Messaggio automatico: Riavvio dei sistemi e dell'intelligenza artificiale del Lander in corso.

[Pilota]: Bagliori solari, maledetti!

[Navigatore]: Puoi pilotare questa dannata cosa manualmente, lo sai vero?

[Pilota]: Lo so, sì. Ma è troppo pericoloso. Impieghiamo questo tempo per sfruttare al massimo il relitto.

## ANNOTAZIONE 412

Archivio del Primo Contatto,

estratto del Rapporto della Squadra di Sbarco 14B

Poco dopo, ci siamo imbattuti in un vicolo cieco con blocchi di case identiche su entrambi i lati, che ci invitavano con le loro porte aperte al fresco dell'ombra...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Entrare in una delle case** – Vai all'**Annotazione 406**.
- » **Ritornare sui propri passi** – Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 413

- Posiziona la carta **P237** (*Carneficina*) nel tuo Settore, se non si trova già lì.
- Se la somma dei Gradi dei Membri dell'Equipaggio selezionati è **maggiore o uguale a 2**, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P237** di una casella. Se è **maggiore o uguale a 4**, fai avanzare questo contatore di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato dal Reparto **Ricognizione** o **Scienza**, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P237** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato con C. di Conversione ,  oppure  sulla propria carta Membro dell'Equipaggio, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P237** di due caselle.

**Se il segnalposto sul contatore verde ha raggiunto il Risultato:** tira 3 dadi Ferita per ciascun Membro dell'Equipaggio prescelto. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2  e 1 , il Membro dell'Equipaggio muore: posizionalo nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Al termine di tutti i tiri, posiziona i Membri dell'Equipaggio superstiti in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B). In seguito, vai all'**Annotazione 407**.

**Se il segnalposto sul contatore verde non ha raggiunto il Risultato:** i tuoi Membri dell'Equipaggio selezionati non hanno raggiunto il proprio obiettivo e sono morti. Posizionali nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Devi inviare un'altra squadra per portare a termine il lavoro! Vai all'**Annotazione 452**.

## ANNOTAZIONE 415

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1/H**

Fortunatamente, è stato semplice staccare gli spessi pannelli corazzati. Una volta esposto il macchinario della torretta, è risultato ancora più evidente che si trattasse di un pezzo di una tecnologia molto più rudimentale e diversa dal resto della sfera. Questo, unito al fatto che la torretta era conficcata con la forza nella sfera tramite dei lunghi artigli, ci ha portati alla conclusione che fosse stata lasciata da qualche altra razza che aveva scoperto la sfera molto tempo prima.

Chiunque lo avesse fatto, chiaramente desiderava impedire ad altre specie di studiare questo posto.

È stato un bene disattivare il cannone prima che la squadra di salvataggio, o la stessa *Vanguard*, entrassero nel suo raggio di tiro.

Vai all'**Annotazione 425**.

## ANNOTAZIONE 416

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 61/C**

I fori eruttano fiamme e gas di scarico che trasformano questo posto in una fornace. Non possiamo avvicinarci di più! Tuttavia, si direbbe che gli insetti scavatori odino il calore ancora più di noi. Non osano avvicinarsi, quindi questo è l'unico posto sicuro in cui riposare, per quanto scomodo.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P075**.

## ANNOTAZIONE 417

[CAPCOM]: Sto inviando le coordinate dell'area in cui i livelli di ossigeno sono crollati a causa dei recenti incendi. Preparatevi a turbolenze estreme e scarsa visibilità. In bocca al lupo, Squadra di Sbarco.

Se il tuo Lander ha almeno 5  e 5 , vai all'**Annotazione 419**.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnalposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira un dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnalposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnalposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio 2; se è presente, l'atterraggio è riuscito: vai all'**Annotazione 419**.

### MICROMETEORITI

	<b>Incendio a bordo!</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Spegnarlo</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una ferita <i>Ustione</i></li> <li>» <b>Sganciare il carico</b> Perdere 5-  Provviste</li> </ul>
	<b>Turbolenza</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Stabilizzare</b> Rimetti 2 carte Equipaggiamento casuali nell'Inventario</li> <li>» <b>Ignorare</b> Ogni Membro dell'Equipaggio 5  meno .</li> </ul>

	<b>Fumo denso</b>	<b>Volare nel fumo</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 5 meno
	<b>Traiettorie Ottimali</b>	<b>Segui la traiettoria</b> Se  è 4 o più, fai avanzare il contatore dell'Atterraggio di 1.

## ANNOTAZIONE 418

### Memorie Anonime

Io scrivo qui come un avvertimento: non voglio pensare a questo posto più del dovuto. I tunnel si attorcigliano all'infinito e, con essi, la mia mente. La luce della mia torcia è stata inghiottita dall'oscurità strisciante, qualcosa di invisibile non ha mai smesso di spiarmi. Qualcosa ha sussurrato nelle mie orecchie. Non andare nelle profondità del pianeta di muschio: nascondono orrori che vanno ben oltre la nostra percezione.

Risolvi la casella non contrassegnata più in alto e contrassegnala. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

- Ottieni 1 e 1 Indizio Minerale.
- Ottieni 1 Indizio Minerale.
- Perdi 1 Provviste. Ottieni 1 e 1 Indizio Tecnologia Aliena.
- Ottieni 2 Indizi Minerale.

## ANNOTAZIONE 419

Apri la Planetopedia alle pagine 6 e 7 (*Fiammifero*).

Tira un D10. Se hai ottenuto:

- **0-4**: Trova la carta Missione **M40**, scoprila e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta. Vai all'**Annotazione 115**.
- **5-9**: Trova la carta Missione **M42**, scoprila e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta. Vai all'**Annotazione 53**.

## ANNOTAZIONE 420

### Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1/H

Per fortuna, la base della torretta non era pesantemente corazzata quanto la cima. Le nostre piccole cariche controllate se ne sono sbarazzate facilmente. Una volta esposto il macchinario della torretta, è risultato ancora più evidente che si trattasse di un pezzo di una tecnologia molto più rudimentale e diversa dal resto della sfera. Questo, unito al fatto che la torretta era conficcata con la forza nella sfera tramite dei lunghi artigli, ci ha portati alla conclusione che fosse stata lasciata da qualche altra razza che aveva scoperto la sfera molto tempo prima.

Chiunque lo avesse fatto, chiaramente desiderava impedire ad altre specie di studiare questo posto.

È stato un bene disattivare il cannone prima che la squadra di salvataggio, o la stessa *Vanguard*, entrassero nel suo raggio di tiro.

Vai all'**Annotazione 425**.

## ANNOTAZIONE 421

### Diario del Capitano, Annotazione D-215

In tutta onestà, quell'antica macchina da guerra, seppellita sotto alla superficie del pianeta, ci ha colti di sorpresa. Da questo momento in poi, dobbiamo aspettarci altre sorprese simili. Senza ombra di dubbio, la tecnologia era identica alle postazioni difensive costruite intorno all'occhio del Vuoto. Qualunque fosse il piano dei Costruttori, questa razza più giovane fa del suo meglio per accertarsi che nessuno possa seguirlo. Chissà quanto sono potenti e quanti sistemi controllano. La presenza di una specie così bellicosa in questa parte della galassia mi mette molto a disagio, proprio come il fatto che ciascun pezzo della loro tecnologia che abbiamo trovato finora sembra essere vecchio di millenni. Se erano in grado di costruire cose simili secoli fa, chissà quanto saranno potenti ora...

Il nome in codice con cui li identifica il Reparto Scienza è "Usurpatori." Un nome appropriato, considerando che sembrano essere decisi a rivendicare qualsiasi pianeta per se stessi. Speriamo solo che non si siano già impossessati di metà della galassia...

**Congratulazioni! Hai completato questa Esplorazione Planetaria!**

Se ti trovi sul pianeta Tempesta Perenne, apri il Manuale della Nave a pagina 25 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, vai all'**Annotazione 990**.

## ANNOTAZIONE 423

Apri il Manuale delle Mappe dei Sistemi a pagina 7 (*Iota Pegasi*).

## ANNOTAZIONE 424

Le luci dell'antico macchinario collegato ai pannelli sfarfallano e iniziano praticamente subito ad affievolirsi. Il raccordo di alimentazione che hai appena installato inizia a fondersi: non durerà a lungo!

Se stai giocando il Tutorial, continua a leggere. Altrimenti, vai all'**Annotazione 450**.

Contrassegna questa casella. Se questa casella era già contrassegnata, vai all'**Annotazione 450**. Altrimenti, continua a leggere:

### Tutorial

Prendi la prima carta del mazzo Tutorial **A** (carta Condizione Generale **G01**) e posizionala a faccia in su nello slot Condizioni Generali in basso a destra sulla plancia Pianeta.

Le carte Condizione Generale come **G01** contengono effetti che influiscono sull'intera plancia Pianeta. Inoltre, contengono l'effetto dell'icona Viaggio, che varia per ciascuna nuova carta. Tieni presente che l'effetto dell'icona Viaggio ora è diverso da quello della carta precedente: d'ora in poi, effettuare un Viaggio richiederà un Tiro.

Questa carta contiene un Contatore del Tempo. Leggi le regole "Contatori del Tempo" nel Capitolo II del Regolamento. In seguito, continua a leggere da qui.

Il Contatore del Tempo su **G01** rappresenta il tempo di accensione dell'alimentazione. Quando il gettone Tempo arriva in fondo al contatore verde, l'alimentazione si spegne di nuovo, scartando **G01**. A questo punto, tornerai alla carta Condizioni Generali originale stampata.

**Suggerimento:** Puoi sempre tornare al Settore 7 per riattivare l'alimentazione.

Posiziona la carta PDI **P106** nel Settore 6. Quando la struttura è nuovamente alimentata, un antico terminale si risveglia.

Dai un'occhiata agli Effetti Speciali dell'Azione Speciale "Accedere alla console." Farai progressi sul contatore verde ottenendo le icone raffigurate. Tuttavia, ricorda che gli Effetti Speciali vengono risolti dall'alto verso il basso. Pertanto, prima di risolvere qualsiasi dado che riporta queste icone, ogni coppia di dadi verdi e blu tirata avanzerà sul contatore rosso, quindi evita di tirare dadi verdi e blu contemporaneamente.

## ANNOTAZIONE 425

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: *Vanguard*? Qui Squadra di Sbarco! Ci siamo riuniti e ci siamo sbarazzati del cannone che ha fatto cadere il nostro lander. Non ci sono state vittime. Orario previsto per l'arrivo della squadra di salvataggio?

[**Pilota della Missione Ricerca e Soccorso, Sergente Marquez**]: Stiamo arrivando, Squadra di Sbarco. Tempo stimato: 36 ore. Tenete duro.

[**CAPCOM, Sergente Nahy**]: Avete abbastanza provviste per resistere così a lungo, Squadra di Sbarco?

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Sì, per fortuna la maggior parte del contenuto del lander si è salvata. L'ossigeno sarà appena sufficiente, ma dovremmo farcela.

[**CAPCOM, Sergente Nahy**]: Eccellente. Allora potete continuare la vostra missione.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: Vi chiediamo di ripetere, *Vanguard*. Volete che continuiamo le ricerche in questo posto?

[**CAPCOM, Sergente Nahy**]: Naturalmente. Non c'è nient'altro che possiate fare per ora e abbiamo ancora bisogno di saperne di più riguardo alla struttura, prima che la *Vanguard* si avvicini troppo. Le scansioni che ci avete fornito indicano la presenza di una specie di stanza all'interno della sfera, nelle vostre vicinanze, ricolma di quella che sembra essere tecnologia aliena. Date un'occhiata e capite se c'è niente che possa essere di nostro interesse.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Ricevuto, *Vanguard*. Continuiamo la missione.

Se non stai giocando il Tutorial, vai all'**Annotazione 492**. Se stai giocando il Tutorial, continua a leggere:

### Tutorial

Prendi la prima carta del mazzo Tutorial **A** (carta Missione **M03**). Sostituisci la tua attuale carta Missione con la carta **M03** e leggi questo testo.

## ANNOTAZIONE 426

### Reclamo Anonimo

Lo so che a volte è impossibile studiare le forme di vita aliene al di fuori dei nostri laboratori, ma gli esemplari del pianeta Cugino sono praticamente creature senzienti! Non posso restare in silenzio vedendo quelle creature strappate dal loro ambiente pacifico e ingabbiate all'interno della stiva della Vanguard! Ricordate tutti quei vecchi film film in cui gli UFO rapivano le mucche? Stiamo facendo la stessa cosa! Vi prego, penso che dovremmo impegnarci di più per studiare gli animali nel loro habitat senza rapirli.

Ottieni 1 . Scarta la carta Missione (M91).

## ANNOTAZIONE 427

### Rapporto Post-Azione 57/F

Proprio in quel momento, abbiamo sentito un orribile suono gutturale. Come se qualcuno stesse soffocando con un secchio di gelatina. Appena voltato l'angolo, ci siamo imbattuti in tre ingegneri della cabina di pilotaggio con in mano tubi e chiavi inglesi, che circondavano un Usurpatore solitario. Erano riusciti a farlo cadere in ginocchio e ad aprire il suo elmo bulboso. Ho pensato che, per la prima volta, ne avrei visto uno da vicino. Invece, all'interno c'era solo un'altra macchina, immersa in una specie di poltiglia organica. I forti colpi avevano fracassato il suo teschio metallico, lasciando fuoriuscire una ragnatela di fibre luminescenti. Nonostante la creatura fosse chiaramente sintetica, i suoi occhi e i suoi gesti sembravano indicare un'agonia estrema.

Scegli tra:

- » **Lasciare che l'equipaggio si diverta con la creatura**
  - Continua la partita.
- » **Cacciarli via e lasciare che la creatura muoia in pace**
  -  e contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 935** e continua la partita.

## ANNOTAZIONE 428

[Ospite Idemiano]: ...

[IA Vanguard]: Bene. Ora sapete a cosa abbiamo dovuto assistere. Eravate troppo simili al nostro passato. Siete al servizio degli intangibili. Create costrutti mentali per poi sacrificare cose reali sui loro altari. Prendete decisioni sconsiderate basandovi sui modelli semplici costruiti dai vostri pigri cervelli. Molti di noi dicevano che fosse troppo pericoloso avere a che fare con voi, ma la maggior parte riconosce il vostro potenziale, dopo aver assistito alle vostre azioni. La Cabala ha decretato. Fate largo.

[Squadra di Sbarco]: Aspetta, vuoi venire con noi? Alla Vanguard?

[Ospite Idemiano]: ...

[IA Vanguard]: Ho parlato con gli umani più di ogni altro Idemiano vivente. La Cabala mi ha assegnato un nuovo incarico. Ora sono Colui che Parla con gli Umani. Portatemi alla vostra Cabala. Parleremo. Scambieremo le nostre risorse e i nostri artigiani con le vostre tecnologie e conoscenze. Se avete altro da fare in questo luogo, sbrigatevi a farlo. Vi aspetterò nella vostra navicella.

Contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 910**.

Scarta la carta Missione Opzionale **M123** (*Comprendere*). Puoi anche scartare eventuali altre carte Missione che sono ancora scoperte, a meno che non desideri completarle.

**Suggerimento:** Hai ottenuto l'aiuto degli Idemiani! Tuttavia, puoi restare sul pianeta per portare a termine eventuali altri obiettivi, oppure cercare la stele dei Costruttori che non hai ancora trovato.

## ANNOTAZIONE 429

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 273**.

Non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 430

Contrassegna questa casella. Se questa casella era già contrassegnata, vai all'**Annotazione 423**. Altrimenti, continua a leggere:

**Diario del Capitano, Annotazione D-485**

Dieci minuti fa, la Vanguard ha iniziato a decelerare fino alla velocità di crociera subluminali, a circa 0,2 anni

luce dal sistema WT-7. Come al solito, il ponte di comando è stato immediatamente inondato di dati. Tutte le informazioni che non avevano potuto raggiungere la nostra nave mentre cavalcavamo l'onda di Alcubeire ci sono arrivate in quell'istante. Inoltre, tutti i nostri sistemi hanno iniziato a inviare rapporti automatici.

Il ponte di comando avrebbe dovuto essere tutto un fremito in questo momento, con tutti gli operatori alle loro postazioni. Questa volta, regnava un silenzio di tomba.

L'abbiamo vista immediatamente: una stella cristallina scintillante in orbita intorno al sole di WT-7, proprio dove avrebbe dovuto esserci un pianeta. Una distesa di macerie lasciata dal mondo morente da cui il cristallo è spuntato.

L'Equipaggio del Ponte di Comando ha compreso immediatamente la gravità della scoperta. Quando abbiamo visitato il pianeta Pellucido, abbiamo pensato che il cristallo fosse uno strano incidente, probabilmente provocato dalla civiltà che vi abitava. Ora sappiamo che non si trattava di un incidente isolato.

Qualcuno stava intenzionalmente distruggendo i pianeti sulla lista dei Costruttori: lista che include anche la Terra.

Vai all'**Annotazione 423**.

## ANNOTAZIONE 431

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 434**.

Vai all'**Annotazione 437**.

Vai all'**Annotazione 439**.

## ANNOTAZIONE 432

### Rapporto di Osservazione

I detriti spaziali nelle immediate vicinanze dell'anomalia si comportano in un modo inatteso. Invece di sparpagliarsi in maniera casuale formano strutture geometriche complesse. Inoltre, le nostre sonde rilevano eccezioni alla seconda legge della termodinamica.

Ritengo che dovremmo inviare un mezzo di esplorazione senza equipaggio con strumentazione di laboratorio per studiare questo fenomeno, anche se dovesse costarci tempo e risorse.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Sposta la carta **E72** (*Campo di Inversione Entropica*) da "Attrezzatura non Disponibile" a "Inventario."

In seguito, puoi scartare 2  per ottenere 1 .

## ANNOTAZIONE 433

Controlla il numero di caselle contrassegnate nell'**Annotazione 905**.

Se sono presenti **4 o più** caselle contrassegnate, vai all'**Annotazione 428**.

Altrimenti, continua a leggere:

[Ospite Idemiano]: ...

[IA Vanguard]: Avete imparato molto. Ma avete anche compiuto azioni che ci hanno preoccupato e rattristato. Dobbiamo ancora imparare molto l'uno dell'altro.

Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 434

### Controllo dell'Inventario, LCS-17 D

Flora fossilizzata a forma di ceppo di albero in miniatura. La superficie è ricoperta di segni di denti (simili a dentatura umana).

Ottieni 1  e 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

## ANNOTAZIONE 435

[Squadra di Sbarco]: Finalmente è... morta?

[CAPCOM]: Ottima notizia. Speriamo che un'altra anomalia del genere non si ripresenti.

[Squadra di Sbarco]: Anche noi, statene certi.

[CAPCOM]: Altro da segnalare?

[Squadra di Sbarco]: Negativo.

[CAPCOM]: Quindi...

[Squadra di Sbarco]: Aspettate! Sono appena apparsi alcuni Ricurvi e... si direbbe che vogliono mostrarci qualcosa.

Scarta *Insetto Scheggia Scintillante* e la relativa carta Minaccia.

Scarta la Missione **M92**. Sostituisci il PDI nel Settore **4** con la carta **P217**. In seguito, vai all'**Annotazione 368** e contrassegna la casella accanto alla lettera **B**, senza leggere l'Annotazione.

## ANNOTAZIONE 436

- Posiziona la carta **P238** (*Camere del Torpore*) nel tuo Settore, se non si trova già lì.
- Se la somma dei Gradi dei Membri dell'Equipaggio selezionati è maggiore o uguale a 2, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P238** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato dal Reparto Sicurezza o Ricognizione, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P238** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato con C. di Conversione  oppure  sulla propria carta Membro dell'Equipaggio, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P238** di due caselle.

Se il segnalibro sul contatore verde ha raggiunto il Risultato: tira 3 dadi Ferita per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2 , il Membro dell'Equipaggio muore: posizionalo nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Al termine di tutti i tiri, posiziona i Membri dell'Equipaggio superstiti in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B). In seguito, vai all'**Annotazione 502**.

Se il segnalibro sul contatore verde non ha raggiunto il Risultato: i tuoi Membri dell'Equipaggio selezionati non hanno raggiunto il proprio obiettivo e sono morti. Posizionali nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Devi inviare un'altra squadra per portare a termine il lavoro! Vai all'**Annotazione 371**.

## ANNOTAZIONE 437

Controllo dell'Inventario, LCS-17 D

Vegetale delicato simile a un'alga, fluorescente nello spettro visibile e UV. È ricoperto da una crosta di solfuri. Tracce di acido formico presenti sui bordi e nelle aree bruciate.

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

## ANNOTAZIONE 438

[Squadra di Sbarco]: È morto.

[CAPCOM]: Ottime notizie!

[Squadra di Sbarco]: Però non abbiamo la certezza che sia la stessa creatura che ci ha attaccato. Potrebbero essercene altre.

Gira *Superpredatore* sul lato Gruppo di Predatori. Scarta il segnalibro *Superpredatore* dalla plancia.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 Indizio *Esemplare Vivo* e 1 .

In seguito, ottieni 1 Provviste.

## ANNOTAZIONE 439

Controllo dell'Inventario, LCS-17 D

Un blocco di ghiaccio con tracce di fitoplancton all'interno.

Nota:

La maggior parte delle recenti scoperte somiglia a questa: il sito è stato ripulito. Non ci aspettiamo più niente di entusiasmante quanto il "ceppo d'albero."

Ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P192**.

## ANNOTAZIONE 440

Se è presente una Minaccia *Colosso Usurpatore* sulla plancia Pianeta, oppure se la casella nell'**Annotazione 970** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 445**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 444**.

## ANNOTAZIONE 441

Diario Personale

Il tunnel era lungo, ma diverse sacche d'aria consentivano ai ricurvi che nuotavano di riprendere fiato. Una volta fuori dall'acqua, la paura mi ha fatto indietreggiare. Centinaia di ricurvi, con le code dritte e ondegianti, circondavano un imponente monumento: una stele. Ma era diversa da quelle viste in precedenza: più corrosa, scintillante e ronzante, pericolosa.

Uno dei ricurvi, con la pelliccia colorata di ocra, si è avvicinato alla stele con un'asta di acciaio tra le grinfie. Il metallo è entrato in contatto con la superficie della stele. Avevo una brutta sensazione, perché avevo notato diverse pile di metallo fuso intorno al monumento.

Poi, tutti i ricurvi hanno iniziato una strana danza: le loro code si muovevano sempre più veloci e mugolavano una strana nota stridente. Poi, il manufatto ha iniziato a brillare: l'aria è cambiata, deformando la luce e distorcendo la vista. Un potente arco elettrico ha toccato l'asta e il ricurvo è rimasto carbonizzato all'istante, trasformandosi in un mucchietto di ceneri fumanti. Tuttavia, non ho notato nessun panico: sembrava un rituale di auto-sacrificio deliberato.

"Squadra di Sbarco, cosa succede?" ha detto il Caporale Coetz. "Riceviamo un forte segnale sulla lunghezza d'onda del Cavaliere Oscuro. Cosa state facendo!?"

Non ho risposto, perché la scena mi aveva lasciato senza parole. Molto tempo dopo, ho appreso che il segnale inviato dalla stele era probabilmente una richiesta di manutenzione, o almeno è quello che ha dedotto il Reparto Ingegneria.

Ottieni 1 . Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*. Scarta la Missione **M90**. Sostituisci il PDI nel Settore **7** con la carta **P218**. In seguito, vai all'**Annotazione 368** e contrassegna la casella accanto alla lettera **C**, senza leggere l'Annotazione.

## ANNOTAZIONE 442

[Squadra di Sbarco]: Vanguard? Ho un aggiornamento riguardo al lago.

[CAPCOM]: Ti sto ascoltando.

[Squadra di Sbarco]: È popolato da una varietà di specie, molte delle quali sono abbastanza evolute da lasciare l'acqua. Alcune presentano sacche di gas adattate per assorbire l'ossigeno, altre presentano pinne che permettono anche di camminare sulla terraferma.

[CAPCOM]: Possiamo scoprire qualcosa di più riguardo all'evoluzione! Potremmo paragonarli ai pesci polmonati presenti sulla Terra?

[Squadra di Sbarco]: È al di fuori delle mie competenze.

[CAPCOM]: Passerò i vostri dati ai nostri ricercatori. Altro?

[Squadra di Sbarco]: Ci occorre l'autorizzazione per esaminare il fondale del lago. I nostri sensori rilevano qualcosa.

Ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo*. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P219**.

## ANNOTAZIONE 443

Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco

Il segnale è debole, ma diventa più forte man mano che ci avviciniamo alla barriera corallina, o qualsiasi cosa siano quegli strani coralli. Puntando i sensori direzionali, otteniamo la posizione approssimativa della stele (o di un'altra origine di un segnale simile). Ora dobbiamo trovare il modo di arrivarci. Speriamo di non devastare questo posto strada facendo...

Scarta la carta **P198** da questo Settore. In seguito, posiziona la carta **P202** sopra alle altre carte nel Settore **2**.

Vai all'**Annotazione 260** e contrassegna la casella accanto alla lettera **B**, senza leggere l'Annotazione.

## ANNOTAZIONE 444

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 510**.

Vai all'**Annotazione 19**.

## ANNOTAZIONE 445

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 421**.

Vai all'**Annotazione 444**.

## ANNOTAZIONE 446

### Modulo di Reclamo #74

Come è possibile notare dal video con marcatura oraria in allegato, la Squadra di Sbarco agisce in modo avventato: ignorano il fatto che l'ecosistema su questo pianeta sia simile a quello terrestre, i coralli d'acqua fredda sono organismi rari e delicati. Provocano ingenti danni. Potremmo dedicare più tempo alla pianificazione di un approccio più attento e meno distruttivo. Propongo che la Squadra di Sbarco venga redarguita per le sue azioni non professionali.

Perdi 1 . Vai all'Annotazione 394.

## ANNOTAZIONE 447

### Rapporto Post-Azione 75D

Quando abbiamo raggiunto quella parte della nave la battaglia si era già conclusa. La nostra squadra di sicurezza aveva respinto gli invasori, ma a caro prezzo. Il pavimento era disseminato di morti e moribondi di cui nessuno si prendeva cura.

Sapevamo di non avere tempo da perdere, ma non potevamo semplicemente lasciarli lì...

Vai all'Annotazione 452.

## ANNOTAZIONE 448

Se la Missione M34 è scoperta, l'Evacuazione è impossibile – continua la partita (ignora la quarta carta *Ferita e il dado Ferita*).

Altrimenti, posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander e scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 449

### Annotazione di Ricerca Regno del Fuoco

Le sacche di vuoto nello scafo rallentano il surriscaldamento degli interni. Lo strato di isolamento si degrada lentamente a causa dei pesanti danni al relitto.

- Se la Condizione Globale attuale è *Tempesta di Calore* – Posiziona la carta Condizione Generale G17 sopra alla carta attuale.
- Altrimenti, ricarica 1 .

## ANNOTAZIONE 450

Se la carta Condizione Generale G01 è presente sulla plancia Pianeta, resetta il Contatore del Tempo.

Se la carta Condizione Generale G01 non è presente sulla plancia Pianeta, posizionala nello slot Condizione Generale nell'angolo della plancia Pianeta.

Se la carta P106 (*Strana Console*) si trova nel Settore 6, non succede nulla. Altrimenti, posiziona la carta PDI P106 nel Settore 6. Quando la struttura è nuovamente alimentata, un antico terminale si risveglia.

## ANNOTAZIONE 451

### Non Siamo Più Soli:

#### La Storia del Primo Contatto, Estratto del Libro

Sotto di noi si estendeva il quartiere principale della città. Strizzando gli occhi verso il più grande dei due soli, studiavamo la vista monotona: abitazioni squadrate identiche tra loro, su un reticolo di strade identiche tra loro, a perdita d'occhio. Sapevamo che una volta entrati, sarebbe stato facile perdersi. L'unico punto diverso della città sembrava essere molto lontano: un ampio spazio tra edifici identici, forse una piazza. Una volta entrati nei vicoli bui, sarà praticamente invisibile...

Posiziona la carta P279 in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 452

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Stabilizzare ed evacuare i feriti** – Questo renderà più difficile completare la missione principale in tempo. Posiziona la carta P237 nel tuo Settore, se non si trova già lì. In seguito, continua la partita.
- » **Ordinare all'equipaggio di stabilizzare ed evacuare i feriti** – Scegli un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili dal tuo Reparto (e dagli altri Reparti, se i rispettivi giocatori sono d'accordo). Questi Membri dell'Equipaggio potrebbero morire eseguendo i tuoi ordini! Vai all'Annotazione 413.

- » **Ignorare i feriti e lasciare che se ne occupi qualcun altro** – Abbassa il Morale nel raccogliatore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Se il Morale era già Molto Basso, non succede nulla. Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 453

### Studi di Xenarchitettura

Il breve filmato mostra un alto colonnato, con pilastri che proiettano ombre scure su pareti metalliche. Le colonne presentano forme diverse e sono posizionate con un'asimmetria impressionante, che fa sì che le loro ombre creino delle forme geometriche che variano con il movimento della fonte di luce. Queste forme attirano lo sguardo verso intricati macchinari che occupano la maggior parte delle superfici piane...

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta P294.

## ANNOTAZIONE 454

Trova le carte Missione M120, M121 e M122 e poi scopri le affinché tutti i giocatori possano vedere e leggere il testo riportato. In seguito, i giocatori si confrontano e scelgono qualsiasi opzione che non sia ancora contrassegnata. Se non riuscite a mettervi d'accordo, la decisione spetta al giocatore del Reparto Ricognizione. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

- Scegliere di esplorare completamente questa struttura simile a una città apparentemente deserta (*Sacra Cabala*) – Vai all'Annotazione 605.

- Scegliere di localizzare il segnale della stele sommersa (*Verità Profonda*) – Vai all'Annotazione 619.

- Scegliere di raccogliere scoperte e studiare i pellegrini che vagano nelle aride distese che circondano la città (*La Culla*) – Vai all'Annotazione 731.

## ANNOTAZIONE 455

\*\*\* Rumore di motore \*\*\*

\*\*\* Segnali acustici \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Abbiamo raggiunto la velocità di fuga del TZ0. Campo nullo in funzione alla massima capacità. Il Lander resiste, ma a fatica.

\*\*\* Rumore di motore \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: OK. Il peggio è passato: è il momento di annunciare le buone notizie al vecchio Capitano.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Avanti! Ho fatto delle scommesse prima di partire e voglio che sappiano che sto tornando per riscuotere.

\*\*\* Rumore di motore \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: CAPCOM? Qui Squadra di Sbarco. Ce l'abbiamo fatta. Siamo penetrati nella cripta! Portiamo con noi delle cose incredibili.

\*\*\* Interferenze \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Vanguard, ci sentite? Che strano... non rispondono.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Siamo ancora molto vicini al sole. Forse ci sono troppe interferenze?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Durante l'andata, abbiamo mantenuto il contatto fino al bordo della fotosfera. No. Deve essere successo qualcosa.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Credo di sapere cosa. Visualizzo lo schermo del radar ad ampio raggio.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: No... non può essere! Impossibile!

Se la casella B nell'Annotazione 910 non è contrassegnata, contrassegna la casella D nell'Annotazione 930.

Se la casella C nell'Annotazione 910 non è contrassegnata, contrassegna la casella C nell'Annotazione 930.

- Riponi tutti i Membri dell'Equipaggio in "Equipaggio a Riposo."
- Rimuovi tutte le carte, i segnalpost, i segnalini e i gettoni dal tavolo: non ne avrai più bisogno.
- Prendi i dadi Reparto da ciascuna plancia Equipaggio e posizionali di fronte al giocatore che controlla quel Reparto. In seguito, rimuovi tutte le plance Equipaggio dal tavolo.
- Ciascun giocatore aggiunge tutti i dadi Reparto dal proprio Compartimento del Reparto ai propri dadi sul tavolo. Questa riserva di dadi verrà utilizzata durante il finale per effettuare prove speciali e pericolose.

Posiziona la Planetopedia chiusa a faccia in giù al centro del tavolo, in modo che lo slot "Riserva Vittoria" sia visibile. Per tutta la durata del finale, ti verrà chiesto di aggiungere un certo numero di segnaposto nella "Riserva Vittoria." Questo numero riflette lo stato della *Vanguard* e del suo equipaggio, determinato sia dalle decisioni prese nel corso della campagna che da eventuali decisioni che prenderai durante il finale. Il numero finale influisce sul risultato globale della tua campagna.

Ora, conta il numero di dadi Reparto in possesso di ciascun Reparto e aggiungi il numero seguente di segnaposto alla Riserva Vittoria:

**1-8** dadi per Reparto: **0** segnaposto

**9-11** dadi per Reparto: **1** segnaposto

**12-13** dadi per Reparto: **2** segnaposto

**14-15** dadi per Reparto: **4** segnaposto

**Importante:** A questo punto, gli unici elementi presenti sul tavolo dovrebbero essere la tua Riserva Vittoria e tutti i dadi Reparto appartenenti a tutti i Reparti.

Ora, controlla se la casella nell'**Annotazione 940** è contrassegnata. In tal caso, vai all'**Annotazione 457**. In caso contrario, vai all'**Annotazione 459**.

## ANNOTAZIONE 456

Posiziona il segnalino *Raggio Rioriginante* nel Settore **8**.

## ANNOTAZIONE 457

"Quando abbiamo lasciato l'Oggetto di Thorne-Zytkov, ci siamo stupiti di scoprire che la *Vanguard* non era più sola. Molte altre navi di razze diverse galleggiavano all'interno del sistema, incluso un incrociatore aerugo a forma di falena, decine di veicoli di ricognizione idemiani e fregate targiane. C'erano anche altre navi che non eravamo in grado di identificare: provenivano da parti della galassia che non avevamo avuto la possibilità di visitare. La stessa *Vanguard* sembrava molto più vecchia e logora di come la avevamo lasciata: il fianco sinistro segnato dalle tracce di una battaglia recente e parte dell'anello esterno era in riparazione. Non riuscivamo a capire come la situazione avesse potuto subire un cambiamento così drastico durante la nostra missione. Ben presto, siamo stati pervasi da una sensazione strisciante e paurosa: c'era una sola risposta possibile.

Era trascorso più tempo di quanto pensassimo dalla nostra discesa sull'oggetto di Thorne-Zytkov. Una dilatazione temporale che andava oltre tutti i nostri calcoli basati sulla gravità dell'oggetto.

Se fosse stato solo quello, non sarebbe stato così male. Tuttavia, durante la nostra prima missione sulla corazza esterna dell'Occhio del Vuoto, abbiamo danneggiato la sua capacità di occultamento. Pensavamo che non sarebbe stato un problema. Ci sarebbero voluti anni prima che i sistemi più vicini ne rilevassero la presenza e altri ancora prima che altre razze raggiungessero l'Occhio. Eppure, era successo. Ne avevamo la prova proprio davanti ai nostri occhi. Gli anni che la *Vanguard* aveva trascorso viaggiando tra le stelle, insieme al tempo trascorso nel TZO, erano stati sufficienti per consentire ad altre razze di scoprire l'Occhio. La loro presenza complicava di gran lunga la nostra situazione..."

Vai all'**Annotazione 464**.

## ANNOTAZIONE 458

Vai all'**Annotazione 533**.

## ANNOTAZIONE 459

"Quando abbiamo lasciato l'Oggetto di Thorne-Zytkov, ci siamo stupiti di scoprire che la *Vanguard* non era più sola. Alcune navi di razze diverse galleggiavano all'interno del sistema, inclusi un paio di veicoli di ricognizione idemiani e un incrociatore aerugo simile a una falena. La stessa *Vanguard* sembrava molto più vecchia e logora di come la avevamo lasciata. Non riuscivamo a capire come la situazione avesse potuto subire un cambiamento così drastico durante la nostra missione. Ben presto, siamo stati pervasi da una sensazione strisciante e paurosa: c'era una sola risposta possibile.

Era trascorso più tempo di quanto pensassimo dalla nostra discesa sull'oggetto di Thorne-Zytkov. Una dilatazione temporale che andava oltre tutti i nostri calcoli basati sulla gravità dell'oggetto. Questo ha consentito ad altre razze a conoscenza della *Vanguard* e dei suoi viaggi di scoprire il TZO nonostante l'occultamento, impiegando spionaggio, diplomazia e tecnologia. La loro presenza all'interno del sistema dei Costruttori complicava di gran lunga la nostra situazione. Rabbrivivamo all'idea di quanto sarebbero andate

male le cose se avessimo danneggiato l'occultamento dell'Occhio ancora prima, durante la nostra prima missione laggiù..."

Aggiungi **3** segnaposto alla Riserva Vittoria.

Vai all'**Annotazione 464**.

## ANNOTAZIONE 460

Stai per iniziare l'Esplorazione Planetaria finale della campagna.

Ti consigliamo di portare con te i migliori Membri dell'Equipaggio per questa missione. A prescindere dal numero di giocatori, potrai portare tutti e quattro i Reparti in questa Esplorazione. Desideri continuare?

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **No** – Torna al primo passaggio della Mappa Stellare del tuo Manuale della Nave (pagina **5**) e continua la Gestione della Nave.
- » **Sì** – Esegui i seguenti passaggi:
  - Rimuovi eventuali carte Situazione scoperte dal gioco.
  - Riponi eventuali gettoni Energia, Comando e Successo all'interno del sacchetto per i gettoni.
  - Riponi lo Scanner Planetario all'interno della scatola.
  - Vai all'**Annotazione 580**.

## ANNOTAZIONE 461

**[Squadra Armata Alfa]:** Tutti i percorsi per raggiungere il ponte di comando sono bloccati e occupati da volontari armati. Questo non fermerà gli Usurpatori per sempre, ma almeno ora il ponte di comando è più sicuro.

**[Responsabile Reparto]:** Ottimo lavoro, Squadra Armata Alfa, ora possiamo...

\*\*\* Forti esplosioni \*\*\*

Offieni 1 .

Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P232**. Vai all'**Annotazione 506**.

## ANNOTAZIONE 462

**Canale Riservato della Squadra di Sbarco**

**[Operativo 1]:** Fermati! Cosa credi di fare?

**[Operativo 2]:** Eh? Una procedura standard quando si tratta di stele...

**[Operativo 1]:** Non ti ricordi cosa è successo a quel ricurvo polverizzato?!

**[Operativo 2]:** Merda! Mi stavo concentrando sulla procedura...

**[Operativo 1]:** La scansioniamo da lontano e usiamo dei droni per interagire fisicamente con essa.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 55**.

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

## ANNOTAZIONE 463

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 485**.

Vai all'**Annotazione 494**.

Vai all'**Annotazione 498**.

Vai all'**Annotazione 551**.

## ANNOTAZIONE 464

"Quando abbiamo salutato la *Vanguard*, l'equipaggio del ponte di comando era scioccato quanto noi. Dalle loro reazioni sbalordite, ci siamo subito resi conto che per loro eravamo come fantasmi, come resuscitati dai morti. Era trascorso talmente tanto tempo dalla nostra partenza alla volta dell'Oggetto di Thorne-Zytkov che i nostri nomi erano incisi sulla Parete Commemorativa della *Vanguard* e ricoperti di polvere.

Quando abbiamo chiesto il permesso di attraccare, siamo stati accolti da un lungo silenzio. La cosa ci è parsa sospetta, ma eravamo così stanchi e doloranti che non riuscivamo a pensare ad altro che alla nostra casa. Siamo atterrati nell'hangar deserto, la nostra nave gemeva e scricchiolava per gli sforzi della missione. Non c'era più nessun altro lander. Non appena siamo usciti di corsa, il Maggiore Dahl ci ha raggiunti insieme a un gruppo di marine armati.

In poche parole, ci ha informato che ora è lei ad avere il controllo della *Vanguard*. Avremmo dovuto essere rinchiusi fino a ulteriori interrogatori. Mentre i marine ci scortavano alle nostre celle, abbiamo notato i nostri Responsabili Reparto seduti immobili dietro alle sbarre, sorpresi di vederci quanto l'equipaggio del ponte di comando.

Il tempo passava. Senza alcuna forma di contatto con le altre celle, potevamo soltanto indovinare cosa fosse successo sulla nave in nostra assenza. Il lento trascorrere del tempo e il turbinio di domande nelle nostre menti ci stavano facendo impazzire. Poi, durante uno dei turni di notte, abbiamo sentito un grido soffocato e un colpo. Poco dopo, Anu è apparsa dall'altro lato della porta della cella. Ci ha fatti uscire e ci ha informati su tutto quello che era accaduto sulla nave dal momento della nostra partenza.

Ci ha detto che, dopo aver atteso il nostro ritorno per settimane, gli ufficiali della *Vanguard* avevano finalmente decretato che il concetto di Campo Nullo fosse un fallimento. Invece di mandare a morte un'altra Squadra di Sbarco, la *Vanguard* ha iniziato a sviluppare altre tecnologie che avrebbero consentito di esplorare l'Oggetto di Thorne-Zytkov, mentre il tempo a disposizione della Terra diminuiva a causa di nuove catastrofi globali, settimana dopo settimana. Il morale ne risentiva. L'insofferenza cresceva. Molti avevano iniziato a mettere in dubbio la correttezza del percorso intrapreso dal Capitano e dai Responsabili Reparto. Alla fine, il Maggiore Dahl, che non aveva mai accettato il modo in cui il Capitano aveva deciso di affrontare le razze intelligenti di questo ammasso stellare, ha dato via a una ribellione e ha preso il comando. Il Capitano era stato imprigionato, insieme a tutti i Responsabili Reparto e ai membri dell'equipaggio che gli erano fedeli."

Ciascun giocatore prende tutti i Membri dell'Equipaggio (da "Equipaggio a Riposo", Infermeria, ecc.) dai propri Reparti e li posiziona sul tavolo davanti a sé. Questi sono i tuoi Membri dell'Equipaggio disponibili. Verranno utilizzati durante il finale per effettuare prove speciali e pericolose.

Ora, controlla il Morale nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3).

**Se è Molto Basso:** Ciascun giocatore rimuove dal gioco (in maniera casuale) un Membro dell'Equipaggio di ciascun Reparto che controlla.

**Se è Alto:** Aggiungi 1 segnaposto alla Riserva Vittoria.

Se la casella **A** è contrassegnata nell'**Annotazione 920**, vai all'**Annotazione 475**.

Se la casella **B** è contrassegnata nell'**Annotazione 920**, vai all'**Annotazione 539**.

## ANNOTAZIONE 465

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Chiedere l'opinione di Anu** (solo se la casella **A** nell'**Annotazione 930** non è contrassegnata) – Vai all'**Annotazione 467**.
- » **Chiedere l'opinione del Servitore** (solo se la casella **D** nell'**Annotazione 930** non è contrassegnata) – Vai all'**Annotazione 469**.
- » **Chiedere l'opinione di Voce di Morte** (solo se la casella **C** nell'**Annotazione 930** non è contrassegnata) – Vai all'**Annotazione 471**.
- » **Chiedere l'opinione della Dottoressa Corey** (solo se la casella **E** nell'**Annotazione 930** non è contrassegnata) – Vai all'**Annotazione 478**.
- » **Negare le richieste degli alieni e mantenere il controllo delle tecnologie dei Costruttori** – Vai all'**Annotazione 515**.
- » **Accettare le richieste degli alieni e condividere il controllo delle tecnologie dei Costruttori** – Vai all'**Annotazione 965**.

## ANNOTAZIONE 466

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-G**  
Nonostante le avversità, la vita si è sviluppata su questo pianeta improbabile. Ci sono voluti milioni di anni prima che una specie intelligente infrangesse i confini del suo pianeta ad alta gravità e raggiungesse lo spazio. Questa razza longeva e laboriosa di esseri conici...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Ha unificato la galassia, assimilando tutte le altre razze e culture** – Vai all'**Annotazione 493**.
- » **Ha conquistato la galassia sottomettendo le altre razze** – Vai all'**Annotazione 481**.
- » **Ha deciso di non interagire con nessun'altra razza e fatto del suo meglio per diventare invisibile** – Vai all'**Annotazione 486**.

## ANNOTAZIONE 467

"Dovete capire che abbiamo scelto di essere erranti. Per questo, le leggi dell'ospitalità e dell'uguaglianza sono importantissime per noi. La maggior parte degli Idemiani crede che la *Vanguard* abbia un debito di gratitudine nei confronti del nostro popolo. Sono convinti che non avreste potuto farcela se non avessimo ripristinato la vostra nave in seguito alla battaglia con gli Usurpatori. Non capiranno se rifiutate di condividere le scoperte raccolte sulla stella centrale. Molti decideranno di farsi giustizia da sé..."

Se hai **10 o meno** segnaposto nella Riserva Vittoria, vai all'**Annotazione 465**. Altrimenti, continua a leggere:

"Tuttavia, non siamo sopravvissuti così a lungo nella galassia sprecando ciecamente le nostre vite per combattere qualsiasi ingiustizia. La vostra nave e il vostro equipaggio sono forti. Avete ottenuto importanti risultati. Il mio popolo se ne renderà conto e vi rispetterà per questo. Molti non si opporranno alla vostra scelta, qualunque essa sia. Sicuramente troverete degli alleati anche tra le altre razze."

Vai all'**Annotazione 465**.

## ANNOTAZIONE 468

Vai all'**Annotazione 533**.

## ANNOTAZIONE 469

"Voi... cioè NOI, siamo caduti a piedi pari nella trappola degli Antichi. Non siamo più padroni del nostro destino. Ve l'avevo detto che era insensato inseguire l'enigma delle stele. La mia razza... cioè i Visitatori, sapevano che se avessero superato questo test sarebbero diventati uno strumento nelle mani dei Costruttori. I Costruttori non vi avevano avvertito che vi avrebbero rubato il futuro? Ci siamo rifiutati di prendere parte ai giochetti delle razze più antiche e potenti. Non volevamo che ci rubassero il futuro. Dovreste seguire il nostro esempio. Distruggere l'eredità dei Costruttori, anche se questo significa non essere in grado di salvare il vostro pianeta natale. La Terra era comunque perduta, indifesa, allo scoperto, un giocattolo circondato da razze più antiche e più potenti. Usate le vostre conoscenze per dettare le vostre regole. Per creare una nuova casa in cui abitare. Distruggete l'eredità dei Costruttori. Liberatevi, anche se significa sacrificare il vostro pianeta."

Vai all'**Annotazione 465**.

## ANNOTAZIONE 470

**Diario del Capitano, Annotazione E-738**

Poco dopo, il Servitore ha fatto ritorno alla dimensione dei Visitatori e proprio lì, sul ponte di comando, è tornato nello stesso punto di prima, spaventando l'equipaggio.

"Non vedo nessun indicatore subspaziale," ha affermato il Servitore, visibilmente irritato. "Quegli stupidi mocciosi hanno sbagliato tutto. Non so dove emergere. Mi dispiace, Capitano."

Forse abbiamo chiesto troppo alla nostra Squadra di Sbarco, facendoli lavorare sotto stress su un pezzo di tecnologia aliena, all'interno di un lander danneggiato. Doveva esserci un altro modo per salvarli...

Vai all'**Annotazione 624**.

## ANNOTAZIONE 471

"Bah, che domanda sciocca! Siete stati voi a sbloccare la Cripta dei Costruttori. Siete stati voi a raggiungere le innumerevoli stele su tutti i pianeti possibili. Se c'è qualcuno che è abbastanza forte per diventare il guardiano di questa galassia e portare avanti l'eredità dei Costruttori, quelli siete voi. Lasciate che risponda a queste richieste per voi. Mostrerò a questi parassiti invadenti la vera diplomazia degli Usurpatori."

Se hai **8 o più** segnaposto nella Riserva Vittoria, vai all'**Annotazione 465**. Altrimenti, continua a leggere:

“Ovviamente, dato lo stato pietoso in cui versano la vostra nave e il vostro equipaggio, è probabile che ci massacrino, ma resisteremo gloriosamente fino alla fine!”

Vai all'**Annotazione 465**.

## ANNOTAZIONE 472

Ricerca su Edan #1

I coni di gesso suggeriscono che quest'area fosse un tempo sommersa e il loro spessore indica che ci fossero almeno trenta metri di acqua in questo punto specifico.

Abbiamo cercato dei fossili che potessero confermare questa teoria, ma non ne abbiamo trovati. Diversi ricercatori suppongono che significhi che non ci fossero forme di vita a base di acqua su questo pianeta.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvila. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Ottieni 3 Indizi Minerale.

Ottieni 2 Indizi Minerale.

## ANNOTAZIONE 473

- Se la Planetopedia è aperta alle pagine **30** e **31** (*Mondonave degli Usurpatori – Nucleo Centrale*) e non hai effettuato il salvataggio, fallo ora:

Se è presente una scheda del Registro Planetario per il tuo attuale pianeta in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B), rimuovila.

**Importante:** *Corazza Esterna* e *Nucleo Centrale della Mondonave degli Usurpatori* devono essere salvati su schede del Registro Planetario diverse.

In seguito, prendi una scheda del Registro Planetario vuota e compilala come segue:

- Annota il nome del Pianeta attuale nella parte superiore (quello sulla plancia Pianeta).
- Annota il numero della carta Atterraggio che si trova attualmente all'interno dello Scanner Planetario.
- Per ciascun Settore, annota il numero di tutte le carte PDI presenti nel Settore. Se è presente più di una carta PDI, annota quella più in alto a sinistra. Indica se il Settore è stato Completato.
- Riporta il numero di ciascuna Scoperta Eccezionale rimanente sulla plancia Pianeta.
- Riporta il nome e il numero del Settore in cui si trovano eventuali Minacce rimanenti sulla plancia Pianeta. In seguito, riponi tutte le carte Minaccia sulla plancia Pianeta e i segnalini corrispondenti all'interno della scatola.
- Posiziona la scheda del Registro Planetario in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B).
- Riponi tutte le carte PDI sulla plancia Pianeta in "Punti di Interesse" (Vassoio Portacarte A). Riponi tutte le carte Scoperta Eccezionale sulla plancia Pianeta in "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A).
- Apri la Planetopedia alle pagine **28** e **29** (*Mondonave degli Usurpatori – Corazza Esterna*).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 474

- Posiziona la carta **P231** (*Folla in Preda al Panico*) nel tuo Settore, se non si trova già lì.
- Se la somma dei Gradi dei Membri dell'Equipaggio selezionati è maggiore o uguale a 3, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P231** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato dal **Reparto Sicurezza** o **Ingegneria**, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P231** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato con C. di Conversione  oppure  sulla propria carta, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P231** di due caselle.

Se il segnaposto sul contatore verde ha raggiunto il Risultato: tira 3 dadi Ferita per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2  e 1 , il Membro dell'Equipaggio muore: posizionalo nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Al termine di tutti i tiri, posiziona i Membri dell'Equipaggio superstiti in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B). In seguito, vai all'**Annotazione 461**.

Se il segnaposto sul contatore verde non ha raggiunto il Risultato: i tuoi Membri dell'Equipaggio selezionati non hanno raggiunto il proprio obiettivo e sono morti. Posizionali nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Devi inviare un'altra squadra per portare a termine il lavoro! Vai all'**Annotazione 409**.

## ANNOTAZIONE 475

"Il Maggiore Dahl aveva la certezza che se la *Vanguard* si fosse concentrata sull'espansione militare invece che sugli sforzi diplomatici, se avesse soggiogato le altre civiltà e avesse unito i loro sforzi e risorse, il mistero della Cripta dei Costruttori sarebbe stato risolto da tempo e la Terra sarebbe salva. Con il Capitano e i Responsabili Reparto in cella, il Maggiore Dahl ha inviato squadre armate con le ultime tecnologie con questo unico intento. Qualsiasi forma di opposizione era costretta ad agire in segreto, in attesa del momento giusto. Ora, il nostro apparente ritorno dall'aldilà con i dati dei Costruttori e l'accoglienza che ci aveva riservato il Maggiore Dahl avevano provocato una certa agitazione tra i membri dell'equipaggio. Anu aveva deciso di passare all'azione e ci ha tirati fuori sperando che, insieme, avremmo potuto riprenderci la *Vanguard*."

Aggiungi **1** segnaposto alla Riserva Vittoria. Vai all'**Annotazione 543**.

## ANNOTAZIONE 476

Controlla se la Missione Opzionale **M123** (*Comprendere*) è scoperta.

In tal caso, vai all'**Annotazione 791**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 512**.

## ANNOTAZIONE 477

[CAPCOM]: Ricordate che il vostro obiettivo è esplorare il campo aereo sotto alla spessa coltre di nubi. Abbiamo rilevato qualcosa di insolito in quel punto, ma non siamo ancora certi di cosa si tratti. La zona è molto pericolosa. Prendetevi cura del vostro lander: la vostra sopravvivenza dipende dalle sue condizioni. Buona fortuna!

A

Se la casella **A** è contrassegnata o stai usando il Lander *Waygate*, vai all'**Annotazione 725**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 634**.

## ANNOTAZIONE 478

"Mio Dio, non avrei mai pensato che saremmo arrivati a tanto... devo dire che capisco la posizione in cui si trovano le altre razze aliene. Se fossi nei loro panni, farei tutto il possibile per mettere le mani sull'eredità dei Costruttori. Ma d'altro canto, dopo il "Progetto Diritto di Nascita" so molte più cose riguardo ai Costruttori rispetto a chiunque altro su questa nave. Erano INTELLIGENTI. Avevano capito tutto. Se ci hanno chiesto di non diffondere la loro tecnologia, deve esserci un buon motivo. Basta immaginare le terribili guerre che si potrebbero intraprendere utilizzando anomalie che spengono interi soli, pianeti sventrati da campi subspaziali. Suppongo che dovremmo rifiutare di condividere qualsiasi informazione finché non avremo noi stessi una solida conoscenza dei Costruttori. E anche allora, immagino che alcune tecnologie specifiche sarebbero pericolose da diffondere."

Se hai **7 o più** segnaposto nella Riserva Vittoria, vai all'**Annotazione 465**.

Altrimenti, continua a leggere:

"Ma la teoria è una cosa. Siamo realistici. La nave e l'equipaggio sono in cattive condizioni, adesso. Se ci scontriamo con tutte quelle potremmo benissimo essere sconfitti. Allora la tecnologia dei Costruttori cadrebbe nelle mani degli alieni più aggressivi. Questo sarebbe persino peggio che distribuirla in modo uniforme!"

Vai all'**Annotazione 465**.

## ANNOTAZIONE 479

Se la casella nell'**Annotazione 922** oppure **924** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 482**. Altrimenti, continua a leggere:

"In seguito, abbiamo appreso che Anu non aveva intenzione di tendere un'imboscata o uccidere i marine del Maggiore Dahl. Al contrario, è andata loro incontro a braccia aperte e ha tentato di dissuaderli dal seguire il Maggiore. Ma i soldati semplici le erano fedeli. Ricordavano bene che la *Vanguard* non aveva ottenuto molto quando il Capitano Wayman e i suoi Responsabili Reparto avevano il controllo. Praticamente tutti erano convinti che la nave avesse bisogno di qualcuno come il Maggiore Dahl, se si voleva salvare la Terra. Rendendosi conto dell'inutilità delle proprie parole, Anu ha tentato di dileguarsi. Le hanno sparato senza battere ciglio, il suo pallido sangue idemiano filtrava attraverso la grata sul pavimento e nella nave. Se non altro, il suo sacrificio ci ha dato il tempo di fuggire."

Contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 930**.

Vai all'**Annotazione 491**.

## ANNOTAZIONE 480

Archivio del Primo Contatto,

Estratto del Rapporto della Squadra di Sbarco 17B

Forse, la scoperta più sorprendente sul pianeta è stata renderci conto che le rocce che si ergevano intorno a noi non erano state modellate dall'erosione. Scansioni e ispezioni ravvicinate hanno mostrato che si trattava di obelischi innalzati intenzionalmente e che la parte assottigliata verso la base era logorata dalle innumerevoli mani di pellegrini che vi si sono strofinate per innumerevoli secoli, dirigendosi verso l'Ombelico. Stime approssimative mostrano che questo sito rituale è in uso da almeno 100.000 anni, e quindi che la cultura degli Idemiani è incredibilmente antica e resistente al cambiamento, perlomeno secondo i parametri terrestri.

L'Ombelico in sé era privo di qualsiasi significato.

Per quanto provassimo, non c'era niente in quel posto.

Con l'aiuto delle immagini satellitari, siamo stati in grado di determinare solo che la pietra si trovava nel punto più lontano da qualsiasi altra struttura visibile realizzata dagli Idemiani presente sul pianeta, come se la solitudine e la distanza fossero la principale ragione del suo esistere.

Otteni 1 . Sostituisci la carta in questo Settore con P000, contrassegna la casella F nell'Annotazione 905 e leggi il testo riportato.

## ANNOTAZIONE 481

Vai all'Annotazione 533.

## ANNOTAZIONE 482

"In seguito, abbiamo appreso che Anu non aveva intenzione di tendere un'imboscata o uccidere i marine del Maggiore Dahl. Al contrario, è andata loro incontro a braccia aperte e ha tentato di dissuaderli dal seguire il Maggiore. Questa scommessa ha dato i suoi frutti. Molti di loro ricordavano ancora tutto quello che la Vanguard aveva ottenuto e la sua importante influenza sulla galassia, grazie alla decisione del Capitano Wayman e dei suoi Responsabili Reparto. I marine si sono divisi in due fazioni ed è scoppiata una concitata discussione. Questo ha dato ad Anu la possibilità di dileguarsi e raggiungerci in un nascondiglio sicuro."

Aggiungi 1 segnalibro alla Riserva Vittoria.

Vai all'Annotazione 491.

## ANNOTAZIONE 483

Registrazioni Audio della Cabina

[IA Lander]: La rotta è impostata. Raggiungeremo la Vanguard in sette minuti.

[Navigatore]: Grazie, IA. A quanto pare, non mi resta altro da fare che ammirare l'inferno sotto di noi. È piuttosto affascinante, visto dall'alto.

[Pilota]: Può darsi. Ma non voglio tornarci mai più.

**Congratulazioni!**

**Hai completato questa Esplorazione Planetaria!**

- Scarta tutte le carte Missione.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 484

Se la casella nell'Annotazione 922 oppure 924 è contrassegnata, vai all'Annotazione 489. Altrimenti, continua a leggere:

"Abbiamo cercato di far ragionare i marine, ma sono rimasti fedeli al Maggiore Dahl. Ritenevano che il precedente approccio dettato dal Capitano e dai suoi Responsabili Reparto non avesse fatto avanzare la missione. Ben presto, la conversazione si è conclusa ed è iniziata una sparatoria."

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione ,  oppure 
- Conta il numero di risultati , ,  oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio

nella Riserva del Tiro. Occorrono 8 o più punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.

- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili. Se non ci sono altri Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'Annotazione 810.

**Se hai 7 o meno punti:** Vai all'Annotazione 386.

**Se hai 8 o più punti:** Aggiungi 1 segnalibro alla Riserva Vittoria e vai all'Annotazione 491.

## ANNOTAZIONE 485

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Squadra di Sbarco, a rapporto. Rispondete, dannazione!

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, vi riceviamo. Siamo appena stati vittime di un agguato, quaggiù.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: A rapporto, Squadra di Sbarco. Di cosa si trattava?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Una specie di sentinella sferica, mai visto niente del genere.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Si direbbe che alcuni costrutti delle civiltà originarie di questo pianeta siano riusciti a sopravvivere più a lungo del pianeta stesso. Abbiamo tentato di abbattere quella cosa, ma ha battuto in ritirata.

Otteni 1 Indizio Tecnologia Aliena e 1 Indizio Esempio Vivo.

Posiziona il segnalibro Oftalmoides nel Settore 4.

## ANNOTAZIONE 486

Vai all'Annotazione 533.

## ANNOTAZIONE 487

[Capitano Wayman]: Parla il Capitano. Come probabilmente immaginate, non ho buone notizie. Stiamo preparando un'operazione di salvataggio, ma non possiamo rischiare di perdere un altro lander e un altro equipaggio. Non possiamo atterrare nelle vicinanze di queste creature. La Zona di Evacuazione si troverà sulla cima del cumulo più vicino a voi. Lo so che è una scalata difficile. Tuttavia, le creature non sembrano essere in grado di arrampicarsi su queste superfici e vi invieremo una sonda senza equipaggio con alcune provviste per aiutarvi a raggiungere questa nuova Zona di Evacuazione. Le provviste atterreranno sull'altopiano centrale a breve. Spostatevi per intercettarle.

- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 3.
- Tutti i Membri dell'Equipaggio Ricaricano tutti i loro dadi e pescano due carte. Gira tutti i gettoni Turno sul lato "Turno Disponibile." Inizia un nuovo round di Esplorazione Planetaria.
- Assicurati che  e la carta Grado Superiore si trovino accanto agli slot indicati sulla plancia Pianeta.
- Assicurati che tutte le Scoperte che non sono attualmente presenti sulle plance Equipaggio siano posizionate accanto allo slot Scoperte Perdute.

**IMPORTANTE:** Se non trovi un modo per recuperare le tue Scoperte precedenti dal Lander prima della conclusione della Missione, andranno perdute!

## ANNOTAZIONE 488

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'Annotazione 273.

Non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 489

"Abbiamo tentato di fare ragionare i marine.

Sorprendentemente, molti di loro non erano molto entusiasti di imbracciare le armi contro i loro ex compagni di equipaggio, solo perché glielo ordinava il Maggiore Dahl. Ricordavano i progressi della Vanguard sotto il comando del Capitano Wayman e dei suoi Responsabili Reparto e, fino a quel momento, l'approccio del Maggiore Dahl non era migliore a confronto.

Molti marine hanno deposto le armi in segno di protesta. Il loro Sergente ha tentato di costringerli a obbedire e ben presto è scoppiata una rissa, che ha consentito ad Anu di mettersi in salvo e raggiungerci nel nostro nascondiglio."

Aggiungi 1 segnalibro alla Riserva Vittoria.

Vai all'Annotazione 491.

## ANNOTAZIONE 490

Inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale del contatore dell'Atterraggio (indicata con una "S").
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio 2; se è presente, l'atterraggio è riuscito: vai all'Annotazione 82.

	<b>Bagliore Solare</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Accelerare</b> Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio tira .</li> <li>» <b>Manovra Evasiva</b> Perdi 4 Provviste meno .</li> </ul>
	<b>Shock Termico</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorare</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 4  meno .</li> <li>» <b>Modificare il Vettore di Avvicinamento</b> Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. Altrimenti, sposta il segnaposto di 1 casella verso sinistra sul contatore dell'Atterraggio.</li> </ul>
	<b>Fusoliera Danneggiata</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Lasciare che il Lander la ripari</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 1 .</li> <li>» <b>Ripararla in Autonomia</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .</li> </ul>

## ANNOTAZIONE 491

Se la casella **A** è contrassegnata nell'Annotazione 920, vai all'Annotazione 766.

Se la casella **B** è contrassegnata nell'Annotazione 920, vai all'Annotazione 537.

## ANNOTAZIONE 492

Trova la carta Missione **M03** e posizionala a faccia in su nella casella della carta Missione.

## ANNOTAZIONE 493

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-H**

La storia di questa razza potente e promettente era stata interrotta quando qualcosa di terribile aveva iniziato ad accadere. Era...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Un'invasione di parassiti di origine spaziale capaci di divorare interi soli** – Vai all'Annotazione 497.
- » **Un impero ancora più grande proveniente da galassie vicine che aveva deciso di eliminarli** – Vai all'Annotazione 549.
- » **Uno Sfasamento Universale che minacciava tutta la materia dell'universo conosciuto** – Vai all'Annotazione 552.

## ANNOTAZIONE 494

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Dannazione! C'è mancato poco.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Cosa è successo? Avete bisogno di aiuto?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Stiamo bene. Quella cosa è fuggita di nuovo.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Ma siamo riusciti a prelevarne una parte.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Contiene sia frammenti meccanici che tessuti biologici. È molto più avanzata dei nostri tentativi di unire biologia e tecnologia.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: È necessario fare attenzione. Spero che la prossima volta riusciate a catturarla.

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena e 2 Indizi Esempio Vivo.

Posiziona il segnalino *Oftalmoides* nel Settore 5.

## ANNOTAZIONE 495

Non è possibile *Abbandonare il Pianeta* a causa delle condizioni meteo estreme!

## ANNOTAZIONE 496

**Resoconto dell'Esplorazione 14/77-A**

Questo distretto non contiene altro che gusci di edifici carbonizzati. La loro architettura è estremamente utilitaria e non c'è traccia di strutture che potrebbero essere classificate come culturali o cerimoniali. La maggior parte delle pareti che restano in piedi presentano i resti di quello che non può essere altro che materiale di propaganda. I messaggi diretti sono comprensibili anche per altre specie: questa galassia è nostra!

Ci chiediamo se il palazzo che incombe in lontananza non sia molto diverso. I nostri droni di ricognizione hanno scoperto che una delle rovine potrebbe contenere un impianto di replicazione, simile a quello trovato sulla corazzata esterna della Mondonave. Ulteriori studi potrebbero fornire maggiori informazioni riguardo alle tecnologie di produzione degli Usurpatori.

Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 1 . Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P327**.

## ANNOTAZIONE 497

Vai all'Annotazione 533.

## ANNOTAZIONE 498

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Non mi piace questo silenzio. Vi prego, ditemi che state bene.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Tutto ok. Ci stiamo riposando. La macchina non è più una minaccia.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Estinta come un dodo.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: È quello che intendevo. Tuttavia, cattive notizie: potrebbero esserci altri costrutti simili nella zona.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Sentinelle? Cosa sorvegliano?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Probabilmente l'intero pianeta. È probabile che ci considerino parassiti o un altro tipo di minaccia al loro ecosistema. Forse le macchine si prendevano cura del pianeta, o qualcosa del genere.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Oppure potremmo sbagliarci completamente e si trattava di macchine da guerra.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Prelevate alcuni campioni. Li studieremo in un secondo momento.

Ottieni 1 Scoperta Tecnologia Aliena.

Scarta il segnalino *Oftalmoides* e la relativa carta Minaccia.

## ANNOTAZIONE 499

**Ricerca su Edan #2**

C'erano forme di vita marina in questo posto, nonostante tutto. E ci sono ancora dei mari, anche se sono nascosti in enormi sistemi di grotte, diversi chilometri sotto alla superficie. L'acqua pullula di forme di vita primitive: microorganismi, cnidari e molluschi.

Abbiamo ancora tante domande. Quante specie si sono estinte dalla catastrofe? Quanto sono cambiate per adattarsi alla vita sotterranea? I membri della civiltà che un tempo governava questo pianeta vivono ancora da qualche parte sottoterra?

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **25** (se la possiedi già, ottieni invece 1 .

Ottieni 2 Indizi Microorganismo.

## ANNOTAZIONE 500

Diario del Capitano, Annotazione D-349

Distratti dal pianeta in frantumi e dalla struttura cristallina, non ci siamo accorti che la stella locale è un sole in eruzione! Quando la luce del bagliore solare raggiunge il cristallo, inizia a reagire, emettendo a sua volta onde di luce accecante ed esplosioni di radiazioni. Il risultato è catastrofico.

Ciascun Membro dell'Equipaggio effettua immediatamente il tiro descritto sotto, in qualsiasi ordine.



## ANNOTAZIONE 501

"Ancora una volta, dovevamo nasconderci: i marine del Maggiore Dahl stavano perlustrando i ponti per trovarci. Sapevamo che il tempo non era dalla nostra parte: prima o poi ci avrebbero catturato..."

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove, in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- I giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con una Capacità di Conversione (🎲), (📄) oppure (👤) nella propria mano e li posizionano nella Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati (🎲), (📄), (👤) oppure (📄) nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono **8 o più** punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco. Riponi tutti i Membri dell'Equipaggio nei Membri dell'Equipaggio disponibili.

Se il punteggio finale è minore o uguale a 7: Vai all'Annotazione 513.

Se il punteggio finale è maggiore o uguale a 8: Vai all'Annotazione 491.

## ANNOTAZIONE 502

Ottieni 1 (👤).

Sostituisci la carta **P238** (*Camere del Torpore*) nel tuo Settore con la carta **P002**.

## ANNOTAZIONE 503

[Dottoressa Corey]: Basta così, Capitano. Non dovremmo avvicinarci di più, se non vogliamo finire in un'altra imboscata.

[Capitano Wayman]: Ok, Dottoressa. Gli scanner rilevano qualcosa?

[Dottoressa Corey]: Il segnale della stele proviene da questa piccola nave degli Usurpatori, al centro del campo di asteroidi. Quella ricoperta di grandi antenne radio.

[Capitano Wayman]: Pensi che potrebbero contenere le stele?

[Dottoressa Corey]: No. Quasi sicuramente si tratta di un diversivo, ideato per condurre gli esploratori come noi a morte certa.

[Capitano Wayman]: Ok. Non c'è nient'altro da vedere qui, immagino. Superiamo questa zona e torniamo alla nostra missione!

Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 504

**Nota:** Accedere a questa Annotazione richiede il Potenziamento del Ponte di Comando **B03** (*Rilevatore a Lungo Raggio*). Se non lo possiedi, ritorna al Manuale delle Mappe dei Sistemi ed effettua un'altra scelta.

- Se questa casella era già contrassegnata, vai all'Annotazione 503. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

[Primo Luogotenente Steensen]: Ci stiamo avvicinando al gruppo di segnali, ma gli asteroidi continuano a oscurare la fonte.

[Dottoressa Corey]: Non mi piace questa cosa, Capitano. Perché i Costruttori avrebbero dovuto lasciare così tante stele in un luogo talmente deserto e privo di vita?

[Capitano Wayman]: Ricevuto, Dottoressa. Ma non possiamo permetterci di ignorare il segnale. Potrebbe fare avanzare le nostre ricerche di decenni e le persone sulla Terra non hanno ancora molto tempo. Tutto e tutti sono in allerta. Dovrebbe essere tutto ok...

[Primo Luogotenente Steensen]: Capitano, vediamo qualcosa. Il segnale proviene da questo oggetto grande come una luna.

[Dottoressa Corey]: Guardi quelle parti bulbose, Capitano. Somigliano troppo alla tecnologia degli Usurpatori. Dovremmo...

[Primo Luogotenente Steensen]: Si sta accendendo... e lanciando degli intercettatori!

[IA Vanguard]: Attenzione! Oggetti non identificati sulla rotta di collisione.

[Capitano Wayman]: Iniziate le manovre evasive! Andiamocene da qui!

[Primo Luogotenente Steensen]: Capitano, riceviamo altri segnali, da dritta e sinistra.

[Capitano Wayman]: Missili?

[Primo Luogotenente Steensen]: No. Si direbbero piuttosto... velivoli di trasporto.

[Capitano Wayman]: Ai posti di combattimento! Ai posti di combattimento! Stanno per assaltarci!

La tua Squadra di Sbarco sta per intraprendere la difesa della propria nave.

**Attenzione:** Questa sarà un'Esplorazione completa, assicurati di avere abbastanza tempo per giocare a questa missione a sorpresa. Quando te la senti di procedere, vai all'Annotazione 75.

## ANNOTAZIONE 505

La corrente della struttura si interrompe!

- Riponi la carta **P106** (*Strana Console*) nella pila delle carte PDI (eventuali segnaposto sulla carta vengono scartati).
- Scarta Condizione Generale **G01** (posiziona le Condizioni Generali scartate in una pila a destra della plancia Pianeta per accedervi facilmente). La carta Condizione Generale stampata sulla plancia viene nuovamente scoperta.

## ANNOTAZIONE 506

\*\*\* Forti esplosioni \*\*\*

[Capitano Wayman]: È il vostro Capitano che vi parla! Stiamo accelerando per sfuggire alla flotta nemica utilizzando i motori al massimo. Purtroppo, uno degli incrociatori nemici è riuscito a raggiungerci e i suoi missili hanno colpito il ponte di comando. Ci sono state molte vittime, ma siamo ancora operativi. State attenti agli impatti improvvisi nella vostra area. Se non disponete di una tuta di emergenza completa, trovate un luogo sicuro e pressurizzato e non muovetevi da lì!

- Posiziona la carta **P241** nel Settore **8**.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **3** (raccoltore per le carte Ponte di Comando) e controlla se è presente la carta **B10**; se è presente, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P241** (*Incrociatore Usurpatore*) nel Settore **8** di due caselle.
- Posiziona la carta Minaccia *Bombardamento* nell'apposito spazio sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Bombardamento* nel Settore **8**.
- Posiziona il gettone Tempo nel primo slot del Contatore del Tempo della carta Minaccia *Bombardamento*; non risolverla.
- Posiziona la carta Missione Opzionale **M103** accanto alla plancia Pianeta e leggila.

## ANNOTAZIONE 508

Registrazioni Audio della Cabina

[Navigatore]: Diversi sistemi non rispondono! Fate qualcosa!

[Pilota]: Sto facendo il possibile!

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S") del contatore dell'Atterraggio.
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.

- Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
- Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'**Annotazione 483**. Altrimenti, torna al passaggio 2.

#### VOLO DISPERATO

	<b>Malfunzionamento del Servomotore</b>	Se  è 4 o più, non accade nulla. Altrimenti, vai all' <b>Annotazione 381</b> .
	<b>Modulo di Navigazione Inattivo</b>	Se  è 4 o più, non accade nulla. Altrimenti, vai all' <b>Annotazione 381</b> .
	<b>Problema al Motore</b>	Se  è 4 o più, non accade nulla. Altrimenti, vai all' <b>Annotazione 381</b> .
	<b>Cedimento Strutturale</b>	Se  /  /  è 5 o più, non accade nulla. Altrimenti, scarta 1  o una Scoperta dalla plancia Lander.

## ANNOTAZIONE 509

Diario del Capitano, Annotazione D-721

Penso che anche la Dottoressa Corey sia rimasta stupita dall'efficacia della nostra nuova antenna per il rilevamento delle stele. Appena l'abbiamo messa online, ha rilevato diversi piccoli segnali delle stele provenienti dai sistemi circostanti e uno così forte da far girare la testa a chiunque si trovasse sul ponte di comando.

Inizialmente, abbiamo pensato che si trattasse di un caso fortuito, un problema di avvio del sistema. Ma più lo osservavamo, più ne avevamo la certezza: c'era un intero gruppo formato da diverse stele, non lontano dal nostro attuale sistema solare.

Inutile dire che è diventato il nostro nuovo obiettivo prioritario.

**Congratulazioni!** Ora hai un nuovo Obiettivo.

Ora la Vanguard è in grado di studiare *Il Segnale del Gruppo di Stele* nel sistema Kepler 831. Sposta la carta Obiettivo **004 (Tesoro)** da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) al raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3). Rimuovi la carta Obiettivo della Campagna precedente dal gioco.

## ANNOTAZIONE 510

[Capitano Wayman]: Congratulazioni, Squadra di Sbarco. Un altro lavoro ben fatto! Sappiate che stiamo preparando una festa di benvenuto per il vostro ritorno a bordo.

[Squadra di Sbarco]: È molto apprezzato, Capitano!

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Quali sono i vostri progressi?

[Squadra di Sbarco]: Stiamo per concludere la nostra manovra a fonda intorno al pianeta. Dovrebbe catapultarci direttamente sulla rotta di intercettazione della Vanguard. La stima attuale è...

\*\*\* Boato \*\*\*

[IA LANDER]: ALLARME COLLISIONE! PREPARARSI ALLA MANOVRA EVASIVA!

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Squadra di Sbarco! Abbiamo perso il vostro segnale! Cosa sta succedendo?

[...]

[CAPCOM, Sergente Nahy]: Rispondete, Squadra di Sbarco?

[...]

[Squadra di Sbarco]: Pfu, c'è mancato poco. Abbiamo quasi colpito qualcosa nell'orbita superiore. Qualcosa come un... satellite artificiale? Era parzialmente occultato.

[Capitano Wayman]: Un satellite, qui? Sul pianeta non c'era nessuna civiltà avanzata. Questo significa...

[Squadra di Sbarco]: Signore, potremmo fare un altro giro intorno al pianeta e tentare di osservarlo più da vicino.

[Capitano Wayman]: No, Squadra di Sbarco. Per oggi avete rischiato abbastanza. Tornate alla base. Invieremo un'altra squadra a recuperare quel coso. Wayman, passo e chiudo!

## Congratulazioni! Hai completato questa Esplorazione Planetaria!

- Sposta il Progetto di Ricerca **R09 (Il Cavaliere Oscuro)** da "Progetti di Ricerca" all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta la carta Obiettivo **003 (Satellite Ammantato)** da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa..."

Se ti trovi sul pianeta *Tempesta Perenne*, apri il Manuale della Nave a pagina 25 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, vai all'**Annotazione 990**.

## ANNOTAZIONE 511

Contrassegna questa casella e vai all'**Annotazione 528**.  
Se questa casella era già contrassegnata, continua a leggere:

Un labirinto di claustrofobici tunnel comunicanti e ampie grotte.

Se *Kurma* si trova in questo Settore, non succede nulla.

Altrimenti, tira un D10:

**0-1:** Vai all'**Annotazione 523**.

**2-4:** Vai all'**Annotazione 531**.

**5:** Vai all'**Annotazione 540**.

**6-9:** Non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 512

Se il tuo Obiettivo attuale è **006-011**, vai all'**Annotazione 990**.

Altrimenti, continua a leggere:

Diario del Capitano, Annotazione 829

Non ho potuto assistere alla maggior parte delle cose accadute sul pianeta dei templi degli Idemiani. Mentre la Vanguard stabiliva finalmente un contatto con un'altra razza intelligente, ero in coma farmacologico e stavo guarendo dalle ferite riportate. Ciononostante, il Maggiore Dahl, la mia seconda in comando, insieme ai miei Responsabili Reparto, ha dimostrato di essere perfettamente in grado di guadagnarsi la fiducia della prima specie avanzata incontrata dalla ISS Vanguard. Avrei tanto voluto assistere.

Al mio risveglio, a bordo della nave c'era un'ambasciatrice degli Idemiani. Il suo nome era Anu, e aveva già stretto amicizia con alcuni membri della Squadra di Sbarco. Il suo popolo ci forniva provviste e le loro navicelle ci stavano aiutando a riparare i nostri pannelli solari.

Ben presto, la Vanguard era quasi pronta per continuare la nostra missione, ma io no. C'era un'ultima cosa importante che dovevo fare prima che fossimo pronti per proseguire e gli eventi del Pianeta dei Templi degli Idemiani non avevano fatto che aumentare la mia risolutezza.

**Congratulazioni! Hai completato la missione!**

Mescola la carta Situazione della Nave **S19 (Oggettivismo)** da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

Vai all'**Annotazione 514**.

## ANNOTAZIONE 513

"Finalmente, il peggio è passato. Uno dei nostri alleati ha spifferato il nostro nascondiglio. La squadra d'assalto che ci ha inseguiti includeva solo i soldati più fedeli, che non avrebbero mai messo in discussione gli ordini del Maggiore Dahl. Hanno sparato a vista, mietendo molte vittime. Il resto di noi è riuscito a fuggire e a trovare un nuovo nascondiglio."

Tira un dado Ferita per ciascun Membro dell'Equipaggio disponibile. Se ottieni 1 oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.

Se non ci sono più Membri dell'Equipaggio rimanenti sulle plance Equipaggio, vai all'**Annotazione 810**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 491**.

## ANNOTAZIONE 514

[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]: Capitano, le ho portato tutti i Responsabili dei Reparti.

[Capitano Wayman]: Grazie, Maggiore. Prego, accomodatevi. Sono felice di vedervi. A riposo, non è un incontro formale. Dahl? Resta anche tu. Quello che sto per dire vi riguarda tutti.

\*\*\* Lunga pausa \*\*\*

[Capitano Wayman]: Ho commesso... un errore. A causa della mia decisione affrettata di raggiungere il segnale del gruppo di stele nel sistema Kepler avremmo potuto perdere ogni cosa. Se non fosse stato per l'aiuto degli Idemiani, non saremmo stati in grado di proseguire la missione della Vanguard.

Abbiamo perso molte anime coraggiose in battaglia, e non è stato nemmeno il mio primo errore in quanto Capitano.

[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]: Signore, non penso che dovrebbe...

[Capitano Wayman]: No, Dahl. Come vi dicevo, non si tratta di un incontro formale: non c'è motivo di usare mezzi termini, e non c'è nessuno di cui mi fidi più dei miei Responsabili Reparto. Ecco perché ho preso una decisione. Il destino della ISS Vanguard, il destino della Terra, è troppo grande per essere solo nelle mie mani. Da questo momento in poi, affronterò i problemi importanti insieme a voi. Anche se la decisione finale spetta comunque a me, ascolterò volentieri le vostre oneste opinioni. È tutto chiaro?

\*\*\* Cenni di conferma \*\*\*

[Capitano Wayman]: Bene. Il primo problema è proprio davanti a noi. Quando la Vanguard ha lasciato la Terra, non era previsto che andasse molto oltre le Coordinate Divine e l'Occhio del Vuoto che abbiamo scoperto in quel punto. Sicuramente, non era previsto che prendesse parte a dei combattimenti. Ora, ci troviamo lontano da casa, circondati da pericoli sconosciuti e specie ostili. Non possiamo farcela da soli. Il contatto con gli Idemiani ha dimostrato che convertire altre specie alla nostra causa può esserci di grande aiuto. E qui sta il dilemma. Molti ufficiali a bordo della nave ritengono che dovremmo addestrare contingenti di marine e iniziare a soggiogare i pianeti più deboli o meno sviluppati. Questo ci fornirebbe una linea di approvvigionamento. Un accesso diretto a maggiori risorse e forza lavoro. Altri credono che sarebbe meglio stabilire una rete di ambasciate e snodi commerciali nello spazio conosciuto, nella speranza che altre razze ci offrano volontariamente il proprio aiuto. Ho la mia opinione a riguardo, ma voglio sentire le vostre. Cosa ne dite?

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

**Importante:** questa scelta influirà sul gioco per il resto della campagna. Valuta attentamente la tua risposta!

- » Sostenere un'espansione diplomatica – Vai all'Annotazione 519.
- » Sostenere un'espansione militare – Vai all'Annotazione 524.

## ANNOTAZIONE 515

Conta il numero dei segnaposto nella Riserva Vittoria. Controlla il risultato finale:

0-5: Vai all'Annotazione 825.

6-10: Vai all'Annotazione 532.

11+: Vai all'Annotazione 544.

## ANNOTAZIONE 516

Risolvi tutti i dadi richiesti. Riponi eventuali dadi con risultati Vanguard nei tuoi dadi Disponibili. In seguito, se è presente almeno 1 simbolo  oppure  nella Riserva del Tiro, vai all'Annotazione 526.

Altrimenti, sposta tutti i dadi dalla Riserva del Tiro alla Riserva dei dadi Spesi.

## ANNOTAZIONE 519

[Capitano Wayman]: Sono d'accordo con la vostra scelta. Questa doveva essere una missione di scoperta pacifica, e nessun pericolo dovrebbe cambiare le cose.

[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]: Con tutto il rispetto, Captano... siamo stati quasi sconfitti una volta! Nessuno slogan pacifico o alleato lontano potrà aiutarci, se gli Usurpatori decidono di colpire di nuovo. Dobbiamo trasformare la Vanguard in una nave da guerra vera e propria. La prego di ripersarci!

[Capitano Wayman]: Ho già considerato a sufficienza tutte le implicazioni, Maggiore. No. La decisione è presa. Durante la riparazione della nave, lavoreremo anche all'espansione diplomatica, includendo ambasciate, navi commerciali e un centro di coordinamento a bordo della Vanguard.

[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]: È un errore! Ve ne pentirete!

[Capitano Wayman]: Ne ho avuto abbastanza, Maggiore. Fuori di qui!

- Mescola la carta Situazione della Nave 522 (Manifestanti Pro-Guerra) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).
- Contrassegna la casella A nell'Annotazione 920.

Trova la Busta Misteriosa, aprila ed estrai i seguenti componenti:

1. Scheda del Distretto delle Ambasciate (pagine 39 e 40). Lascia la scheda della struttura Sala della Guerra all'interno della busta.
2. Raccogliatore per le carte Pianeta (pagina 41).
3. 9 Carte Pianeta Contattato (lascia le 9 Carte Pianeta Obiettivo all'interno della busta).
4. Divisore Carte Pianeta.
5. Il sacchetto che contiene i dadi Reparto Universali ed Esperto. Aggiungi questi dadi alla tua riserva di dadi Reparto non acquistati. Da questo momento in poi, tutte le volte che i giocatori comprano altri dadi, potranno comprare anche questi.
6. Carte Evento Avanzato.

Posiziona tutte le carte Pianeta dopo il divisore "Carte Pianeta" (Vassoio Portacarte B).

**Nota:** I pianeti possono essere contattati utilizzando l'opzione "Stabilisci un Contatto" nel tuo Manuale delle Mappe dei Sistemi, mentre si pilota la ISS Vanguard nello spazio.

Sostituisci l'ultima pagina del tuo Manuale della Nave con la pagina Struttura Distretto delle Ambasciate. Posiziona la pagina del raccogliatore accanto alla pagina Distretto delle Ambasciate. Il tuo Manuale della Nave ora dovrebbe terminare con pagina 41 (raccogliatore per le carte Pianeta).

Leggi il testo della pagina Distretto delle Ambasciate per acquisire familiarità con le relative regole. La prossima volta che attivi le Strutture della Nave durante la Gestione della Nave, questa nuova Struttura sarà disponibile.

Vai all'Annotazione 527.

## ANNOTAZIONE 520

Diario Personale

L'evacuazione è stata caotica. Abbiamo spaccato freneticamente il ghiaccio sublimato sul lander, tentando di alleggerirlo abbastanza per decollare. Il nostro amico stava morendo a causa delle ferite, della stanchezza e dello stress. Sentivamo l'ululato del vento, o almeno speravamo che si trattasse del vento e non di qualcos'altro. I sistemi di riscaldamento delle tute non funzionavano correttamente. Ancora oggi, quando pensiamo a quegli eventi, vorrei seppellirmi sotto a una coperta calda.

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 521

Se ti trovi sul pianeta Cugino, sostituisci la carta Punto di Interesse nel tuo Settore con la carta P220.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'Annotazione 525.

Vai all'Annotazione 529.

## ANNOTAZIONE 522

[Archivista Capo Stanley]: AIUTO! AIUTO! Voi, laggiù! Aiutatemi.

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Cosa c'è che non va?

[Archivista Capo Stanley]: Cosa c'è che non va? L'archivio sta andando a fuoco! Dovete fare qualcosa. Dovete aiutarci!

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Calmati, archivista. Abbiamo altri...

[Archivista Capo Stanley]: No, non c'è niente di più importante. Voi e i vostri amici degli altri reparti avete rischiato la vita per portare qui queste scoperte. Adesso è tutto in pericolo! E poi, le fiamme si diffonderanno in altri reparti della nave, se non facciamo qualcosa. Cosa aspettate? Seguitemi!

Vai all'Annotazione 535.

## ANNOTAZIONE 523

Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco

Attraversiamo un'ampia grotta, restando vicino a una parete piena di anfratti in cui nasconderci. Quando una grande sagoma appare sopra di noi, ci nascondiamo e restiamo immobili finché la minaccia non si allontana.

Ecco un altro mostro gigante, li odio questi bastardi... Dannazione! Mi ha visto! No, no, no! Nuota più in fretta, idiota!

Tira .

## ANNOTAZIONE 524

[**Capitano Wayman**]: Sono d'accordo con la vostra scelta. Avrebbe dovuto essere una missione di scoperta pacifica, ma non dovremmo subire attacchi senza essere in grado di controbattere.

[**Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl**]: Con tutto il rispetto, Capitano... le trattative con gli Idemiani hanno dimostrato quanto può fare un po' di diplomazia! Se iniziamo a stabilire dei presidi armati su pianeti alieni, per loro non saremo meglio degli Usurpatori. La Vanguard ha la possibilità eccezionale di creare una confederazione pacifica in questa regione dello spazio. La prego di ripensarci!

[**Capitano Wayman**]: Ho già considerato a sufficienza tutte le implicazioni, Maggiore. No. La decisione è presa. Durante la riparazione della nave, addestreremo anche dei militari, costruiremo un veicolo di atterraggio e amplieremo la Vanguard con una Sala della Guerra in cui coordinare i nostri sforzi di colonizzazione.

[**Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl**]: È un errore! Ve ne pentirete!

[**Capitano Wayman**]: Ne ho avuto abbastanza, Maggiore! Fuori di qui!

- Mescola la carta Situazione della Nave **523** (*Manifestanti Pro-Alien*) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).
- Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 920**.

Trova la busta misteriosa, aprila ed estrai i seguenti componenti:

1. Scheda della Sala della Guerra (pagine **39** e **40**). Lascia la scheda della struttura Distretto delle Ambasciate all'interno della busta.
2. Raccoglitore per le carte Pianeta (pagina **41**).
3. 9 Carte Pianeta Obiettivo, lascia le 9 Carte Pianeta Contattato all'interno della busta.
4. Divisore Carte Pianeta.
5. Il sacchetto che contiene i dadi Reparto Universali ed Esperto. Aggiungendo questi dadi alla tua riserva di dadi Reparto non acquistati. Da questo momento in poi, tutte le volte che i giocatori comprano altri dadi, potranno comprare anche questi.
6. Carte Evento Avanzato.

Posiziona tutte le carte Pianeta dopo il divisore "Carte Pianeta" nel Vassoio Portacarte B.

**Nota:** I pianeti possono essere contattati utilizzando l'opzione "Stabilisci un contatto" nel tuo Manuale delle Mappe dei Sistemi, mentre si pilota la ISS Vanguard nello spazio.

Sostituisci l'ultima pagina del tuo Manuale della Nave con la pagina Struttura Sala della Guerra. Posiziona la pagina del raccoglitore accanto alla pagina Sala della Guerra. Il tuo Manuale della Nave ora dovrebbe terminare con pagina **41** (raccoglitore per le carte Pianeta).

Leggi il testo della pagina Sala della Guerra per acquisire familiarità con le relative regole. La prossima volta che attivi le Strutture della Nave durante la Gestione della Nave, questa nuova Struttura sarà disponibile.

Vai all'**Annotazione 527**.

## ANNOTAZIONE 525

[**Squadra di Sbarco**]: Vanguard? C'è qualcosa di interessante qui. Un piccolo relitto. Sembra molto antico e molto fuori luogo.

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: Un mezzo di esplorazione di un'altra razza? Inviare altri dati, prima di decidere di entrare.

[**Squadra di Sbarco**]: Attivazione collegamento quantistico.

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: Riceviamo la vostra trasmissione. Quel coso ha un aspetto... familiare. Potete inquadrare la parte carbonizzata della fusoliera?

[**Squadra di Sbarco**]: Qui? Credo che sia solo... oh! Erano LORO.

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: Sì, si direbbe che abbiate trovato un'altra nave di ricognizione dei Visitatori. Proprio come quella che abbiamo scoperto sulla Terra. Congratulazioni, Squadra di Sbarco! E sembra che il nucleo sia intatto! Il Reparto Scienza ritiene che potrebbe essere una svolta. Con un secondo nucleo da studiare, potrebbero scoprire da dove venivano i Visitatori durante la battaglia per la Vanguard.

[**Squadra di Sbarco**]: Cosa dovremmo fare? Il nucleo è troppo grande per entrare nel nostro lander.

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: Stiamo mettendo insieme una squadra di recupero.

[**Squadra di Sbarco**]: Dobbiamo restare nei paraggi?

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: No. Continuate con la missione originale, d'ora in poi ci pensiamo noi.

**Congratulazioni!** Ora hai un nuovo modo per raggiungere il pianeta natale nascosto dei Visitatori.

Ottieni 1 .

Sposta il Progetto di Produzione **C19** (*Breccia dei Visitatori*) da "Progetti di Produzione" all'interno della busta "In attesa...."

Apri il Manuale della Nave sul raccoglitore per le carte Ponte di Comando (pagina **3**).

Se il tuo Obiettivo attuale è **O06** (*Sentiero degli Antichi*), sostituiscilo con l'Obiettivo **O08** (*Universo Parallelo*) da "Carte Ponte di Comando."

Se il tuo Obiettivo attuale è **O07** (*Il Mondo Perduto*), sposta l'Obiettivo **O18** (*Aldilà*) da "Carte Ponte di Comando" al raccoglitore per le carte Obiettivo Secondario. Se lo slot Obiettivo Secondario è già occupato, rimuovi per prima cosa l'Obiettivo Secondario attuale.

Se il tuo Obiettivo attuale è un altro, non succede nulla.

Chiudi il Manuale della Nave e continua la partita.

## ANNOTAZIONE 526

Risolvi il primo risultato che corrisponde con la tua Riserva del Tiro e sposta tutti i dadi dalla Riserva del Tiro alla Riserva dei dadi Spesi.

 Se ti trovi nel Settore **8**, vai all'**Annotazione 583**.  
Se ti trovi nel Settore **10**, vai all'**Annotazione 547**.

 Se ti trovi nel Settore **8**, vai all'**Annotazione 538**.  
Se ti trovi nel Settore **10**, vai all'**Annotazione 561**.

 Se ti trovi nel Settore **8**, vai all'**Annotazione 561**.  
Se ti trovi nel Settore **10**, vai all'**Annotazione 596**.

 Se ti trovi nel Settore **8**, vai all'**Annotazione 596**.  
Se ti trovi nel Settore **10**, vai all'**Annotazione 547**.

## ANNOTAZIONE 527

Diario del Capitano Annotazione #475

L'incontro con i Responsabili Reparto è andato bene. Sembrano sostenere la nostra nuova linea. Invece, il Maggiore Dahl... Beh, diciamo soltanto che spero che non crei problemi...

Abbiamo cose più importanti di cui preoccuparci, adesso. Una volta completate le riparazioni e i potenziamenti, la Vanguard prosegue il suo viaggio. L'obiettivo principale non è cambiato: dobbiamo scoprire tutto il possibile riguardo ai Costruttori, ai loro piani e alle loro stele. Nel lasso di tempo impiegato per le riparazioni, la situazione sulla Terra è lentamente degenerata. I nostri nuovi alleati Idemiani sostengono che due razze più antiche hanno studiato e raccolto le stele per molte generazioni: gli Usurpatori e i misteriosi Visitatori che sono venuti in nostro soccorso durante la difesa della Vanguard. Attingendo ai loro dati potremmo risparmiare decenni di ricerca. Il problema è che il pianeta natale degli Usurpatori è una nave da guerra da tempo perduta e grande come un pianeta, che galleggia da qualche parte nell'oscurità dello spazio inesplorato. Per quanto riguarda i Visitatori, sembrano essere scomparsi del tutto dalla faccia della galassia. Dobbiamo tenere gli occhi aperti per qualsiasi cosa che possa aiutarci a determinare il destino dei nostri fratelli maggiori...

Sposta il Potenziamento del Ponte di Comando **B01** (*Scafo Rinforzato*), la carta Obiettivo **O06** (*Sentiero degli Antichi*) e la carta *Livello Tecnologia 4* da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa...."

Rimuovi tutte le carte Evento dal gioco. Posiziona tutte le carte Evento Avanzato in "Eventi" (Vassoio Portacarte B). Da questo momento in poi, utilizzerai queste carte al posto degli Eventi normali!

Sposta i progetti di Ricerca **R14** (*Tecnologia Idemiana*) e **R15** (*Fisica Avanzata*) da "Progetti di Ricerca" all'interno della busta "In attesa...", se disponibili.

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 528

Mentre ci avviciniamo, un segnale giunge dal fondo del mare. Un'antica Sonda degli Usurpatori scesa sotto al ghiaccio, che non è mai riuscita a fare ritorno. Ci fermiamo un attimo alla ricerca di tecnologia o dati interessanti.

Vai all'**Annotazione 752**.

## ANNOTAZIONE 529

[Squadra di Sbarco]: Vanguard? Qui c'è un altro relitto dei Visitatori...

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Un altro? Sembra che non ci sia nessun posto in questa galassia in cui non siano arrivati prima di noi.

[Squadra di Sbarco]: Inviare una squadra di recupero?

[CAPCOM, Caporale Coetz]: No, non ce ne stanno altre a bordo. Prendete tutto quello che potete e continuate la vostra missione.

Ottieni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

## ANNOTAZIONE 530

A – Se questa casella è contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, contrassegna questa casella e vai all'Annotazione 536.

## ANNOTAZIONE 531

**Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco**

Un enorme banco di creature innocue ci avvolge in un turbinio di corpi variopinti. È difficile procedere, ma potremmo approfittare di questa opportunità e studiare questa strana specie.

Puoi + per ottenere 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

## ANNOTAZIONE 532

I giocatori effettueranno ora l'ultima prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, i giocatori tirano tutti i dadi Reparto restanti.
- In seguito, tutti i giocatori posizionano tutti i Membri dell'Equipaggio disponibili restanti nella propria Riserva del Tiro.
- Rimuovi tutti i risultati e dal gioco. Conta il numero di dadi rimanenti. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro.

Ora, controlla il punteggio finale:

**0-6:** Vai all'Annotazione 327.

**7-25:** Vai all'Annotazione 827.

**Maggiore o uguale a 26:** Vai all'Annotazione 838.

## ANNOTAZIONE 533

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-F**

Una lunga vibrazione ha attraversato gli scafi delle nostre tute meccanizzate. La visuale è svanita, interrompendosi improvvisamente. Abbiamo iniziato a precipitare.

Prima che ce ne rendessimo conto, eravamo nuovamente davanti all'ingresso della cripta sigillata.

Posiziona il segnaposto nell'ultimo slot prima del Risultato del contatore verde nell'Azione Speciale *Aprire la Serratura* nel tuo Settore.

## ANNOTAZIONE 534

Abbiamo trascorso molto tempo su questo pianeta, alla ricerca dei capi degli Idemiani o dei loro governanti. A quanto pare, il loro governo si trovava proprio di fronte a noi. In seguito a un'indagine approfondita, il ronzio ondulatorio degli innumerevoli Idemiani in meditazione si è rivelato un segnale di trasporto utilizzato per condividere esperienze e prendere decisioni per l'intera specie: uno straordinario esempio di democrazia diretta.

Contrassegna la casella **D** nell'Annotazione 905 e leggi il testo riportato.

Se la carta Missione **M120** non è scoperta, sostituisci eventuali carte nel Settore **6** con la carta **P001**.

Se la carta Missione **M120** è scoperta, scartala e sostituisci eventuali carte nel Settore **6** con la carta **P000**.

## ANNOTAZIONE 535

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Salvare gli archivi in maniera autonoma** – Questo renderà più difficile completare la missione principale in tempo. Posiziona la carta **P239** (*Incendio degli Archivi*) nel tuo Settore, se non si trova già lì. Continua la partita.
- » **Ordinare ai tuoi Membri dell'Equipaggio di salvare gli archivi** (richiede almeno una carta Membro dell'Equipaggio disponibile) – Scegli un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili dal tuo Reparto (e dagli altri Reparti, se i rispettivi giocatori sono

d'accordo). Questi Membri dell'Equipaggio potrebbero morire eseguendo i tuoi ordini! Vai all'Annotazione 541.

- » **Ignorare gli archivi e lasciare che qualcun altro se ne occupi** – Scarta tre Scoperte casuali da "Scoperte Raccolte" (Vassoio Portacarte B). In seguito, aggiungi 1 segnaposto allo slot Vantaggio Nemico.

## ANNOTAZIONE 536

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, percepiamo delle scosse sismiche. Attendiamo indicazioni.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Negativo, Squadra di Sbarco, non registriamo nessuna attività tettonica.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Allora c'è qualcosa che sta risalendo sotto ai nostri piedi.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Squadra di Sbarco, ripetete le ultime...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, restate in attesa, c'è qualcosa che si muove qui sotto. Imbracciate le armi, ragazzi.

Posiziona la carta **P401** sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 537

"Dopo aver trovato un nascondiglio sicuro, ci siamo riuniti per valutare le nostre opzioni. Non c'era dubbio, dovevamo strappare il controllo della Vanguard dalle mani del Maggiore Dahl, ma come? La prima idea è stata quella di seguire il Maggiore Dahl con discrezione, attendere un suo momento di debolezza e catturarla, ma abbiamo rapidamente deciso che non sarebbe cambiato molto. Dopo aver trasformato la Vanguard in un'ambasciata volante, ha riunito i sostenitori di molte razze diverse e si è circondata di luogotenenti zelanti. Avrebbero portato a termine il suo lavoro anche senza di lei.

Alcuni di noi pensavano che avremmo dovuto liberare il Capitano Wayman. La sua presenza e l'incredibile influenza che aveva ancora sull'equipaggio avrebbero potuto aiutarci a cambiare le carte in tavola, ma tirarlo fuori dalla sua cella non sarebbe stato facile. Per questo motivo, un paio di noi hanno suggerito di assaltare il ponte di comando: data la sua configurazione aperta e i diversi punti di accesso, si trattava di un obiettivo più facile. Inoltre, controllare il ponte di comando ci avrebbe consentito di inviare il nostro messaggio a tutti i passeggeri della nave. Infine, un paio di noi pensavano che, qualsiasi cosa facessimo, avremmo dovuto tentare di ottenere maggiore supporto prima di tutto."

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Tentare di liberare il Capitano dalla sua cella di alta sicurezza** (puoi farlo solo se la casella **A** non è contrassegnata nell'Annotazione 950). – Vai all'Annotazione 18.
- » **Tentare di assaltare il ponte di comando e prendere il controllo della nave** (puoi farlo solo se la casella **B** non è contrassegnata nell'Annotazione 950). – Vai all'Annotazione 102.
- » **Tentare di trovare altri alleati a bordo della nave** (puoi farlo solo se la casella **D** non è contrassegnata nell'Annotazione 950). – Vai all'Annotazione 802.

## ANNOTAZIONE 538

Scopri una miriade di esemplari vegetali, seppelliti sottoterra.

Posiziona la carta **P282** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 539

"Il Maggiore Dahl aveva la certezza che, se la Vanguard si fosse concentrata sulla diplomazia invece che sull'espansione militare, se avesse convinto altre civiltà ad aiutarci senza mettersi contro di loro, il mistero della Cripta dei Costruttori sarebbe stato risolto da tempo e la Terra sarebbe salva. Con il Capitano e i Responsabili Reparto in cella, il Maggior Dahl ha inviato dei delegati e dei diplomatici con questo unico intento. Qualsiasi forma di opposizione era costretta ad agire in segreto, in attesa del momento giusto. Ora, il nostro apparente ritorno dall'aldilà e il racconto dell'accoglienza che ci aveva riservato il Maggiore Dahl avevano provocato una certa agitazione tra i membri dell'equipaggio. Anu aveva deciso di passare all'azione e ci ha tirati fuori sperando che, insieme, avremmo potuto consolidare l'opposizione e riprenderci la Vanguard."

Aggiungi 1 segnaposto alla Riserva Vittoria.

Vai all'Annotazione 543.

## ANNOTAZIONE 540

### Resoconto dell'Esplorazione della Squadra di Sbarco

Un enorme cadavere imputridisce sul pavimento della grotta, mentre piccoli organismi si nutrono di esso. Potrebbe essere una fantastica opportunità per prelevare alcuni campioni, anche se ho la sensazione che qualcosa di molto più pericoloso svilupperà un interesse per il cadavere, prima o poi.

Puoi tirare  due volte per ottenere 3 Indizi *Esemplare Vivo*.

## ANNOTAZIONE 541

- Posiziona la carta **P239** (*Incendio degli Archivi*) nel tuo Settore, se non si trova già lì.
- Se la somma dei Gradi dei Membri dell'Equipaggio selezionati è **maggiore o uguale a 4**, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P239** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato dal Reparto Scienza o Ingegneria, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P239** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato con C. di Conversione  oppure  sulla propria carta Membro dell'Equipaggio, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P239** di due caselle.

Se il segnaposto sul contatore verde ha raggiunto il Risultato: tira 3 dadi Ferita per tutti i Membri dell'Equipaggio selezionati. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2  il Membro dell'Equipaggio muore: posizionalo nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Al termine di tutti i tiri, posiziona i Membri dell'Equipaggio superstiti in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B). In seguito, vai all'**Annotazione 602**.

Se il segnaposto sul contatore verde non ha raggiunto il Risultato: i tuoi Membri dell'Equipaggio selezionati non hanno raggiunto il proprio obiettivo e sono morti. Posizionali nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Devi inviare un'altra squadra per portare a termine il lavoro! Vai all'**Annotazione 535**.

## ANNOTAZIONE 542

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, qualcosa è uscito dal fondale e ci ha attaccati, ma siamo riusciti a respingerlo, almeno per ora.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Siete riusciti a vederlo bene, Squadra di Sbarco?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Negativo, solo un groviglio di tentacoli che eruttavano dal terreno.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Ricevuto, Squadra di Sbarco. Tentate di raccogliere un campione, se riuscite.

Otteni 1 Indizio *Esemplare Vivo* e 1 . Scarta la carta **P401** da questo Settore.

## ANNOTAZIONE 543

"Anu ci ha tirati fuori dalla cella. Insieme, abbiamo deciso di liberare gli altri prigionieri di tutti i Reparti e ci siamo diretti dal Capitano, che era imprigionato nella sua cabina in un'altra parte della nave. Purtroppo, siamo stati troppo lenti. Quando abbiamo aperto le ultime celle, lasciando uscire i Responsabili Reparto, qualcuno si è accorto che le guardie avevano smesso di fare rapporto. I corridoi che conducevano alle prigioni sono stati invasi da marine armati. Molti di noi erano deboli o feriti, quindi non siamo riusciti a liberarcene, correndo nei meandri più profondi della nave. In quel momento, Anu si è fermata e ci ha fatto la sua proposta. Ha detto che avrebbe potuto restare indietro e farci guadagnare un po' di tempo. Abbiamo capito che forse aveva ragione: era solo questione di tempo prima che i marine ci raggiungessero. Tuttavia, eravamo riluttanti riguardo al fatto di mettere a repentaglio la vita della nostra alleata idemiana più fedele."

In seguito, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Lasciare che Anu tenga a bada le guardie**  
– Vai all'**Annotazione 479**.
- » **Lasciare alcuni Membri dell'Equipaggio a tenere a bada le guardie** – Vai all'**Annotazione 484**.
- » **Tentare di fuggire senza lasciarsi nessuno alle spalle**  
– Vai all'**Annotazione 386**.

## ANNOTAZIONE 544

"Ben presto, l'Occhio del Vuoto si è trasformato nel teatro di un'intensa situazione di stallo tra la *Vanguard* e i suoi

alleati e le forze nemiche. Sulla superficie, enormi navi silenziose galleggiavano lentamente nello spazio, come se niente fosse, ma la vera battaglia si svolgeva altrove: attraverso i canali di comunicazione. Gli schieramenti delle due fazioni continuavano a cambiare, le razze minori dichiaravano fedeltà a una o all'altra parte. Infine, la *Vanguard* ha avuto la meglio in questo scontro invisibile. Ma non è stata in grado di mettere fine alla violenza. Alcune razze erano talmente disperate da sferrare un attacco anche se avevano poche possibilità di successo."

I giocatori effettueranno ora l'ultima prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, i giocatori tirano tutti i dadi Reparto restanti.
- In seguito, tutti i giocatori posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio disponibili restanti nella propria Riserva del Tiro.
- Rimuovi tutti i risultati  e  dal gioco. Conta il numero di dadi rimanenti. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro.
- Ora, controlla il punteggio finale:

**0-3:** Vai all'**Annotazione 327**.

**4-20:** Vai all'**Annotazione 827**.

**Maggiore o uguale a 21:** Vai all'**Annotazione 838**.

## ANNOTAZIONE 545

**Non Siamo Più Soli: La Storia del Primo Contatto, Estratto del Libro**

Mentre ci addentravamo nella pianura, ci si è presentata un'occasione preziosa. Su una collina, che dominava il letto di un fiume in secca, abbiamo notato una delle navi spaziali degli Idemiani, apparentemente abbandonata e aperta, la cui console lampeggiava di una luce fioca.

Sembrava che gli animali la evitassero e il proprietario non sembrava avere paura di furti o saccheggi.

Era difficile resistere alla tentazione: sapevamo che anche uno studio superficiale della nave avrebbe potuto fornirci conoscenze importanti riguardo alla tecnologia degli Idemiani...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Entrare nella nave** – Vai all'**Annotazione 570**.
- » **Ignorare la nave e proseguire** – Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 546

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, qualcosa è uscito dal fondale e ci ha attaccati, ma siamo riusciti a seminarlo.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Siete riusciti a vederlo bene, Squadra di Sbarco?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Negativo, solo un groviglio di tentacoli che eruttavano dal terreno.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Ricevuto, Squadra di Sbarco. Tentate di uscire senza farvi notare.

Scarta la carta **P401** da questo Settore.

## ANNOTAZIONE 547

Scopri una pietra piatta e ricoperta di incisioni, nelle profondità del sito rituale. Posiziona la carta **P284** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 548

"Nonostante tutte le differenze tra noi e le razze aliene, era evidente che chiunque si trovasse nell'Occhio del Vuoto fosse elettrizzato, quando abbiamo deciso di condividere la conoscenza dei Costruttori. Inoltre, abbiamo tirato un sospiro di sollievo. Dopo tutto quello che era successo a bordo, nessuno si aspettava un altro conflitto. Ci sono stati dei pacati festeggiamenti a bordo della *ISS Vanguard*, ma la maggior parte dei passeggeri ha approfittato del primo momento tranquillo dopo tanto tempo e ha deciso di riposare. Ovviamente, a eccezione dello staff della Dottoressa Corey, che ha immediatamente iniziato a estrarre i dati dei Costruttori. A quanto pare, contenevano di tutto: bellissime teorie che rispondevano a tutte le nostre domande riguardo all'universo, tecnologie impressionanti che quasi sconfinavano nella magia e persino i resti della cultura dei Costruttori.

Solo in un secondo momento, quando abbiamo iniziato a mantenere la promessa distribuendo copie dei dati dei Costruttori, la maggior parte dell'equipaggio ha avuto dei ripensamenti. Mentre le navi di strane razze aliene si allontanavano una a una, portando con sé verso i propri pianeti natali l'inestimabile tesoro, abbiamo iniziato a temere che quella conoscenza venisse utilizzata contro l'umanità, prima o poi.

Ho notato che il ricercatore capo era particolarmente abbattuto. Quando le ho chiesto cosa pensasse, mi ha risposto:

'Non posso fare a meno di pensare che il piano dei Costruttori sia fallito. La loro conoscenza risponde alla maggior parte delle domande che si poneva la scienza umana! Mettiamo che le loro teorie e tecnologie vengano adottate da tutti, nella galassia. Come faremo a gestire la minaccia da cui fuggivano i Costruttori? Per quanto meravigliosa, la loro scienza si è rivelata inutile contro di essa. Replicandola in tutta la galassia, non ci prepariamo a un identico fallimento?'

Non sapevo cosa dirla. Posso solo sperare che le future generazioni umane avranno una risposta migliore."

Vai all'**Annotazione 847**.

## ANNOTAZIONE 549

Vai all'**Annotazione 533**.

## ANNOTAZIONE 550

[**Dottoressa Corey**]: Grazie per esservi offerti volontari per questa missione. Mi rendo conto che questa missione potrebbe sembrare troppo semplice per coinvolgere un'intera Squadra di Sbarco, ma...

[**Squadra di Sbarco**]: Non si preoccupi, Dottoressa... Le faremo avere le rilevazioni. C'è qualcos'altro che dovremmo sapere mentre ci avviciniamo a quel coso?

[**Dottoressa Corey**]: Beh, avete visto quelle creature quando siamo entrati nel sistema? Sappiamo con certezza che si tratta di una specie di microorganismo, originario del vuoto spaziale e in particolare di questo sistema. Sembra trascorrere la maggior parte del proprio tempo in una nebulosa che circonda il sole, ricca di particelle organiche. A un certo punto del suo ciclo vitale, vola in enormi ammassi verso il sole, per poi fare ritorno alla nebulosa. Ci sono due punti di interesse principali per voi. Il primo è l'apice del viaggio dei microorganismi, il punto in cui smettono di seguire il sole e volano nuovamente verso la nebulosa. L'altro è la nebulosa stessa: sembra contenere un'insolita concentrazione di particelle organiche. Sta a voi decidere quale dei due punti studiare per primo.

[**Squadra di Sbarco**]: Tutto chiaro, Dottoressa. La terremo aggiornata.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Avvicinarsi al punto in cui gli organismi si trovano più vicini al sole** – Vai all'**Annotazione 118**.
- » **Avvicinarsi alle profondità della nebulosa, nel punto in cui i microorganismi si trovano più lontani dal sole** – Vai all'**Annotazione 83**.

## ANNOTAZIONE 551

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Beh, è stato sorprendentemente facile.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: Persino più facile di prima. Ma non direi che giocare con un mostro assassino possa essere definito "facile."

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Dai, non rovinarci il divertimento.

[**CAPCOM, Sergente Xiu**]: ...

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: ...

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Guarda, non è che voglia fare il super eroe. Ma adesso sappiamo come combattere quei così e sono felice che la nostra tattica funzioni.

Otteni 1 **Indizio Tecnologia Aliena** e 1 **Indizio Esempio Vivo**.

Scarta il segnalino **Oftalmoide** e la relativa carta **Minaccia**.

## ANNOTAZIONE 552

**Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-I**

La specie nota con il nome di Costruttori ha reagito. Hanno inviato navi più veloci della luce verso galassie lontane. In ciascuna galassia, ha costruito una cripta centrale

e inaccessibile e disseminato innumerevoli pianeti di forme di vita microbiche ingegnerizzate e in rapida evoluzione, basate sul DNA. Nel corso di milioni di anni, queste forme di vita si sono evolute. Su alcuni pianeti, si sono estinte. Su altri, hanno dato vita a nuove civiltà estremamente diverse tra loro. Infine, alcune di queste specie hanno scoperto il messaggio lasciato nel loro DNA e lo hanno seguito per scoprire l'Occhio del Vuoto.

Davanti ai nostri occhi, un gruppetto di esseri umani ha esplorato la cripta, ne ha individuato il centro, ha sbloccato il suo contenuto e adesso se ne sta accanto a un pezzo tozzo e conico di tecnologia antica con un disco piatto e uno strano contenitore che galleggiano davanti a essa.

La prospettiva cambia di nuovo e impieghiamo un attimo per renderci conto di essere tornati nei nostri corpi e che ciò che abbiamo di fronte non è più una visione. Possiamo nuovamente muoverci, parlare e sentire i comandi delle nostre tute meccanizzate. I loro sensori hanno scansionato automaticamente la macchina conica davanti a noi, rilevando strani tessuti biologici nelle profondità del cono. Come risvegliata dalla scansione, la macchina ha iniziato a emettere un suono: la stessa voce che abbiamo sentito quando la *ISS Vanguard* è entrata in questo sistema per la prima volta, anni fa. Solo che questa volta non sembrava una registrazione. Ha detto:

"Congratulazioni, vincitori. Avete vinto. La corsa. I vostri fratelli, tutti più lenti. Meno determinati. E voi siete qui, avete studiato tanto. Obelischi. Avete viaggiato lontano. Avete sconfitto o convinto tanti altri. Ora la verità. Nessun tesoro qui. Solo responsabilità."

"I vostri fratelli. Devono crescere. Svilupparsi da soli. Lasciate soli, saranno conquistati. Saranno unificati. È stato un nostro errore. Non dovete ripeterlo. Dovete diventare. Un Custode. Dovete garantire. La crescita di tutti. Molte scienze. Molti punti di vista."

"Riceverete strumenti. Per svolgere il vostro nuovo lavoro. Armi. Tecnologie. Tutto sul disco dati. Davanti a voi. Non condividete. Gli altri devono svilupparsi. Da soli. Senza. La nostra scienza."

Il disco galleggia lentamente verso di noi e si posa nelle nostre mani: è fatto di platino solido ed è molto pesante.

"La seconda responsabilità. Più grande. Un campione. Del morbo. Una materia. In un nuovo stato. Intrappolata in una sottodimensione. Pericolosa. Pericolosa. Pericolosa. Per specie meno sviluppate. Se tocca un atomo della vostra materia. Cambierà tutto. La vostra galassia sarà perduta. Proprio come la mia. Dovete arginare. Il campione. Dovete studiare e lasciare che altri studino. Ora avete. Cinquecentomila anni. Per trovare una soluzione. O fuggire lontano. Buona fortuna. Figli nostri. Non avete più bisogno di me. Addio."

Il contenitore galleggia nelle nostre mani, proprio come il disco dati. L'unica cosa rimasta all'interno della cripta ora è questa antica creatura, proveniente da una galassia molto lontana; i suoi segni vitali si affievoliscono lentamente, finché non rimane inerme, come ogni cosa in questo luogo.

Riusciamo a malapena a comprendere cosa è appena successo: la minaccia apocalittica su scala universale di cui siamo appena venuti a conoscenza. L'enorme fardello che pesa sulle spalle della specie che ha lasciato la Terra appena qualche decina di anni fa. Il disco dati contiene tecnologie avanzate che potrebbero salvare il nostro pianeta natale.

Sappiamo solo una cosa. Siamo esausti e doloranti. È il momento di andarsene da questo posto... Se solo sapessimo cosa è successo alla *Vanguard* in nostra assenza...

Prendi la Scoperta Eccezionale **32** dalla plancia Pianeta. Inseriscila nello slot Scoperta Eccezionale appropriato a pagina **30** del Manuale della Nave.

Congratulazioni! Hai completato la tua missione. Vai all'**Annotazione 455**.

## ANNOTAZIONE 553

**Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale**

Abbiamo evacuato il pianeta Ugnir. Avevamo riportato gravi bruciature, lo scafo del lander era sfondato e non c'era molto da mostrare per questa perdita di tempo e attrezzatura. Tuttavia, la creatura era sconfitta. Prima di andarcene, siamo riusciti a prelevare un campione di tessuto carbonizzato, per la gioia della Dottoressa Corey. Durante il debriefing, il Capitano è stato gentile con noi. Ci ha detto che il fallimento della missione non era colpa nostra. Avremmo dovuto ascoltare l'ambasciatrice idemiana e ignorare il pianeta roccioso.

È stata comunque una giornata terribile per tutti noi. Di sicuro farò degli incubi su quelle strane rovine sommerse ed enormi insetti assassini.

Otteni la Scoperta Eccezionale **28**.

Rimuovi la carta Atterraggio **L13** dal gioco.

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 554

Il Settore **3** contiene il cannone che ha abbattuto il vostro Lander. Una carta PDI verrà posizionata qui in base alla vostra prossima decisione.

Durante l'esplorazione di mondi alieni, la vostra Squadra di Sbarco dovrà spesso affrontare decisioni difficili che possono definire gli sviluppi della vostra campagna. Questa è una di esse. Fare esplodere la sfera sotto al cannone alieno è più veloce e sicuro, ma comprometterà la capacità occultante della sfera, consentendo a tutti gli altri potenziali viaggiatori di trovarla più facilmente.

Disattivare chirurgicamente il cannone richiederà uno sforzo maggiore e sarà più pericoloso.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza, anche se non fa parte della Squadra di Sbarco):

- » **Fare esplodere la parte della sfera con il cannone** (provocherà danni permanenti alla sfera e comprometterà la tecnologia di occultamento) — Vai all'**Annotazione 390**.
- » **Avvicinarsi e disattivare il cannone** (sarà più pericoloso e più lento) — Vai all'**Annotazione 265**.

## ANNOTAZIONE 555

Non è possibile effettuare un'evacuazione per questa missione a causa delle condizioni meteo estreme!

Il Membro dell'Equipaggio che ha riportato una quarta Ferita effettua una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. SE ottieni 1  e 1  OPPURE 2  la Prova di Sopravvivenza non è superata. Rimuovi quindi questo Membro dell'Equipaggio dalla relativa Cartellina di Grado. Riponi tutti i suoi dadi nel relativo Compartimento del Reparto e la sua Attrezzatura in "Inventario." L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questo Membro dell'Equipaggio.

Se il Membro dell'Equipaggio supera la Prova di Sopravvivenza, continua la partita.

Se tutti i Membri dell'Equipaggio sono morti:

- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoltore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 556

Posiziona un segnaposto sulla tua carta Missione, poi:

Se hai **1** segnaposto sulla carta Missione vai all'**Annotazione 740**.

Se hai **2** segnaposto sulla carta Missione vai all'**Annotazione 743**.

Se hai **3** segnaposto sulla carta Missione vai all'**Annotazione 754**.

## ANNOTAZIONE 557

Scegli una delle seguenti opzioni:

- » **Fare ritorno alla Corazza Esterna della Mondonave degli Usurpatori** – Vai all'**Annotazione 473**.
- » **Fare ritorno al Nucleo Centrale della Mondonave degli Usurpatori** – Vai all'**Annotazione 684**.

## ANNOTAZIONE 558

**Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale**

Mi stavo preparando al peggio: il mio compagno aveva perso i sensi, il mio corpo continuava a tremare, la bestia si avvicinava sempre di più. Ho provato a usare uno dei pesanti paletti della tenda di sopravvivenza per scacciare la creatura. L'insetto ha continuato a ignorarmi finché il metallo non ha colpito il suo carapace cervelliforme. Poi, si è scagliato contro di me schiacciandomi le costole e si è allontanato.

Con la mente annebbiata dal dolore, in qualche modo ho svegliato il resto della mia squadra e insieme siamo corsi verso il lander.

Il Membro dell'Equipaggio con un segnalino sulla propria carta tira . Se qualsiasi Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora invece la quarta carta Ferita e il dado Ferita. Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 915**. In seguito, vai all'**Annotazione 707**.

## ANNOTAZIONE 559

**Resoconto dell'Esplorazione 14/68-A**

Perlustrando questa zona del paesaggio urbano, siamo riusciti a localizzare un turboascensore interamente alimentato e funzionante. Dall'ispezione preliminare è emersa l'assenza di ammortizzatori per l'accelerazione e di una gabbia di sicurezza. Per salire è stato necessario mettere in atto ulteriori misure di sicurezza, ma la vista della metropoli distrutta da sotto alla corazza esterna era mozzafiato.

Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 2 . Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P325**.

## ANNOTAZIONE 560

**Canale Riservato della Squadra di Sbarco**

**[Operativo 1]:** Non toccate niente! Se è qui che vive, deve essere mortale!

**[Operativo 2]:** Non ti agitare, sto facendo attenzione. Interessante... la maggior parte dei campioni è conservata a coppie. Se solo riuscissi a leggere le etichette...

**[Operativo 1]:** Ma siamo sicuri che siano etichette? Scherzo, probabilmente lo sono.

**[Operativo 2]:** Aspetta, hai visto anche tu?

**[Operativo 1]:** Visto cosa? Qui non c'è niente tranne noi e quei viticci.

**[Operativo 2]:** Ho visto qualcosa che si muoveva nell'ombra. E qui... tracce fresche? Guarda questi viticci: sono stati masticati da poco.

- Posiziona la carta **P295** in questo Settore.
- Posiziona la carta *Superpredatore* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Superpredatore* accanto alla relativa carta Minaccia. Non è ancora sulla plancia Pianeta.

## ANNOTAZIONE 561

Seguendo le deboli tracce, entri accidentalmente nella tana di un grande predatore.

Posiziona la carta **P285** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 562

**Resoconto dell'Esplorazione 14/77-B**

Di fatto, l'edificio era un'altra di quelle strutture chiamate dal Reparto Ingegneria "impianti di replicazione", una gigantesca stampante 3D in grado di costruire la maggior parte delle tecnologie degli Usurpatori che avevamo incontrato in precedenza. Le condizioni dell'impianto precludono qualsiasi possibilità di scoprire come avvenisse l'approvvigionamento dei materiali. In una delle grandi vasche abbiamo individuato uno strider quasi terminato, dall'aspetto simile a un Colosso o a uno Sciami di Guerra. Ulteriori scansioni potrebbero rivelarsi utili ai fini della comprensione di chi fossero e che aspetto avessero gli Usurpatori.

Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P328**.

## ANNOTAZIONE 563

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 273**.

Non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 564

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 569**.

Vai all'**Annotazione 571**.

Vai all'**Annotazione 576**.

## ANNOTAZIONE 565

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Un'altra rampa in discesa... Quanto ancora possiamo scendere?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Se i miei calcoli sono esatti, non molto. La crosta della stella di neutroni è spesso appena due chilometri e siamo già a tre quarti della discesa.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ma allora, cosa c'è sotto?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Non lo sappiamo. Si pensa che il nucleo di una stella di neutroni sia liquido. Una zuppa di quark di materia sgretolata da forze inimmaginabili. Una pentola a pressione di reazioni nucleari e...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ok, ok. È sufficiente! Andiamo. I miei rilevamenti del campo nullo iniziano a essere instabili.

[Squadra di Sbarco, Operativo 3]: Guardate, c'è qualcosa davanti a noi!

- Scarta la carta Missione **M201**, se scoperta.
- Mescola nuovamente tutte le carte Evento Avanzato scartate nel mazzo.
- Riponi tutti gli Indizi scartati all'interno del sacchetto per gli Indizi.
- Rimuovi tutti i gettoni Tempo e i segnaposto dalla plancia Pianeta e dalle carte Minaccia. Scarta eventuali carte Minaccia.
- Riponi tutte le carte dalla plancia Pianeta nei Vassoi Portacarte corrispondenti. Rimuovi i Membri dell'Equipaggio, eventuali Minacce e il segnalino del Lander dalla plancia Pianeta.
- Scarta tutti i gettoni Attrezzatura per la Missione dalla plancia Pianeta: possono essere posizionati nuovamente utilizzando le carte Attrezzatura. Se hai scartato P.E.T. in questo modo, riponi il dado nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario.
- Apri la Planetopedia alle pagine **40** e **41** (Cripta dei Costruttori).
- Allestisci il lato destro della plancia pianeta con le Scoperte Eccezionali indicate (a faccia in giù).
- Allestisci il lato destro della plancia Pianeta con le carte Missione e Condizione Generale elencate oppure segui eventuali istruzioni specifiche del pianeta stampate sulle caselle Missione e Condizione Generale.
- Se alcuni dei tuoi Membri dell'Equipaggio sono Impossibilitati (una regola speciale attivata dall'annotazione sull'Evacuazione del TZO), girali a faccia in su. Questi Membri dell'Equipaggio prendono nuovamente parte all'Esplorazione.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio scarta 1 carta Ferita e 1 dado Ferita.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica tutti i propri dadi.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio può aggiungere il numero seguente di dadi Reparto dal proprio Compartimento del Reparto alla propria plancia Equipaggio:
  - 3 Dadi disponibili – aggiungi 3 dadi.
  - 4 Dadi disponibili – aggiungi 2 dadi.
  - 5 o più dadi disponibili – aggiungi 1 dado.
- Ottieni 2 Provviste.
- Vai all'Annotazione **567**.

## ANNOTAZIONE 566

[CAPCOM]: Squadra Uno, sappiate che stiamo rilevando picchi di energia nelle vicinanze della vostra posizione. Fate attenzione là fuori!

[Squadra di Sbarco]: Capito Vanguard, procediamo con la missione come previsto.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto; se sono tutte contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Fai avanzare il Contatore del Tempo sulla carta Condizione Generale di 1 casella.

Vai all'Annotazione **574**.

## ANNOTAZIONE 567

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-I

In fondo al labirinto di corridoi e rampe, siamo emersi in un'enorme caverna aperta, con il pavimento composto da grandi piattaforme galleggianti, lisce e specchiate. L'illuminazione delle nostre tute meccaniche era troppo debole per raggiungere l'altra parte. Di fronte a noi, sbiancata da una continua raffica di fulmini, fluttuava una piramide a gradoni, con una grande porta e un complesso meccanismo di chiusura. Dietro di essa, c'era una specie di torre sospesa, la cui punta attirava la maggior parte dei fulmini che scendevano incessantemente dal cielo sovrastante. Ai quattro angoli della piramide più grande, ne abbiamo notate quattro più piccole, ciascuna con un bizzarro catafalco, connesse alla piramide principale tramite un robusto cavo.

Una cosa era sapere che i Costruttori erano stati in grado di scavare la propria struttura nella materia più densa e pesante dell'universo, ma ora sapevamo anche che la utilizzavano per realizzare delle macchine. E le sorprese non finivano lì. Quando ci siamo fermati ad ammirare il panorama davanti a noi, una macchina gigante è emersa dall'oscurità, un robot colossale che nascondeva qualcosa sotto alle sue zampe da ragno. Dietro a quel campo, abbiamo intravisto qualcosa di verde e vibrante: una finestra verso un altro mondo che quella imponente macchina portava con sé.

Qual era il nesso tra tutte queste cose? Come avremmo fatto per aprire la porta? Sapevamo di avere poco tempo per scoprirlo.

- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 1.
- Posiziona la carta Minaccia *Biomobot dei Costruttori* nella casella indicata nel bordo superiore della plancia Pianeta.
- Trova le carte **P091** e **P092**. Posizionale a faccia in giù sulla pila dei PDI del *Biomobot* indicata, accanto alla carta *Minaccia Biomobot*, in modo che la carta **P092** si trovi in alto.
- Posiziona il segnalino *Biomobot dei Costruttori* nel Settore 2. Posiziona la prima carta della pila dei PDI del *Biomobot* nel Settore 2 (Ricorda: quando un PDI viene sostituito dalla carta PDI del *Biomobot*, tutti i dadi, i gettoni e i segnaposto posizionati su questa carta PDI vengono scartati).
- Se ci sono meno di quattro Membri dell'Equipaggio in gioco, esegui i seguenti passaggi:
  - Se non c'è nessun **Membro dell'Equipaggio del Reparto Ingegneria** in gioco, i Membri dell'Equipaggio possono piazzare fino a quattro dadi in totale dal proprio Compartimento del Reparto alle proprie plance Equipaggio (si applicano comunque le restrizioni legate al Grado).
  - Se non c'è nessun **Membro dell'Equipaggio del Reparto Scienza** in gioco, prendi un dado a scelta dal Compartimento del Reparto Scienza, tiralo e posizionalo nello slot per i dadi **S2** del Settore 4.
  - Se non c'è nessun **Membro dell'Equipaggio del Reparto Sicurezza** in gioco, prendi un dado a scelta dal Compartimento del Reparto Sicurezza, tiralo e posizionalo nello slot per i dadi **S3** del Settore 6.
  - Se non c'è nessun **Membro dell'Equipaggio del Reparto Ricognizione** in gioco, prendi un dado a scelta dal Compartimento del Reparto Ricognizione, tiralo e posizionalo nello slot per i dadi **S4** del Settore 8.

**Nota:** Le regole della Serratura della Cripta nel Settore 9 sono collegate ai 4 piedistalli nei Settori **2, 4, 6** e **8**.

**Nota:** Quando una carta PDI viene posizionata in corrispondenza dell'abilità del *Biomobot*, tutti i segnaposto e i dadi sul PDI precedente vengono scartati. Per azionare la *Serratura della Cripta* è probabile che tu debba trovare un modo per fermare o controllare il *Biomobot dei Costruttori*.

Gira tutti i gettoni Turno sul lato "Turno Disponibile." Inizia un nuovo round dell'Esplorazione Planetaria e continua la partita.

## ANNOTAZIONE 568

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Riposa in pezzi, brutt...

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: OK, ora puoi fermarti. È proprio morto.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Da dove diavolo è strisciato fuori?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Sicuramente il Reparto Scienza saprà darci una spiegazione. Per il momento, dobbiamo aiutare i feriti.

- Ottieni 1  e la Scoperta Eccezionale **28**.
- Scarta la carta Missione **M210**.
- Rimuovi la carta Atterraggio **L13** dal gioco.
- Contrassegna la casella **C** nell'Annotazione **915**. Conta il numero di caselle contrassegnate nell'Annotazione **915**.
  - Se è presente una casella contrassegnata, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 che hanno giocato in questa Esplorazione vengono promossi.
  - Se sono presenti due caselle contrassegnate, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e 2 che hanno giocato in questa Esplorazione vengono promossi.
  - Se sono presenti tre caselle contrassegnate, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e 2 che hanno giocato in questa Esplorazione vengono promossi. In seguito, ottieni 1 .
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 569

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, abbiamo trovato un'uscita attraverso una guglia in rovina, ma il percorso è bloccato. Possiamo spostare parte delle macerie ed entrare: ho la sensazione che ne varrà la pena.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Confermato, Squadra di Sbarco. Procedete all'interno della guglia e riferiteci quello che trovate. Forse scopriremo alcuni indizi riguardo a chi viveva in questo posto e a cosa è accaduto.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Alcuni dei pittogrammi su questo portale sembrano raffigurare il popolo di questo mondo, con un aspetto grossomodo umanoide. I pittogrammi li rappresentano mentre sorreggono... cos'è quella, una specie di sfera?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Una luna: sorreggono una luna.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Entrate, Squadra di Sbarco. Scopriamo cosa ne è stato di quella gente e della loro luna.

Otteni 1 .

## ANNOTAZIONE 570

Posiziona la carta P288 in questo Settore.

Se Pellegrino Idemiano/Pellegrino Furioso si trova in questo Settore o in un Settore Collegato, vai all'Annotazione 259.

## ANNOTAZIONE 571

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, abbiamo trascorso un po' di tempo quaggiù per decifrare i pittogrammi e abbiamo una mappa da mostrarvi: pensiamo che potrebbe trattarsi di Hodeus-B D prima della distruzione della sua luna.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Immagini ricevute, Squadra di Sbarco. Le squadre di geologia inizieranno a lavorarci al più presto.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Nel frattempo, abbiamo una teoria: a giudicare dall'aspetto di questa mappa, le terre emerse scarseggiavano e il mondo era praticamente tutto ricoperto da oceani. Abbiamo trovato altre iscrizioni che sembrano essere registrazioni relative alle maree, che a quanto pare arrivavano a centinaia di metri di altezza.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Pensiamo che chi vi abitasse potrebbe aver tentato di manipolare le maree qui su Hodeus-B D, cercando di aumentare la terraferma per le loro popolazioni e città in espansione.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: E ora non c'è più traccia di acqua, in superficie: il pianeta è deserto, e la sua luna in frantumi è appesa in orbita.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Sicuramente, non sarebbe la prima civiltà che abbia giocato a fare Dio, pagandone le conseguenze.

Otteni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

## ANNOTAZIONE 572

Se questa casella è contrassegnata, vai all'Annotazione 557. Altrimenti, continua a leggere:

[Squadra di Sbarco]: Capcom, ci stiamo avvicinando all'oggetto. Distanza attuale: 700 chilometri, conto alla rovescia in corso. Sistemi armati attivi. Booster in stand-by. Tutti i sistemi a capacità nominale. Siamo pronti a effettuare manovre evasive in qualsiasi momento.

[CAPCOM]: Ricevuto, Squadra Uno. Questa volta, siamo pronti a quello che hanno in serbo. Prossimo contatto tra 500 clic. Passo.

[Squadra di Sbarco]: Capcom, qui Squadra Uno. Siamo a 500 chilometri di distanza. Le scansioni preliminari non sbagliavano. Lo scafo è disseminato di postazioni armate. Non siamo agganciati... non ancora. Aspettate. Rileviamo una debole anomalia gravitazionale all'interno dell'oggetto.

[CAPCOM]: La vediamo anche noi. State all'erta, Squadra Uno. Prossimo contatto a 200 chilometri. Passo.

[Squadra di Sbarco]: [Interrotto dalle interferenze] qui Squadra Uno. Ci troviamo a 200 chilometri dall'oggetto di destinazione. Abbiamo individuato un campo di detriti su un'orbita casuale intorno all'obiettivo. Per il momento, nessun segno di ostilità. Capcom, attendiamo indicazioni: procediamo con l'atterraggio?

[CAPCOM]: Affermativo Squadra Uno, avete il via libera per l'approccio. Buona fortuna.

**Descrizione delle Regole dell'Atterraggio:**

Se il tuo Lander ha almeno 6 , 5  e 5 , vai all'Annotazione 573.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una. Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio 2; se è presente, l'atterraggio è riuscito: vai all'Annotazione 573.

### APPROCCIO AD ALTO RISCHIO

Durante questo atterraggio posizionerai dei segnaposto sulla plancia Lander. Ciascun segnaposto ottenuto rappresenta il fatto che hai innescato diversi sistemi di difesa degli Usurpatori, che rendono la tua Esplorazione Planetaria più difficile.

	<b>Drone in Avvicinamento!</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Abbattilo!</b> Se  è 5 o più, non accade nulla. <b>Altrimenti</b>, un Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Ustione</i>.</li> <li>» <b>Disturba i suoi sensori!</b> Se  è 5 o più, non accade nulla. <b>Altrimenti</b>, posiziona due segnaposto universali sulla plancia Lander.</li> </ul>
	<b>Detriti</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Passaci attraverso!</b> Se  è 6 o più, posiziona un segnaposto universale sulla plancia Lander. <b>Altrimenti</b>, posiziona due segnaposto universali sulla plancia Lander.</li> <li>» <b>Schiva i più grandi!</b> Se  è 4 o più e  è 4 o più, non accade nulla. <b>Altrimenti</b>, rimetti 1 carta Equipaggiamento a scelta nell'Inventario e perdi 2 Provviste.</li> </ul>
	<b>Sciame di Guerra</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Passaci attraverso!</b> Se  è 6 o più, posiziona un segnaposto universale sulla plancia Lander. <b>Altrimenti</b>, posiziona due segnaposto universali sulla plancia Lander. In seguito, rimetti 2 carte Equipaggiamento casuali nell'Inventario OPPURE ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita <i>Ustione</i>.</li> <li>» <b>Distanziali!</b> Se  è 5 o più, posiziona un segnaposto universale sulla plancia Lander. <b>Altrimenti</b>, posiziona due segnaposto universali sulla plancia Lander. In seguito, un Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Panico</i> e un Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Lesione</i>.</li> </ul>
	<b>Perdita di Controllo</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Riprendi il controllo!</b> Se  è 3 o più, non accade nulla. <b>Altrimenti</b>, posiziona 1 segnaposto universale sulla plancia Lander e ciascun Membro dell'Equipaggio 2 .</li> <li>» <b>Lascialo precipitare!</b> Se  è 3 o più, posiziona 1 segnaposto universale sulla plancia Lander. <b>Altrimenti</b>, 1 Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Allo Stremo</i>.</li> </ul>

## ANNOTAZIONE 573

Apri la Planetopedia alle pagine **28 e 29** (*Mondonave degli Usurpatori – Corazza Esterna*).

Controlla quanti segnaposto universali sono presenti sulla tua plancia Lander:

**0:** Non succede nulla.

**1:** Fai avanzare tutti i Contatori del Tempo di 1.

**2-3:** Fai avanzare tutti i Contatori del Tempo di 2.

**4+:** Posiziona la carta *Minaccia Sciame da Guerra Usurpatore* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Sciame da Guerra Usurpatore* e tutti e 3 i *Droni* nel Settore **6**.

In seguito, scarta i segnaposto posizionati durante l'Atterraggio.

Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

**Nota:** È possibile che 1 delle Scoperte Eccezionali elencate sulla plancia Pianeta sia già stata ottenuta in precedenza nel corso della campagna.

## ANNOTAZIONE 574

[**CAPCOM**]: Squadra Uno, sappiate che stiamo rilevando un forte picco di energia nelle vicinanze della vostra posizione. A quanto pare avete sollevato un vespaio!

[**Squadra di Sbarco**]: Non ci credereste mai, Capcom. È enorme!

Se non è presente un *Guardiano Usurpatore* sulla plancia, posiziona un segnalino *Guardiano Usurpatore* nel Settore **6**. Se è presente una carta *Minaccia Guardiano Autoriparante*, girala.

## ANNOTAZIONE 575

Contrassegna questa casella. Se questa casella era già contrassegnata, vai all'**Annotazione 82**. Altrimenti, continua a leggere:

[**Capitano Wayman**]: Il vostro segnale è sempre più debole, Squadra di Sbarco. È tutto OK?

**\*\*\* Forti interferenze \*\*\***

[**Squadra di Sbarco**]: ... a metà della corona solare. Ancora un paio d'ore prima di... Uno dei generatori di campo nullo è andato in panne. Siamo dovuti passare a...

[**Dottoressa Corey**]: Squadra di Sbarco, vi state avvicinando alla Regione Transitoria. Il limite tra la corona e la cromosfera di un sole è davvero sottile, ma il cambiamento di temperatura sarà considerevole. Aspettatevi un improvviso calo da mezzo milione di gradi Celsius a circa settemila gradi Celsius.

[**Squadra di Sbarco**]: Per fortuna abbiamo messo la maglia della salute. Non vorremmo beccarci un raffreddore.

[**Dottoressa Corey**]: Mi fa piacere che siate di buon umore, ma una simile riduzione di temperatura metterà a dura prova la vostra schermatura. Non è stato possibile simulare shock termici di questa entità in laboratorio. Possiamo fare affidamento solo sui modelli teorici.

[**Squadra di Sbarco**]: Beh, speriamo che abbiate fatto bene i calcoli, Dottoressa...

**\*\*\* Forti interferenze \*\*\***

Vai all'**Annotazione 86**.

## ANNOTAZIONE 576

[**CAPCOM, Sergente Xiu**]: Squadra di Sbarco, rileviamo leggere alterazioni gravitazionali nelle vicinanze della vostra posizione attuale. A rapporto.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Sì, lo abbiamo notato anche noi, CAPCOM. Questa struttura appuntita sembra influire sulla gravità e punta verso la luna in frantumi.

[**CAPCOM, Sergente Xiu**]: Notiamo un significativo aumento di energia proveniente dall'Edificio. È possibile che ci sia una connessione con la guglia?

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: Deve trarne energia, per fare una cosa simile.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Inizio a comprendere come abbiano fatto i precedenti abitanti di Edan a mandare in frantumi la loro luna. Devono aver tentato di controllare le maree spingendo e attirando la luna.

[**CAPCOM, Sergente Xiu**]: Sembra proprio così, Squadra di Sbarco. Dirigetevi verso l'Edificio per ulteriori ricerche.

Ottieni 1 . Scarta il gettone Tempo dalla carta Condizione Generale attuale. Posiziona la carta Condizione Generale **G19** a faccia in su sopra alla pila Condizione Generale. Sostituisce il PDI nel Settore **6** con la carta **P000**.

## ANNOTAZIONE 577

**Ispezione del Generatore di Energia degli Usurpatori; Allegato al Resoconto dell'Esplorazione 14/68-B**

Dai materiali ricevuti dalla Squadra di Sbarco, il Reparto Ingegneria è in grado di dedurre che gli Usurpatori preferivano soluzioni semplici ma efficaci, per quanto riguarda la generazione di energia. I reattori a fusione che abbiamo trovato avrebbero potuto funzionare per diverse migliaia di anni, rimuovendo qualsiasi ostacolo per i sistemi automatizzati semplicemente facendo a meno della maggior parte delle protezioni individuali presenti in simili tecnologie terrestri. Il calore generato veniva semplicemente dissipato nello strato superiore, riscaldando la parte interna della Mondonave. Gli xenobiologi e il Reparto Scienza stanno già vagliando la possibilità che gli Usurpatori fossero piuttosto resistenti alla radiazione.

Sostituisce la carta in questo Settore con la carta **P326**.

## ANNOTAZIONE 578

**Diario del Capitano, Annotazione D-432**

Il Megacervello ha provocato un terribile caos, prima che alcuni membri dell'equipaggio tornassero in sé e lo abbattessero. Quando ho accertato le vittime e i danni subiti dalla nave, sono rimasto mortificato. Intere sezioni della *ISS Vanguard* sono state distrutte dalla bestia o dall'equipaggio in preda alle allucinazioni. L'Infermeria è piena di vittime degli effetti collaterali del controllo della creatura. Anche chi sta dormendo nelle Camere del Torpore non è rimasto illeso. A quanto pare, la nostra breve spedizione su Ugnir porterà a mesi di lavoro e fatica.

Ho incaricato i nostri migliori esperti del Reparto Sicurezza di scoprire il modo in cui la creatura si è infiltrata a bordo della nave e come impedire simili incursioni in futuro. Spero che studiare i campioni prelevati dal Megacervello e i filmati di monitoraggio dell'attacco ci aiuti a fare luce sull'accaduto.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **28**.
- Rimuovi la carta Atterraggio **L13** dal gioco.
- Prendi tutti i Membri dell'Equipaggio da "Equipaggio a Riposo", mescolali e pescane uno in maniera casuale da ciascun Reparto. Rimuovi le relative carte dalla sua Cartellina di Grado e posizionale sulle plance Equipaggio.
- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 579

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: L'intera missione è come una strana fantasia, ma questo panorama... è semplicemente un sogno.

[**CAPCOM**]: Spiacenti di interrompere la poesia del momento, ma ogni singolo pianeta si trova al di fuori delle sfere di Hill. Si tratta di un sistema artificiale.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: E qualcuno che crea un intero sistema planetario non sarebbe una cosa da sogno?!

[**CAPCOM**]: Concentratevi sulla missione. Potrete ammirare il panorama una volta rientrati. Ora, concentriamoci su questi tre pianeti. Intercettiamo dei segnali interessanti da ciascuno di essi, a differenza delle altre settantacinque... copie.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Ricevuto!

Se il tuo Lander ha almeno 7  e 6 , vai all'**Annotazione 666**.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio 2; se è presente, l'atterraggio è riuscito: vai all'**Annotazione 666**.

## TURBOLENZA

	<b>Traiettorie Ottimali</b>	<b>Lievi disturbi</b> Se  è maggiore o uguale a 6, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno .
	<b>Surriscaldamento Improvviso</b>	Scegli tra: » <b>Scafo fuso</b> Apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccogliitore per le carte <i>Hangar</i> ) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base). » <b>Guasto al raffreddamento</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 6  meno .
	<b>Turbolenza</b>	Scegli tra: » <b>Vento forte</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio .
	<b>Temporale</b>	Scegli tra: » <b>Cortocircuito</b> Riponi nell' "Inventario" 6 carte Attrezzatura casuali meno .

## ANNOTAZIONE 580

Questa missione impiega regole di preparazione specifiche. Segui attentamente le seguenti istruzioni.

**Importante:** Non ci sarà nessuna Evacuazione dalla missione finale. Con un numero sufficiente di Ferite, i tuoi Membri dell'Equipaggio moriranno e verranno completamente rimossi da questa Esplorazione.

- Riponi tutti i Membri dell'Equipaggio da "A Riposo" alla tua mano di Membri dell'Equipaggio disponibili.
- Scegli un Lander da pagina 19 del Manuale della Nave (raccogliitore per le carte *Hangar*): se è danneggiato, giralo a faccia in su. Posiziona sul tavolo la plancia che rappresenta il Lander prescelto.

**Suggerimento:** In questa missione, avrai a disposizione armature estremamente resistenti e spazio aggiuntivo per le modifiche.

- Prendi la carta **A31** (*Generatori di Campo Nullo*) da "Modifiche al Lander" e posizionala nello slot indicato sulla plancia Lander.
- Riempi i restanti slot della plancia Lander con eventuali "Modifiche al Lander" da pagina 21 del tuo Manuale della Nave (raccogliitore per le carte *Hangar*) o dalla busta "In attesa...."

**Suggerimento:** L'armatura e qualsiasi cosa che potenzia l'economia dei dadi saranno particolarmente preziose in questa missione.

- Posiziona un segnaposto sulla casella corretta del contatore delle Provviste sulla plancia Lander.
- Ciascun giocatore seleziona 1 dei propri Membri dell'Equipaggio disponibili per prendere parte alla Squadra di Sbarco. Si consiglia vivamente di impiegare tutti e quattro i Reparti per la missione finale, anche se ci sono meno giocatori. Se giochi una partita individuale, devi selezionare 2-4 Membri dell'Equipaggio, provenienti da Reparti diversi. Riponi i Membri dell'Equipaggio rimanenti nelle mani dei giocatori in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B).

**Suggerimento:** Questa missione sarà lunga e difficile, oltre a contenere delle Minacce.

- Ciascun giocatore posiziona i propri Membri dell'Equipaggio sulla propria plancia Equipaggio e prepara le plance secondo le regole standard (consulta il passaggio "Preparazione della Squadra di Sbarco" a pagina 23 del Manuale della Nave).

**Suggerimenti:** Questa missione contiene delle Minacce, ma il numero di Indizi e Attrezzature oltre alle Tute meccanizzate TZO è limitato.

- I giocatori prendono tutte le carte Attrezzatura dall'"Inventario" e le posiziona a faccia in su sul tavolo. Per prima cosa, ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco sceglie 1 carta Attrezzatura Piccola e la posiziona accanto alla propria plancia Equipaggio (questo numero può essere modificato da alcune modifiche al Lander).

- In seguito, **devi** posizionare una carta Tuta meccanizzata TZO sul Lander per ciascun Reparto che prende parte alla missione finale. Se il numero di carte Attrezzatura per la Missione consentito dal Lander modificato è troppo basso, le carte Tuta meccanizzata TZO in eccesso ridurranno invece il numero massimo di carte Attrezzatura Personale.

**Ad esempio:** Se il tuo Lander consente di trasportare 2 e 5 e prendi 4 carte Tuta meccanizzata TZO, lo spazio rimanente totale sul Lander è di 3 .

- Scegli un numero di altre carte e fino al limite determinato dal passaggio precedente. Posiziona le carte Attrezzatura selezionate in una pila accanto alla plancia Lander.

Al termine della preparazione, vai all'**Annotazione 575**.

## ANNOTAZIONE 581

## Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-I

In fondo all'interminabile labirinto di corridoi e rampe, siamo emersi in un'enorme caverna aperta, con il pavimento composto da piattaforme galleggianti simili a specchi. L'illuminazione delle nostre tute meccanizzate era troppo debole per raggiungere l'altra parte. Di fronte a noi, sbiancata da una continua raffica di fulmini, una piramide a gradoni emergeva dall'oscurità, con una grande porta e un meccanismo di chiusura molto complesso. Proprio dietro di essa, c'era una specie di torre sospesa a mezz'aria, la cui punta attirava la maggior parte dei fulmini che scendevano incessantemente dal cielo sovrastante. Ai quattro angoli della piramide principale, ne abbiamo notate quattro più piccole, ciascuna con un bizzarro catafalco, connesse alla struttura principale tramite robusti cavi.

Una cosa era sapere che i Costruttori erano stati in grado di scavare la propria struttura nella materia più densa e pesante dell'universo, ma ora sapevamo anche che la utilizzavano per realizzare delle macchine. E le sorprese non finivano lì. Quando ci siamo fermati ad ammirare il panorama davanti a noi, una macchina gigante è emersa dall'oscurità, un robot colossale che nascondeva qualcosa sotto alle sue zampe da ragno. Dietro a quel campo, abbiamo intravisto qualcosa di verde e vibrante: una finestra verso un altro mondo che quella imponente macchina portava con sé. Qual era il nesso tra tutte queste cose? Cosa potevamo fare per aprire la porta? Sapevamo di avere poco tempo per scoprirlo.

## 1. Preparazione della Plancia Pianeta

- Allestisci il lato destro della plancia pianeta con le Scoperte Eccezionali indicate (a faccia in giù).
- Allestisci il lato destro della plancia Pianeta con le carte Missione e Condizione Generale elencate oppure segui eventuali istruzioni specifiche del pianeta stampate sulle caselle Missione e Condizione Generale.
- Posiziona il sacchetto per gli Indizi accanto alla plancia Pianeta. Assicurati che contenga 20 gettoni Indizio.
- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta separatamente e posizionali sopra alla plancia Pianeta. Se non sono già presenti, prendili dal Vassoio Portacarte A.
- Mescola il mazzo Eventi Avanzati e posizionalo a sinistra della plancia Pianeta.
- Posiziona il mazzo Ferite a sinistra della plancia Pianeta.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 1.
- Posiziona la carta Minaccia *Biomabot* dei Costruttori nella casella indicata nel bordo superiore della plancia Pianeta.
- Trova le carte **P091** e **P092**. Posizionale a faccia in giù sulla pila dei PDI del *Biomabot* indicata, accanto alla carta Minaccia *Biomabot*, in modo che la carta **P092** si trovi in alto.
- Posiziona il segnalino *Biomabot dei Costruttori* nel Settore 2. Posiziona la prima carta della pila dei PDI del *Biomabot* nel Settore 2 (**Ricorda:** quando un PDI viene sostituito dalla carta PDI del *Biomabot*, tutti i dadi, i gettoni e i segnaposto posizionati su questa carta PDI vengono scartati).

## 2. Preparazione della Squadra di Sbarco

- I giocatori dividono tra loro le carte Attrezzatura Personale e le carte Attrezzatura per la Missione. I Membri dell'Equipaggio non possono trasportare carte di un altro Reparto. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, la decisione spetta al giocatore del Reparto Ricognizione.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio posiziona un gettone Turno sulla propria plancia Equipaggio, con il lato "Turno Disponibile" a faccia in su.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca il numero di carte Reparto indicato sulla propria plancia Equipaggio dal proprio mazzo Reparto.

- Il giocatore del Reparto Ricognizione sceglie quale Membro dell'Equipaggio riceve il gettone Inizio.
- Se ci sono meno di quattro Membri dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco, esegui i seguenti passaggi:
  - Se non c'è nessun **Membro dell'Equipaggio del Reparto Ingegneria** in gioco, i Membri dell'Equipaggio possono piazzare fino a quattro dadi in totale dal proprio Compartimento del Reparto alle proprie plance Equipaggio (si applicano comunque restrizioni legate al Grado).
  - Se non c'è nessun **Membro dell'Equipaggio del Reparto Scienza** in gioco, prendi un dado a scelta dal Compartimento del Reparto Scienza, tiralo e posizionalo nello slot per i dadi **S2** nel Settore **4**.
  - Se non c'è nessun **Membro dell'Equipaggio del Reparto Sicurezza** in gioco, prendi un dado a scelta dal Compartimento del Reparto Sicurezza, tiralo e posizionalo nello slot per i dadi **S3** nel Settore **6**.
  - Se non c'è nessun **Membro dell'Equipaggio del Reparto Ricognizione** in gioco, prendi un dado a scelta dal Compartimento del Reparto Ricognizione, tiralo e posizionalo nello slot per i dadi **S4** nel Settore **8**.

### 3. Iniziare l'Esplorazione Planetaria

**Nota:** Le regole della *Serratura della Cripta* nel Settore **9** sono collegate ai 4 piedistalli nei Settori **2, 4, 6 e 8**.

**Nota:** Quando una carta PDI viene posizionata in corrispondenza dell'abilità del Biomobot, tutti i segnaposto e i dadi sul PDI precedente vengono scartati. Per azionare la *Serratura della Cripta* è probabile che tu debba trovare un modo per fermare o controllare il Biomobot.

## ANNOTAZIONE 582

### Resoconto dell'Esplorazione 14/77-C

Speravamo che l'ispezione del veicolo incompleto ci avrebbe fornito maggiori informazioni riguardo alla sua fabbricazione. Con nostra grande sorpresa, abbiamo scoperto che si trattava piuttosto di un mezzo di trasporto personale. Non avevamo mai trovato un mezzo di trasporto personale degli Usurpatori!

Un'indagine approfondita dello strider ci ha fornito alcune indicazioni sull'effettiva anatomia degli Usurpatori. Facendo un confronto con le altre informazioni che abbiamo ottenuto scansionando le rovine, i punti di accesso, i terminali e le altre interfacce, possiamo riassumere che fossero leggermente più piccoli della media degli esseri umani, con una corporatura piuttosto robusta. Alcune interfacce erano molto intrusive, il che ci porta alla conclusione che le alterazioni corporee intenzionali, ancora oggi motivo di discussione sulla Terra, fossero all'ordine del giorno.

La cosa più scioccante è stata che, con tutto il tempo trascorso in quello che supponevamo essere il principale centro abitato, non abbiamo trovato i resti di un singolo Usurpatore. Dove erano svaniti tutti i resti?

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 583

Se questa casella non è contrassegnata, contrassegnala e ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

Vai all'Annotazione 538.

## ANNOTAZIONE 584

### Studio di Xenoarchitettura #78

Le pareti sono molto più spesse e ricoperte di una sostanza simile al cemento. Il soffitto è più basso, privo delle decorazioni e delle iscrizioni/disegni cuneiformi presenti in altre parti della nave.

Ci sono mucchi di resti di contenitori rinforzati, mescolati al loro contenuto: attrezzi a forma di bastone e schegge di vetro. Il team che sta analizzando la tecnologia sostiene che si tratti di armi. Anche la conformazione di questa stanza lascia presagire un impiego militare.

Posiziona la carta **P298** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 585

A Se la casella **A** è contrassegnata, vai all'Annotazione 587.

Altrimenti, vai all'Annotazione 586.

## ANNOTAZIONE 586

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Che diavoleria di pianeta abbiamo trovato, CAPCOM. Rovine sparse a perdita d'occhio, forse anche resti di strade e autostrade, crateri ovunque. Si direbbe che Hodeus-B D venga preso a cazzotti da quella luna in frantumi.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Ci portate sempre in posti bellissimi, *Vanguard*.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Rinfrescatemi la memoria: perché non possiamo atterrare più vicino all'Edificio?

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Le anomalie gravitazionali emanate dall'Edificio richiedono un avvicinamento a piedi, Squadra di Sbarco. Avete individuato una zona adatta all'atterraggio?

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Ancora niente. Vediamo molti meteoriti, CAPCOM. Ne cadono diversi ogni minuto, aspettate un attimo!

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** In arrivo. Prepararsi all'impatto!

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Dannazione, per un pelo.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Squadra di Sbarco, a rapporto.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Il Lander è stato colpito da un meteorite: siamo ancora in volo, ma ci è mancato poco.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Non cantiamo vittoria, il propulsore di dritta è disattivato.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Non ci abbandonerà, non ora. Effettuate una scansione e trovate un punto in cui atterrare!

Se il tuo Lander ha almeno 6 , 6  e 4  vai all'Annotazione 594.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio 2; se è presente, l'atterraggio è riuscito: scarta tutti i segnaposto Danni dal Lander e vai all'Annotazione 594.

### DETRITI SPAZIALI

	<b>Colpo Critico!</b>	<b>Sopravviveremo?</b> Posiziona 6 -  segnaposto (segnaposto Danno) sulla plancia Lander. Se ve ne sono <b>3 o più</b> , vai all'Annotazione 598.
	<b>Danni al Carico</b>	Scegli tra: » <b>Accettalo</b> Se  è <b>5 o più</b> , non accade nulla. <b>Altrimenti</b> , riponi 3 carte Equipaggiamento casuali nell'Inventario. » <b>Cerca di salvare l'equipaggiamento</b> Posiziona 6 -  segnaposto (segnaposto Danno) sulla plancia Lander. Se ve ne sono <b>3 o più</b> , vai all'Annotazione 598.
	<b>Fuoco!</b>	Scegli tra: » <b>Spegnerlo</b> Un Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Ustione</i> . » <b>Separa il compartimento</b> Perdi 6 -  Provviste.
	<b>Traiettoria Ottimale</b>	<b>Sorvolo</b> Se  è <b>4 o più</b> , non accade nulla. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio 1  .

## ANNOTAZIONE 587

[CAPCOM, **Sergente Xiu**]: Rileviamo una forte attività meteoritica nell'atmosfera del pianeta Edan. Tenetevi pronti, Squadra di Sbarco.

[Squadra di Sbarco, **Operativo 1**]: Non preoccupatevi. Questa volta non ci lasceremo sorprendere da nulla. Sto portandoci il più vicino possibile all'Edificio.

Se il tuo Lander ha almeno 5 , 4  e 4  vai all'Annotazione 594. Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio 2; se è presente, l'atterraggio è riuscito: scarta tutti i segnaposto Danni dal Lander e vai all'Annotazione 594.

### DETRITI SPAZIALI

	<b>Colpo Critico!</b>	<b>Sopravviveremo?</b> Se  è 5 o più, non accade nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . Apri il Manuale della Nave a pagina 19 e gira la carta Lander sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
	<b>Danni al Carico</b>	Scegli tra: » <b>Accettalo</b> Se  è 5 o più, non accade nulla. Altrimenti, riponi 3 carte Equipaggiamento casuali nell'Inventario. » <b>Cerca di salvare l'equipaggiamento</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 
	<b>Fuoco!</b>	Scegli tra: » <b>Spegnerlo</b> Un Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Ustione</i> . » <b>Separa il compartimento</b> Se  è 4 o più, non accade nulla. perdi 2 Provviste. Altrimenti, perdi 5 Provviste.
	<b>Traiettoria Ottimale</b>	<b>Sorvolo</b> Se  è 4 o più, non accade nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio 1 

## ANNOTAZIONE 588

- Se questa casella non è contrassegnata, contrassegnala e ottieni la Scoperta Eccezionale 30.

Lascia il segnalino *Metaedro Guardiano* nel Settore in cui si trova attualmente. Gira la carta *Minaccia Guardiano Metaedro* sull'altro lato.

## ANNOTAZIONE 589

[Squadra di Sbarco, **Operativo 1**]: La nostra stiva è quasi piena. Chiediamo il permesso di abbandonare il pianeta.

[CAPCOM, **Sergente Xiu**]: Permesso accordato. Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco.

[Squadra di Sbarco, **Operativo 2**]: Grazie. Spero che ci sia una festa al nostro rientro.

[CAPCOM, **Sergente Xiu**]: ...

Scarta la Missione M180. Ottieni 1 . Vai all'Annotazione 594 e contrassegna la casella accanto alla lettera A senza risolvere il testo riportato. Se entrambe le caselle (A e B) ora sono contrassegnate, rimuovi la carta Atterraggio L16 dal gioco.

## ANNOTAZIONE 590

- Apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccoltore per le carte *Hangar*) e rimuovi dal gioco una carta *Lander* a eccezione del *Lander Base*.
- Rimuovi 1 segnaposto dallo slot *Vantaggio Nemico*.
- Rimuovi la carta e il segnalino *Minaccia Bombardamento* dalla plancia.
- Scarta la carta P241 (*Incrociatore Usurpatore*) dal Settore 8.
- Scarta la carta *Missione M103*.
- Ottieni 1 .

**Suggerimento:** Il campo di detriti lasciato dall'esplosione dell'incrociatore potrebbe portare ad alcune scoperte interessanti, se hai la possibilità di esplorarlo.

## ANNOTAZIONE 591

**Canale Riservato della Squadra di Sbarco**

[Operativo 1]: Ehi!

[Operativo 2]: Eh?

[Operativo 1]: Volevo solo sentire qualcosa che non fosse il mio stesso respiro. È così buio qui dentro...

[Operativo 2]: La parola giusta è "tranquillo." E tranquillo è positivo. Dannazione!

[Operativo 1]: Cos...

[Operativo 1]: Poveracci...

[Operativo 2]: Spero che fosse semplicemente la loro anatomia. Hanno un aspetto molto... contorto.

[Operativo 1]: Non ti avvicinare, almeno per il momento. I sistemi dei relitti si risvegliano quando ci avviciniamo.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P296.

## ANNOTAZIONE 592

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se sono state tutte contrassegnate, risolvi quella più in basso.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale 12 e 1 . Contrassegna la casella C nell'Annotazione 905 e leggi il testo riportato.

- Ottieni 1 Provviste e 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

- Ottieni 1 Provviste e 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

- Ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

## ANNOTAZIONE 593

Se *Pellegrino Idemiano/Pellegrino Furioso* si trova in questo Settore o in un Settore Collegato, vai all'Annotazione 259.

Altrimenti, non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 594

Apri la Planetopedia alle pagine 36 e 37 (Edan).

Se una delle caselle sottostanti (A oppure B) era già contrassegnata, risolvi l'altra.

Altrimenti, tira un D10, controlla il risultato e risolvi (senza contrassegnare).

0-4: A  Vai all'Annotazione 603.

5-9: B  Vai all'Annotazione 609.

## ANNOTAZIONE 595

[Squadra di Sbarco]: Abbiamo trovato il modo di accedere alla *Mondonave*. Possiamo procedere, *Vanguard*?

[CAPCOM]: È necessario fare attenzione. Squadra di Sbarco, riteniamo che il contatto con gli *Usurpatori* potrebbe essere difficile.

[Squadra di Sbarco]: Ricevuto, *Vanguard*, accediamo al condotto.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

- Ottieni 1 .

Questo metterà fine alla tua Esplorazione Planetaria sulla *Corazza Esterna della Mondonave degli Usurpatori*; se vuoi esplorare ulteriormente questa parte del pianeta, il Membro dell'Equipaggio selezionato *Ricarica 2*  e torna in gioco.

Altrimenti, se vuoi continuare ad avanzare nella *Mondonave degli Usurpatori*, continua a leggere:

Se è presente una scheda del Registro Planetario per il tuo attuale pianeta in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B), rimuovila.

**Importante:** *Corazza Esterna e Nucleo Centrale della Mondonave degli Usurpatori* devono essere salvati su schede del Registro Planetario diverse.

Prendi una scheda del Registro Planetario vuota e compila come segue:

- Annota il nome del Pianeta attuale nella parte superiore (quello sulla plancia Pianeta).
- Scarta eventuali carte PDI con .
- Annota il numero della carta Atterraggio che si trova attualmente all'interno dello Scanner Planetario.
- Per ciascun Settore, annota il numero di tutte le carte PDI presenti nel Settore. Se è presente più di una carta PDI, annota quella più in alto a sinistra. Indica se il Settore è stato Completato.
- Ripoti il numero di ciascuna Scoperta Eccezionale rimanente sulla plancia Pianeta.
- Riporta il nome e il numero del Settore in cui si trovano eventuali Minacce rimanenti sulla plancia Pianeta. In seguito, riponi tutte le carte Minaccia sulla plancia Pianeta e i segnalini corrispondenti all'interno della scatola.

Riponi tutte le carte PDI, le carte Missione e le carte Condizione Generale sulla plancia Pianeta nelle posizioni appropriate all'interno del Vassoio Portacarte A. Ciascun Membro dell'Equipaggio scarta tutte le Carte Reparto.

Riponi tutte le carte Scoperta Eccezionale sulla plancia Pianeta in "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A).

Posiziona la scheda del Registro Planetario in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B).

Riponi tutti i gettoni Indizio all'interno del sacchetto per gli Indizi.

Prendi tutte le miniature dei Membri dell'Equipaggio e dei Lander dalla plancia Pianeta e posizionale accanto a essa.

Scarta tutti i gettoni Attrezzatura per la Missione dalla plancia Pianeta: possono essere posizionati nuovamente utilizzando le carte Attrezzatura. Se hai scartato P.E.T. in questo modo, riponi il dado nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario.

Ora la plancia Pianeta dovrebbe essere vuota.

- Vai all'**Annotazione 572** e contrassegna la casella corrispondente senza risolverla. In seguito, torna a questa annotazione.
- Apri la Planetopedia alle pagine **30** e **31** (*Mondonave degli Usurpatori – Nucleo Centrale*)
- Conserva il tuo Lander, le relative Provviste, Scoperte e modifiche: le utilizzerai all'interno della *Mondonave*.
- Se questa casella **non** è contrassegnata e hai potuto girare la tua carta Grado Superiore, scartala, ottieni 3  e contrassegna questa casella. Altrimenti, scarta la tua carta Grado Superiore.
- Se questa casella **non** è contrassegnata, posiziona tutte e 4 le carte **P319** a faccia in su, in maniera casuale, nei Settori **2, 4, 6** e **7** e contrassegna questa casella.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e il Lander nel Settore **1**. Tutti i Membri dell'Equipaggio Ricaricano tutti i dadi. Gira tutti i gettoni Turno sul lato "Turno Disponibile" e inizia un nuovo round.
- Vai all'**Annotazione 687**.

## ANNOTAZIONE 596

Tira un D10, contrassegna la casella accanto al risultato e ottieni il relativo bonus. Se quella casella è già stata contrassegnata, non succede nulla.

**0-2:**  Ottieni 2 Indizi *Minerale*.

**3-5:**  Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

**6-8:**  Ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

**9:**  Ottieni 2 Indizi di ciascun tipo.

## ANNOTAZIONE 597

"Abbiamo trascorso quella che ci è parsa un'eternità in fondo a un pozzo oscuro. Inizialmente, abbiamo discusso animatamente su chi fosse responsabile di quell'incredibile errore. Come avevamo fatto a finire qui tutti insieme, senza nessun modo di attivare nuovamente la chiave di volta e senza che in alto ci fosse nessuno che potesse tirarci su? Una volta esaurito il fiato, non abbiamo fatto altro che attendere, seduti al buio per risparmiare le riserve di energia. Infine, quando cominciammo a pensare che tutto fosse perduto, la stanza ha iniziato a tremare. Lentamente, la macchina ha iniziato a resettarsi."

Scarta tutte le carte dai Settori **1, 2, 3** e **4**. Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **2**. Ciascun Membro dell'Equipaggio  e tira .

## ANNOTAZIONE 598

\*\*\* Forti interferenze \*\*\*

[CAPCOM, **Sergente Xiu**]: Squadra di Sbarco, fate rapporto, vi prego! Vi abbiamo perso dal radar. Rispondete, Squadra di Sbarco!

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Sì, a proposito. Dite ai ragazzi dell'hangar di non arrabbiarsi, ma abbiamo schiantato il lander. Ora ci siamo.

\*\*\* Forte boato \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ci ricevete, *Vanguard*? CAPCOM, percepiamo delle scosse sismiche nella zona del nostro schianto. Attendiamo indicazioni.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Allora c'è qualcosa che sta risalendo sotto ai nostri piedi.

[CAPCOM, **Sergente Xiu**]: Squadra di Sbarco, ripetete le ultime...

Apri la Planetopedia alle pagine **36** e **37** (*Edan*).

- Se è presente una scheda del Registro Planetario per il tuo attuale pianeta in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B), estrai la scheda del Registro Planetario per il tuo attuale pianeta e utilizzala per ripristinare tutte le carte PDI, Scoperte Eccezionali e Minacce salvate sulla plancia Pianeta così com'erano durante la tua ultima visita.
- Allestisci il lato destro della plancia Pianeta con le Scoperte Eccezionali indicate (posizionale a faccia in giù nell'ordine in cui sono elencate, con la prima carta in basso e l'ultima carta in alto).
- Posiziona il sacchetto per gli Indizi accanto alla plancia Pianeta. Assicurati che contenga 20 gettoni Indizio.
- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta separatamente e posizionali sopra alla plancia Pianeta. Se non sono già presenti, prendili dal Vassoio Portacarte A.
- Mescola il mazzo Eventi e posizionalo a sinistra della plancia Pianeta.
- Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.
- Posiziona il mazzo Ferite a sinistra della plancia Pianeta. Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.
- Posiziona la carta **P400** nel Settore **3**.
- Posiziona la carta **P399** sopra alle altre carte nel Settore **4**.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **3**. Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  oppure  + .
- Trova la Missione **M182** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Suddividi le carte Attrezzatura Personale e le carte Attrezzatura per la Missione tra i Membri dell'Equipaggio. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, la decisione spetta al giocatore del Reparto Ricognizione.
- Il Lander è distrutto! Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccogliatore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base). In seguito, scarta la plancia Lander e riponi tutte le Modifiche all'interno della busta "In attesa..."
- Non hai nessuna Provvista e non puoi ottenerne.
- Tutte le volte che un Membro dell'Equipaggio ottiene una Scoperta, la posiziona accanto alla propria carta Equipaggio: durante la Gestione delle Nave, considerale come se si trovassero sulla plancia Lander.
- Trova le due carte Condizioni Generali **G18**, mescolale e posizionale in una pila a faccia in su nello slot Condizioni Generali sulla plancia Pianeta.
- Posiziona la carta Minaccia *Oftalmoide* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Oftalmoide* nel Settore **2**.
- Prendi le carte Grado Superiore dal Vassoio Portacarte A, mescolale e pescane 2 in maniera casuale. In gruppo, selezionatene una e posizionala con il lato Non Completato verso l'alto accanto alla plancia Pianeta. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, la scelta finale spetta al giocatore del Reparto Scienza. Riponi le carte Grado Superiore rimanenti nel Vassoio Portacarte A.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio posiziona un gettone Turno sulla propria plancia Equipaggio, con il lato "Turno Disponibile" a faccia in su.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca il numero di carte Reparto indicato sulla propria plancia Equipaggio dal proprio mazzo Reparto.
- Il giocatore del Reparto Ricognizione sceglie quale Membro dell'Equipaggio riceve il gettone Inizio.

Vai all'**Annotazione 585** e contrassegna la casella accanto alla lettera **A**, poi continua la partita.

## ANNOTAZIONE 599

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: L'hangar è sgombro! Abbiamo respinto il nemico. I lander sembrano intatti.

[Capitano Wayman]: Bene. Ascoltatevi bene, Alfa. Questa nave degli Usurpatori ci sta facendo a pezzi. Dobbiamo fare qualcosa a riguardo.

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Questo significa che dobbiamo decollare e affrontare l'incrociatore alieno?

[Capitano Wayman]: Il Reparto Scienza ha concluso che le sue capacità di combattimento ravvicinato sono limitate. E non ci sono alleati nemici al suo fianco.

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: Faremo il possibile, ma rifornire e armare la nave richiederà un po' di tempo.

[Squadra Armata Alfa, Operativo 2]: A dire il vero, potremmo fare qualcosa anche senza armi e senza riempire i serbatoi...

[Squadra Armata Alfa, Operativo 1]: So già che il seguito non mi piacerà

Vai all'Annotazione 607.

## ANNOTAZIONE 600

La Sala di Controllo è senza corrente. Quando installi un **Ricordo di Alimentazione** nel Settore 7, una nuova carta (**P106**) verrà scoperta nel Settore 6. Devi interagire con essa, prima che la corrente si spenga di nuovo. Il modo migliore è lasciare un Membro dell'Equipaggio in attesa nel Settore 6, mentre un altro Membro dell'Equipaggio accende l'alimentazione nel Settore 7. Puoi anche utilizzare le carte Reparto per potenziare la tua mobilità per raggiungere la Sala di Controllo in tempo.

## ANNOTAZIONE 601

[Squadra di Sbarco]: ...ci ricevete? Siamo... [interferenza radio]

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Vi chiediamo di ripetere, Squadra Uno. Stiamo perdendo il vostro segnale!

[Squadra di Sbarco]: Siamo sottoterra. Abbiamo trovato... [interferenza radio]... vicino al portale. È un'altra stele. Questo luogo è abbastanza sicuro per studiarla con tutta calma.

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Sta a voi decidere, Squadra Uno. Il nostro dipartimento di xenologia non vede l'ora di mettere le mani su quella cosa. Ma stiamo esaurendo le provviste...

[Squadra di Sbarco]: [interferenza radio]

Vai all'Annotazione 55.

## ANNOTAZIONE 602

Ottieni l' .

Sostituisci la carta **P239** (*Incendio degli Archivi*) nel tuo Settore con la carta **P002**.

## ANNOTAZIONE 603

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ce l'abbiamo fatta, CAPCOM! Vediamo la superficie del pianeta adesso. Incredibile! I letti dei fiumi prosciugati somigliano a simboli intagliati sulla superficie del pianeta. Verso nord, il fondale marino crepato si estende fino all'orizzonte.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: La nostra indagine iniziale ha dimostrato che questo era un mondo marino non più di cinque secoli fa. Il pianeta era ricoperto per il 94% di acqua. Con le raffiche continue di rocce lunari, studiare i resti della flora, della fauna e della civiltà locali potrebbe essere la nostra unica possibilità per preservarli. Questa dovrebbe essere la nostra priorità numero uno.

- Trova la Missione **M180** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Trova tutte e 2 le Condizioni Generali **G18**, mescolale e posizionale in una pila a faccia in su nello slot Condizioni Generali sulla plancia Pianeta.
- Posiziona la carta Minaccia *Oftalmoide* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Oftalmoide* nel Settore 3.

Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 604

**Rapporto Linguistico 17C, basato su campioni rinvenuti di documenti di testo degli Usurpatori:**

A quanto pare, la società degli Usurpatori era suddivisa in almeno due caste, divise da una forte rivalità. Il loro

linguaggio contiene esclusivamente forme plurali (si vedano gli altri esempi raccolti nella Mondonave), ma la comunicazione scritta esclude la possibilità che gli Usurpatori avessero una mente collettiva. D'altro canto, i frammenti recuperati fanno riferimento a un'entità chiamata "Voce di Morte." È necessario contestualizzare meglio per scoprire se si tratta di una figura religiosa o di qualcos'altro.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni l' .

## ANNOTAZIONE 605

[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]: Ben fatto! Sebbene molto diverso dalle capitali della Terra, questo insieme di strutture ha un chiaro significato. Inoltre, concentrarci su di esso mostrerà ai nostri ospiti che siamo genuinamente interessati alla loro cultura e arte. Ricordate: tenete gli occhi aperti per qualsiasi cosa che possa aiutarci a comprendere queste creature oppure a comunicare meglio con loro.

Posiziona la carta **M120** (*Sacra Cabala*) nello slot Missione sul lato destro della plancia Pianeta. Riponi le altre carte Missione Non Opzionali in "Missioni." Vai all'Annotazione 736.

## ANNOTAZIONE 607

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Iniziare la preparazione per il lancio** – Questo renderà più difficile completare la missione principale in tempo. Posiziona la carta **P234** (*Hangar*) nel tuo Settore, se non si trova già lì. In seguito, continua la partita.
- » **Ordinare ai Membri dell'Equipaggio di speronare l'incrociatore nemico** (richiede almeno un Membro dell'Equipaggio disponibile) – Scegli un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili dal tuo Reparto (e dagli altri Reparti, se i rispettivi giocatori sono d'accordo). Questi Membri dell'Equipaggio moriranno eseguendo gli ordini e il Lander selezionato per compiere questa missione verrà distrutto. Vai all'Annotazione 142.
- » **Ignorare l'incrociatore nemico e lasciare che qualcun altro se ne occupi** – Posiziona il gettone Penalità sul tavolo e posiziona la carta **P000** nel tuo Settore. Apri il Manuale della Nave a pagina 19 (raccoltore per le carte *Hangar*) e gira una carta Lander a scelta che non sia il Lander Base sul lato Danneggiato. In seguito, continua la partita.

## ANNOTAZIONE 608

Contrassegna questa casella. Se questa casella era già contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

**Archivio del Primo Contatto, Estratto del Rapporto della Squadra di Sbarco 17B**

Sotto a uno degli alberi, ho notato un tenue bagliore. Ricoperta di polvere, una maschera idemiana in frantumi giaceva in quel punto. Direttamente sopra di essa, sulla corteccia dell'albero, c'era il debole contorno scuro di un Idemiano, troppo realistico per i nostri gusti, ritratto in una posizione dolorosamente contorta. Improvvisamente, abbiamo sentito che dovevamo andarcene da lì il prima possibile.

Ottieni la Scoperta Eccezionale 13, se disponibile. Se la Scoperta Eccezionale 13 non è disponibile, ottieni invece l' .

## ANNOTAZIONE 609

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ce l'abbiamo fatta, CAPCOM! Vediamo la superficie del pianeta adesso. Incredibile! I letti dei fiumi prosciugati somigliano a simboli intagliati sulla superficie del pianeta. C'è una strana struttura a sud-est della zona in cui siamo atterrati...

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Esatto. I nostri ricercatori la chiamano l'"Edificio." Rileviamo importanti anomalie gravitazionali all'interno della struttura.

- Trova la Missione **M181** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Trova tutte e 2 le Condizioni Generali **G18**, mescolale e posizionale in una pila a faccia in su nello slot Condizioni Generali sulla plancia Pianeta.
- Posiziona la carta Minaccia *Oftalmoide* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Oftalmoide* nel Settore 6.

Apri il Manuale della Nave a pagina 24 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 611

Diario del Capitano, Annotazione F-842

Quella è stata l'ultima volta che abbiamo avuto notizie della Squadra di Sbarco. Adesso, tutti i membri sono dati per dispersi e non riesco a smettere di pensare al fatto che potrei essere stato io a mandare quelle anime coraggiose incontro alla morte. La nostra tecnologia era ancora troppo acerba per questo? Abbiamo commesso un errore da qualche parte? La Dottoressa Corey mi assicura che il Campo Nullo non avrebbe potuto fallire da solo: la responsabilità deve essere di qualcos'altro. Forse un giorno riusciremo a scoprire che cosa. Proprio mentre scrivo queste parole, stiamo preparando un'altra Squadra di Sbarco per l'atterraggio, con una missione ancora più difficile perché ora porteranno il fardello di rivendicare la Cripta dei Costruttori, oltre a quello di scoprire cosa ne è stato dei loro predecessori.

**Attenzione!** È troppo tardi: la Vanguard non può più tornare indietro. Se prendi altre due Squadre di Sbarco, la tua campagna si concluderà. Nel prossimo atterraggio, assicurati di rileggere tutte le carte PDI, le Minacce e la storia sulle carte, per assicurarti di non aver perso nulla di importante.

Se desideri effettuare il Salvataggio e conservare la partita prima di ritentare la missione finale, vai all'**Annotazione 798**.

Quando te la senti di giocare nuovamente la missione finale, contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 737**.

Vai all'**Annotazione 737**.

Vai all'**Annotazione 810**.

## ANNOTAZIONE 612

Archivio del Primo Contatto, Estratto del Rapporto della Squadra di Sbarco 17B

Siamo entrati in un laboratorio. Ho sentito su di me gli occhi di innumerevoli maschere di specchi disposte sulle pareti e appese al soffitto. All'interno, un artigiano idemiano lavorava, riparando maschere vecchie e danneggiate. I suoi movimenti erano rapidi e precisi, ma il suo lavoro avanzava lentamente. Con diversi strumenti complessi e postazioni di lavoro sparse nell'ampia stanza, non poteva contare sull'aiuto di nessuno e azionava le macchine una dopo l'altra. Abbiamo tentato di chiedere informazioni sulle maschere e il loro significato, ma non ha risposto, intento al suo lavoro. Abbiamo chiesto se potevamo dargli una mano e non ha accettato né rifiutato la nostra offerta...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Aiutare l'artigiano** – Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P272**.
- » **Consegnare una maschera all'artigiano** (solo se possiedi la Scoperta Eccezionale **13**) – Vai all'**Annotazione 643**.
- » **Abbandonare il laboratorio** – Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 613

Annotazione Scavo THX1138

Lo scavo era pianificato per attraversare l'asse più lungo del campo di detriti, nella speranza di ottenere informazioni sulla posizione degli Usurpatori e sugli eventi accaduti nella loro Mondonave. Le scoperte preliminari mostrano che i detriti di cui sopra sono il risultato di un impatto ad alta velocità sulla superficie esterna della nave. I manufatti rinvenuti sono molto probabilmente stati creati dagli Usurpatori e mostrano notevoli somiglianze con esemplari già noti della loro produzione. Possono fornirci informazioni utili che potrebbero aiutarci a realizzare lander simili a quelli degli Usurpatori ed estremamente protetti.

Il dipartimento di Archeologia suggerisce di ampliare ulteriormente lo scavo nell'area in cui si stima che possano trovarsi le parti più grandi del dispositivo.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato

Ottieni la Scoperta Eccezionale **8**. Se la possiedi già, ottieni 1 .

Posiziona la carta **P311** in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 614

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'**Annotazione 273**.

Non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 615

Se ti trovi sul pianeta *Sulfureo*, vai all'**Annotazione 616**.

Se ti trovi sul pianeta *Fiammifero*, vai all'**Annotazione 601**.

## ANNOTAZIONE 616

[**Squadra di Sbarco**]: ...ci ricevete? Siamo... [interferenza radio]

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: Vi chiediamo di ripetere, Squadra Uno. Stiamo perdendo il vostro segnale!

[**Squadra di Sbarco**]: Siamo dentro alla montagna. Abbiamo fatto delle scoperte interessanti e... [interferenze] ... dei disturbi sismici. Si tratta di un'altra stele, incastonata in un grande serbatoio di magma. Penso che potremmo avvicinarci abbastanza per studiarla.

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: Sta a voi decidere, Squadra Uno. La nostra sezione xenologia non vede l'ora di mettere le mani su quella cosa, ma se pensate che sia troppo pericoloso...

[**Squadra di Sbarco**]: [interferenza radio]

- Scarta le carte Missione **M10** e **M31**, se scoperte.
- Ottieni 1 .
- Ottieni una Scoperta Eccezionale.
- Posiziona la carta **P001** sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore.
- Vai all'**Annotazione 55**.

## ANNOTAZIONE 617

[**Responsabile Reparto**]: Fate attenzione, squadra. Rileviamo un'importante fuga di ossigeno nelle vicinanze della vostra posizione. Una delle stive deve essere danneggiata.

[**Squadra Armata Alfa**]: Non potete semplicemente chiudere le paratie intorno alla fuga?

[**Responsabile Reparto**]: La maggior parte delle paratie è distrutta. Dobbiamo localizzare e riparare i danni prima che troppo ossigeno si disperda nello spazio.

[**Squadra Armata Alfa**]: Come se non avessimo già abbastanza da fare...

Vai all'**Annotazione 622**.

## ANNOTAZIONE 618

Archivio del Primo Contatto, Estratto del Rapporto della Squadra di Sbarco 17B

C'è voluto del tempo e molto impegno, ma ora la faccia cristallina della maschera è lucida e senza macchie. Solo al termine del mio lavoro, ho notato l'ospite proprio dietro al mio braccio. Mi ha preso dalle mani la maschera, l'ha ispezionata e ha fatto un rigido cenno con il capo: non potevo sapere se il significato di quel gesto fosse lo stesso che gli attribuiamo noi umani, ma ho avuto la sensazione che fosse il momento giusto per porre le mie domande...

Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P271**. Vai all'**Annotazione 630**.

## ANNOTAZIONE 619

[**Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl**]: Ben fatto! Danneggiata o meno, la Vanguard ha una missione da portare a termine e ci servono altre stele per la nostra ricerca. Inoltre, il glifo della stele potrebbe aiutarci a comprendere il funzionamento di questi Idemiani. Fino a ora, ciascuna stele è stata in qualche modo all'origine di una Civiltà sviluppatasi intorno a essa. Per non parlare del fatto che, raggiungendo questo difficile obiettivo, mostreremo ai nostri ospiti che siamo una razza di esploratori coraggiosi...

Posiziona la carta **M121** (*Verità Profonda*) nello slot Missione sul lato destro della tua plancia Pianeta. Riponi le altre carte Missione Non Opzionali in "Missioni." Vai all'**Annotazione 736**.

## ANNOTAZIONE 620

Diario del Capitano, Annotazione E-736

Ho giurato di non abbandonare mai il mio equipaggio, ma questa volta non sono proprio riuscito a dare l'ordine. Era evidente che i misteriosi ammassi cosmici di questo sistema fossero attratti da forti esplosioni di energia e dalle alte temperature. L'IA della Vanguard mi aveva avvertito che, se avessimo tentato di effettuare una manovra troppo vicino alle creature, sarebbe stato come sventolare una bistecca al sangue davanti a un lupo affamato. E se quei così avessero

ricoperto l'intera Vanguard, come hanno fatto con il lander, la vita dei passeggeri sarebbe stata in pericolo.

Mentre guardavo il nostro lander disattivato sullo schermo, circondato da fitte nubi di quegli strani microorganismi, la mia sola speranza era che le persone al suo interno comprendessero il motivo per cui non potevamo aiutarle, e che trovassero un modo per cavarsela da sole.

- **Ottenere un campione delle creature** – Anche se rischioso, ci consentirebbe di studiarle più facilmente. Vai all'**Annotazione 624**.
- **Aspettare il soccorso della Vanguard** – Devono aver visto che siamo in difficoltà! Vai all'**Annotazione 645**.

## ANNOTAZIONE 621

### Resoconto dell'Esplorazione 14/73-A

Il distretto è pieno di gusci di edifici carbonizzati. L'architettura è estremamente funzionale e non c'è traccia di strutture che potrebbero essere classificate come culturali o cerimoniali, né edifici particolarmente decorati. La maggior parte delle pareti che restano in piedi presentano i resti di quello che non può essere altro che materiale di propaganda. Estremamente semplificato, riporta un messaggio diretto, comprensibile anche per le altre specie: la galassia è nostra! Ci chiediamo se il palazzo che si staglia in lontananza possa essere un'eccezione.

I nostri dispositivi di perlustrazione automatizzati hanno rilevato che alcune delle rovine presentano molte pareti vetrate e metallo fuso. Un'esplorazione prolungata potrebbe fornirci una risposta in merito a cosa sia successo nella Mondonave.

Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 1 carta Reparto. Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P329**.

## ANNOTAZIONE 622

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Riparare i danni della nave eappare le fughe in maniera autonoma** – Questo renderà più difficile completare la missione principale in tempo! Posiziona la carta **P240** (*Stiva Danneggiata*) nel tuo Settore, se non si trova già lì.
- » **Ordinare ai tuoi Membri dell'Equipaggio di riparare i danni** (richiede almeno un Membro dell'Equipaggio disponibile) – Scegli un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili dal tuo Reparto (e dagli altri Reparti, se i rispettivi giocatori sono d'accordo). Questi Membri dell'Equipaggio potrebbero morire eseguendo i tuoi ordini! Vai all'**Annotazione 724**.
- » **Ignorare i danni e lasciare che se ne occupi qualcun altro** – Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3); se era già Molto Basso, non succede nulla. In seguito, riponi una carta casuale da "Scoperte Raccolte" (Vassoio Portacarte B) al relativo mazzo Scoperte. Mescola tutti i Membri dell'Equipaggio disponibili di tutti i Reparti e pesca una carta in maniera casuale. Questo Membro dell'Equipaggio muore: posizionalo nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Aggiungi 1 segnalibro allo slot Vantaggio Nemico.

## ANNOTAZIONE 623

A Se questa casella è contrassegnata, non succede nulla.

Allrimenti, contrassegna la casella accanto alla lettera A e vai all'**Annotazione 631**.

## ANNOTAZIONE 624

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

**[Operativo 1]:** Ok, ripetiamo la procedura. Indossate le tute ed entrate nella camera d'aria. Riduciamo la pressione all'interno a poco più di zero. In questo modo, quando aprirete la serratura, la maggior parte di questi piccoli bastardi verrà spazzata via e avrete una frazione di secondo per raccogliere i campioni e chiudere la porta.

**[Operativo 2]:** E se iniziano a spingere per entrare?

**[Operativo 1]:** Non possiamo lasciare che lo facciano. Dovete essere veloci e chiuderla molto bene.

**[Operativo 2]:** E se riescono a entrare?

**[Operativo 1]:** Beh, non possiamo correre il rischio che vadano a galleggiare in tutta la nave, non è così? Un quantitativo significativo di quei così all'interno della camera d'aria e sarete bloccati lì finché non troviamo un altro modo di gestire la situazione. Quindi cerchiamo di evitarlo, ok?

**[Operativo 2]:** Giusto.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto per tenere aperta la camera d'aria e contribuire alla raccolta del campione. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza. In seguito, vai all'**Annotazione 628**.

## ANNOTAZIONE 625

**[Capitano Wayman]:** Preparate lo scanner! Il pianeta dovrebbe essere visibile proprio... ora.

**[Dottoressa Corey]:** Ed eccolo lì. Nome in codice "Ugnir." Un altro mondo visitato dai Costruttori! Pensate solo a...

**[Anu, Ambasciatrice Idemiana]:** Quindi, è qui che ci avete portato? Puah! Che spreco di tempo.

**[Capitano Wayman]:** C'è qualcosa che non va, Ambasciatrice?

**[Anu, Ambasciatrice Idemiana]:** Non troverete niente qui, umani.

**[Dottoressa Corey]:** Con tutto il rispetto, Ambasciatrice. I Costruttori devono aver indicato questo pianeta per un motivo. Vede? Le scansioni rilevano un'atmosfera ricca di ossigeno e un'enorme quantità di materia organica sulla superficie.

**[Anu, Ambasciatrice Idemiana]:** La mia gente ha studiato questo pianeta in passato. Non abbiamo trovato niente di importante qui. Ma andate, guardate con i vostri occhi.

**[Capitano Wayman]:** Beh, dare un'occhiata non farà male a nessuno. Preparate la Squadra di Sbarco!

Vai all'**Annotazione 627**.

## ANNOTAZIONE 626

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Usa i droni per attirare la sua attenzione e vieni qui!

\*\*\* Scariche energetiche ed esplosioni \*\*\*

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Puoi ripetere, Uno? Siamo bloccati dalla raffica [Interferenza elettronica] e la nostra copertura si disintegra di minuto in minuto. [Esplosione] Ahia!

Ciascun Membro dell'Equipaggio nel Settore 4 tira .

## ANNOTAZIONE 627

**[Squadra di Sbarco]:** Squadra di Sbarco a Vanguard. Atterraggio effettuato. Collegamento dati avviato.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Riceviamo i vostri dati, Squadra di Sbarco. Come è stato l'atterraggio?

**[Squadra di Sbarco]:** Niente di eccezionale. E, a quanto pare, neanche il pianeta promette di meglio.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Spiegatevi meglio.

**[Squadra di Sbarco]:** L'intera superficie è ricoperta di ciottoli grigi e levigati, a perdita d'occhio. Non rileviamo alcuna presenza di segnali delle stele.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Strano. Le scansioni mostravano un'abbondanza di materiale organico! Vi chiediamo di installare la vostra attrezzatura e prelevare dei campioni, Squadra di Sbarco.

**[Squadra di Sbarco]:** Ricevuto! Oh, aspettate! Qualcosa C'È! Vediamo una lunga scia viscosa che scompare in lontananza, non lontano dal punto in cui siamo atterrati.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Siate cauti, Squadra di Sbarco. Un organismo di grandi dimensioni non può esistere senza il supporto di un bioma.

**[Squadra di Sbarco]:** Inoltre, vediamo dei rottami nelle vicinanze del luogo dell'atterraggio. Hanno un aspetto alieno. Pensate che qualcosa potrebbe essersi schiantato in questo posto?

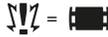
I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Seguire le strane tracce** – Vai all'**Annotazione 635**.
- » **Studiare le rocce sul terreno** – Vai all'**Annotazione 644**.
- » **Dirigersi verso il mucchio di rottami alieni** – Vai all'**Annotazione 752**.

## ANNOTAZIONE 628

Il Membro dell'Equipaggio a scelta nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore. Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di pescare Indizi o spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altre Prove in questo Atterraggio.

**METTERE IN SICUREZZA LA CAMERA D'ARIA**



Ricarica 5

Vai all'Annotazione 637.

Vai all'Annotazione 632.

**ANNOTAZIONE 629**

**Resoconto dell'Esplorazione 14/02**

Non siamo lontani dall'impalcatura che conduce a un condotto termico, proprio al limite dell'area di effetto dell'anomalia.

Scegli tra:

- » **Dirigersi verso il palazzo** – Tra strutture in rovina e resti fatiscenti, è possibile osservare un edificio intatto. I nostri sensori mostrano che potrebbe persino trattarsi dell'epicentro dell'anomalia. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 4.
- » **Scegliere il percorso più sicuro attraverso la città** – I nostri dispositivi di perlustrazione automatizzati mostrano la presenza di un percorso lungo il quale l'effetto dell'anomalia sembra essere meno pronunciato. Potrebbe consentirci di addentrarci nel paesaggio urbano. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 7.
- » **Restare in questo Settore.**

**ANNOTAZIONE 630**

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Chiedergli il significato delle maschere** – Vai all'Annotazione 695.
- » **Chiedergli perché la città è deserta** – Vai all'Annotazione 717.
- » **Abbandonare il laboratorio** – Continua la partita.

**ANNOTAZIONE 631**

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, ci ricevete?

[CAPCOM, Sergente Xiu]: A malapena, Squadra di Sbarco. Il vostro segnale è debole. Rileviamo che siete diversi chilometri sotto alla superficie del pianeta Edan.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: La sensazione è quella: ci è voluta una bella scarpinata per arrivare quaggiù.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, abbiamo trovato una specie di lago sotterraneo. O piuttosto, un mare. È troppo grande per ottenere una misurazione accurata con i nostri strumenti.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Squadra di Sbarco, è imperativo che raccogliate un campione del liquido e, se riuscite, anche dei microorganismi presenti.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ricevuto, CAPCOM.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Fermi tutti. Credo di aver appena visto qualcosa che si muoveva.

Posiziona la carta P395 sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore.

**ANNOTAZIONE 632**

**Diario Personale, Membro dell'Equipaggio #3562**

Inizialmente, la porta sembrava impossibile da aprire. Ma non appena siamo riusciti a socchiuderla, il resto dell'aria è stato immediatamente risucchiato fuori dalla camera stagna, sbatacchiandomi da tutte le parti. Mi ci è voluto un attimo per recuperare la mia posizione e, nel frattempo, la nube di creature microscopiche stava già premendo sulla fessura, tentando di infilarci all'interno della nave.

Ho tentato di chiudere lo sportello, ma era come cercare di fermare un treno a mani nude. Infine, la porta si è spalancata di colpo, scaraventandomi contro la parete. Una nube oscura si è precipitata nella camera d'aria, spiacciandomi contro il tramezzo. Ho pensato che fosse tutto finito. Per fortuna, la paratia interna ha retto e la squadra è riuscita a ottenere il campione di cui avevamo bisogno, utilizzando uno dei tubi del sistema di ventilazione. L'oscurità nera come l'inchiostro mi consumava e mi schiacciava da tutte le parti: ho dovuto attendere per un periodo di tempo che mi è sembrato eterno, mentre lavoravano sui campioni...

Il Membro dell'Equipaggio che effettua il Tiro tira . Se questo fa sì che il Membro dell'Equipaggio riporti una quarta Ferita, ignora il risultato.

In seguito, contrassegna una casella nell'Annotazione 925. Se non era l'ultima casella contrassegnata, vai all'Annotazione 637.

**ANNOTAZIONE 633**

**Annotazione Scavo THX1138-1**

Espandere ulteriormente lo scavo ha dato i suoi frutti. La nostra squadra ha trovato i resti di un mezzo di trasporto personale degli Usurpatori, di una tipologia precedentemente sconosciuta. Questa scoperta è quanto di più vicino a un effettivo esemplare di Usurpatore che abbiamo mai trovato. Il dipartimento di xenologia ha già notato diverse analogie con la proiezione della struttura del corpo e sta rielaborando le teorie sulle altre macchine conosciute.

Il mezzo di trasporto è andato praticamente distrutto durante il violento atterraggio, ma siamo riusciti a recuperarne alcune parti. La teoria su cui lavoriamo è che utilizzino un equivalente della nostra tecnologia di schermatura. Siamo stati in grado di fare un intervento di fortuna sui generatori per fare funzionare la schermatura. Dovrebbe proteggere le squadre sul posto da eventuali Usurpatori in cui potrebbero imbattersi.

Offiini 1 . Fai avanzare tutti i Contatori del Tempo di 1. Sostituisci la carta in questo Settore con la carta P312.

**ANNOTAZIONE 634**

[Pilota]: ... è orribile! Ma probabilmente gli scudi reggeranno.

[CAPCOM]: Avete il permesso di interrompere la missione, se le cose si mettono male.

[Pilota]: Non sarà necessario.

[IA Lander]: Modulo di navigazione danneggiato. Modulo di navigazione distrutto. Modulo di comunicazione danneggiato.

[CAPCOM]: [Interferenze]

[Pilota]: Ehm... Come è potuto accadere? Lo scudo è ancora acceso!

[IA Lander]: Gli scanner hanno scambiato una goccia di metallo per acqua e ne hanno consentito il passaggio attraverso gli scudi per risparmiare energia. Aggiornamento della definizione della minaccia...

Questa procedura di atterraggio sarà più lunga e difficile. È suddivisa in diversi passaggi. Per iniziare, posiziona un D10 sulla plancia Lander. Si tratta dell'Indicatore Riparazioni del Lander. Impostalo sul valore "0."

Inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio 2; se è presente, l'atterraggio è riuscito: vai all'Annotazione 641.

**PIOGGIA DI METALLO FUSO**

	<b>Guasto ai Giroscopi</b>	Scegli tra: » <b>Livellare:</b> Se  è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio .
	<b>Opportunità Pericolosa</b>	<b>Cercare di coglierla!</b> Se  è maggiore o uguale a 5, vai immediatamente all'Annotazione 641. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio .
	<b>Pioggia di Metallo Fuso</b>	<b>Resistere:</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 4  meno .
	<b>Stiva perforata</b>	<b>Resistere:</b> Perdi 4 Provviste meno <b>OPPURE</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio .

## ANNOTAZIONE 635

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Stiamo entrando in un campo di strutture imponenti. Perché non le abbiamo viste dall'orbita?

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Cosa? I video non mostrano niente di simile. Il terreno davanti a voi è pianeggiante.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: L'acqua si sta alzando e filtra tra i ciottoli. Vanguard, riuscite a sentirci?

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Cosa? Come...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Abbiamo perso il contatto con la Vanguard, squadra. Dobbiamo farcela da soli.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Vi sento, ragazzi!

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Presto. Usciamo da qui prima di annegare.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Non ci sono tracce di acqua nel video. Ci ricevete, Squadra di Sbarco? Rispondete!

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- **Dirigersi verso le strutture** – Vai all'Annotazione 664.
- **Attendere che l'acqua vi inghiotta** – Vai all'Annotazione 667.
- **Studiare le rocce** – Vai all'Annotazione 648.
- **Fare ritorno al Lander** – Vai all'Annotazione 669.

## ANNOTAZIONE 636

[Membro dell'Equipaggio #234]: Vanguard, ditemi che mi sentite, vi prego.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Non rispondono! Dottoressa, dobbiamo mandare una squadra...

[Membro dell'Equipaggio #234]: Non è necessario, Sergente. Vi sento, forte e chiaro.

[Dottoressa Corey]: Finalmente! E gli altri?

[Membro dell'Equipaggio #234]: Hanno perso i sensi o hanno le allucinazioni. Mi serve fuoco di supporto al più presto. Potete mirare verso quel grande bastardo laggiù?

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Oh! È pericolosamente vicino. Potreste rimanere coinvolti nell'esplosione.

[Dottoressa Corey]: Siete certi di voler distruggere la creatura? Non saremo in grado di esaminarla...

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Dottoressa! Ne va della sicurezza dell'equipaggio!

I Membri dell'Equipaggio con il segnalino sulla propria carta scelgono tra:

- » **Ordinare alla Vanguard di procedere con il bombardamento** – Vai all'Annotazione 680.
- » **Tentare di svegliare i propri amici** – Vai all'Annotazione 697.
- » **Tentare di affrontare l'insetto gigante in solitaria** – Vai all'Annotazione 558.

## ANNOTAZIONE 637

Diario Personale, Membro dell'Equipaggio #289

Una volta portato a bordo il campione, siamo stati in grado di studiare l'organismo e saperne di più sul suo ciclo vitale. Quelle piccole creature presentavano organelli specializzati che trasformavano la luce in incredibili quantità di energia propulsiva. Insieme a una massa trascurabile, questo ha permesso loro di raggiungere accelerazioni superiori a quelle dei nostri migliori lander e velocità massime teoricamente vicine a 1C.

Tuttavia, per creare e ricaricare questi incredibili motori cellulari era necessario un enorme quantitativo di energia, per questo le creature dovevano trascorrere un periodo di tempo vicino alla corona solare. D'altro canto, il loro effettivo processo di riproduzione poteva svolgersi solo all'interno della nebulosa, ricca di composti organici. Su questi due elementi si basava il loro intero ciclo vitale: si avvicinavano ai soli per ricaricarsi, replicavano i loro organelli e poi galleggiavano nuovamente verso la nebulosa per nutrirsi e dare vita a una nuova generazione.

La cosa più importante era che avevamo scoperto un catalizzatore chimico con il compito di comunicare di aver raccolto abbastanza energia per il microrganismo e spingerlo a tornare nella nebulosa. Eravamo convinti che, replicandolo, le creature avrebbero perso il loro interesse nei confronti del nostro lander e della Vanguard.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto per copiare il catalizzatore organico e sintetizzarne altro in laboratorio. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza. In seguito, vai all'Annotazione 639.

## ANNOTAZIONE 638

Resoconto dell'Esplorazione 14/73

Il palazzo era attraversato da linee di interferenza gravitazionale. Avvicinarsi al centro dell'anomalia significava morte certa. Abbiamo deciso di cercare un modo di superarne l'effetto.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Seguire il dispositivo di ricognizione** – Il dispositivo di ricognizione automatizzato, prima di cadere in un campo di circa 20.000 g, ha segnalato percorsi navigabili vicini al centro dell'anomalia. Potremmo seguire il percorso che ha registrato. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 6.
- » **Entrare nei tunnel** – I sensori rilevano un percorso attraverso i passaggi di servizio semi-crollati, in cui i campi gravitazionali sono quasi all'interno dei parametri standard. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 7.
- » **Restare in questo Settore.**

## ANNOTAZIONE 639

Il Membro dell'Equipaggio a scelta nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore. Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di pescare Indizi o spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altre Prove in questo Atterraggio.

 **SINTETIZZARE IL CATALIZZATORE DELL'AMMASSO STELLARE**

 = 

 +  +  + 	Ottieni 1  , Ricarica 5 
 +  + 	Vai all'Annotazione 642.
<p>Contrassegna una casella nell'Annotazione 925. Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all'Annotazione 637 e ritenta.</p>	

## ANNOTAZIONE 640

Resoconto dell'Esplorazione 14/73-B

Ciò che resta di questi edifici è stato sottoposto a temperature estremamente elevate, come se qualcuno volesse distruggere delle prove. I residui rimanenti sono coerenti con quelli raccolti dai nostri precedenti incontri con gli Usurpatori. Un'ulteriore esplorazione delle rovine ci ha consentito di accedere a contenitori di cristallo semi-sepoliti e non danneggiati. Il loro contenuto sembra diverso da qualsiasi cosa avrebbero potuto creare gli Usurpatori. È possibile che si tratti di manufatti di altre culture?

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P330.

## ANNOTAZIONE 641

Registrazioni Audio della Cabina

[Navigatore]: Il modulo di navigazione è completamente andato. Tenterò di navigare usando sensori di prossimità e formazioni nuvolose come riferimento.

[Pilota]: Provaci, grazie. Dobbiamo anche riparare lo scafo.

[Navigatore]: In volo? Abbiamo il tempo?

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Riparare l'armatura del lander** – I giocatori (come squadra) devono  per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco, poi vai all'Annotazione 646.
- » **Ignorare i danni per il momento** – Vai all'Annotazione 649.

## ANNOTAZIONE 642

Diario Personale, Membro dell'Equipaggio #289

La nostra squadra ha sintetizzato il catalizzatore e lo ha distribuito sullo scafo. Come previsto, i microorganismi ghiotti di energia hanno perso qualsiasi interesse nei confronti del lander e si sono lentamente allontanati. Non sapevamo per quanto tempo avrebbe funzionato questo

trucchetto, quindi abbiamo riparato rapidamente la nave e abbiamo fatto ritorno alla *Vanguard*, portando con noi un piccolo campione di quelle creature.

Una volta tornati a bordo, abbiamo scoperto che la *Vanguard* aveva anche trovato una stele dei Costruttori che galleggiava nelle profondità della nebulosa. A quanto pare, i Costruttori usavano questo sistema per verificare se le forme di vita microbiche sviluppatasi nello spazio avrebbero potuto evolversi fino a diventare esseri senzienti. Finora non è accaduto, ma se dessimo a questi microbi un milione di anni in più, chi potrebbe saperlo?

Il Reparto Sicurezza non voleva trattenersi più a lungo nelle vicinanze dell'ammasso, quindi abbiamo abbandonato il sistema una volta raccolte tutte le scoperte.

Ottieni 1 .

Ottieni la Scoperta Eccezionale 27.

Vai all'Annotazione 663.

## ANNOTAZIONE 643

L'artigiano ci ha preso dalle mani la maschera in frantumi, le sue dita tremavano leggermente mentre sfiorava la superficie ricoperta di specchi rotti. Ha ispezionato attentamente l'oggetto e poi ci ha detto che apprezzava il fatto che glielo avessimo portato, perché apparteneva alla sua famiglia. Ma dato che l'Idemiano a cui apparteneva era morto, la maschera non doveva essere riparata. L'artigiano ci ha restituito il manufatto, ma invece di tornare al lavoro è rimasto davanti a noi, con la sua maschera che rifletteva la sorpresa sui nostri volti. Sentivamo di avere la possibilità di fargli le nostre domande...

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

Vai all'Annotazione 630.

## ANNOTAZIONE 644

Contrassegna la casella A nell'Annotazione 915. In seguito, continua a leggere:

**Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale**

Non appena abbiamo iniziato a studiare la superficie del pianeta, abbiamo capito perché le scansioni orbitali ci avevano portato fuori strada. I ciottoli che ricoprivano il terreno non erano vere rocce. Erano piante grasse grigiastre e simili a sassi, somiglianti ai lithops della Terra. Abbiamo rapidamente identificato molte delle loro sottospecie: ingranaggi in movimento di un ecosistema tanto semplice da rasentare l'impossibile. A parte i microrganismi simbiotici, i lithops sembravano essere gli unici esseri viventi su quel pianeta, in grado di sopravvivere grazie al suolo ricco di minerali e alla scarsa luce solare. Le nostre scansioni non si sbagliavano: il pianeta era ricco di vita. Ad ogni modo, anche Anu aveva ragione. Qui non c'era nulla da vedere, se non fosse per quella larga scia viscida che scompariva in lontananza...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Seguire le strane tracce** – Vai all'Annotazione 635.
- » **Fare ritorno alla Vanguard** – Vai all'Annotazione 669.

## ANNOTAZIONE 645

**Diario Personale, Membro dell'Equipaggio #289**

Lo scafo sta scricchiolando. Sono trascorse ore dall'ultimo contatto con la *Vanguard*... Abbiamo iniziato a sospettare che la nave abbia dovuto ritirarsi a distanza di sicurezza, dato quello che è accaduto al nostro lander.

Contrassegna una casella nell'Annotazione 925. Se non era l'ultima casella contrassegnata, vai all'Annotazione 123.

## ANNOTAZIONE 646

**Registrazioni Audio della Cabina**

[Pilota]: Vorrei davvero poterti aiutare!

[Voce attutita]: Certo... Dannazione, la mia pelle sta bruciando!

[Pilota]: Fai attenzione!

[Voce attutita]: Eppure indosso una tuta integrale!

Data la situazione qui fuori, mi stupisce che il lander sia ancora tutto intero.

Fai avanzare l'Indicatore Riparazioni di 3 caselle.

Vai all'Annotazione 649.

## ANNOTAZIONE 647

**Resoconto dell'Esplorazione 14/58**

Abbiamo quasi raggiunto il palazzo. La struttura maestosa sembra essere intatta. Forti variazioni dei campi gravitazionali locali impediscono l'accesso da questa parte delle rovine. Dovremo trovare un modo per entrare...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Tornare indietro** – Le scansioni mostrano che la zona è un labirinto non navigabile di pericolosi campi gravitazionali negativi. L'unica opzione sensata è fare marcia indietro e tornare a una zona ben mappata nelle vicinanze dell'impalcatura. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 2.
- » **Restare in questo Settore.**

## ANNOTAZIONE 648

Se la casella A nell'Annotazione 915 è contrassegnata, non scopri nulla di nuovo – Vai all'Annotazione 635.

Altrimenti, contrassegna la casella A nell'Annotazione 915. In seguito, continua a leggere:

**Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale**

Non appena abbiamo iniziato a studiare la superficie del pianeta, abbiamo capito perché le scansioni orbitali ci avevano portato fuori strada. I ciottoli che ne ricoprivano l'intera superficie non erano vere rocce. Si trattava di piante grasse simili a sassi, somiglianti ai lithops della Terra. Abbiamo rapidamente identificato molte sottospecie: ingranaggi in movimento di un ecosistema tanto semplice da rasentare l'impossibile. Tuttavia, facevamo sempre più fatica a concentrarci sui nostri studi, con tutte le strane cose che succedevano intorno a noi...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Dirigersi verso le strutture** – Vai all'Annotazione 664.
- » **Attendere che l'acqua vi inghiotta** – Vai all'Annotazione 667.
- » **Fare ritorno al Lander** – Vai all'Annotazione 669.

## ANNOTAZIONE 649

**Registrazioni Audio della Cabina**

[Pilota]: Queste nubi hanno un aspetto minaccioso. Possiamo evitarle?

[Navigatore]: Nessun problema. IA, dacci qualche dato a riguardo.

[IA Lander]: Gli scanner rilevano attività nucleare all'interno della nube. Fenomeno sconosciuto. Si consiglia di evitarle e prenderne nota per ricerche future.

[Pilota]: Forse dovremmo occuparci noi stessi delle ricerche?

[Navigatore]: Non ci pensare neanche!

Scegli tra:

- » **Volare attraverso le nubi** – Vai all'Annotazione 652.
- » **Evitare le nubi** – Vai all'Annotazione 699.

## ANNOTAZIONE 651

**Diario Personale, Membro dell'Equipaggio #289**

Provavo una certa tristezza nel vedere quanto efficace si fosse rivelato il nostro morbo sintetico. Non appena lo abbiamo liberato, l'intero ammasso di microrganismi che circondava il nostro lander è appassito, nubi di materia morta che fluttuava silenziosamente nello spazio. L'infezione si è diffusa ancora di più, tra le fila degli ammassi itineranti. Poche settimane dopo, mentre ci preparavamo per abbandonare il sistema a bordo della *ISS Vanguard*, quelle strisce scure di morte si avvicinavano alla nebulosa organica da tutte le parti.

Assistendo dal ponte di osservazione, ho compreso il vero costo del salvataggio della nostra Squadra di Sbarco.

La stele dei Costruttori scoperta dai nostri dispositivi di perlustrazione all'interno della nebulosa indicava che la vita microbica dell'Ammasso Stellare era stata creata per testare la possibilità di evoluzione di una forma di vita intelligente sviluppatasi nello spazio. Ora, questo esperimento era stato interrotto in maniera violenta. Ben presto, il campione conservato nel laboratorio della *Vanguard* sarebbe stato l'unico ricordo dell'esistenza di questa specie unica.

Ottieni la Scoperta Eccezionale 27.

Vai all'Annotazione 663.

## ANNOTAZIONE 652

### Registrazioni Audio della Cabina

[IA Lander]: Schermatura interrotta dai venti solari. La contaminazione radiologica è imminente.

[Navigatore]: Almeno abbiamo scoperto qualcosa?

[IA Lander]: I dati relativi a queste nubi sono conservati nella scatola nera, in attesa dell'analisi da parte delle IA del Reparto Scienza. Tuttavia, la scansione iniziale non mostrava quasi niente.

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", scartalo e vai all'Annotazione 662. Altrimenti, torna al passaggio 2.

### NUBI RADIOATTIVE

	<b>Piccola Esplosione Nucleare</b>	<b>Eravamo Pronti?</b> Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio  meno .
	<b>Opportunità</b>	<b>Cercare di Coglierla!</b> Se  è maggiore o uguale a 6, vai immediatamente all'Annotazione 662. <b>Altrimenti</b> , non succede nulla.
	<b>Guasto ai Propulsori</b>	<b>Precipitare:</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio  meno .
	<b>Impulso Elettromagnetico</b>	Scegli tra: » <b>Schermare la Cabina di Pilotaggio:</b> Riponi nell'"Inventario" 5 carte Attrezzatura casuali meno .

## ANNOTAZIONE 660

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: CAPCOM, ci siamo imbattuti in una di quelle autostrade che vedevamo dall'orbita.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Avete qualche teoria su dove conduca, Squadra di Sbarco?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Immagino che conducano tutte allo stesso posto: l'Edificio.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Confermato, CAPCOM. Sembra condurre direttamente all'Edificio.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Ricevuto, Squadra di Sbarco. Seguite la strada e fate rapporto dall'Edificio.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Sarebbe scortese non utilizzare una strada così gentilmente offerta.

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta P406.

## ANNOTAZIONE 661

### Annotazione Audio 14/82

[Squadra di Sbarco]: Abbiamo preso tutto il possibile qui, andiamocene.

[Voce di Morte]: Spero che siate entrati in possesso di ciò di cui avevate bisogno, intrusi, i nostri-miei padroni-supervisor non ne avranno più bisogno.

[Squadra di Sbarco]: Dannazione, quel tizio è inquietante.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Uscire dal palazzo** – Abbandonare il centro dell'anomalia vi farà girare in tondo. Dopo alcune ore, trascorse

girovagando apparentemente senza meta, uscite dal grande palazzo. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 4.

» **Restare in questo Settore.**

## ANNOTAZIONE 662

### Registrazioni Audio della Cabina

[IA Lander]: Alimentazione dell'aria contaminata. Sistema di supporto vitale compromesso.

[Pilota]: Non ho il dono dell'ubiquità, IA!

[Navigatore]: È vero, stai pure comodo pilota. IA, possiamo occuparcene dopo l'atterraggio?

[IA Lander]: Naturalmente. Avete all'incirca il settanta per cento di possibilità di sopravvivere abbastanza a lungo.

[Navigatore]: Sempre meglio di lanciare una monetina, no?

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Riparare il supporto vitale** – I giocatori (come squadra) devono per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco, poi vai all'Annotazione 678.
- » **Resistere** – Vai all'Annotazione 674.

## ANNOTAZIONE 663

Conta il numero di caselle contrassegnate nell'Annotazione 925.

- Se non ci sono caselle contrassegnate, ottieni 3 . In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e Grado 2 che hanno giocato in questa Esplorazione vengono promossi.
- Se una casella è contrassegnata, ottieni 2 . In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 che hanno giocato in questa Esplorazione vengono promossi.
- Se ci sono due caselle contrassegnate, ottieni 1 .

Rimuovi la carta Atterraggio L7 dal gioco.

Sposta la carta Situazione S25 (*Infezione dell'Ammasso Stellare*) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili."

Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 664

[Squadra di Sbarco]: Non ce la possiamo fare, CAPCOM! Sappiamo che la connessione si è interrotta, ma speriamo che riceviate questo messaggio. Continuiamo la scalata verso quelle strutture. Ma non facciamo nessun progresso.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: La connessione è stabile, riesco a sentirvi.

[Dottoressa Corey]: Vedete i dati ricevuti dalle tute? La loro attività cerebrale è simile a quella della fase REM.

[Squadra di Sbarco]: Non stiamo scalando... Stiamo strisciando sulla superficie del pianeta!

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . Se qualsiasi Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora invece la quarta carta Ferita e il dado Ferita. In seguito, continua a leggere:

[Squadra di Sbarco]: È troppo strano. Deve essere un'allucinazione. Squadra, dobbiamo fare ritorno al lander. Aspettate... Dove è andato a finire il mare?

Vai all'Annotazione 669.

## ANNOTAZIONE 665

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ci capisci qualcosa?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Più o meno. Al netto delle divagazioni e delle involate poetiche, i dati contengono anche indicazioni tecniche. Secondo me, la cosa che dovremmo costruire non ha alcun senso. Ma confido sul fatto che il Servitore sappia quello che fa.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Maledetta creatura!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Ehi, occhio a come parli! Il Servitore era uno di noi fino a poco tempo fa. E sta facendo del suo meglio per salvarci la pelle.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto per costruire l'indicatore subspaziale dei Visitatori. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria.

In seguito, vai all'Annotazione 668.

## ANNOTAZIONE 666



- Apri la Planetopedia alle pagine **32 e 33** (Sosia Spettrali).
- Posiziona il segnalino Lander accanto al Settore 1. Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio in questo Settore.
- Se la casella **A** è contrassegnata, posiziona un segnaposto nel Settore **3**.
- Se la casella **B** è contrassegnata, posiziona un segnaposto nel Settore **3**.
- Se la casella **C** è contrassegnata, posiziona un segnaposto nel Settore **2**.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 667

[Squadra di Sbarco]: Il liquido deve essere denso. Stiamo galleggiando.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: La connessione è stabile, riesco a sentirvi.

[Dottoressa Corey]: Vedete i dati ricevuti dalle tute? La loro attività cerebrale è simile a quella della fase REM.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . Se qualsiasi Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la quarta carta e dado Ferita e continua la partita. In seguito, continua a leggere:

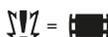
[Squadra di Sbarco]: Dov'è l'acqua? Perché stiamo strisciando sul terreno? Sono tutte allucinazioni? Penso che dovremmo subito fare ritorno al lander.

Vai all'Annotazione 669.

## ANNOTAZIONE 668

Il Membro dell'Equipaggio a scelta nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore. Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (**ad esempio**: carte che indicano di pescare Indizi o spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altre Prove in questo Atterraggio.

### COSTRUIRE L'INDICATORE SUBSPAZIALE



+  +  +  +	Ricarica 5 , ottieni 1 .
+  +	Vai all'Annotazione 672.
	Contrassegna una casella nell'Annotazione 925. Se ci sono ancora delle caselle non contrassegnate, vai all'Annotazione 470.

## ANNOTAZIONE 669

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Dottore... Stanno girando in tondo. Dovremmo rivalutare l'invio di un equipaggio di evacuazione.

[Ufficiale Medico in Capo, Dottor Bell]: Siete sicuri che non sia un problema al sistema di comunicazione?

[CAPCOM, Sergente Xiu]: No, l'apparecchiatura funziona correttamente. È come se avessero smesso di sentirci e basta.

[Squadra di Sbarco]: Vanguard, non so se ricevete, ma più ci avviciniamo al lander, più si allontana. Sembra impossibile raggiungerlo. Siete voi? Oppure stiamo impazzendo?

[Ufficiale Medico in Capo, Dottor Bell]: Sentite la mia voce, Squadra di Sbarco? Siete in preda alle allucinazioni. Dovete tornare in voi!

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Scuotere la testa per scrollarsi di dosso l'illusione** – Vai all'Annotazione 671.
- » **Respirare profondamente per calmarsi** – Vai all'Annotazione 673.
- » **Guardarsi le mani** – Vai all'Annotazione 677.
- » **Segnalare i problemi alla Vanguard** – Vai all'Annotazione 675.

## ANNOTAZIONE 671

Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale

Ho scosso la testa, nel tentativo di dissipare la nebbia nella mia mente. Ho sentito uno scroscio di acqua tra le mie orecchie, i miei occhi si sono ribaltati, ho dato di stomaco mentre il mondo si girava al contrario. Poi ho visto i miei amici: erano tutti in ginocchio, anche loro intenti a lottare con la propria mente.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . Se qualsiasi Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora invece la quarta carta Ferita e il dado Ferita. In seguito, scegli tra:

- » **Respirare profondamente** – Vai all'Annotazione 673.
- » **Guardarsi le mani** – Vai all'Annotazione 677.

## ANNOTAZIONE 672

Diario Personale, Membro dell'Equipaggio #289

Il Servitore è riemerso proprio accanto all'indicatore, senza nessun preavviso, terrorizzandoci tutti. Ma la cosa più spaventosa è stata percorrere insieme a lui il suo tunnel subspaziale attraverso il regno dei Visitatori.

Infine, siamo riemersi a bordo della ISS Vanguard. Dal ponte di comando, abbiamo osservato il nostro lander che veniva lentamente schiacciato dall'ammasso opaco di microorganismi. La Vanguard ha dispiegato un drone per prelevare un campione mantenendo una distanza di sicurezza; inoltre, abbiamo trovato una stele dei Costruttori che fluttuava nelle profondità della nebulosa. A quanto pare, i Costruttori usavano questo sistema per verificare se le forme di vita microbiche sviluppatasi nello spazio avrebbero potuto evolversi fino a diventare esseri senzienti. Finora non è accaduto, ma se dessimo a questi microbi un altro milione di anni in più, chi potrebbe saperlo?

Il Reparto Sicurezza non voleva trattenersi più a lungo nelle vicinanze dell'ammasso, quindi abbiamo abbandonato il sistema poco dopo.

Otteni 2 .

Otteni la Scoperta Eccezionale 27.

Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccolgitore per le carte Hangar) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).

Vai all'Annotazione 663.

## ANNOTAZIONE 673

Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale

Non riesco a smettere di aspirare aria. Tutto il mio corpo si stava gonfiando come un pallone, mi sentivo la testa leggera. Ho guardato verso il basso: i miei piedi erano lontanissimi, ma il terreno... Stavo volando via! No! Non era possibile! Dovevo tornare in me!

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . Se qualsiasi Membro dell'Equipaggio dovesse ottenere una quarta Ferita, ignora invece la quarta carta Ferita e il dado Ferita. In seguito, scegli tra:

- » **Scuotere le vostre teste** – Vai all'Annotazione 671.
- » **Guardarsi le mani** – Vai all'Annotazione 677.

## ANNOTAZIONE 674

Registrazioni Audio della Cabina

[Navigatore]: L'IA ha detto che i dati non erano sufficienti e il lander è già in uno stato pietoso. Dobbiamo fuggire da queste nubi!

[Pilota]: Ma potremmo ancora raccogliere altri dati...

[Navigatore]: Smettila di blaterare!

[Pilota]: Ce la stiamo cavando bene. Lo facciamo per la conoscenza!

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Continuare il volo tra le nubi** – Vai all'Annotazione 681.
- » **Effettuare una manovra di allontanamento** – Vai all'Annotazione 712.

## ANNOTAZIONE 675

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Sergente, attendiamo indicazioni. Abbiamo bisogno di aiuto!

[Ufficiale Medico in Capo, Dottor Bell]: I loro segni vitali sembrano buoni. Il loro stato non è indotto da tossine o anomalie del metabolismo. Immagino che qualcosa stia provocando le allucinazioni, ma non saprei dire cosa.

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Squadra di Sbarco, uscite immediatamente!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: È tutto inutile. La Vanguard non ci sente. Inizio ad avere paura.

[Ufficiale Medico in Capo, Dottor Bell]: Spero che ricordino il loro addestramento. Un trucchetto psicologico che spesso funziona quando si fa un brutto sogno è guardarsi...

[Squadra di Sbarco]: Correte! Dobbiamo andarcene da qui! Vai all'Annotazione 669.

## ANNOTAZIONE 676

**Annotazione Audio 14/73-C**

[Squadra di Sbarco 2]: Quello è... un simbolo della Vanguard?

[Squadra di Sbarco 1]: Fatti da parte, devi avere le allucinazioni.

\*\*\* Fruscio \*\*\*

[Squadra di Sbarco 1]: Come è possibile? Non è importante adesso. Porteremo quella capsula a bordo della nave.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1  e la Scoperta Eccezionale 26.

## ANNOTAZIONE 677

**Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale**

Quando ho guardato le mie mani, ho avuto un impeto di disgusto. Invece della mia logora tuta, ho visto una strana appendice chitinoso con due artigli. Ho aperto e chiuso i pugni, provando una sensazione di distacco profonda e preoccupante. Le mie mani non avevano la stessa SENSAZIONE al tatto. Potevo ancora strofinare il pollice sulle altre quattro dita, anche se i miei occhi vedevano qualcosa di molto diverso.

E poi, è stato come se la mia mente venisse spenta e riavviata. La voce del Sergente risuonava nel mio auricolare: ero felice come non mai di sentirla.

Poi, ho notato che i miei amici stavano strisciando sul terreno davanti a me, rastrellando i ciottoli grigi con i loro corpi dimenanti. Sopra di loro, si ergeva una creatura mostruosa, un insetto gigantesco a forma di cervello, con mandibole da cui gocciolava un liquido disgustoso.

Scegli un Membro dell'Equipaggio in maniera casuale. Posiziona un segnaposto sulla carta Membro dell'Equipaggio. Il giocatore che controlla questo Membro dell'Equipaggio sceglie tra:

- » Tentare di svegliare i propri amici – Vai all'Annotazione 697.
- » Tentare di affrontare l'insetto gigante in solitaria – Vai all'Annotazione 558.
- » Chiedere alla Vanguard di fare fuoco sulla creatura dall'orbita (richiede Potenziamento del Ponte di Comando B10, Cannone Vendicatore) – Vai all'Annotazione 636.

## ANNOTAZIONE 678

**Registrazioni Audio della Cabina**

[Navigatore]: Ho cambiato il filtro, riparato il modulo catalizzatore...

[Pilota]: Fantastico! Ho tenuto sotto controllo la tua console durante la tua assenza, ma credo...

[Navigatore]: Sinistra, sei gradi, ora! In alto, un grado!

...

[Navigatore]: Per poco non ci portavi in una tempesta! Ma dai, te la sei cavata piuttosto bene, tutto sommato.

Fai avanzare l'Indicatore Riparazioni di 3 caselle.

Vai all'Annotazione 674.

## ANNOTAZIONE 679

**Resoconto dell'Esplorazione 14/67**

Le scansioni dell'area rilevano molti detriti e diversi punti con fluttuazioni gravitazionali. L'ispezione del tunnel che conduce a questo posto ha rivelato picchi all'interno del campo gravitazionale. L'unica rotta sicura conduce sotto a enormi pezzi di muratura sospesi in aria, verso il grande edificio che si profila alle spalle delle rovine più vicine.

Scegli tra:

- » Imboccare la strada sicura – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 4.
- » Restare in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 680

[CAPCOM, Sergente Xiu]: Mettetevi al riparo, Squadra di Sbarco! Fuoco tra 3... 2...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ragazzi, se mi colpiscono, potreste...

[CAPCOM, Sergente Xiu]: 1... Apriamo il fuoco!

\*\*\* Spari del cannone principale della Vanguard \*\*\*

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . Se qualsiasi Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora invece la quarta carta Ferita e il dado Ferita. In seguito, vai all'Annotazione 553.

## ANNOTAZIONE 681

**Registrazioni Audio della Cabina**

[IA Lander]: Dati registrati sufficienti. Archiviazione dati nella scatola nera.

[Pilota]: Visto? Ve lo avevo detto che ne sarebbe valsa la pena.

[IA Lander]: Pericolo! Livello radiazioni nucleari in aumento.

[Navigatore]: Ma, era... ? Aspettate! Vedete anche voi?

[Pilota]: Questa nube scura?

[Navigatore]: Non è una nube! È un oggetto solido che fluttua sopra alle nubi, molto più grande della Vanguard!

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", scartalo e vai all'Annotazione 685. Altrimenti, torna al passaggio 2.

### ATTIVITÀ NUCLEARE

	Momento di Tranquillità	Non Succede Nulla
	Turbolenze	<p><b>Ce Le Aspettavamo?</b></p> <p>Se  è maggiore o uguale a 6, non succede nulla.</p> <p><b>Altrimenti</b>, ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno .</p>
	Esplosione	<p>Scegli tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Manovrare</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 4  meno .</li> <li>» <b>Innalzare gli Scudi!</b> Se  è maggiore o uguale a 4, non succede nulla.</li> </ul> <p><b>Altrimenti</b>, ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita Lesione.</p>
	Radiazione Mortale	<p><b>Sopravvivere</b></p> <p>Se  è maggiore o uguale a 5, ciascun Membro dell'Equipaggio .</p> <p><b>Altrimenti</b>, ciascun Membro dell'Equipaggio riporta una Ferita Allo Stremo.</p>

## ANNOTAZIONE 682

A Ottieni 1 Indizio Tecnologia Aliena. Posiziona il PDI P315 nel Settore 4.

B Ottieni 1 . Posiziona il PDI P316 nel Settore 4.

## ANNOTAZIONE 683

**Resoconto dell'Esplorazione 14/95**

L'attivazione del motore gravitazionale ha avuto un impatto anche in questo angolo remoto del paesaggio urbano. La conseguente alterazione gravitazionale ha spianato la strada verso l'edificio, ma ha ostruito praticamente tutti gli altri passaggi. Il tunnel che abbiamo usato per arrivare qui è nuovamente bloccato da aree con alta gravità.

Scegli tra:

- » Tentare di arrivare al palazzo – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 4.
- » Restare in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 684

### Rapporto Post-Azione 14/02, Estratto

Avendo in precedenza mappato gli sciami di droni conosciuti e i campi di detriti che circondano l'oggetto, siamo stati in grado di avvicinarci a esso silenziosamente e senza grandi problemi. Le precedenti esplorazioni ci hanno inoltre consentito di aprire rapidamente la botola che portava al nucleo centrale della Mondonave. Questa volta, l'inizio della missione era stato davvero facile...

- Se la Planetopedia è aperta alle pagine **29** e **30** (*Mondonave degli Usurpatori – Corazza Esterna*) e non hai effettuato il salvataggio, fallo ora:

Se è presente una scheda del Registro Planetario per il tuo attuale pianeta in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B), rimuovila.

**Importante:** *Corazza Esterna* e *Nucleo Centrale* della Mondonave degli Usurpatori devono essere salvati su schede del Registro Planetario diverse.

In seguito, prendi una scheda del Registro Planetario vuota e compila come segue:

- Annota il nome del Pianeta attuale nella parte superiore (quello sulla plancia Pianeta).
  - Annota il numero della carta Atterraggio che si trova attualmente all'interno dello Scanner Planetario.
  - Per ciascun Settore, annota il numero di tutte le carte PDI presenti nel Settore. Se è presente più di una carta PDI, annota quella più in alto a sinistra. Indica se il Settore è Completato.
  - Riporta il numero di ciascuna Scoperta Eccezionale rimanente sulla plancia Pianeta.
  - Riporta il nome e il numero del Settore in cui si trovano eventuali Minacce rimanenti sulla plancia Pianeta. In seguito, riponi tutte le carte Minaccia sulla plancia Pianeta e i segnalini corrispondenti all'interno della scatola.
  - Posiziona la scheda del Registro Planetario in "Pianeti Registrati" (Vassoio Portacarte B).
  - Riponi tutte le carte PDI sulla plancia Pianeta in "Punti di Interesse" (Vassoio Portacarte A). Riponi tutte le carte Scoperta Eccezionale sulla plancia Pianeta in "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A).
- Apri la Planetopedia alle pagine **30** e **31** (*Mondonave degli Usurpatori – Nucleo Centrale*).
  - Vai all'**Annotazione 687**.

## ANNOTAZIONE 685

### Registrazioni Audio della Cabina

[IA Lander]: Avaria ai sensori!

[Navigatore]: Non farci caso. Siamo quasi arrivati.

[Pilota]: Stai scherzando, vero? Non posso atterrare se i sensori non funzionano!

[Navigatore]: Il lander è già danneggiato. Un atterraggio violento non farà molta differenza.

[Pilota]: Io sai che poi dobbiamo decollare di nuovo, vero?

Otteni 1 Scoperta Minerale.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Accelerare l'atterraggio** – Vai all'**Annotazione 693**.
- » **Riparare i sensori** – I giocatori (come squadra) devono  per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco, poi vai all'**Annotazione 689**.

## ANNOTAZIONE 686

### Resoconto dell'Esplorazione 14/55

Questa area nelle profondità della città è caratterizzata da campi gravitazionali estremamente variabili. Potrebbero esserci alcuni edifici intatti tra di essi.

Scegli tra:

- » **Addentrarsi nel campo anomalo** – I droni di ricognizione mandati in avanscoperta confermano la possibilità di avvicinarsi al maestoso palazzo che si staglia in lontananza. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **6**.
- » **Restare in questo Settore**.

## ANNOTAZIONE 687

### Resoconto dell'Esplorazione 14/01A

Ci siamo calati nel contorto corridoio del condotto per raggiungere la Mondonave. I nostri gravimetri segnalavano piccole alterazioni gravitazionali, man mano che ci avvicinavamo all'interno della nave. I tanti pesanti strati di corazza che abbiamo attraversato durante la discesa avevano interrotto il contatto con la Vanguard. Dovevamo portare con noi tutta la nostra attrezzatura e le provviste.

Dopo un arduo viaggio, siamo finalmente scesi lungo un'impalcatura verso la megalopoli in rovina che si estendeva all'interno della nave. Effettuare una ricerca in tutti i luoghi che abbiamo visto da quella posizione avrebbe potuto richiedere anni, ma era stato determinato che l'origine dell'anomalia fosse all'interno della città, nell'edificio simile a un palazzo, apparentemente intatto. Questo poteva significare che contenesse un gruppo di stele al suo interno, dato che sapevano già che gli Usurpatori erano in grado di accumulare molti obelischi nello stesso posto.

Raggiungere il palazzo era diventato il nostro obiettivo principale. I nostri droni da perlustrazione avevano scoperto percorsi con gravità variabile che avrebbero potuto condurci alla meta. Sapevamo di dover procedere con cautela: un passo fuori strada poteva significare la morte.

Inoltre, l'ambiente ostile ci imponeva di agire rapidamente. Non eravamo in grado di determinare quale sarebbe stato l'effetto della Mondonave su di noi, se ci fossimo trattenuti troppo a lungo.

Non avevamo ancora visto un Usurpatore vivo, ma numerosi indizi facevano intuire che fossero ancora nei paraggi.

- Posiziona la carta Minaccia *Squarcio Gravitazionale* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta. Posiziona il segnalino Squarcio Gravitazionale nel Settore **5**.
- Questa mappa impiega una meccanica speciale per gli spostamenti in alcuni Settori. Vedi la Condizione Generale e la relativa azione "Avanzare."
- Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 688

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Usiamo i droni per attirare la sua attenzione!

\*\*\* Scariche di energia \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: [Grido di battaglia] Ce l'ho nel mirino. Prendi questo, bastardo alieno!

\*\*\* Esplosione \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ahi, ti sei fatto male?

 sulla carta Minaccia in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 689

### Registrazioni Audio della Cabina

[Navigatore]: Pronti!

[Pilota]: Grazie. Ora possiamo atterrare in sicurezza.

[Navigatore]: In effetti è stata una buona idea. Grazie per l'incoraggiamento.

Fai avanzare l'**Indicatore Riparazioni** di **3** caselle. Se il valore è **9**, vai all'**Annotazione 723**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 693**.

## ANNOTAZIONE 690

\*\*\* Suoni di taglio al plasma \*\*\*

[Squadra di Sbarco Uno]: Abbiamo aperto la corazza esterna ed effettuato l'accesso al fulcro. Attendiamo indicazioni, Capcom.

[CAPCOM]: Ottimo lavoro, Squadra Uno! Cercate di aggirare i loro sistemi. Non abbiamo gli ordigni per sbarazzarci dell'intero cannone, quindi dovete trovare un modo per occuparvene sul posto.

[Squadra di Sbarco Uno]: I meccanismi interni sembrano simili a qualsiasi altra tecnologia degli Usurpatori vista finora. Dovrebbe essere piuttosto semplice manipolarne i sistemi IFF per fare in modo che ci riconosca come amici.

Vai all'**Annotazione 682**. Contrassegna la casella **A** e risolvi il testo riportato.

## ANNOTAZIONE 691

### Resoconto dell'Esplorazione 14/91

Le fluttuazioni gravitazionali si sono attenuate in quest'area, quando abbiamo attivato il motore gravitazionale. Tuttavia, non è più possibile entrare nel palazzo. I detriti che prima erano pericolosamente sospesi a mezz'aria ora bloccano l'accesso. D'altro canto, i passaggi di servizio che conducono nelle profondità del paesaggio urbano sono nuovamente accessibili.

Scegli tra:

- » **Tentare di avvicinarsi il più possibile al palazzo** – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 4.
- » **Utilizzare i passaggi di servizio per addentrarsi ulteriormente nel paesaggio urbano** – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 7.
- » **Restare in questo Settore.**

## ANNOTAZIONE 692

### Rapporto Post-Azione 14/02

Avevamo già impiegato abbastanza tempo per cercare l'ingresso della Mondonave. Affrontare l'ignoto senza ulteriori preparazioni e con sempre meno provviste era del tutto insensato. Dopo un rapido confronto con CAPCOM, abbiamo deciso di fare ritorno alla nave.

Vai all'Annotazione 990.

## ANNOTAZIONE 693

### Registrazioni Audio della Cabina

[**Navigatore**]: Ecco un punto in cui possiamo atterrare in sicurezza. Forse.

[**Pilota**]: Sembra... ok, a quanto pare.

[**Navigatore**]: Con questo catorcio galleggiante, è il meglio che possiamo trovare.

[**Pilota**]: Non sarà certo una passeggiata.

- Apri la Planetopedia alle pagine **26** e **27** (*Regno del Fuoco*).
- Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P292**.
- Posiziona 1 segnaposto sulla plancia Lander per ciascun punto dell'**Indicatore Riparazioni**. In seguito, rimuovi l'**Indicatore Riparazioni** dalla plancia Lander.
- Vai all'**Annotazione 477** e contrassegna la casella accanto alla lettera **A** senza risolvere il restante testo dell'Annotazione. In seguito, apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 694

- Se questa casella non è contrassegnata, contrassegna e sposta l'Obiettivo Secondario **O16** (*Caduta del Titano*) all'interno della busta "In attesa..."

## ANNOTAZIONE 695

[**Ospite Idemiano**]: ...

[**IA Vanguard**]: Quando guardate la maschera, vedete voi stessi. È un memento. Siete i soli a vivere nel mondo che chiamate realtà. La realtà è una proiezione della vostra mente. Tutto distorto. Cambiato da voi. Lontano dal vero.

[**Ospite Idemiano**]: ...

[**IA Vanguard**]: In verità, ognuno di noi è solo in questo mondo. La maschera non fa che ricordarcelo. Inoltre, ci ricorda che quando parliamo con una persona, non parliamo davvero con lei. Parliamo con l'immagine di lei che ci siamo creati nella mente. Un'immagine distorta dai nostri personali concetti di verità, giusto e sbagliato.

[**Ospite Idemiano**]: ...

[**IA Vanguard**]: Nel vostro mondo, siete gli stessi che eravate l'ultima volta che siete entrati qui. Nel mio mondo, siete cambiati. Io vi vedo in modo diverso, adesso. Forse più vicino al vero. Forse più lontano. Solo il tempo può dirlo.

- Se questa casella non è contrassegnata, contrassegna e ottieni 1 .

Contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 905** e leggi il testo riportato, poi vai all'**Annotazione 630**.

## ANNOTAZIONE 696

\*\*\* Suoni di taglio al plasma \*\*\*

[**Squadra di Sbarco Uno**]: Abbiamo aperto la corazza esterna ed effettuato l'accesso al fulcro. Attendiamo indicazioni, Capcom.

[**CAPCOM**]: Ottimo lavoro, Squadra Uno. Cercate di aggirare i loro sistemi. Non abbiamo gli ordigni per sbarazzarci dell'intero cannone, quindi dovete trovare un modo per occuparvene sul posto.

[**Squadra di Sbarco Uno**]: I meccanismi interni sembrano simili a qualsiasi altra tecnologia degli Usurpatori vista finora. Dovrebbe essere piuttosto semplice manipolarne i sistemi IFF per fare in modo che ci riconosca come amici.

Vai all'**Annotazione 682**. Contrassegna la casella **B** e risolvi il testo riportato.

## ANNOTAZIONE 697

### Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale

Ho tentato freneticamente di risvegliare i miei amici, scuotendoli e gridando, mentre la bestia si preparava alla carica. Sono riusciti a mettersi in ginocchio all'ultimo momento. Insieme, abbiamo ferito la creatura e ci siamo messi in salvo correndo verso il lander che adesso era chiaramente visibile, poco lontano da noi.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . Se qualsiasi Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora invece la quarta carta Ferita e il dado Ferita. Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 915**.

In seguito, vai all'**Annotazione 707**.

## ANNOTAZIONE 698

### Rapporto Post-Azione 14/03

(...) da quel momento in poi, la missione non ha fatto altro che precipitare. Costrutti dormienti che si risvegliavano, labirinti laser, zone di fuoco preimpostate: ogni cosa era determinata ad annientarci. Siamo riusciti a evacuare per un pelo... Se dovessimo mai tentare nuovamente di atterrare in quel posto, consiglio di cercare di essere il più furtivi possibile o di bombardare l'intera area dall'alto.

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 699

### Registrazioni Audio della Cabina

[**IA Lander**]: Vento solare in avvicinamento.

[**Pilota**]: Stai scherzando, vero?

[**IA Lander**]: Modulo per le battute non installato.

[**Navigatore**]: Sempre molto divertente. Pilota, siamo pronti per un altro round?

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", scartalo e vai all'**Annotazione 701**. Altrimenti, torna al passaggio 2.

### BAGLIORE SOLARE

	<b>Aumento della Temperatura</b>	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Esporre il Carico</b> Perdi 2 Provviste.</li> <li>» <b>Esporre la Cabina di Pilotaggio</b> Se  è maggiore o uguale a 4, ciascun Membro dell'Equipaggio .</li> <li><b>Altrimenti</b>, un Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Ustione</i>.</li> </ul>
	<b>Opportunità</b>	<b>Cogli!</b> Se  è maggiore o uguale a 5, vai all' <b>Annotazione 701</b> . <b>Altrimenti</b> , non succede nulla.
	<b>Radiazioni</b>	<b>Sopravvivere</b> Se  è maggiore o uguale a 4, ciascun Membro dell'Equipaggio   . <li><b>Altrimenti</b>, ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita <i>Allo Stremo</i>.</li>

## ANNOTAZIONE 700

### Rapporto Post-Azione 14-06

Farsi strada attraverso le rovine della città degli Usurpatori si è rivelato molto difficile. La gravità variabile ci costringeva a operare in condizioni estremamente ostili. E non avevamo ancora incontrato nemmeno un Usurpatore e nessuno dei loro costrutti funzionanti.

Questa riserva inesplorata di informazioni, a mio parere, richiede ulteriori missioni di ricerca, più preparate e con maggiori provviste.

Vai all'Annotazione 990.

## ANNOTAZIONE 701

### Registrazioni Audio della Cabina

[IA Lander]: Il serbatoio dell'ossigeno è in fiamme. Sistema di supporto vitale compromesso.

[Pilota]: Non ho il dono dell'ubiquità, IA!

[Navigatore]: Infatti, no. Non ti sposti mai dai comandi. IA, possiamo occuparcene dopo l'atterraggio?

[IA Lander]: Naturalmente. Avete all'incirca un settanta per cento di possibilità di sopravvivere abbastanza a lungo.

[Navigatore]: Sempre meglio di lanciare una monetina, no?

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Riparare la rete sanitaria** – I giocatori (come squadra) devono  per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco, poi vai all'Annotazione 708.
- » **Pilotare il Lander danneggiato** – Vai all'Annotazione 704.

## ANNOTAZIONE 702

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: ... e noi semplicemente spostiamo questo interruttore qui e...

\*\*\* Accensione attrezzatura \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Voilà! Funziona!

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: State all'erta ragazzi, a quanto pare abbiamo sollevato un vespaio!

La superficie esterna della Mondonave ora è inondata da una luce rossa. A quanto pare, questo nodo è sufficiente per alimentare i sistemi di base.

Se la carta Condizione Generale **G33** è presente sulla plancia Pianeta, resetta il Contatore del Tempo.

Se la carta Condizione Generale **G33** non è presente sulla plancia Pianeta, posizionala nello slot Condizione Generale.

Se la carta **P318** (Condotto Termico) si trova nel Settore 6 e la carta **P317** (Deposito Macchine Alimentate) si trova nel Settore 5, non succede nulla. Altrimenti, posiziona la carta **PDI P318** nel Settore 6 e la carta **P317** nel Settore 5.

Se *Guardiano Usurpatore* è già sulla plancia:

Risolvi **Raggio Eradicatore** dalla carta Minaccia e rimuovi il segnaposto dal contatore rosso sulla carta Minaccia.

Se *Guardiano Usurpatore* non è già sulla plancia:

Posiziona la carta Minaccia *Guardiano Usurpatore* in uno slot Minaccia e il relativo segnalino nel Settore 6.

In seguito, continua a leggere:

Se è presente un **PDI Batteria di Difesa Inattiva** nel Settore 4, vai all'Annotazione 776.

Se è presente una carta **PDI P315** (Batteria di Difesa Modificata) nel Settore 4, vai all'Annotazione 779.

Se è presente una carta **PDI P316** (Batteria di Difesa Riadattata) nel Settore 4, vai all'Annotazione 777.

## ANNOTAZIONE 703

### Resoconto dell'Esplorazione 14/01

Spostarsi da un punto all'altro del Nucleo della Mondonave risulta complesso. Spesso ci accorgiamo di girare in tondo, per poi scoprire che i nostri orologi biologici non sono avanzati di un secondo. Tutti questi bizzarri andirivieni temporali sono a dir poco snervanti.

Se ti trovi nel Settore 2, vai all'Annotazione 629.

Se ti trovi nel Settore 3, vai all'Annotazione 638.

Se ti trovi nel Settore 4, vai all'Annotazione 647.

Se ti trovi nel Settore 5, vai all'Annotazione 661.

Se ti trovi nel Settore 6, vai all'Annotazione 679.

Se ti trovi nel Settore 7, vai all'Annotazione 686.

## ANNOTAZIONE 704

### Registrazioni Audio della Cabina

[Pilota]: Non è andata troppo male, non trovi?

[Navigatore]: Sei fuori di testa?

[Pilota]: Forse dovremmo tuffarci tra le nubi, cercare...

[Navigatore]: No! Riusciamo a malapena a volare!

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Volare attraverso le nubi per studiarle** – Vai all'Annotazione 681.
- » **Evitare le nubi** – Vai all'Annotazione 712.

## ANNOTAZIONE 705

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Capcom, ci stiamo avvicinando alle postazioni difensive. Le armi da fuoco sono disposte esattamente come nell'Occhio del Vuoto. Si direbbe che siano inattive anche queste.

[CAPCOM]: Ricevuto, Uno.

\*\*\* Suono di passi \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Capcom, abbiamo trovato quello che sembrerebbe essere il centro di controllo della batteria. Ora tentiamo di accedere.

[CAPCOM]: Cercate solo di non sollevare un vespaio, Squadra Uno.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: [Borbottando] Sì, grazie mille.

\*\*\* Attivazione taglio al plasma \*\*\*

Controlla se la casella nell'Annotazione 940 è contrassegnata, senza risolvere l'Annotazione.

Se è contrassegnata, vai all'Annotazione 690. Altrimenti, vai all'Annotazione 696.

## ANNOTAZIONE 706

Se ti trovi nel Settore 2, vai all'Annotazione 769.

Se ti trovi nel Settore 3, vai all'Annotazione 759.

Se ti trovi nel Settore 4, vai all'Annotazione 774.

Se ti trovi nel Settore 5, vai all'Annotazione 784.

Se ti trovi nel Settore 6, vai all'Annotazione 691.

Se ti trovi nel Settore 7, vai all'Annotazione 683.

## ANNOTAZIONE 707

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Forza, forza! Chiudete la rampa!

\*\*\* Chiusura della scocca \*\*\*

\*\*\* Pressurizzazione della camera d'aria \*\*\*

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Pfu. È stato... intenso. Andiamocene di qui prima che quel coso torni indietro per un altro round.

[IA Lander]: Prepararsi al decollo. Accensione del motore principale.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Fate in fretta, vi prego! Qualcuno tiene d'occhio quel coso? Cosa sta facendo?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: È a ore otto, seduto là fuori, allo scoperto. Sembra che abbia perso interesse nei nostri confronti. Non ci guarda nemmeno. Sta guardando... Verso l'alto?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Vedete questo punto luminoso nel cielo? Si direbbe che l'insetto stia guardando verso la Vanguard.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Credi che sappia cos'è una nave spaziale?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Non mi interessa. Andiamocene da qui.

Rimuovi tutti i segnaposto dalle carte Membro dell'Equipaggio (eccetto le Cariche).

Vai all'Annotazione 748.

## ANNOTAZIONE 708

### Registrazioni Audio della Cabina

[Navigatore]: Il fuoco si è spento. Il supporto vitale sarà operativo a breve.

[Pilota]: Ottima notizia. Grazie.

[Navigatore]: Spero di atterrare presto...

Fai avanzare l'Indicatore Riparazioni di 3 caselle.

Vai all'Annotazione 704.

## ANNOTAZIONE 709

Dopo un breve periodo, la corrente si esaurisce, ma c'è la possibilità di riuscire a riattivare il nodo: potrebbe essere un'occasione per affrontare i nemici o per preparare una corsa finale verso il condotto termico.

Scarta la carta **G33**.

Scarta la carta PDI **P318** (*Condotta Termico*) dal Settore **6** e la carta **P317** (*Deposito Macchine Alimentato*) dal Settore **5**.

In seguito:

- Se è presente una carta PDI **P313** (*Batteria di Difesa Attiva*) nel Settore **4**, vai all'**Annotazione 767**.
- Se è presente una carta PDI **P314** (*Batteria di Difesa Hackerata*) nel Settore **4**, vai all'**Annotazione 812**.

## ANNOTAZIONE 710

Tira un D10 e controlla il risultato qui sotto. Se la casella non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo accanto a essa. Se la casella è già contrassegnata, contrassegna e risolvi la prima casella non contrassegnata sotto di essa. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

- 0:**  Gli Usurpatori stanno tentando di assaltare il ponte di comando! Posiziona la carta **P233** (*Attacco degli Usurpatori*) sopra a qualsiasi carta nel Settore **1**.
- 1-2:**  Vai all'**Annotazione 376**.
- 3:**  Vai all'**Annotazione 751**.
- 4-5:**  Vai all'**Annotazione 617**.
- 6:**  Vai all'**Annotazione 820**.
- 7:**  Vai all'**Annotazione 522**.
- 8:**  Vai all'**Annotazione 427**.
- 9:**  Vai all'**Annotazione 447**.
- Non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 711

Se la Missione **M182** è scoperta, vai all'**Annotazione 718**.

Altrimenti, continua a leggere.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Ci sono dei feriti! Stiamo tornando indietro.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Naturalmente, la sicurezza prima di tutto. Ma il Capitano non sarà contento.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Che vada al diavolo! Anche noi non siamo felici, ma spero che non ci saranno vittime!

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 712

**Registrazioni Audio della Cabina**

**[Navigatore]:** Tutto tranquillo.

**[Pilota]:** Parla per te. Sto tentando di evitare correnti insidiose e, con tutti i sistemi danneggiati, è piuttosto difficile.

**[Navigatore]:** Può darsi. Ciò non toglie che sia bellissimo.

Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica .

Vai all'**Annotazione 714**.

## ANNOTAZIONE 713

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** CAPCOM, abbiamo raggiunto l'ingresso dell'Edificio.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Segni di vita?

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Nessuno. È una città fantasma, quaggiù.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Però è bellissima, CAPCOM. Come una specie di imponente rovina aliena.

**[CAPCOM, Sergente Xiu]:** Ricevuto, Squadra di Sbarco. Vi consiglio di riposarvi prima di procedere. Non abbiamo idea di quanto si spinga in profondità l'Edificio.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Non dovete dirmelo due volte.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P407**.

## ANNOTAZIONE 714

**Registrazioni Audio della Cabina**

**[Pilota]:** Ora è tutto tranquillo. Ma non so dove stiamo andando.

**[Navigatore]:** Se non erro... guarda a destra!

**[Pilota]:** Oh! Impressionante. Come fa a galleggiare?

**[Navigatore]:** Non ne ho idea. Ma possiamo atterrare sul...

**[IA Lander]:** Brillamento solare individuato! Tutti i sensori fuori uso!

**[Navigatore]:** Dannazione! Possiamo atterrare anche senza?

**[Pilota]:** Forse...

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

» **Affrettare l'atterraggio** – Vai all'**Annotazione 721**.

» **Riparare i sensori** – I giocatori (come squadra) devono  per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco, poi vai all'**Annotazione 716**.

## ANNOTAZIONE 715

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Ce l'abbiamo fatta! Adesso vedo la superficie.

**[IA Vanguard]:** Orario previsto per l'atterraggio: T-3.

**[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]:** La zona del vostro atterraggio è stata scelta dai nostri ospiti. Si tratta di una striscia di terra di fronte al complesso di strutture che crediamo essere la città principale di questo pianeta.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Vedo la zona di atterraggio, è sgombera. Non c'è nessuno ad aspettarci!

**[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]:** Sì. Speravamo in una specie di comitato di benvenuto o almeno un ambasciatore con cui parlare. A quanto pare, da queste parti hanno usanze diverse.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Fantastico... quindi cosa dovremmo fare? Interrompere la missione?

**[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]:** Ovviamente no! Dovete approfittare della vostra permanenza sul pianeta per imparare qualsiasi cosa che potrebbe aiutarci a comprendere questa razza, anche se sarà necessaria più di una missione a terra. Laggiù ci sono tre aree che sembrano essere più interessanti delle altre. C'è la loro città santa, naturalmente, anche se sembrerebbe essere abbandonata. Inoltre, rileviamo il debolissimo segnale di una stele dei Costruttori da una faglia in fondo a un mare nelle vicinanze. Infine, i nostri xenologi vorrebbero che studiaste l'habitat naturale di questo pianeta. Sospettiamo che gli Idemiani terranno d'occhio ogni vostro movimento. Non dimenticate: siete i portavoce della nostra intera specie! E non abbassate la guardia. Il fatto che si tratti di un pianeta amichevole e abitato significa che dovrete essere in grado di esplorarlo con una certa tranquillità. Tuttavia, è comunque un habitat alieno e potrebbe nascondere insidie sconosciute.

Vai all'**Annotazione 454**.

## ANNOTAZIONE 716

**Registrazioni Audio della Cabina**

**[Navigatore]:** Pronti.

**[Pilota]:** Grazie. Adesso atterrare sarà molto più facile.

**[Navigatore]:** Nessun problema. Voglio continuare a vivere, sai com'è.

**[Pilota]:** Beh, vedremo se ci sarà vita dopo l'atterraggio.

**[Navigatore]:** Molto divertente.

**[Pilota]:** Eh?

Fai avanzare l'**Indicatore Riparazioni** di **3** caselle. Se il valore è **9**, vai all'**Annotazione 723**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 721**.

## ANNOTAZIONE 717

**[Ospite Idemiano]:** ...

**[IA Vanguard]:** "La città non è deserta, io sono qui." Chiarirò la risposta, Squadra di Sbarco.

**[IA Vanguard]:** ...

**[Ospite Idemiano]:** ...

**[IA Vanguard]:** Reitera che la città non è deserta. A quanto pare, la maggior parte degli Idemiani non vive sempre qui,

anche se questa rimane comunque la capitale. Se aveste la possibilità di ispezionare le loro abitazioni, potremmo saperne di più.

Vai all'**Annotazione 630**.

## ANNOTAZIONE 718

Il Membro dell'Equipaggio che avrebbe dovuto riportare la quarta Ferita tira tutti i suoi dadi Ferita. Se ottiene 1  e 1  OPPURE 2 , il Membro dell'Equipaggio muore: rimuovilo dalla relativa Cartellina di Grado e riponi tutti i suoi dadi nel suo Compartimento del Reparto e la sua Attrezzatura in "Inventario." L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questo Membro dell'Equipaggio.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, continua la partita.

Se si trattava dell'ultimo Membro dell'Equipaggio, posiziona il gettone Missione Fallita accanto al Manuale della Nave, apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 719

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: CAPCOM, c'è qualcosa di grosso quaggiù.

[**CAPCOM, Sergente Xiu**]: Rileviamo altre alterazioni gravitazionali, Squadra di Sbarco. State attenti a quali pulsanti premete.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: Credo di aver trovato IL pulsante.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: CAPCOM, chiunque vivesse qui secoli fa deve aver tentato di controllare le maree e, nel farlo, ha avvicinato troppo la luna. Il pianeta Edan un tempo era coperto dal mare e loro lo hanno reso desolato e deserto.

[**CAPCOM, Sergente Xiu**]: Ricevuto, Squadra di Sbarco. Questo spiega perché i resti della loro luna si trovano così lontano, oltre il limite di Roche, e perché si sta lentamente disintegrando. Possiamo studiare quel Manipolatore di Maree più approfonditamente a bordo della *Vanguard*. È incredibile che una razza confinata su di un singolo pianeta sia stata in grado di sviluppare una tecnologia così potente.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Penso di avere un'idea su come ci siano riusciti. Qualcuno può aiutarmi con quell'involucro?

\*\*\* Suono di lamiere spostate \*\*\*

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: Aspettate. Quella è?

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Ci ricevete, *Vanguard*? L'Edificio è costruito intorno a una stele. Si tratta di un amplificatore. A quanto pare, hanno studiato l'ancoraggio gravitazionale dell'obelisco dei Costruttori e imparato come manipolare il campo in qualche modo, per produrre fenomeni gravitazionali.

[**CAPCOM, Sergente Xiu**]: Ha senso. Per una razza tanto dipendente dal mare, controllare le maree sarebbe stato molto importante.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Peccato che abbiamo fatto questa fine...

Scarta la Missione **M181**, se scoperta. Vai all'**Annotazione 594** e contrassegna la casella accanto alla lettera **B** senza leggere l'Annotazione – se entrambe le caselle (**A** e **B**) ora sono contrassegnate, rimuovi la carta Atterraggio **L16** dal gioco.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Vai all'**Annotazione 55**.

## ANNOTAZIONE 720

L'elenco seguente ti aiuterà a ricreare i Mazzi Tutorial dopo averli spaccettati.

### Mazzo Tutorial A

- 1× Lato rivolto verso l'alto (prima carta)
- 4× Carte Membro dell'Equipaggio
  - Riku Hashimura
  - Amir Zaynab
  - Joppe Ulrich
  - Cho Jae-yong
- 12× Carte Reparto Tutorial (*Resistere, Piano B, Tattiche dilatorie, Provare e riprovare, Cura improvvisata, Rischio Calcolato, Atletica, Fortunato, Scatto, Strumentazione Specializzata, Rifugio di Emergenza, Radiofaro Guida*)

- 1× Carta Missione **M01**
- 11× Carte Punto di interesse (**P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000**)
- 1× Carta Missione **M02**
- 1× Carta Missione **M03**
- 1× Carta Condizione Generale **G01**
- 1× Progetto di Ricerca **R01** (*Materiali Alien*)
- 1× Carte esaurite! (ultima carta)

**Totale: 34 carte standard**

### Mazzo Tutorial B

- 1× Lato rivolto verso l'alto (prima carta)
- 1× Carta Grado Superiore Tutorial
- 1× Carta Scoperta Eccezionale **1**
- 4× Carte Ferita *Niente di Grave*
- 5× Carte Evento 
- 1× Carte esaurite! (ultima carta)

**Totale: 13 carte piccole**

## ANNOTAZIONE 721

### Registrazioni Audio della Cabina

[**Navigatore**]: Ecco un punto in cui potremmo atterrare in sicurezza. Forse.

[**Pilota**]: Sembra... ok, a quanto pare.

[**Navigatore**]: Con questo catorcio galleggiante, è il meglio che possiamo trovare.

[**Pilota**]: Non sarà certo una passeggiata.

Apri la Planetopedia alle pagine **26** e **27** (*Regno del Fuoco*).

Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P291**.

Posiziona **1** segnaposto sulla plancia Lander per ciascun punto dell'**Indicatore Riparazioni**. In seguito, rimuovi l'**Indicatore Riparazioni** dalla plancia Lander.

Vai all'**Annotazione 477** e contrassegna la casella accanto alla lettera **A** senza leggere l'Annotazione. In seguito, apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 722

Apri la Planetopedia alle pagine **26** e **27** (*Regno del Fuoco*).

Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P291**.

Posiziona **7** segnaposto sulla plancia Lander.

Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 723

### Registrazioni Audio della Cabina

[**Pilota**]: Abbiamo fatto un ottimo lavoro! Il Lander sembra appena uscito dalla fabbrica!

[**Navigatore**]: Però il sistema di navigazione è ancora fuori uso. Ti posso comunque dare delle nuove coordinate per il tragitto migliore.

[**Pilota**]: Puoi dirmi dove andare per riuscire a vedere l'oggetto dall'alto?

[**Navigatore**]: Ecco qui!

[**IA Lander**]: Rilevata area con metalli rari, a est del punto dell'atterraggio.

- Apri la Planetopedia alle pagine **26** e **27** (*Regno del Fuoco*).
- Sostituisci il PDI nel Settore **6** con la carta **P299**.
- Posiziona un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio nel Settore **6**.
- Posiziona **1** segnaposto sulla plancia Lander per ciascun punto dell'**Indicatore Riparazioni**. In seguito, rimuovi l'**Indicatore Riparazioni** dalla plancia Lander.
- Vai all'**Annotazione 477** e contrassegna la casella accanto alla lettera **A** senza leggere l'Annotazione. In seguito, apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria."

## ANNOTAZIONE 724

- Posiziona la carta **P240** (*Stiva Danneggiata*) nel tuo Settore, se non si trova già lì.
- Se la somma dei Gradi dei Membri dell'Equipaggio selezionati è **maggiore o uguale a 3**, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P240** di due caselle.
- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato dal Reparto Ingegneria, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P240** di due caselle.

- Per ciascun Membro dell'Equipaggio selezionato con C. di Conversione  oppure  sulla propria carta Membro dell'Equipaggio, fai avanzare il contatore verde sulla carta **P240** di due caselle.

**Se il segnaposto sul contatore verde ha raggiunto il Risultato:** tira 3 dadi Ferita per tutti i Membri dell'Equipaggio selezionati. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2 , il Membro dell'Equipaggio muore: posizionalo nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Al termine di tutti i tiri, posiziona i Membri dell'Equipaggio superstiti in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte **B**). In seguito, vai all'**Annotazione 732**.

**Se il segnaposto sul contatore verde non ha raggiunto il Risultato:** i tuoi Membri dell'Equipaggio selezionati non hanno raggiunto il proprio obiettivo e sono morti. Posizionali nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Devi inviare un'altra squadra per portare a termine il lavoro! Vai all'**Annotazione 622**.

## ANNOTAZIONE 725

**[CAPCOM]:** Preparatevi alla pioggia! Un'enorme nube di metallo bollente si avvicina alla nostra zona.

**[Pilota]:** Il lander ce la farà. Forse.

**[CAPCOM]:** In bocca al lupo, Squadra di Sbarco.

Se il tuo Lander ha almeno 5  e 4 , vai all'**Annotazione 722**.

Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio **2**; se è presente, l'atterraggio è riuscito: vai all'**Annotazione 722**.

### PIOGGIA DI METALLO FUSO

	<b>Guasto ai Giroscopi</b>	Scegli tra: » <b>Livellare:</b> Se  è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio 2  . » <b>Riparare i Giroscopi:</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 6  .
	<b>Opportunità Pericolosa</b>	<b>Cercare di Cogliarla!</b> Se  è maggiore o uguale a 5, fai avanzare il contatore dell'Atterraggio di una casella. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio 2  .
	<b>Pioggia di Metallo Fuso</b>	<b>Resistere:</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno  .
	<b>Stiva Perforata</b>	<b>Resistere:</b> Perdi 5 Provviste meno  . <b>OPPURE</b> Ciascun Membro dell'Equipaggio 3  .

## ANNOTAZIONE 726

Se il tuo Lander ha almeno 3  e 4 , posiziona un segnaposto sulla casella "Atterraggio Riuscito" e vai al passaggio **4**. Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente, poi vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di un'opzione, selezionane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sulla tabella, vai al passaggio successivo. Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio ottenesse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.

3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnaposto di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnaposto sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio Riuscito", torna al passaggio **2**; se è presente, l'atterraggio è riuscito:
  - Apri la Planetopedia alle pagine **24** e **25** (*Cabala Idemiana*), se non è già aperta su quelle pagine.
  - Posiziona la carta Minaccia *Pellegrino Idemiano* nello spazio indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Pellegrino Idemiano* nel Settore **7**.
  - Vai all'**Annotazione 715**.

### TEMPESTA ENERGETICA

	<b>Turbolenza</b>	Scegli tra: » <b>Allacciare le cinture!</b> Se  è maggiore o uguale a 3, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , riponi 2 carte Attrezzatura casuali in "Inventario." » <b>Mettere al Sicuro il Carico</b> Se  è maggiore o uguale a 2, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio   .
	<b>Burrasca Forza 10</b>	<b>Resistere</b> Se  è maggiore o uguale a 3, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , apri il Manuale della Nave a pagina <b>19</b> e gira la carta Lander sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
	<b>Bagliori Solari</b>	Scegli tra: » <b>Attivare la Schermatura Elettromagnetica:</b> Se  è maggiore o uguale a 3, sposta 1 Modifica al Lander all'interno della busta "In attesa..." e 1 Membro dell'Equipaggio a scelta ottiene una Ferita <i>Ustione</i> . <b>Altrimenti</b> , ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita <i>Ustione</i> . » <b>Nascondersi nell'Atmosfera Densa</b> Se  è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. <b>Altrimenti</b> , riponi 2 carte Attrezzatura casuali in "Inventario."
	<b>Corrente Favorevole</b>	<b>Cogliere l'Opportunità</b> Se  è maggiore o uguale a 4, fai avanzare il contatore dell'Atterraggio di 2 caselle.

## ANNOTAZIONE 727

"Ci trovavamo in una grotta con una grande escrescenza cristallina che spuntava dal soffitto. Due tunnel conducevano ancora più in profondità, nella direzione da cui proveniva il flebile segnale della stele."

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Imboccare il corridoio di sinistra** – Vai all'**Annotazione 741**.
- » **Imboccare il corridoio di destra** – Vai all'**Annotazione 763**.

## ANNOTAZIONE 728

La delicata maschera si frantuma nelle tue mani e l'artigiano vi caccia dal suo laboratorio! Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P001**. Vai all'**Annotazione 259**.

## ANNOTAZIONE 729

**Annotazione Personale, Membro dell'Equipaggio #213**

L'iride ha concentrato il plasma del sole in un getto surriscaldato che è esploso lungo il corridoio. Le spie luminose sulle nostre tute hanno iniziato immediatamente a lampeggiare. Nemmeno la Dottoressa Corey si aspettava di dover affrontare temperature del genere...

Sostituisci la carta nel Settore 1 con **P432** (*Iride A Fuoco*).

Se la carta **P433** (*Chiave di Volta Sottosopra*) si trova nel Settore 2, vai all'**Annotazione 765**.

Altrimenti, posiziona la carta **P434** nel Settore 2. In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio che si trovano nei Settori 1 e 2 tirano .

**Suggerimento:** Il raggio si infrange contro la superficie della chiave di volta! Se desideri che la oltrepassi, devi fare qualcosa.

## ANNOTAZIONE 730

[**Capitano Wayman**]: Ha chiamato, Dottoressa?

[**Dottoressa Corey**]: Siamo quasi pronti per l'accensione, Capitano. La prego di non superare la linea.

[**Capitano Wayman**]: Siamo certi che sia sicuro? E se il satellite fosse una trappola?

[**Dottoressa Corey**]: Improbabile. Come può vedere, è il risultato della stessa tecnologia presente nell'Occhio del Vuoto. Impiega persino lo stesso meccanismo di occultamento. Se non fosse stato danneggiato dai detriti orbitali, non lo avremmo mai trovato. Non comprendiamo appieno la tecnologia dei Costruttori, ma questo dispositivo conteneva solo un alimentatore, una serie di sensori puntati verso il pianeta e la parte che ora ha davanti a lei. Una componente che riteniamo essere responsabile della trasmissione dei dati dal pianeta verso un altro luogo lontano.

[**Capitano Wayman**]: L'Occhio del Vuoto? Pensate che i Costruttori lo usassero per spiarci?

[**Dottoressa Corey**]: È molto probabile. Dal momento in cui abbiamo ricevuto il messaggio, ci siamo chiesti come l'Occhio potesse intercettare le trasmissioni radio e TV della Terra. Siamo troppo lontani perché un segnale possa ancora raggiungerlo. Molti di noi hanno ipotizzato che dovesse esserci... un osservatore. Un dispositivo in grado di spiarci e inoltrare le nostre trasmissioni a una velocità superiore a quella della luce. A quanto pare, è quello che la vostra Squadra di Sbarco ha trovato in orbita. Un osservatore con il compito di tenere d'occhio il pianeta che hanno esplorato.

[**Capitano Wayman**]: C'è solo un modo per saperlo con certezza, giusto?

[**Dottoressa Corey**]: Esatto. Stia indietro, Capitano. Siamo pronti, Josh? Procediamo all'attivazione.

[**Dottor Frank**]: Accensione in 3... 2... 1...

\*\*\* **Strano ronzo** \*\*

[**Trasmettitore Cavaliere Oscuro**]: [Incomprensibile] dannazione! Funziona? Chiamate [Incomprensibile]

[**Capitano Wayman**]: Un altro messaggio registrato?

[**Dottoressa Corey**]: No. Si direbbe che il trasmettitore lo riceva in tempo reale. Ma come...

[**Trasmettitore Cavaliere Oscuro**]: [Incomprensibile] ricevete? Siete voi, Vanguard?

[**Capitano Wayman**]: Che io sia dannato...

Ottni .

Vai all'**Annotazione 735**.

## ANNOTAZIONE 731

[**Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl**]: Buona idea. Se questo è davvero il loro pianeta natale, scoprire di più sul suo ambiente naturale potrebbe fornirci qualche indizio sulla loro evoluzione. Inoltre, concentrandoci sull'ambiente naturale di questo pianeta, possiamo mostrare ai nostri ospiti che la nostra è una missione di studio e scoperta.

Posiziona la carta **M122** (*La Culla*) nello slot Missione sul lato destro della plancia Pianeta. Riponi le altre carte Missione Non Opzionali in "Missioni". Vai all'**Annotazione 736**.

## ANNOTAZIONE 732

- Sostituisci la carta **P240** (*Stiva Danneggiata*) nel tuo Settore con la carta **P002**.
- Ottni .

## ANNOTAZIONE 733

Il Membro dell'Equipaggio che esegue questa Azione Speciale, oppure eventuali Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza e si trovano nello stesso Settore, possono  per infondere nel piedistallo una parte dei propri ricordi ed esperienze. Questo dado verrà perso in maniera permanente.

Posiziona il dado Sacrificato in un contorno sulla carta Punto di Interesse nel tuo Settore, con qualsiasi faccia verso l'alto. La faccia prescelta determinerà un'icona dell'Azione Speciale "Aprire la Serratura" nel Settore 9. Se sono

presenti due icone sul lato prescelto, puoi utilizzare una di esse quando esegui "Aprire la Serratura."

**Nota:** Eventuali effetti che sostituiscono o coprono la carta Punto di Interesse rimuovono anche il dado. Se viene rimosso, rimuovilo dal gioco in maniera permanente.

## ANNOTAZIONE 734

"Le tute scricchiolavano, adattandosi alla pressione mentre continuavamo la nostra discesa verso le profondità. Sebbene non lontano dalla riva, il fondale della spaccatura si trovava quasi due chilometri più in giù. La cosa più sorprendente era che non si trattava di una formazione naturale. Le nostre scansioni avevano rilevato che l'intera area era stata distrutta e affondata da un'arma di distruzione di massa sconosciuta: mozziconi di strutture millenarie sporgevano dalla roccia e frammenti di rovine visibili sulle pietre capovolte indicavano che un tempo quella era stata una grande città. Forse anche più importante dell'attuale capitale degli Idemiani.

Una volta raggiunto il fondale nero come la pece, le nostre torce hanno illuminato un intero cimitero di antiche macchine da guerra, ora abitate da guizzanti creature degli abissi. In un passato remoto, quello era stato il teatro di una terribile battaglia. Al centro, si ergeva la stele contesa dalle due fazioni. I nostri xenolinguisti hanno iniziato subito a decifrare il simbolo principale presente sull'obelisco. Sulla base delle scoperte ottenute dalle stele precedenti, ci hanno informato che il probabile significato del simbolo fosse "Verità."

A quanto pare, prima di scoprire che non esiste una verità oggettiva, gli Idemiani hanno intrapreso guerre che hanno quasi distrutto il pianeta, pensando che i loro creatori volessero che loro seguissero un'unica verità e incapaci di mettersi d'accordo su quale fosse."

Se la carta Missione **M121** è scoperta, scartala. Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 905**.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, continua la partita.



Vai all'**Annotazione 55**.

## ANNOTAZIONE 735

Diario del Capitano, Annotazione D-629

Mai prima d'ora avevo visto la gioia trasformarsi in disperazione a una velocità simile.

Eravamo sorpresi ed entusiasti, quando la Terra ha risposto alla nostra chiamata. I nostri viaggi ci hanno portato sempre più lontano da casa e nessuna comunicazione era in grado di raggiungerci.

Per fortuna, la sonda più veloce della luce che abbiamo lanciato sulla Terra in seguito alle nostre scoperte preliminari sull'Occhio del Vuoto era arrivata a destinazione. Davanti al messaggio dei Costruttori, gli scienziati più prominenti della Terra erano giunti alla nostra stessa conclusione. Si erano resi conto che dovesse esserci qualcosa che spiava la Terra, intercettando le sue trasmissioni e trasmettendole all'Occhio, consentendogli di comunicare con noi al nostro arrivo.

Avevano passato al setaccio ogni centimetro del sistema solare e alla fine avevano localizzato il nostro Cavaliere Oscuro, proprio nell'orbita della Terra. Lo avevano smantellato per studiarlo e ben presto avevano scoperto l'elemento più sconcertante: un trasmettitore a correlazione quantistica che consentiva comunicazioni praticamente istantanee. Quando abbiamo acceso il nostro trasmettitore, il loro era già in funzione, in attesa, alla ricerca di eventuali segnali.

Ora avevamo un modo per comunicare con il nostro pianeta natale in tempo reale.

Non sono stato capace di tenere il segreto. Al termine delle riunioni con le alte sfere e i confronti con i dirigenti del Progetto Vanguard sulla Terra, ho consentito a tutti i passeggeri della ISS un'ora di collegamento per parlare con le proprie famiglie e i loro cari, se lo desideravano. A quel punto, la nostra missione non aveva una data di fine. Dovevamo esplorare finché non avessimo saputo tutto sul conto dei Costruttori, delle loro stele e del loro messaggio. Questo significava che coloro che accarezzavano ancora la speranza di rivedere le loro famiglie, l'avevano persa per sempre. La possibilità di parlare con i propri cari ancora una volta era una manna dal cielo.

A un certo punto, tra tutte quelle riunioni in lacrime e gli addii, ho ricevuto una chiamata urgente dagli uffici del progetto *Vanguard*. Top secret. Solo io e i Responsabili Reparto siamo rimasti sul ponte. Le nostre relazioni dal pianeta distrutto Pellucido avevano destato delle preoccupazioni. C'era qualcosa che non andava nel nucleo della Terra. Una struttura si stava sviluppando nelle profondità del nostro pianeta, stranamente simile a quella che aveva condannato Pellucido al suo destino. La Terra era destinata alla stessa sorte: essere squarciata dall'interno da un'escrescenza cristallina. Solo la *Vanguard* poteva scoprire di cosa si trattasse e come fermarla.

In qualche modo, la notizia si è diffusa rapidamente tra l'equipaggio. Non so se sia stata una cosa buona o meno. Ora, condividiamo tutti la stessa cupa determinazione. La nostra missione è diventata una corsa contro il tempo. L'unica possibilità che abbiamo di salvare il nostro pianeta è sbloccare l'eredità a cui facevano riferimento i Costruttori e raccogliere conoscenze che potrebbero aiutarci ad arginare il cristallo prima che sia troppo tardi...

Dobbiamo potenziare le nostre ricerche e scoprire altre stelle, il prima possibile. Ho già ordinato ai nostri ingegneri di installare un nuovo rilevatore, sintonizzato sul segnale unico delle stelle. Questo richiederà del tempo, però. Nel frattempo, dovremmo effettuare ulteriori esplorazioni.

- Prendi il Potenziamento del Ponte di Comando **B03** (*Rilevatore a Lungo Raggio*) e posizionalo all'interno della busta "In attesa..."
- Mescola la carta Situazione **S16** (*Lavori in Sospeso*) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

**Importante:** Il tuo nuovo Potenziamento del Ponte di Comando sarà disponibile durante la prossima Gestione della Nave: una volta installato, riceverai anche il tuo nuovo Obiettivo della Campagna.

**Suggerimento:** Se non hai completato almeno un paio di Progetti di Ricerca o Progetti di Produzione, considera la possibilità di utilizzare ancora il Laboratorio di Ricerca e il Complesso di Produzione, prima di procedere con la campagna.

## ANNOTAZIONE 736

Se la carta Missione **M123** è scoperta, apri il Manuale della Nave a pagina 24 e risolvi la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria." Altrimenti, continua a leggere:

**"Non Siamo Più Soli: La Storia del Primo Contatto", Estratto del Libro**

Non appena la porta del Lander si è aperta, i nostri visori solari sono passati alla modalità scura, accecandoci per un istante. Alti nel cielo c'erano due soli, che bruciavano questa strana terra con ondate di calore. Ci siamo sparpagliati nei dintorni della zona dell'atterraggio, per effettuare le verifiche di routine: la città idemiana che si stagliava in lontananza sembrava un ammasso di blocchi ammucchiati a caso.

Poco dopo, è apparsa all'orizzonte una figura solitaria, tremolante nell'aria surriscaldata. L'Idemiano veniva verso di noi, portando un oggetto dal bagliore accecante tra le sue mani.

Quando la creatura è arrivata abbastanza vicino, abbiamo notato che teneva in mano un grande vassoio dorato con dei mucchietti fumanti di materia carbonizzata e un grande mucchio centrale di polvere bianca.

Il volto mascherato della creatura rifletteva le nostre espressioni di sorpresa. La creatura ha fatto un inchino e ci ha porto il vassoio dorato. La creatura ci osservava restando in attesa, come se dovessimo sapere cosa fare.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Assaggiare la polvere** – Vai all'Annotazione 4.
- » **Spegnere l'incenso** – Vai all'Annotazione 67.
- » **Cospargersi il capo con la polvere** – Vai all'Annotazione 109.
- » **Accettare il vassoio e dare qualcosa in cambio alla creatura** – Vai all'Annotazione 168.
- » **Rifutare il vassoio** – Vai all'Annotazione 259.

## ANNOTAZIONE 737

- Riponi tutti i dadi Reparto nel Compartimento del Reparto corrispondente.
- Riponi tutte le carte Attrezzatura nell'Inventario.
- Rimuovi tutte le carte Membro dell'Equipaggio sulle plance Equipaggio dal gioco e riponi le relative Cartelline di Grado nei Compartimenti del Reparto corrispondenti.

- Riponi tutte le carte Reparto nel Compartimento del Reparto corrispondente.
- Riponi tutte le carte dalla plancia Pianeta, incluse le carte Minaccia, nei Vassoio Portacarte corrispondenti.
- Sposta tutte le Scoperte Eccezionali ottenute dalla plancia Lander agli slot appropriati nel raccogliatore per le carte del Manuale della Nave (pagina 30). Scarta tutte le Scoperte trovate.
- Rimuovi tutte le miniature dei Membri dell'Equipaggio, i segnalini Minaccia e Lander, i gettoni e i segnalini dalla plancia Pianeta.
- Vai all'Annotazione 580 e dai inizio a un nuovo atterraggio.

## ANNOTAZIONE 738

**Resoconto dell'Esplorazione 14/99-2**

Accedere alle informazioni contenute all'interno delle stelle si è rivelato un compito complesso. Strappati dagli ancoraggi gravitazionali, soggiogati dal motore gravitazionale, i manufatti erano, per così dire, "intermittenti." Il Reparto Scienza ha già elaborato diverse teorie su come gli Usurpatori siano riusciti a trasportarne e immagazzinarne così tante in un posto solo.

Contrassegna questa casella e vai all'Annotazione 789. Se questa casella era già contrassegnata, vai all'Annotazione 784.

## ANNOTAZIONE 739

**[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]:** Sapete come procedere, Squadra di Sbarco. La *ISS Vanguard* continua a fluttuare nell'orbita di questo pianeta, troppo danneggiata per raggiungere altre coordinate. Statemi a sentire, non potrei ripeterlo abbastanza: abbiamo BISOGNO dell'aiuto degli Idemiani. Vi prego, fate il possibile per ottenerlo.

**[IA Vanguard]:** Avvicinamento all'alta atmosfera. Orario previsto per l'atterraggio: T-10.

- Apri la Planetopedia alle pagine 24 e 25 (*Cabala Idemiana*).
- Posiziona la carta Missione Opzionale **M123** nello slot Missione Opzionale sul bordo destro della plancia Pianeta, se non si trova già lì.
- Vai all'Annotazione 726.

## ANNOTAZIONE 740

**Annotazione Audio della ISS Vanguard, Estratto 14/54**

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** [Interferenze] effetti sconosciuti dell'anomalia gravitazionale. Il sintomo principale è la nausea, che colpisce anche gli operatori addestrati all'assenza di gravità più esperti. Temiamo che l'anomalia possa influire persino sullo scorrere del tempo, da queste parti. *Vanguard*, attendiamo indicazioni.

**[CAPCOM]:** State in guardia, Squadra di Sbarco. Se notate qualsiasi altra cosa fuori dall'ordinario, segnalatecela.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Vi chiediamo di ripetere, *Vanguard*, vi stiamo perdendo [Interferenza]... Dannazione, li abbiamo persi di nuovo.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Dobbiamo farcela da soli, andiamo.

## ANNOTAZIONE 741

Vicolo cieco! Vai all'Annotazione 727.

## ANNOTAZIONE 742

**Annotazione Personale, Membro dell'Equipaggio #213**

Abbiamo tentato di effettuare alcune rilevazioni e scansioni dell'iride. Nonostante le dimensioni, era realizzata con precisione atomica, i petali giganti si incastravano in modo da non lasciar passare nemmeno un singolo atomo. Era difficile determinarne lo spessore. Tutte le scansioni dell'area dietro l'iride mandavano in tilt i nostri sensori: qualsiasi cosa ci fosse, possedeva persino più energia del sole sopra di noi.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria:

- » **Continuare l'apertura dell'iride** – Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P431**.
- » **Interrompere** – Ricarica 1  e resetta tutti i contatori sulla carta del tuo Settore.

## ANNOTAZIONE 743

**Annotazione Audio della ISS Vanguard, Estratto 14/64**

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** [Tosse] altri effetti dell'anomalia gravitazionale. I sintomi attualmente riscontrati sono mancanza di respiro, affaticamento rapido.

[CAPCOM]: [Interferenza] a rapporto.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Vi chiediamo di ripetere, Vanguard. Vi stiamo perdendo [Interferenza]... Dannazione, li abbiamo persi di nuovo. Non possiamo restare qui a lungo, questo posto ci sta uccidendo!

Ciascun Membro dell'Equipaggio  +  oppure ottiene una Ferita *Allo Stremo*.

## ANNOTAZIONE 744

"Ci trovavamo in una grande caverna, accanto a un'antica macchina da guerra ricoperta di cirripedi. C'era una creatura luminescente incastrata in fondo al tunnel di sinistra, quindi potevamo proseguire solo verso destra."

Vai all'Annotazione 792.

## ANNOTAZIONE 745

### Memorie del Regno del Fuoco, Parte 1

Gli abitanti dei pianeti interni, sperduti e inghiottiti dal fuoco della stella del sistema, sono andati incontro a un destino crudele. Secoli fa, hanno costruito un'arca e sono partiti per mettersi al sicuro, lontano dalla loro stella in espansione. Eppure, durante questo slancio di speranza, mentre la nave colossale si allontanava dalla loro casa infuocata, il sole ha mostrato la sua natura turbolenta. I complessi calcoli che avrebbero dovuto lanciare l'arca verso lo spazio impiegando la fionda gravitazionale del gigante gassoso non avevano preso in considerazione un'improvvisa esplosione di plasma rovente, che ha messo fine alla fuga prematuramente.

Ottieni 1 .

Se la Scoperta Eccezionale **20 NON** è presente nello slot Scoperta oppure sulla plancia Lander:

- Scarta 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* oppure perdi 1 .

Ottieni la Scoperta Eccezionale **20**. Inseriscila immediatamente nello slot e leggi la relativa Annotazione.

## ANNOTAZIONE 746

### TOP SECRET

#### Progetto Visitatore, Osservazione Preliminare

Questi esseri, i Visitatori, come abbiamo deciso di chiamarli d'ora in poi, hanno deciso di intervenire per un motivo. Chi di noi si trovava nel nucleo al loro arrivo sostiene che i Visitatori non fossero interessati ad aiutare la Vanguard, ma piuttosto a difendere il nucleo alieno della nave. Un'analisi comparativa tra la loro tecnologia portatile e i loro simboli e i vecchi filmati del relitto trovato sulla Terra ci ha portati a un'unica sconcertante conclusione: si tratta dei creatori del nucleo, scesi in campo per difendere la loro creazione.

Dopo diverse acce discussioni, il Capitano Wayman ha deciso di condividere le informazioni sui Costruttori solo se strettamente necessario. Concordo sul fatto che la maggior parte dei passeggeri rimarrebbe piuttosto turbata nel sapere che il nucleo della Vanguard può essere utilizzato come un portale.

Per il momento, non abbiamo molti dati. I Visitatori sembrano essere in grado di percorrere lunghe distanze in maniera istantanea. Potrebbero aver visitato molti mondi sulla mappa dei Costruttori prima di noi (inclusa la Terra) e potrebbero di conseguenza avere accesso alle conoscenze che stiamo cercando. Chissà, forse hanno già risolto l'enigma dei Costruttori?

Nonostante la nostra carenza di informazioni, dobbiamo indagare su di loro, iniziando con la parte del loro corpo che abbiamo trovato nella sala macchine. Presenteremo un rapporto più dettagliato tra tre giorni.

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 747

### Memorie del Regno del Fuoco, Parte 2

L'arca, nel tentativo di utilizzare il gigante gassoso come fionda gravitazionale, era stata attratta dalla sua forza di gravità (o forse era stata danneggiata da un detrito simile a quello che ha catapultato la nostra Squadra di Sbarco all'interno di questo mondo infernale?) ed era stata lentamente, ma inesorabilmente, attratta verso questa atmosfera densa e rovente. Avevano lottato contro l'implacabile attrazione del sole, il calore crescente e le radiazioni nelle profondità della loro nave. In qualche modo, erano riusciti a incassare i danni e attivare una

serie di scudi di protezione, anche se invano: la nave era sprofondata e aveva perso troppa velocità per potersi allontanare. I superstiti sui ponti dell'arca (o meglio di un'orrida bara surriscaldata che fluttuava ai confini dell'inferno) non avevano potuto fare altro che stare a guardare, negli ultimi fugaci istanti che li separavano da una morte inevitabile.

Se la Scoperta Eccezionale **21 NON** è presente nello slot Scoperta o sulla plancia Lander:

- Scarta 1 Scoperta *Esemplare Vivo* oppure perdi 1  (se non possiedi nessuno dei due, non perdi nulla). Ottieni la Scoperta Eccezionale **21**. Inseriscila immediatamente nello slot e leggi la relativa Annotazione.

## ANNOTAZIONE 748

### Membro dell'Equipaggio #234, Diario Personale

Ho pensato che fosse tutto finito. Qualche istante dopo, stavo attraccando nuovamente sulla ISS Vanguard, lieti di sentire la cara vecchia serie di comunicazioni per lo sbarco. L'atterraggio nell'hangar. Il suono familiare dell'IA della Vanguard che prende il controllo dei sistemi della nave. Le scansioni preliminari. La decontaminazione. Un'altra scansione.

Poco dopo, ci toglievamo le tute nell'Infermeria, proprio mentre la Vanguard eseguiva una manovra di fionda intorno al pianeta. Il personale medico voleva tenerci in osservazione, per accertarsi che le allucinazioni sofferte sul pianeta non avessero effetti permanenti. Non avevo nulla in contrario. Volevo soltanto farmi una bella dormita e nei reparti dell'Infermeria c'erano i letti più comodi di tutta la nave...

A risvegliarmi è stato un forte segnale di allarme.

Mi girava la testa e avevo una strana sensazione. In quel momento, le parole del segnale di allarme hanno lentamente iniziato a prendere forma nella mia testa. "Nemico a bordo!" Speravo di non dover mai più sentire quelle parole...

Con il resto della squadra, siamo corsi fuori dalle cuccette dell'Infermeria, dirigendoci verso l'atrio principale. La prima cosa che ho visto al mio arrivo è stata una guardia di sicurezza che strisciava a terra come un lombrico. Poi, un'altra ancora. Una folle risata echeggiava nella nave. Non poteva essere vero! Doveva trattarsi di un'altra allucinazione! Abbiamo continuato a camminare, iniziando poco a poco a dubitare delle nostre sensazioni. Poi, nell'atrio principale, ci siamo imbattuti in quel coso: un insetto a forma di cervello intento a divorare uno dei nostri marine. Era più piccolo di quello che avevamo lasciato sul pianeta, ma molto più in forma e vigoroso. Ho guardato intorno a me in cerca di aiuto, ma tutti gli esseri umani in vista erano persi nelle proprie allucinazioni, a parte me e il resto della Squadra di Sbarco. Sarà stato a causa del nostro incontro con l'insetto precedente, o di qualcosa che ci avevano dato in Infermeria, ma eravamo gli unici a non soffrire di allucinazioni.

Ho avuto un brivido lungo la schiena, rendendomi conto che la creatura si stava avvicinando alle Camere del Torpore. Se non fossimo riusciti a respingerla, avrebbe potuto prendere il controllo delle migliaia di persone dell'equipaggio della Vanguard ancora addormentate nelle loro capsule. Dato che la squadra di sicurezza era impossibilitata, toccava a noi mettere in atto tutte le possibili difese e chiudere le paratie sul tragitto della creatura.

- Apri la Planetopedia alle pagine **20** e **21** (ISS Vanguard).
- Riponi tutte le carte *Attrezzatura del Lander* in "Inventario."
- Posiziona tutte le Modifiche dalla plancia Lander all'interno della busta "In attesa..."
- Riponi la carta *Grado Superiore* in "Gradi Superiori."
- Scarta il segnalibro *Provviste*.
- Ora, la plancia Lander dovrebbe essere vuota: riponila nella scatola.
- Mescola il mazzo *Eventi* e posizionalo a sinistra della plancia Pianeta.
- Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.
- Posiziona **P000** nei Settori: **2, 3, 4 e 7**.
- Posiziona la Scoperta Eccezionale **28** nello slot Scoperta Eccezionale.
- Posiziona la carta *Missione M210* nello slot *Vantaggio Nemico*.
- Posiziona la carta *Condizione Generale G35* sulla casella "ISS Vanguard" nell'angolo in alto a sinistra, in modo che copra l'**Annotazione 876** per l'Evacuazione.
- La nuova **Annotazione 578** per l'Evacuazione è riportata sulla carta **G35**.
- Posiziona la carta *Condizione Generale G36* nello slot *Condizioni Generali*.
- Durante questa Esplorazione Planetaria, ci sono 2 *Condizioni Generali* attive, ma solo 1 regola di Viaggio (da **G36**).

- Imposta il contatore delle Provviste sulla plancia Pianeta su **3**.
- Posiziona la carta Minaccia *Megacervello* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona *Megacervello* nel Settore **1**.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **3**.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 2 dei propri dadi.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca un numero di carte Reparto fino al limite indicato sulla propria plancia Equipaggio.
- Posiziona il sacchetto per gli Indizi accanto alla plancia Pianeta. Assicurati che contenga 20 gettoni Indizio.
- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta separatamente e posizionali sopra alla plancia Pianeta. Se non sono già presenti, prendili dal Vassoio Portacarte A.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio posiziona un gettone Turno sulla propria plancia Equipaggio, con il lato "Turno Disponibile" verso l'alto.
- Il giocatore del Reparto Ricognizione sceglie quale Membro dell'Equipaggio riceve il gettone Inizio.

**Attenzione:** Leggi l'Azione Speciale sulla carta **G35**. È utile durante questa Esplorazione Planetaria.

Se *Megacervello* raggiunge il Settore **6** oppure siete obbligati a effettuare un'Evacuazione, gli Alloggi dell'Equipaggio verranno contaminati.

## ANNOTAZIONE 749

### Memorie del Regno del Fuoco, Parte 3

È impossibile determinare per quanto tempo né quanti di loro siano rimasti sull'arca morente. Non è dato sapere cosa abbiano provato vedendo il proprio mondo che moriva tra le fiamme.

Non sappiamo quanti di loro siano rimasti in vita, né per quanto tempo, ma dopo un po' erano morti tutti, lasciandosi alle spalle un cimitero di speranze e i loro corpi rinsecchiti. Erano riusciti a trovare la pace e la solitudine tra gli ultimi superstiti? Un segno di speranza mentre infuriava un inferno che ha finito per consumarli tutti? A prescindere dai loro ultimi pensieri, almeno avevano tentato di salvare la propria ricerca. La parte finale della pietra conteneva la loro enciclopedia codificata, che includeva anche una lunga voce riguardo a una creatura aliena che un tempo era atterrata nel loro mondo: una macchina da guerra automatica degli Usurpatori che erano riusciti a neutralizzare e studiare attentamente.

Vai all'Annotazione 752.

## ANNOTAZIONE 750

### Diario del Capitano, Annotazione D-212

A quanto pare, la destinazione finale del nostro viaggio si era rivelata tutt'altro.

L'enorme sfera nera come la pece sospesa nel vuoto in corrispondenza delle Coordinate Divine non conteneva le risposte che stavamo cercando: solo un misterioso messaggio e un elenco di innumerevoli altri mondi. Ora, siamo diretti a esplorare uno di essi, domandandoci quale fosse il vero scopo dei misteriosi Costruttori dell'Occhio del Vuoto.

La nostra missione sta per diventare molto più lunga e pericolosa di quanto immaginassimo quando eravamo ancora sulla Terra. Naturalmente, non tutti apprezzano l'idea di estendere la durata della missione. Molti guardano già indietro, verso casa, che ora si trova a una cinquantina di anni luce da qui...

Apri il Manuale della Nave a pagina **2** (*Ponte di Comando*) e dai inizio alla Gestione della Nave!

## ANNOTAZIONE 751

### Rapporto Post-Azione 54

Il corridoio in cui siamo entrati era vuoto, a eccezione di un paio di corpi senza corazza, armati alla leggera e coperti di sangue. Quando li abbiamo superati, una di quelle povere anime ha allungato una mano tremante verso di noi. Era Nahy, l'ufficiale CAPCOM del ponte di comando. Un ragazzo in gamba, molto amato dalle Squadre di Sbarco. E ora tremava come un bambino, solo e spaventato. A giudicare dall'aspetto della sua ferita, ho capito subito: non gli restava molto da vivere. Anche lui lo sapeva...

Scegli tra:

- » **Restare al fianco di Nahy e tentare di confortarlo** –  e contrassegna la casella **A** nell'Annotazione 935.
- » **Lasciare che Nahy muoia da solo sul campo di battaglia** – Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 752

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Vai all'Annotazione 757.

Vai all'Annotazione 788.

## ANNOTAZIONE 753

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Il meccanismo non si schioda. Tenterò di accedere al pannello di controllo.

**[CAPCOM]:** Ricevuto, ma presta attenzione.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Apertura dell'involucro eee... è rotto! È caduto qualcosa. Attendiamo indicazioni, CAPCOM. Vi stiamo inviando un'immagine.

**[CAPCOM]:** Sembra uno di quegli antichi tubi di aspirazione terrestri.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Wow! Lo porto con me per gli xenoarcheologi. D'altro canto, sembra che questo coso abbia bisogno di un'alimentazione. Qualche informazione dagli scanner?

**[CAPCOM]:** State in guardia, Squadra di Sbarco, le scansioni mostrano deboli segnali energetici tra le rovine alla vostra sinistra. Provate a cercare lì.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **22**.

## ANNOTAZIONE 754

### Rapporto Post-Azione - Appendice Medica

L'esposizione prolungata all'effetto dell'anomalia della Mondonave degli Usurpatori ha provocato gravi danni agli organi interni dei Membri dell'Equipaggio interessati. La squadra medica al lavoro sui loro casi ha stimato che la loro età cellulare è di 10 anni in più del dovuto. Alcuni membri della squadra potrebbero lasciarci presto.

La prossima volta che esploriamo ambienti così estremi suggeriamo di utilizzare dei droni.

Ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene delle Ferite Lesione, fino al limite di 3 Ferite. Vai all'Annotazione 990.

## ANNOTAZIONE 755

**[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]:** Ascoltate, Squadra di Sbarco. Il Capitano lotta ancora tra la vita e la morte, quindi sta a me sottolineare l'importanza della nostra missione. La *Vanguard* è riuscita a malapena a portarci in questo sistema tutti interi. Durante l'attacco degli Usurpatori, la maggior parte delle nostre riserve di acqua e ossigeno sono andate distrutte. Abbiamo riportato significativi danni allo scafo e solo il 7% dei pannelli solari funziona. Non saremo in grado di continuare la nostra missione a breve, senza l'aiuto degli abitanti di questo pianeta, e finora ottenerlo sembra complicato. I nostri xenolinguisti hanno fatto un lavoro eccezionale, decifrando le basi del loro linguaggio in appena un paio di settimane. Grazie al loro impegno, l'IA della nave potrà farvi da interprete per questa missione.

**[IA Vanguard]:** A vostra disposizione.

**[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]:** Siamo già entrati in contatto con diversi rappresentanti della loro specie. Tuttavia, non sappiamo ancora chi siano i loro capi o a chi dovremmo rivolgerci per ottenere aiuto o per concludere una specie di accordo. Abbiamo solo appreso che questo pianeta è uno dei loro "Pianeta Tempio" protetti e abbiamo ottenuto un permesso per l'atterraggio di una nave di piccole dimensioni. I Responsabili Reparto vi hanno scelto per questa missione. Spero che abbiano fatto la scelta giusta.

**[IA Vanguard]:** Avvicinamento all'alta atmosfera. Orario previsto per l'atterraggio: T-10.

**[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]:** Oh, un'ultima cosa... La maggior parte dei nostri Lander ha subito dei danni durante i combattimenti. Quello su cui state volando richiede ancora importanti riparazioni. Vi prego di trattarlo con delicatezza. I due soli di questo sistema provocano forti turbolenze e venti di burrasca nell'alta atmosfera. State attenti!

Vai all'Annotazione 726.

## ANNOTAZIONE 756

Non siete riusciti a respingere gli invasori dalla ISS Vanguard!  
Di conseguenza, la nave ha subito danni catastrofici e molti Membri dell'Equipaggio sono stati uccisi.

- Scarta la carta Missione **M102**, se scoperta.
- Posiziona il gettone Missione Fallita sul tavolo. Riponi tutte le carte da "Scoperte Trovate" al relativo mazzo Scoperte. Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccolgitore per le carte *Hangar*) e gira tutte le carte Lander sul lato Danneggiato (a eccezione del Lander Base).
- Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina **3**) a meno che non sia già Molto Basso.
- Mescola tutti i Membri dell'Equipaggio negli slot Equipaggio Disponibile ed Equipaggio a Riposo. Pescane la metà, arrotondando per difetto. Questi Membri dell'Equipaggio muoiono: posizionali nello slot "Vittime" sotto alla plancia Pianeta.
- Vai all'**Annotazione 106**.

## ANNOTAZIONE 757

[**Squadra di Sbarco**]: *Vanguard*? Abbiamo trovato dei resti degli Usurpatori. C'è un grande componente intatto che sembrerebbe essere una banca dati.

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: Potrebbe essere una scoperta importante, Squadra di Sbarco. Fino a ora, i loro computer si sono sempre auto-distrutti se minacciati. Non siamo mai stati in grado di raccogliere altro che qualche frammento di dati degli Usurpatori. Ma fate attenzione. Potrebbe essere una trappola.

[**Squadra di Sbarco**]: Questo sarete voi a dircelo. Attivazione collegamento quantistico.

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: Riceviamo la vostra trasmissione. Oh, wow. A quanto pare avete trovato un tesoro, Squadra di Sbarco. È un Nucleo Dati degli Usurpatori. Chissà, potrebbe persino rivelarci finalmente da dove proveniva quella razza!

[**Squadra di Sbarco**]: Ok, lo preleveremo e lo porteremo a bordo del lander.

[**CAPCOM, Caporale Coetz**]: No, è troppo importante. Proseguite la vostra missione originale. Invieremo una squadra di recupero specializzata a occuparsi di questa scoperta.

**Congratulazioni!** Hai trovato un indizio per localizzare l'antico pianeta natale degli Usurpatori!

Ottieni 1 .

Se il Progetto di Ricerca **R10** (*Tecnologia degli Usurpatori*) si trova in "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B), spostalo all'interno della busta "In attesa..."

Sposta il Progetto di Ricerca **R17** (*Analisi dei Dati degli Usurpatori*) da "Progetti di Ricerca" all'interno della busta "In attesa..."

Apri il Manuale della Nave a pagina **3** (raccolgitore per le carte *Ponte di Comando*).

Se il tuo Obiettivo attuale è **O06** (*Sentiero degli Antichi*), sostituiscilo con l'Obiettivo **O07** (*Il Mondo Perduto*) da "Carte Ponte di Comando."

Se il tuo Obiettivo attuale è **O08** (*Universo Parallelo*), sposta l'Obiettivo Secondario **O19** (*Localizzare la Mondonave*) da "Carte Ponte di Comando" al raccoglitore per le carte Obiettivo Secondario. Se lo slot Obiettivo Secondario è già occupato, rimuovi per prima cosa l'Obiettivo Secondario attuale.

Chiudi il Manuale della Nave. Se ti trovi su *Ugnir*, vai all'**Annotazione 764**.

Altrimenti, continua la partita.

## ANNOTAZIONE 758

Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **9**. In seguito, continua a leggere:

Rapporto di Esplorazione della Squadra di Sbarco 1945-E Ogni volta che uno di noi si collegava al piedistallo, la serratura della cripta cambiava per rappresentare al meglio le nostre capacità. Finalmente, la porta si è aperta. Siamo entrati, ma le nostre torce non erano in grado di penetrare la fitta oscurità all'interno della piramide. Quando eravamo tutti all'interno, il terreno è scomparso sotto ai nostri piedi, proprio come l'ingresso. Galleggiavamo nel vuoto, incapaci di parlare, scollegati dai nostri corpi. Grazie a un nuovo senso che i nostri corpi fisici non possedevano, abbiamo sentito il tempo che andava rapidamente all'indietro. Migliaia di anni trascorsi in una frazione di secondo.

Poi, ogni cosa si è illuminata. Il tempo ha ripreso a scorrere nella direzione corretta. Un pianeta stava

emergendo dallo sfondo scuro dello spazio davanti a noi, circondato da stelle sconosciute, in una galassia molto diversa dalla nostra. Ci siamo avvicinati galleggiando, mentre il pianeta era più o meno a fuoco. La visione sembrava molto fragile, ma la concentrazione dei nostri pensieri riusciva in qualche modo a stabilizzarla. Ora il pianeta era chiaramente visibile, anche se continuava a dividersi in tre immagini molto diverse tra loro. Abbiamo capito che dovevamo concentrarci su una di esse, se volevamo rimanere all'interno della visione.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Il pianeta era una super-Terra abitabile con un'abbondanza di forme di vita** – Vai all'**Annotazione 458**.
- » **Il pianeta era un inferno vulcanico con altissimi livelli di pressione e gravità** – Vai all'**Annotazione 466**.
- » **Il pianeta era una palla di acqua blu, al centro di una zona abitabile** – Vai all'**Annotazione 468**.

## ANNOTAZIONE 759

**Resoconto dell'Esplorazione 14/87-1**

Contrastare gli effetti del disturbo gravitazionale ha portato a diversi risultati. Il palazzo è praticamente privo di anomalie. Non rimane traccia delle forze in movimento. All'esterno, gli unici ostacoli rimasti sono le rovine fatiscenti della metropoli. All'interno, gli ingegneri sono stati in grado di stabilizzare il campo a un piacevolissimo livello di 0,9 g.

Scegli tra:

- » **Orientarsi e dirigersi verso il centro dell'anomalia stabilizzata** – Questo è l'obiettivo della nostra missione in questo luogo. Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **5**.
- » **Dirigersi verso il campo di anomalie** – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **6**.
- » **Restare in questo Settore.**

## ANNOTAZIONE 760

Controlla la carta Obiettivo attuale nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (pagina **3**).

Se la carta Obiettivo è **O01**, **O02**, **O03**, oppure **O04**, vai all'**Annotazione 761**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 762**.

## ANNOTAZIONE 761

L'ISS Vanguard si sta allontanando troppo dal suo Obiettivo attuale! Vi state lasciando alle spalle molti sistemi indicati dal Costruttore senza esplorarli. Il Capitano si rifiuta di volare più lontano. Visita altri pianeti e fai avanzare la tua campagna prima di continuare.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Aggiungi 2  alla tua Riserva Energia.

Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 762

Apri il Manuale delle Mappe dei Sistemi a pagina **12**.

## ANNOTAZIONE 763

"Ci trovavamo in una grande grotta, accanto a un relitto arrugginito e ricoperto di cirripedi, somigliante a un'antica macchina da guerra. Davanti a essa, c'erano due corridoi."

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Studiare la macchina** – Vai all'**Annotazione 878**.
- » **Imboccare il corridoio di sinistra** – Vai all'**Annotazione 781**.
- » **Imboccare il corridoio di destra** – Vai all'**Annotazione 792**.

## ANNOTAZIONE 764

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Ok, torniamo alla nostra missione. La creatura che ha lasciato quella viscida scia. Pensi che potrebbe esserci un collegamento con quel relitto?

[**Squadra di Sbarco, Operativo 2**]: Non credo. Questo pezzo di spazzatura era solo una sonda automatizzata, troppo piccola per tenere in vita chiunque durante lunghi viaggi nello spazio.

[**Squadra di Sbarco, Operativo 1**]: Immagino che ci sia un solo modo per saperne di più, allora... Comunque, non provi anche tu un senso di vertigine?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: No, perché me lo chiedi?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Niente. Niente, davvero.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:

- » **Seguire le strane tracce** – Vai all'Annotazione 635.
- » **Studiare le rocce sul terreno** – Vai all'Annotazione 644.

## ANNOTAZIONE 765

Sostituisce la carta **P433** (*Chiave di Volta Sottosopra*) nel Settore 2 con la carta **P435**.

Sostituisce la carta nel Settore 3 con la carta **P436**.

Tutti i Membri dell'Equipaggio che si trovano nei Settori 1, 2 e 3 tirano .

## ANNOTAZIONE 766

“Dopo aver trovato un nascondiglio sicuro, ci siamo riuniti per valutare le nostre opzioni. Non c'era dubbio, dovevamo strappare il controllo della *Vanguard* dalle mani del Maggiore Dahl, ma come? La prima idea è stata quella di liberare il Capitano Wayman dai suoi arresti domiciliari, ma abbiamo subito capito che non sarebbe stato possibile. Ora che il Maggiore Dahl aveva trasformato la *Vanguard* in una nave da guerra, aumentando enormemente il numero del personale di sicurezza, il settore intorno alla cabina del Capitano era una fortezza. Alcuni di noi erano convinti che dovessimo piuttosto assaltare il ponte di comando: data la sua configurazione aperta e i diversi punti di accesso, si trattava di un obiettivo più facile e controllare il ponte di comando ci avrebbe consentito di inviare il nostro messaggio a tutti i passeggeri della nave. Un'altra idea era quella di seguire il Maggiore Dahl con discrezione, attendere un suo momento di debolezza e catturarla, nella speranza che senza il suo pugno di ferro almeno alcuni dei suoi sottoposti si sarebbero schierati dalla nostra parte. Infine, un paio di noi pensavano che, qualsiasi cosa facessimo, avremmo dovuto tentare di ottenere più supporto prima di tutto.”

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Agire contro il Maggiore Dahl in un posto in cui sarà più vulnerabile** (puoi farlo solo se la casella **C** non è contrassegnata nell'Annotazione 950) – Vai all'Annotazione 261.
- » **Tentare di assaltare il ponte di comando e prendere il controllo della nave** (puoi farlo solo se la casella **B** non è contrassegnata nell'Annotazione 950) – Vai all'Annotazione 102.
- » **Tentare di trovare altri alleati a bordo della nave** (puoi farlo solo se la casella **D** non è contrassegnata nell'Annotazione 950) – Vai all'Annotazione 799.

## ANNOTAZIONE 767

Scarta la prima carta PDI dal Settore 4.

I cannoni si spengono e si disattivano. Ora sai che la prossima volta che li accenderai, saranno ostili.

## ANNOTAZIONE 768

Se la Missione **M161** è scoperta, vai all'Annotazione 771.

Altrimenti, continua a leggere:

[CAPCOM]: Vi ricevo. Qual è il vostro stato?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Siamo pronti per il decollo. Abbiamo tutto il necessario per analizzare ciò che è successo su questi pianeti.

[CAPCOM]: Tutti e settantotto?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Beh, solo tre di essi presentano segni...

[CAPCOM]: Scherzavo. A ogni modo, non abbiamo il tempo per studiarli tutti a fondo. Avete recuperato la stele, va bene così.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ottima notizia. A fra poco!

**Congratulazioni!**

**Hai completato questa Esplorazione Planetaria!**

- Ottieni 1 .
- Scarta tutte le carte Missione Opzionale.
- Rimuovi la carta Atterraggio **L15** dallo Scanner, poi rimuovila dal gioco: non è possibile atterrare nuovamente su questo pianeta.

Vai all'Annotazione 990.

## ANNOTAZIONE 769

**Resoconto dell'Esplorazione 14/84**

Dopo aver adattato il motore gravitazionale, abbiamo scoperto che l'area vicino all'impalcatura era quasi completamente isolata.

Scegli tra:

- » **Dirigersi verso il campo di anomalie** – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 6.
- » **Restare in questo Settore.**

## ANNOTAZIONE 770

“Quando abbiamo guardato all'interno dell'apertura, abbiamo immediatamente scoperto che quello che avevamo scambiato per un cetriolo di mare luminescente era in realtà attaccato alla schiena di una strana creatura zampettante. Non appena ci siamo addentrati nel tunnel, la creatura ha iniziato a indietreggiare, fino a fermarsi in un'ampia caverna piena di scogli variopinti. Davanti alla creatura c'erano gli ingressi di due grotte e, a seconda della direzione da cui ci avvicinavamo, la creatura si avvicinava a quella di sinistra o quella di destra.”

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Indirizzare la creatura nel corridoio di sinistra** – Vai all'Annotazione 837.
- » **Indirizzare la creatura nel corridoio di destra** – Vai all'Annotazione 884.

## ANNOTAZIONE 771

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Non possiamo resistere in questo ambiente ancora molto a lungo, dobbiamo decollare!

[CAPCOM]: La vostra sicurezza è sempre la priorità numero uno.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Noi...

[CAPCOM]: Ma la missione della *Vanguard* è anche più importante. Speriamo che non succeda di nuovo.

Vai all'Annotazione 990.

## ANNOTAZIONE 772

Hai fallito e la *Vanguard* è stata quasi invasa. L'equipaggio della nave è riuscito a farti guadagnare un po' di tempo, ma il costo da pagare è stato enorme...

Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3) a meno che non sia già Molto Basso.

Rimuovi 2 segnaposto dallo slot Vantaggio Nemico.

Tira 3 dadi Ferita per ciascun Membro dell'Equipaggio disponibile.

Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2 , il Membro dell'Equipaggio muore: posizionalo nello slot "Vittime" accanto alla plancia. Al termine di tutti i tiri, continua la partita.

## ANNOTAZIONE 773

**Resoconto dell'Esplorazione 14/74**

L'impiego del motore gravitazionale ha spianato nuovi percorsi e ostruito alcuni dei precedenti. Questo potrebbe essere il modo di spostarsi da queste parti.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Accendere il motore gravitazionale** – Posiziona la carta Condizione Generale **G34** (*Motore Gravitazionale Attivo*) nello slot Condizioni Generali sulla plancia Pianeta. Puoi selezionare questa opzione solo se non è presente la carta Condizione Generale **G34** sulla plancia Pianeta.
- » **Spegnere il motore gravitazionale** – Scarta la carta Condizione Generale **G34** (*Motore gravitazionale Attivo*). Puoi selezionare questa opzione solo se è presente la carta Condizione Generale **G34** sulla plancia Pianeta.
- » **Concentrarsi l'attività sullo Squarcio Gravitazionale** – Fai avanzare il Contatore del Tempo sulla carta Minaccia di 1 casella e non applicare il risultato. Se arriva sull'ultima casella del Contatore del Tempo, resetta il contatore.

## ANNOTAZIONE 774

**Resoconto dell'Esplorazione 14/89**

Le anomalie che circondavano il palazzo, che precedentemente costituivano una specie di labirinto, sembrano essere del tutto scomparse. Sono presenti alcune concentrazioni nelle vicinanze dell'impalcatura, che è quasi completamente

isolata. I droni da perlustrazione hanno rilevato la presenza di un paio di strade percorribili attraverso il paesaggio urbano.

Scegli tra:

- » **Farsi strada dentro al palazzo** – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 3.
- » **Dirigersi verso il campo di anomalie** – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 6.
- » **Restare in questo Settore.**

## ANNOTAZIONE 775

“Il corridoio è un vicolo cieco. La creatura dalla coda luminescente si dibatte disperatamente contro la parete, terrorizzata dal nostro avvicinamento.”

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Attaccare la creatura** – Vai all'Annotazione 895.
- » **Lasciare stare la creatura e tornare all'ultima grotta** – Vai all'Annotazione 744.

## ANNOTAZIONE 776

Annotazione Audio 14/13B

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Guardate, i cannoni si stanno accendendo!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: State giù e riparatevi!  
\*\*\* **Esplosione!** \*\*\*

Posiziona la carta PDI **P313** (Batteria di Difesa Attiva) nel Settore 4.

## ANNOTAZIONE 777

Avendo precedentemente disattivato il cannone degli Usurpatori nell'Occhio del Vuoto, la Squadra di Sbarco aveva abbastanza esperienza con questa tecnologia. I suoi membri sono riusciti a riprogrammare il sottosistema IFF del cannone.

Posiziona la carta PDI **P314** (Batteria di Difesa Hackerata) sopra alle altre carte nel Settore 4.

## ANNOTAZIONE 778

“Ci siamo ritrovati in un'ampia caverna piena di scogli colorati. C'era una creatura luminescente incastrata in fondo al tunnel di destra, quindi potevamo proseguire solo verso sinistra.”

Vai all'Annotazione 727.

## ANNOTAZIONE 779

Avendo distrutto il cannone degli Usurpatori durante la missione nell'Occhio del Vuoto, hai precluso alla Squadra di Sbarco la possibilità di acquisire l'esperienza necessaria con la tecnologia degli Usurpatori, e ora ve ne rendete conto. Il vostro tentativo di manomettere la batteria vi si ritorce contro, rendendo la missione molto più difficile.

Posiziona la carta PDI **P313** (Batteria di Difesa Attiva) sopra alle altre carte nel Settore 4.

## ANNOTAZIONE 780

**Non si torna indietro da questa missione!** Il destino della specie umana dipende da voi e la preparazione per un altro atterraggio potrebbe richiedere troppo tempo.

Il Membro dell'Equipaggio che ha riportato una quarta Ferita effettua una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se il risultato è 1  e 1  oppure 2  e 1 , la Prova di Sopravvivenza non è superata. Gira questo Membro dell'Equipaggio a faccia in giù sulla plancia Equipaggio e rimuovi la relativa figurina dalla plancia. Ora il Membro dell'Equipaggio è Impossibilitato e la sua condizione è stabile grazie alla sua Tuta Meccanizzata specializzata. Il suo turno si conclude immediatamente e non pesca nessuna carta Evento.

I Membri dell'Equipaggio impossibilitati non partecipano all'Esplorazione Planetaria, non possono prestare Assistenza e non possono essere il bersaglio di nessun effetto, finché non ti viene specificamente richiesto di girarli nuovamente a faccia in su.

Se tutti i Membri dell'Equipaggio sono Impossibilitati contemporaneamente, vai all'Annotazione 611.

Se il Membro dell'Equipaggio supera la Prova di Sopravvivenza, ignora la quarta carta Ferita e il dado Ferita e continua la partita.

## ANNOTAZIONE 781

Vicolo cieco. Ma c'è qualcosa di interessante, qui. Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 Scoperta Strana Vegetazione.

Vai all'Annotazione 763.

## ANNOTAZIONE 783

“Il corridoio è un vicolo cieco. Ora, la creatura si dibatte disperatamente contro la parete, terrorizzata dal nostro avvicinamento.”

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Attaccare la creatura** – Vai all'Annotazione 895.
- » **Lasciare stare la creatura e tornare all'ultima grotta** – Vai all'Annotazione 896.

## ANNOTAZIONE 784

Non possiamo fare molto altro con queste stele intermittenti. Tuttavia, qualsiasi interazione con esse altera significativamente i campi gravitazionali intorno a noi.

Ciascun Membro dell'Equipaggio  +  + 

Scarta la carta Condizione Generale **G34** (Motore Gravitazionale Attivo).

Vai all'Annotazione 661.

## ANNOTAZIONE 785

Diario Personale

Ricordo il dolore delle ferite, i lividi la stanchezza. Ricordo il mio respiro affannoso che echeggiava all'interno della tuta. Ma un'emozione era più forte di tutte: la vergogna. Per colpa mia, la nostra missione si era rivelata un fallimento. Spero di non sopravvivere, per non dover affrontare i miei amici...

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.

Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 786

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Controllare la parte sud del complesso** – Vai all'Annotazione 826.
- » **Controllare la parte nord del complesso** – Vai all'Annotazione 842.

## ANNOTAZIONE 787

Annotazione Audio 14/87B

[Voce di Morte]: Che stato dell'essere glorioso-magnifico. Io-me iniziavo a preoccuparmi, gli intrusi-voi eravate troppo primitivi-incapaci per azionare i nostri dispositivi-macchinari semplici-di base. Ma ce l'avete fatta.

[Voce di Morte]: Immagino che gli intrusi-voi abbiate delle domande. Io-me ho delle risposte.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Cosa ne è stato degli Usurpatori** – Vai all'Annotazione 836.
- » **Cos'altro possiamo trovare qui** – Vai all'Annotazione 795.
- » **Cosa sei** – Vai all'Annotazione 823.

## ANNOTAZIONE 788

Purtroppo, la cache dei dati contiene poche informazioni di valore.

Se ti trovi su *Ugnir*, vai all'Annotazione 764. Altrimenti, continua a leggere:

Se l'Esplorazione Planetaria è in corso, ottieni 1 Indizio Tecnologia Aliena e continua la partita.

## ANNOTAZIONE 789

Resoconto dell'Esplorazione 14/99-3

Nel corso della nostra analisi della raccolta di stele, abbiamo scoperto che gli Usurpatori avevano impiegato gruppi di motori subspaziali in grado di strappare violentemente ciascun obelisco dal proprio ancoraggio gravitazionale, riuscendo così a spostarlo sulla Mondonave. Le conseguenze di questo processo erano percepibili tutto intorno a noi. In assenza di supervisione, le stele influivano sul campo

gravitazionale della Mondonave, creando il paesaggio che avevamo appena esplorato. Possiamo solo immaginare quali calamità siano toccate in sorte ai pianeti da cui gli Usurpatori hanno ottenuto questi esemplari.

--[TOP SECRET]--

#### Appendice 14/01

--[TOP SECRET]--

Una volta tornati a bordo della *Vanguard*, abbiamo ben presto scoperto che le enormi e dettagliate scansioni e i modelli delle stele ottenuti dalla raccolta erano in qualche modo danneggiati. Inizialmente, abbiamo pensato che fosse a causa delle variazioni gravitazionali percepite dai sensori. Con nostra grande sorpresa, abbiamo scoperto che il flusso di dati conteneva una copia di un costrutto basato sull'IA proveniente dalla Sala dei Trofei: Voce di Morte. Era riuscito a intrufolarsi nei nostri dispositivi di archiviazioni dati e a diffondersi in tutte le reti della *Vanguard*. Abbiamo tentato di eliminarlo, ma si è difeso tenacemente, soprattutto a suono di insulti, non essendo dannoso per i nostri sistemi. Infine, siamo stati in grado di isolare Voce di Morte in un singolo sottosistema che ora intendiamo inserire in un corpo robotico mobile. Sarà un alleato o una minaccia? Solo il tempo può dirlo.

- Rimuovi la carta Missione **M141** dal gioco.
- Ottieni 2 .
- Mescola la carta Situazione **S21** (*Guasto all'IA*) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).
- Sposta la carta *Livello Tecnologia 5* da "Carte Ponte di Comando", se presente, all'interno della busta "In attesa..."
- Apri il Manuale della Nave a pagina **3** (raccoltore per le carte *Ponte di Comando*). Se l'Obiettivo Secondario **O19** (*Localizzare la Mondonave*) è presente nello slot, rimuovilo dal gioco.
- Vai all'**Annotazione 910** e contrassegna la casella **C**, poi torna a questa Annotazione.

Vai all'**Annotazione 56**.

## ANNOTAZIONE 790

Annotazione Audio 14/98

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Guarda quanto è grande!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Si direbbe che... non sia al suo posto.

[Squadra di Sbarco, Operativo 3]: State attenti, ragazzi. Più ci avviciniamo all'anomalia, maggiori saranno le fluttuazioni gravitazionali. Per il momento, [Interferenze] non possiamo [Interferenze]...

[Voce profonda]: [Grida] Intrusi [Grida]

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Cos'è stato?

[Squadra di Sbarco, Operativo 4]: Qualcosa sta cercando di interferire con le nostre comunicazioni. State all'erta, ragazzi!

Posiziona la carta **P331** nel Settore **3**. Posiziona la carta **P332** nel Settore **5**.

## ANNOTAZIONE 791

[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]: Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco. La vostra missione ci ha consentito di raccogliere ulteriori dati riguardo al pianeta. Purtroppo, non abbiamo ancora fatto nessun progresso nelle trattative con gli Idemiani. Da quanto ho capito, il nostro permesso di sbarco è ancora valido. Invieremo un'altra squadra laggiù non appena farete ritorno alla nave...

**Congratulazioni! Hai completato la missione!**

- Scarta la carta Missione Opzionale **M123**.
- Vai all'**Annotazione 990**.

## ANNOTAZIONE 792

"Davanti a noi, il corridoio si spalancava su un immenso spazio allagato: un'antica spaccatura marina sepolta. Gli spettrali pesci bianchi degli abissi che popolavano quel luogo hanno immediatamente iniziato a turbinare intorno a noi, come se non vedessero cibo proveniente dall'esterno da molto tempo."

Posiziona la carta **P281** nel Settore **4**.

Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **4**.

## ANNOTAZIONE 793

Se la Missione **M130** è scoperta, vai all'**Annotazione 794**. Altrimenti, continua a leggere:

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Non c'è via di fuga. Dobbiamo resistere!

[Operativo 2]: ...

Continua la partita – Ora non puoi più tornare indietro.

## ANNOTAZIONE 794

Registrazioni Audio della Cabina

[Pilota]: Forza!

...

[Pilota]: Solo un po' più avanti!

[Navigatore]: Nemmeno le parole di incoraggiamento più dolci riusciranno a fare volare più velocemente questa macchina.

[IA Lander]: Non mi serve il vostro incoraggiamento. Opero sempre con alla massima efficienza possibile.

- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoltore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).

Vai all'**Annotazione 477** e contrassegna la casella accanto alla lettera **A** senza leggere l'Annotazione. In seguito, vai all'**Annotazione 990**.

## ANNOTAZIONE 795

[Voce di Morte]: Mi diverte pensare che non siate solo degli intrusi, ma anche dei trafugatori di tombe. Le vostre fragili forme sono perfette per questo scopo.

Se volete trovare i resti delle tecnologie dei miei creatori, dovrete cercare negli impianti di munizioni. Solitamente, erano situati sotto al livello stradale ed erano uno dei luoghi più blindati e sorvegliati durante le fasi finali del Grande Conflitto.

Alcuni degli oggetti esposti in questo palazzo sono stati spostati in altre strutture, nel timore-speranza di creare armi supreme. Se io fossi un trafugatore di tombe, cercherei nei laboratori di ricerca, ma le mie banche dati contengono informazioni relative alla distruzione dei laboratori con bombardamenti termobarici.

## ANNOTAZIONE 796



Contrassegna la prima casella non contrassegnata e continua la partita. Quando tutte le caselle sono contrassegnate, continua a leggere:

### Sosia Spettrali: La Cultura del Pianeta Paradiso

Nelle precedenti analisi, i miei colleghi hanno illustrato la conformazione del panorama sociale dei Sosia Spettrali, sulla base delle loro scoperte. Questo studio segue la stessa suddivisione, con tre classi sociali principali: i cittadini comuni, i potenti militari e pochi nobili influenti.

Il paradiso era un rifugio per i nobili e per i militari incaricati di proteggerli. Questa piccola, ma estremamente abbiente e influente fetta della popolazione faceva tutto il possibile per proteggere se stessa di fronte al più ampio collasso sociale. Tuttavia, poiché il flusso di rifornimenti dal pianeta deserto si era prosciugato a seguito della catastrofe ambientale che lo aveva colpito, la popolazione nel rifugio o non era stata in grado di sostenersi o aveva dovuto affrontare problemi riproduttivi, che avevano portato alla sua scomparsa.

Erano forse stati ingannati dalla ricchezza dei pianeti che si profilavano all'orizzonte, così vicini che potevano vederli attraverso le semplici lenti dei loro telescopi?

Una piccola parentesi: a cosa deve il suo aspetto questo sistema planetario? È opera della natura (nessuno crede a questa teoria)? Oppure i Costruttori avevano deciso di compiere un esperimento grandioso, tentando di aiutare la popolazione che si sarebbe evoluta in questo luogo a muovere i primi passi nello spazio?

- Ottieni 1 .
- Ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo* e 4 Indizi *Tecnologia Aliena*.
- Scarta la carta Missione **M162**.

## ANNOTAZIONE 797

Vai all'**Annotazione 611** e contrassegna la casella non contrassegnata più in alto senza risolvere il testo riportato. Se l'ultima casella è stata contrassegnata in questo modo, vai all'**Annotazione 810**.

Scegli tra:

- » **Riprendere dall'Oggetto di Thorne-Zytkov** (se si desidera ricominciare la missione finale da capo) – Apri la Planetopedia alle pagine **38** e **39** (*Oggetto di Thorne-Zytkov*). Vai all'**Annotazione 580**.

- » **Riprendere dalla Cripta dei Costruttori** (se la plancia Pianeta Oggetto di *Thorne-Zytkov* è già vuota o si desidera saltarla questa volta) – Apri la Planetopedia alle pagine **40** e **41** (*Cripta dei Costruttori*). Vai all'**Annotazione 580**.

## ANNOTAZIONE 798

- Riponi tutti i dadi Reparto nel Compartimento del Reparto corrispondente.
- Riponi tutte le carte Attrezzatura in "Inventario."
- Rimuovi tutte le carte Membro dell'Equipaggio sulle plance Equipaggio dal gioco e riponi le relative Cartelline di Grado nei Compartimenti del Reparto corrispondenti.
- Riponi tutte le carte Reparto nel Compartimento del Reparto corrispondente.
- Riponi tutte le carte dalla plancia Pianeta, incluse le carte Minaccia, nei Vassoi Portacarte corrispondenti.
- Rimuovi tutte le miniature dei Membri dell'Equipaggio, i segnalini Lander, i gettoni e i segnaposto dalla plancia Pianeta.
- Sposta tutte le Scoperte Eccezionali ottenute dalla plancia Lander agli slot appropriati nel raccogliitore per le carte del Manuale della Nave (pagina **30**). Scarta tutte le Scoperte trovate.
- Assicurati che la busta "In attesa..." sia vuota – Rimuovi tutte le carte ancora presenti dal gioco.

Posiziona la carta Situazione **S26** all'interno della busta "In attesa..." La prossima volta che giochi, risolvi il Salvataggio seguendo le regole standard a pagina **1** del Manuale della Nave, oppure vai direttamente all'**Annotazione** riportata su quella carta (**Annotazione 797**).

## ANNOTAZIONE 799

Se la casella **C** è contrassegnata nell'**Annotazione 930**, vai all'**Annotazione 800**. Altrimenti, continua a leggere:

"Le nostre richieste segrete di aiuto hanno raggiunto molte parti della nave, grazie al passaparola tra i membri dell'equipaggio più fedeli. Ben presto, abbiamo appreso che Voce di Morte degli Usurpatori era uno degli oppositori del Maggiore Dahl, incapace di tollerare il suo tradimento. Il Maggiore lo aveva catturato, smontato e collegato all'elaboratore centrale della *Vanguard* per recuperare tutte le conoscenze relative ai resti automatizzati della sua razza: l'unica forza che era certa non si sarebbe mai piegata alla sua volontà. Abbiamo capito che quella poteva essere la nostra opportunità. Se lo avessimo liberato e riassembleto, si sarebbe schierato dalla nostra parte, e con esso la conoscenza accumulata durante secoli di conflitti.

Non è stato semplice intrufolarsi nella sala dell'elaboratore centrale, ma abbiamo trovato Voce di Morte esattamente dove suggerivano le nostre informazioni: adagiato su un grande tavolo come un modello sezionato di anatomia aliena.

'Rimettetemi insieme, terrestri', ha detto. 'Datemi la possibilità di andare incontro alla mia fine in battaglia, non qui.'

L'unica cosa che ci impediva di soddisfare la sua richiesta era la fitta rete di allarmi piazzata sul suo corpo dal Maggiore Dahl. Sapevamo che, non appena avessimo iniziato a rimetterlo insieme, i suoi marine avrebbero saputo della nostra presenza..."

Contrassegna la casella **D** nell'**Annotazione 950**.

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. I Membri dell'Equipaggio utilizzati in questo Tiro potrebbero morire. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione   oppure  nella propria mano e li posizionano nella Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati    oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi **1** punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono **11 o più** punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco.

**Se hai 10 o meno punti:** Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili. Se non ci sono più Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'**Annotazione 810**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 501**.

**Se hai 11 o più punti:** Riponi tutti i Membri dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro in Membri dell'Equipaggio disponibili. Aggiungi **2** segnaposto alla Riserva Vittoria e vai all'**Annotazione 501**.

## ANNOTAZIONE 800

"Alla fine, solo un paio di altre persone si sono unite a noi, spinte da bei ricordi del tempo trascorso con il Capitano Wayman. Non era valsa la pena impiegare tutto quel tempo nella ricerca, rischiando di farci scoprire dagli informatori del Maggiore Dahl."

Aggiungi **1** segnaposto alla Riserva Vittoria.

Contrassegna la casella **D** nell'**Annotazione 950**.

Vai all'**Annotazione 501**.

## ANNOTAZIONE 802

Se la casella **D** è contrassegnata nell'**Annotazione 930**, vai all'**Annotazione 800**. Altrimenti, continua a leggere:

"Le nostre richieste segrete di aiuto hanno raggiunto molte parti della nave, grazie al passaparola tra i membri dell'equipaggio più fedeli. Ben presto, abbiamo appreso che il Servitore, l'umano che era entrato in contatto con la regina dei Visitatori, era uno degli oppositori del Maggiore Dahl. Il Maggiore lo aveva catturato, intrappolato nel laboratorio e drogato, tentando di strappargli informazioni che le avrebbero consentito di attingere alle infinite fonti di potere della dimensione dei Visitatori. Abbiamo capito che quella poteva essere la nostra opportunità. Se avessimo liberato il Servitore, si sarebbe senza dubbio schierato dalla nostra parte, spinto dalla fedeltà ai Visitatori e ai suoi ex compagni della Squadra di Sbarco.

Non è stato semplice intrufolarsi nel laboratorio e svegliare il Servitore si è rivelato ancora più difficile. Privo di sensi, il Servitore non riusciva a conservare la propria forma e i tentacoli spuntavano dalla sua schiena sparpagliandosi sul pavimento.

'Mi dispiace', ha borbottato, guardando verso quel pasticcio. 'Datemi la possibilità di ricompormi.'

'Va tutto bene', lo abbiamo rassicurato. 'Abbiamo capito chi sei.'

L'unica cosa che ci impediva di liberare il Servitore era il groviglio di allarmi che avvolgeva il suo corpo. Sapevamo che, non appena avessimo iniziato a liberarlo, i marine del Maggiore Dahl avrebbero saputo della nostra presenza..."

Contrassegna la casella **D** nell'**Annotazione 950**.

I giocatori effettueranno ora una prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio. Tutti i dadi utilizzati in questa prova non saranno disponibili per ulteriori prove. I Membri dell'Equipaggio utilizzati in questo Tiro potrebbero morire. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti a molte altre prove in questa parte della storia.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, tutti i giocatori possono decidere di tirare un numero qualsiasi di dadi tra i propri dadi Reparto.
- In seguito, tutti i giocatori scelgono un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili con C. di Conversione   oppure  nella propria mano e li posizionano nella Riserva del Tiro.
- Conta il numero di risultati    oppure  nella Riserva del Tiro. In seguito, aggiungi **1** punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro. Occorrono **11 o più** punti per superare questa prova. I giocatori possono tirare dadi aggiuntivi e incaricare Membri dell'Equipaggio aggiuntivi finché non saranno soddisfatti del risultato.
- Rimuovi tutti i dadi nella Riserva del Tiro dal gioco.

**Se hai 10 o meno punti:** Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. I giocatori ripongono eventuali altri Membri dell'Equipaggio nei propri Membri dell'Equipaggio disponibili. Se non ci sono più Membri dell'Equipaggio disponibili, vai all'**Annotazione 810**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 501**.

**Se hai 11 o più punti:** Riponi tutti i Membri dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro nei Membri dell'Equipaggio disponibili. Aggiungi **2** segnaposto alla Riserva Vittoria e vai all'**Annotazione 501**.

## ANNOTAZIONE 803

Contrassegna questa casella. Se questa casella era già contrassegnata, vai all'**Annotazione 852**. Altrimenti, continua a leggere.

**[Operatore dell'Osservatorio]:** È come ci aspettavamo. L'atmosfera è rarefatta, probabilmente il trenta per cento della densità originaria.

[Capitano Wayman]: C'è qualche possibilità che...

[Anu, Ambasciatrice Idemiana]: Il cristallo che pone fine ai mondi è stato seminato qui circa ottant'anni fa. Il pianeta entrerà presto nella fase finale della distruzione.

[Capitano Wayman]: Sapevi del cristallo che ha distrutto il pianeta Pellucido? Perché non hai detto nulla a riguardo prima?! Non puoi omettere...

[Anu, Ambasciatrice Idemiana]: Dovete imparare con i vostri sensi. Il mio compito non è convertirvi alla visione del mondo degli Idemiani.

[Capitano Wayman]: Il mio pianeta è affetto da questo male! Devo sapere tutto...

[Anu, Ambasciatrice Idemiana]: Me ne vado. Usate questo pianeta per scoprire da soli gli effetti di questo cristallo...

[Capitano Wayman]: [Respiro profondo] Ok, scopriamolo. Operatore, dimmi tutto. Cosa dobbiamo aspettarci? Esiste un modo di proteggersi da ciò che sta per accadere per le persone della Terra?

[Operatore dell'Osservatorio]: Beh... [Tosse] Date le alterazioni della massa del pianeta e il fatto che il suo nucleo è stato sostituito da un cristallo, la luna del pianeta si sta allontanando dalla propria orbita. Questo sembra avere un forte impatto sulle maree. Inoltre, a causa dei venti solari che attraversano il campo magnetico indebolito, il livello dell'acqua scende man mano che l'acqua evapora. Qualsiasi civiltà che vive su questo pianeta dovrà affrontare una siccità apocalittica.

[Capitano Wayman]: Gli effetti del raffreddamento del nucleo?

[Operatore dell'Osservatorio]: Sì. Inoltre, questo rende il pianeta più esposto alle radiazioni del sole, provocando estinzioni di massa di molte piante e animali. Questi sono i primi effetti con cui gli esseri umani della Terra dovranno fare i conti. E poi... Beh, abbiamo visto cosa succederà in seguito sul pianeta Pellucido, no?

[Capitano Wayman]: Sì, e speriamo che non si arrivi a tanto. Siamo ancora in tempo per trovare una soluzione per il pianeta Terra.

Ottieni 1 .

Se la casella **B** è contrassegnata nell'Annotazione 910, vai all'Annotazione 848.

Se la casella **C** è contrassegnata nell'Annotazione 910, vai all'Annotazione 863.

Altrimenti, l'Annotazione si conclude.

## ANNOTAZIONE 804

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » Controllare la parte sud del complesso – Vai all'Annotazione 826.
- » Controllare la parte ovest del complesso – Vai all'Annotazione 831.

## ANNOTAZIONE 809

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » Controllare la parte sud del complesso – Vai all'Annotazione 826.
- » Controllare la parte ovest del complesso – Vai all'Annotazione 831.
- » Controllare la parte nord del complesso – Vai all'Annotazione 842.

## ANNOTAZIONE 810

I cittadini della Terra avevano guardato le stelle invano, in attesa del ritorno della Vanguard, ma la nave era persa nello spazio infinito, con tutto il suo equipaggio.

Alcuni dicevano che era stata distrutta. Altri, che non sarebbe mai dovuta tornare: era un piano elaborato dal Progetto Vanguard nella speranza di salvare le persone migliori e più intelligenti, lasciando tutti gli altri soli, su un pianeta morente.

Durante gli ultimi disperati mesi sul pianeta, alcuni paesi e società avevano inviato arche rudimentali cariche di persone verso sistemi stellari lontani, nella speranza che trovassero da sole una nuova casa per l'umanità. La maggior parte di queste missioni si era rivelata un fallimento. Alcune avevano fondato piccole colonie capaci a stento di offrire un futuro all'umanità, per quanto doloroso e incerto.

Il resto degli esseri umani era stato lasciato sulla Terra e alcuni di loro si erano aggrappati alla speranza di una salvezza, di un miracoloso ritorno della Vanguard,

fino al momento esatto in cui il cristallo ha perforato la superficie del pianeta...

**Hai completato la campagna della ISS Vanguard!** Ti invitiamo a ritentare per scoprire un finale diverso, visitando altri pianeti e scegliendo altre opzioni di ricerca e produzione.

Vai all'Annotazione 899.

## ANNOTAZIONE 811

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: È necessario fare attenzione. Stiamo entrando in un'area urbana.

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Questo posto è un inferno. Impossibile che ci sia ancora qualcosa di vivo, da queste parti.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Probabilmente no, ma non abbassare la guardia. Vedi quelle strutture più alte con finestre rivolte in tutte e quattro le direzioni? Potrebbero essere state torri di guardia.

[Squadra di Sbarco, Operativo 3]: Immagino di sì. Oppure una vedetta antincendio.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Ciò che conta è stare attenti. Il segnale proviene dal centro di questa zona.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:

- » Dirigersi verso le torri – Sostituisci la carta PDI in questo Settore con la carta **P360**.
- » Addentrarsi nell'area urbana – Sostituisci la carta PDI in questo Settore con la carta **P361**.

## ANNOTAZIONE 812

Scarta la prima carta PDI dal Settore 4.

I cannoni si spengono e si disattivano. Ora sai che la prossima volta che li accenderai, prenderanno comunque di mira gli Usurpatori.

## ANNOTAZIONE 813

Rapporto Post-Azione

L'inatteso incontro con un altro tipo di costruito degli Usurpatori ha rischiato di mandare in fumo la nostra missione. Questa volta si trattava di una piattaforma altamente specializzata e indipendente, in grado di trasportare, costruire e riparare un gran numero di droni. Se gli Usurpatori erano in grado di mantenere questo tipo di equipaggiamento militare, chissà che sorprese ci aspetteranno al nostro prossimo incontro?

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

Ottieni 1  e 2 Indizi Tecnologia Aliena. Rimuovi la carta Minaccia *Sciame da Guerra Usurpatore* e il relativo segnalino, oltre a quello dei suoi Droni, dalla plancia. Se il Progetto di Ricerca **R10** (*Tecnologia degli Usurpatori*) si trova in "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B), spostalo all'interno della busta "In attesa..."

Ottieni 3 Indizi Tecnologia Aliena. Rimuovi la carta Minaccia *Sciame da Guerra Usurpatore* e il relativo segnalino, oltre a quello dei suoi Droni, dalla plancia.

Rimuovi la carta Minaccia *Sciame da Guerra Usurpatore* e il relativo segnalino, oltre a quello dei suoi Droni, dalla plancia.

## ANNOTAZIONE 817

Diario dell'Esperta di Xenologia

Era una meraviglia per i nostri occhi: un connubio di tecnologia degli Usurpatori e influenze di provenienza diversa. Una combinazione rudimentale, ma efficiente. Avrei voluto studiarlo più a lungo, ma i miei colleghi hanno deciso di accenderlo.

Li osservavo mentre recuperavano celle radioattive dalle riserve sottochiave, assicurandosi di mettere in atto tutte le misure di sicurezza. Quando il cannone ha preso vita, hanno sorriso sotto ai loro caschi. O forse me lo sono immaginato?

Prevedevano di utilizzarlo. Non mi sentivo a mio agio in quel posto: distruggere cose non è il mio mestiere.

- Posiziona la carta Minaccia *Colosso Usurpatore Convertito* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
- *Colosso Usurpatore Convertito* si attiva – leggi la relativa Carta Minaccia e applica le regole riportate, se necessario.
- Posiziona il segnalino *Colosso Usurpatore Convertito* nel Settore 3.

## ANNOTAZIONE 820

### Rapporto Post-Azione 55

Durante il tragitto, abbiamo attraversato le prigioni della nave. In quel momento, le celle erano occupate da alcuni facinorosi, tra cui un ammutinato che aveva sparato a un ufficiale. Sbattevano sulle porte, chiedendoci di farli uscire. Ci hanno promesso di unirsi alla lotta. Sapevo che il Capitano o il Reparto Sicurezza non avrebbero apprezzato e che molti di loro avrebbero approfittato di questa opportunità per darsi alla fuga. Tuttavia, tenerli rinchiusi in quell'inferno sembrava disumano.

Scegli tra:

- » **Liberare i detenuti e consegnare loro delle armi** – Rimuovi 1 segnaposto dallo slot Vantaggio Nemico. Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3) a meno che non sia già Molto Basso.
- » **Lasciare i detenuti in cella** – Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 821

Se è presente almeno 1 segnaposto in questo Settore, vai all'**Annotazione 824**.

Altrimenti, continua a leggere:

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

**[Operativo 2]:** I dati indicano che qui dovrebbe esserci qualcosa.

**[Operativo 3]:** Guardate dove mettete i piedi, potrebbe essere un campo minato.

**[Operativo 1]:** Non mi intendo di geologia, ma quella collina non ha un aspetto troppo... squadrato?

**[Operativo 3]:** Come ho fatto a non accorgermene! Mi aspettavo qualcosa di più piccolo.

**[Operativo 2]:** Ho trovato qualcosa. Sembrerebbe una tastiera, ma con decine di strani simboli.

**[Operativo 1]:** Se si tratta di quello che sospetto, quasi sicuramente non troveremo il codice da queste parti.

Ricarica 2  utilizzati per questo Tiro.

## ANNOTAZIONE 823

**[Voce di Morte]:** Io-me sono il guardiano generato artificialmente di questa cripta deposito che state calpestando. Sono stato creato dalla razza a voi nota come Usurpatori, un termine dispregiativo, per divenire il guardiano della nostra memoria collettiva. Non illustrerò nel dettaglio le mie origini: a giudicare dalla vostra patetica tecnologia, a malapena potreste comprendere lo sforzo richiesto.

## ANNOTAZIONE 824

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

**[Operativo 2]:** La combinazione di simboli ha funzionato!

**[Operativo 3]:** Già... Al settantottesimo tentativo. Per fortuna ci siamo riusciti e non ci è esploso in faccia.

**[Operativo 2]:** Però ha funzionato!

**[Operativo 3]:** Già...

**[Operativo 1]:** Ragazzi, smettete di discutere e venite a vedere. Sembrerebbe un rifugio di lusso.

...

**[Operativo 1]:** Ogni stanza presenta decorazioni diverse, molto lontane da quelle sugli altri due pianeti, ma con uno stile simile. Stessa cultura, diverse classi sociali?

**[Operativo 3]:** Lascio a te questo genere di speculazioni. A me interessa di più scoprire se qualcuno è ancora vivo e se costituisce una minaccia.

Posiziona la carta Missione Opzionale **M162** in uno slot vuoto sotto all'attuale carta Missione.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Controllare la parte sud del complesso** – Vai all'**Annotazione 826**.
- » **Controllare la parte ovest del complesso** – Vai all'**Annotazione 831**.
- » **Controllare la parte nord del complesso** – Vai all'**Annotazione 842**.

## ANNOTAZIONE 825

"Ben presto, l'Occhio del Vuoto è diventato il teatro di qualcosa che probabilmente i Costruttori non avrebbero mai previsto: uno scontro a tutto campo tra i rappresentanti di diverse specie intelligenti che avevano contribuito

a creare. Navi giganti manovravano nel vuoto, alla luce rossa della stella morente. Decine di droni e caccia scivolavano in tutte le direzioni attraverso cinture di detriti spaziali, in una silenziosa danza di distruzione.

L'equipaggio della *Vanguard* ha fatto del suo meglio, ma avevamo pochi alleati e molti nemici. Avevamo riportato molte vittime e la nave era già danneggiata prima ancora della battaglia. Mentre i segnali delle navi nemiche si stringevano intorno a noi sullo schermo centrale, tutti i presenti sul ponte di comando hanno capito che vincere era praticamente impossibile..."

I giocatori effettueranno ora l'ultima prova speciale utilizzando i propri dadi e i Membri dell'Equipaggio.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, i giocatori tirano tutti i dadi Reparto restanti.
- In seguito, tutti i giocatori posizionano tutti i Membri dell'Equipaggio disponibili restanti nella propria Riserva del Tiro.
- Rimuovi tutti i risultati  e  dal gioco. Conta il numero di dadi rimanenti. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro.

Ora, controlla il punteggio finale:

**0-10** – Vai all'**Annotazione 327**.

**11-35** – Vai all'**Annotazione 827**.

**Maggiore o uguale a 36** – Vai all'**Annotazione 838**.

## ANNOTAZIONE 826

### Diario dell'Ufficiale di Ricognizione

All'interno, quel luogo era piuttosto spartano: gli ornamenti presenti all'esterno erano assenti e l'arredamento si limitava a diversi semplici materassi e a un oggetto piatto e rotondo che avrebbe potuto essere un tavolo. In tutta franchezza, mi aspettavo qualcosa di più... lussuoso? Avevo la convinzione che si trattasse di un rifugio per gli esponenti più ricchi di questa specie. Forse questa stanza era destinata alla servitù? Sarebbe stato strano, dato che quel posto era praticamente tutto automatizzato, quando la corrente funzionava ancora.

Una cosa aveva attirato la mia attenzione più a lungo: un pittogramma scarabocchiato nell'angolo della parete. Per me non aveva alcun senso, ma la nostra xenologa sosteneva che raffigurasse delle persone che avevano distrutto il loro stesso pianeta e ora stavano morendo da sole su un pianeta isolato. Forse aveva ragione, ma io vedevo solo degli strani cerchi e dei trattini.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P368**.

Contrassegna questa casella. Se era già contrassegnata, continua la partita. Altrimenti, ottieni 1  e vai all'**Annotazione 796**.

## ANNOTAZIONE 827

"La battaglia è stata terribile e le perdite ingenti. Molti membri dell'equipaggio della *Vanguard* hanno perso la vita quel giorno. Ciononostante, alla fine siamo riusciti ad avere la meglio."

Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado Ferita. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.

In seguito, vai all'**Annotazione 838**.

## ANNOTAZIONE 829

### Canale Riservato della Squadra di Sbarco

**[Operativo 2]:** [Interferenze]

**[Operativo 3]:** Ripetete. Lo abbiamo preso?

**[Operativo 2]:** Morto... [Interferenze]... è terribile. Ho bisogno di un bagno.

**[Operativo 3]:** Fantastico. Ora...

**[Operativo 1]:** Piantala. Ha tenuto a bada quel mostro per tutto il tempo, mentre noi armeggiavamo con i comandi.

**[Operativo 3]:** Scusate... Era solo l'emozione di poter continuare a esplorare quel pianeta.

**[Operativo 1]:** Non sappiamo neanche se la minaccia è davvero scomparsa. Operativo 2, la stele è lì?

**[Operativo 2]:** ... la vedo. Il segnale [Interferenze]... È nelle vicinanze.

**[Operativo 1]:** Ottimo lavoro. Sto venendo in tuo aiuto!

**[Operativo 2]:** Non è necessario. È proprio qui davanti a me. Dentro ai frammenti di un... reliquiario?

**[Operativo 1]:** Inizia a inviare i dati alla *Vanguard*. E comunque, il tuo segnale è molto più nitido adesso.

**[Operativo 2]:** Già, quest'area amplifica la trasmissione in qualche modo.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1  e la Scoperta Eccezionale **23**.

Scarta la carta Minaccia *Fauci* e il segnalino *Fauci*.

Scarta la carta Minaccia *Colosso Usurpatore Convertito* e il segnalino *Colosso Usurpatore Convertito*.

Sostituisci la carta nel Settore **1** con la carta **P000**.

Vai all'**Annotazione 55**.

## ANNOTAZIONE 831

### Diario dell'Ufficiale di Ricognizione

Le mie sonde hanno rilevato materia organica davanti a noi, quindi ho previsto un approccio molto cauto. A quanto pare, non era necessario. All'interno, tra pareti ornate di pietre e metallo luccicante, c'erano solo dei resti: amorf, ricoperti di funghi raggrinziti e carapaci di insetti morti.

Mentre gli altri raccoglievano dei campioni, ho passato in rassegna la stanza: trasudava opulenza, anche se non ero in grado di comprendere il significato di molti elementi. Si trattava di sculture o arredamento? Dipinti o grafi? Console di gioco o termostati? Qualcuno, a bordo della *Vanguard*, avrebbe potuto fare di quel posto la ricerca più importante di tutta la sua vita. Il mio compito era un altro, non studiare quella stanza piena di ricchi alieni morti.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P369**.

Contrassegna questa casella. Se era già contrassegnata, continua la partita. Altrimenti, ottieni 1  e vai all'**Annotazione 796**.

## ANNOTAZIONE 834

“Nonostante tutte le differenze tra noi e le razze aliene, era evidente che chiunque si trovasse nell'Occhio del Vuoto fosse elettrizzato, quando abbiamo deciso di condividere la conoscenza dei Costruttori. Anche il nostro equipaggio ha tirato un sospiro di sollievo. Dopo tutto quello che era successo a bordo, nessuno si aspettava un altro conflitto. Ci sono stati dei pacati festeggiamenti a bordo della *ISS Vanguard*, ma la maggior parte dei passeggeri ha approfittato del primo momento tranquillo dopo tanto tempo e ha deciso di riposare. Ovviamente, a eccezione dello staff della Dottoressa Corey, che ha immediatamente iniziato a estrarre i dati dei Costruttori. A quanto pare, conteneva di tutto: bellissime teorie che rispondevano a tutte le nostre domande riguardo all'universo, tecnologie impressionanti che quasi sconfinavano nella magia e persino i resti della cultura dei Costruttori.

L'operazione è stata bruscamente interrotta dal segnale d'allarme ai posti di combattimento. A quanto pare, anche se la nostra intenzione era quella di condividere la conoscenza in maniera onesta e responsabile, alcuni alieni non la pensavano come noi. Incoraggiati dalla debolezza e dalla carenza di alleati della *Vanguard*, hanno sferrato un attacco a sorpresa, sperando di impossessarsi dei dati dei Costruttori, senza dividerli con le altre razze. Non avevamo altra scelta: dovevamo respingerli.”

I giocatori effettueranno ora l'ultima prova speciale utilizzando i propri dati e i Membri dell'Equipaggio.

Esegui i seguenti passaggi:

- Per prima cosa, i giocatori tirano tutti i dadi Reparto restanti.
- In seguito, tutti i giocatori posizionano tutti i Membri dell'Equipaggio disponibili restanti nella propria Riserva del Tiro.
- Rimuovi tutti i risultati  e  dal gioco. Conta il numero di eventuali altri risultati. In seguito, aggiungi 1 punto per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro.

Ora, controlla il punteggio finale:

**0-8** – Vai all'**Annotazione 327**.

**Maggiore o uguale a 9** – Per ciascun Membro dell'Equipaggio nella Riserva del Tiro, tira un dado *Ferita*. Se ottieni 1  oppure 1 , rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco. In seguito, vai all'**Annotazione 847**.

## ANNOTAZIONE 835

### Diario dell'Esperta di Xenologia

La macchina conteneva un gran numero di strumenti danneggiati, cavi strappati dai pannelli e schermi spenti.

Avrei potuto studiare quell'unica nave per anni, ma purtroppo non avevo il tempo. Almeno ho raccolto alcuni manufatti che potrebbero aiutarci a comprendere questa specie estinta.

In particolare, avevo grandi aspettative riguardo a un pezzo di metallo con un forte campo magnetico. Forse avrebbe funzionato come i nostri tesserini magnetici? Oppure si trattava di un dispositivo di archiviazione dati?

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni la Scoperta Eccezionale **15**. Posiziona un segnaposto nel Settore **2**. In seguito, vai all'**Annotazione 666** e contrassegna la casella accanto alla lettera C, senza risolvere il resto dell'**Annotazione**.

## ANNOTAZIONE 836

**[Voce di Morte]:** I miei creatori erano potenti. A un certo punto, hanno proiettato il loro potere nell'intera galassia. Erano imbattibili: hanno condannato all'oblio quelli che voi chiamate Visitatori. Potevano crescere ed espandersi all'infinito. O così si credeva.

**[Voce di Morte]:** I miei creatori erano certi di essere predestinati, da quelli che chiamate Costruttori, a governare la galassia. Mappando l'ampiezza delle stelle, avevano scoperto che i Costruttori avevano indicato i sistemi da conquistare. Inoltre, avevano scoperto che il loro pianeta natale era incluso in quella stessa mappa. Per timore di una rappresaglia, hanno costruito questa nave e molte altre, affinché gli oppositori non potessero trovarli o distruggerli. Dalle profondità dello spazio, hanno inviato forze avanzate in innumerevoli mondi, rivendicando ciò che era loro di diritto, poco a poco. Concentrati sulla conquista, non si sono accorti del pericoloso divario che cresceva all'interno della loro stessa società.

**[Voce di Morte]:** Una casa divisa non può reggere in piedi e due delle fazioni sono finite per entrare in guerra. È difficile descrivere il loro conflitto ideologico a qualcuno che sa così poco dei miei creatori, ma il nocciolo della questione erano gli stessi Costruttori: erano solo un altro obiettivo di conquista oppure creature simili a divinità che avrebbero dovuto essere venerate? I miei creatori conoscevano un unico modo per risolvere questo conflitto ideologico. Uno scontro armato. Purtroppo, entrambe le fazioni potevano contare su millenni di esperienza bellica e non si tiravano indietro neanche di fronte alle armi più distruttive. I dettagli sono andati perduti insieme a una parte della mia banca dati, ma alla fine io sono l'unico essere senziente rimasto su questa nave. In assenza di modalità esterne per interagire con il mondo fisico, ho dormito per anni, fino al vostro arrivo.

## ANNOTAZIONE 837

“La creatura si è fermata di nuovo in una grotta con una grande escrescenza cristallina che spuntava dal soffitto. Con due imboccature di caverna davanti a sé, sembrava considerare da che parte continuare la sua corsa.”

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Indirizzare la creatura nel corridoio di sinistra**  
– Vai all'**Annotazione 783**.
- » **Indirizzare la creatura nel corridoio di destra**  
– Vai all'**Annotazione 889**.

## ANNOTAZIONE 838

“Fu una dura battaglia, ma alla fine i progressi tecnologici della *ISS Vanguard* e i nostri numerosi alleati ci consentirono di avere la meglio. Alcune delle navi che ci avevano attaccato andarono distrutte, mentre la maggior parte si ritirò a distanza di sicurezza.

I dati dei Costruttori erano ancora al sicuro nella mani degli umani.”

Vai all'**Annotazione 847**.

## ANNOTAZIONE 839

Contrassegna questa casella se non è ancora contrassegnata. In seguito, continua a leggere:

“La chiave di volta era circondata da una stretta fessura circolare sul pavimento, larga appena mezzo centimetro, ma troppo profonda per essere misurata. La cosa interessante era che l'area all'interno del cerchio era praticamente priva di cenere o detriti, mentre l'area all'esterno era ricoperta di antichi resti, carbonizzati e irriconoscibili. Era

evidente che qualcosa accadesse periodicamente all'interno del cerchio che circondava la chiave di volta, rimuovendo i detriti accumulati. Consapevoli di questo, non eravamo certi di volerci avvicinare o meno alla pietra..."

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Toccare la chiave di volta** – Vai all'Annotazione 95.
- » **Lasciare stare la chiave di volta e proseguire** – Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 840

TOP SECRET

Progetto "Diritto di Nascita", Annotazione Finale

Che pazzia! Per un momento ho ceduto alla piacevole illusione di sapere tutto riguardo a questi misteriosi obeliscini. Dopotutto, nessun umano è più esperto di me in materia e, grazie all'impegno delle Squadre di Sbarco della Vanguard, ho raccolto quella che probabilmente è la più grande banca dati di ricerca relativa alle stele in questa parte della galassia.

A quanto pare, avevo solo bisogno di un cambio di prospettiva. Le recenti scoperte fatte dalla Vanguard nel campo delle tecnologie di ricerca subspaziale ci hanno consentito di produrre strumenti di scansione per osservare lo spettro subspaziale di una stele per la primissima volta. La prima volta che ho assistito ai risultati del loro lavoro, ero senza parole. È stato come vedere i colori per la prima volta. Ho provato quello che Antoni van Leeuwenhoe deve aver provato la prima volta che ha osservato gli innumerevoli batteri e protozoi che popolavano una goccia d'acqua.

Come potrei descriverlo con le parole? Ciascuna stele è circondata da strati di diversi campi subspaziali. Essi sono in continuo movimento, come i petali di uno strano fiore vivente, e hanno un influxo invisibile sull'intero pianeta. L'elemento su cui ci siamo tanto concentrati, vale a dire l'obelisco stesso, non è altro che un sassolino in mezzo a tutto questo. Ma non finisce qui! Lunghi filamenti si estendono in tutte le direzioni verso le altre stele in sistemi diversi. Se una stele è un fiore, insieme formano un'enorme pianta di dimensioni galattiche.

Mi scuso per il mio linguaggio poco professionale. Credo di avere bisogno di dormire. Domani, inizieremo a studiare questi campi subspaziali. Potrebbero essere la chiave per comprendere perché i Costruttori ci hanno incaricati di compiere questa caccia insensata in tutta la galassia... Corey, passo e chiudo.

Ottieni 1 .

- Mescola la Situazione della Nave **S20 (Verso Casa)** da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).
- Sposta il Progetto di Ricerca **R23 (Il Segreto delle Stele)** e **R22 (Ricerca Futura)** da "Progetti di Ricerca" all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta il Progetto di Produzione **C25 (Strumentazione Futura)** da "Progetti di Produzione" all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta la carta Obiettivo **O10 (Il Messaggio Finale)** da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa..."

## ANNOTAZIONE 841

Annotazione Audio 14/87A

[Voce profonda]: Oh, ora va-funziona, che interfaccia banale-primitiva. Benvenuti, intrusi. Vi trovate-siete attualmente nel centro-cuore dell'Impero degli Usurpatori. A causa di una serie di sfortunati eventi-circostanze, spetta a io-me, Voce di Morte, dare il benvenuto agli intrusi-voi in questo luogo.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Beh, non avrei mai...

[Voce di Morte]: I vostri tentativi di comunicazione non funzionano. A causa dello stato attuale di questa struttura, non sono in grado di ricevere dati aurali in ingresso. Rilevo diverse anomalie-disturbi gravitazionali grazie al mio glorioso apparato sensoriale in ingresso.

Se Condizione Generale **G34 (Motore Gravitazionale Attivo)** si trova sulla plancia, vai all'Annotazione 787. Altrimenti, non succede nulla.

## ANNOTAZIONE 842

Diario dell'Ufficiale di Ricognizione

Il nostro esperto di sicurezza era euforico, quando è entrato in quest'area. Intorno a strutture in frantumi, erano sparpagliate molte armi primitive e pezzi di armature di legno infestate dai funghi.

La nostra xenologia ha immediatamente iniziato a studiare le antiche macchie sul terreno e gli oggetti simili a lunghi spalti disposti intorno a quella che non poteva essere altro che un'arena.

Ho passato al setaccio quel luogo con lo scanner: nessun dispositivo né apparecchiatura, era tutto meccanico.

Avevano davvero costruito un'arena per gladiatori all'interno del loro bunker? Capisco che confrontare la cultura aliena alla nostra sia stupido, ma questo... proprio non capisco!

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P367**.

Contrassegna questa casella. Se era già contrassegnata, continua la partita. Altrimenti, ottieni 1  e vai all'Annotazione 796.

## ANNOTAZIONE 843

Conta il numero dei segnaposto nella Riserva Vittoria. Controlla il risultato finale:

**0-9** – Vai all'Annotazione 834.

**10+** – Vai all'Annotazione 548.

## ANNOTAZIONE 845

Controlla la casella nell'Annotazione 839. Se è contrassegnata, vai all'Annotazione 95. Se non è contrassegnata, vai all'Annotazione 98.

## ANNOTAZIONE 846

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

[Operativo 1]: Soffitti alti, ingressi stretti, sedie? Si tratta di una specie umanoide molto più alta di noi. Anche il numero di arti sembra corrispondere, in seguito a una breve analisi dell'arredamento...

[Operativo 3]: Ehi, guarda quelle. Armi?

[Operativo 1]: A quanto pare...

[Operativo 3]: Questa macchina mostra ancora dei grafici.

[Operativo 2]: Una mappa! Somiglia al terreno del pianeta Paradiso.

[Operativo 3]: Indica una posizione. È circondata da una serie di strani simboli. Li sto annotando, qualsiasi cosa significhino.

[Operativo 1]: Ho capito!

[Operativo 2]: Eh?

[Operativo 1]: Le armi. Funzionano come i nostri storditori elettrici. Controllo della folla? Ma ce ne sono così tanti! Oppure questa specie aveva un sistema nervoso delicato ed erano sufficienti per ucciderli?

[Operativo 2]: Sveglia, ragazza. Lo so che è il tuo argomento preferito, ma sei stata tu a dirci di stare all'erta.

[Operativo 1]: Giusto. Andiamo.

Se questa casella era già contrassegnata, continua la partita. Altrimenti, contrassegna questa casella, ottieni 1  e posiziona un segnaposto nel Settore 3. In seguito, vai all'Annotazione 666 e contrassegna la casella accanto alla lettera **A** senza risolvere il resto dell'Annotazione.

## ANNOTAZIONE 847

Prendi il Manuale della Nave e controlla se tutti gli Slot Scoperta Eccezionale delle pagine 29 e 30 sono occupati. Se lo sono, vai all'Annotazione 849. Altrimenti, continua a leggere:

"Così si concludeva il nostro viaggio.

Era iniziato quando avevamo attraversato per la prima volta la corazza esterna dell'Occhio, per scoprire un intero sistema stellare nascosto al suo interno. Si era concluso quando ci eravamo lasciati alle spalle quel sistema, ora stranamente silenzioso, senza la trasmissione costante del messaggio dei Costruttori su tutti i canali.

Finalmente facevamo ritorno a casa: un equipaggio molto cambiato, su una nave molto diversa. Molti di noi avevano deciso di trascorrere il viaggio di ritorno nelle Camere del Torpore, ma i principali ricercatori e gli ingegneri della ISS Vanguard avevano impiegato il lungo viaggio spaziale per trovare un modo di salvare la Terra dall'arma cristallina che cresceva all'interno del suo nucleo.

Avevamo trovato questa soluzione, ma nemmeno la conoscenza dei Costruttori poteva far tornare indietro il tempo. Quando le persone sulla Terra avevano notato una nuova stella nel cielo sopra di loro, cioè la loro nave che faceva ritorno dopo un'odissea durata decenni, la maggior parte della Terra era già in condizioni critiche. La Vanguard aveva distrutto il cuore del cristallo,

arrestandone lo sviluppo. Ma il pianeta rimaneva instabile, incapace di sostenere una popolazione così numerosa. Dopo i festeggiamenti e gli abbracci, era il momento di fare i conti con la realtà. Anche se un viaggio si era concluso, stavano per iniziarne molti altri. Sulla Terra si costruivano nuove navi, molto più avanzate della prima versione della *Vanguard*. Qualcuno doveva condurle tra le stelle, dove l'umanità avrebbe trovato una nuova casa. Qualcuno doveva rivestire il ruolo consegnato agli umani dai Costruttori, insieme alla loro tecnologia. Innumerevoli mondi indicati sulla mappa dei Costruttori erano ancora inesplorati e nascondevano meraviglie sconosciute.

I creatori dell'arma che aveva compromesso la Terra erano ancora là fuori e dovevano essere consegnati alla giustizia.

Una nuova era di esplorazioni e scoperte ci attendeva, un'epoca in cui la maggior parte degli esseri umani sarebbero diventati nomadi, proprio come l'equipaggio della *Vanguard*...

**Congratulazioni!** Hai completato la campagna della *ISS Vanguard*.

Ti invitiamo a ritentare per scoprire un finale diverso, visitando altri pianeti e scegliendo altre opzioni di ricerca e produzione.

Contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 960** – avrà un impatto sulle future campagne della *ISS Vanguard*!

Vai all'**Annotazione 880**.

## ANNOTAZIONE 848

**[Servitore]:** Posso intervenire? Noi, intendo, i Visitatori, detengono alcune informazioni sulla Spina di Cristallo. A causa sua, abbiamo rischiato di perdere il nostro Pianeta Materno. Abbiamo interrotto la crescita della Spina spostando il Pianeta Materno in un altro regno fatto di spazi non euclidei che vanno al di là della comprensione umana. Al centro di questa nuova dimensione, il tempo ha smesso di scorrere, avvolgendo la Spina di immobilità.

**[Capitano Wayman]:** Non credo che sia possibile fermare il tempo al centro della Terra. E, anche se lo facessero, comporterebbe la morte del nostro pianeta.

**[Servitore]:** Sì, allo stato attuale, sì. Sento... lacrime? Tristezza. Sono molto triste quando penso alla morte dei miei compagni umani sul mio pianeta natale, la Terra.

**[Capitano Wayman]:** ...

**[Servitore]:** Possiamo aiutarvi a trasportare il vostro intero pianeta e la vostra razza in un luogo che è molto meglio del vostro mondo. Dovrete solo adattarvi. Farvi crescere qualche organo in più e cose del genere.

**[Capitano Wayman]:** Io... prenderò in considerazione la cosa. Grazie, Servitore.

Se la casella **C** è contrassegnata nell'**Annotazione 910**, vai all'**Annotazione 863**.

## ANNOTAZIONE 849

Diario del Capitano, Annotazione Finale

"Così si concludeva il nostro viaggio. Era iniziato quando avevamo attraversato per la prima volta la corazza esterna dell'Occhio, per scoprire un intero sistema stellare nascosto al suo interno. Si era concluso quando ci eravamo lasciati alle spalle quel sistema, ora stranamente silenzioso, senza la trasmissione costante del messaggio dei Costruttori su tutti i canali.

Finalmente facevamo ritorno a casa: un equipaggio molto cambiato, su una nave molto diversa, portando con noi innumerevoli tecnologie e conoscenze meravigliose. Molti di noi avevano deciso di trascorrere il viaggio di ritorno nelle Camere del Torpore, ma i principali ricercatori e gli ingegneri della *ISS Vanguard* avevano impiegato il lungo viaggio spaziale per trovare un modo di salvare la Terra dall'arma cristallina che cresceva all'interno del suo nucleo.

Grazie alle innumerevoli scoperte fatte durante i viaggi della *Vanguard* e con la conoscenza dei Costruttori, creatori di innumerevoli mondi, la soluzione era pronta prima che la nave si trovasse a metà strada dalla Terra.

E poi un giorno le persone sulla Terra avevano notato una nuova stella nel cielo sopra di loro: la loro nave che faceva ritorno da un'odissea durata decenni. I ricercatori e gli ingegneri della *Vanguard* erano ormai avanti di generazioni rispetto a qualsiasi specialista terrestre. Avevano distrutto il cristallo e le tecnologie di terraformazione dei Costruttori avevano consentito agli umani di recuperare la maggior parte dei danni. Tuttavia, tra i successivi festeggiamenti e gli abbracci, i veterani dell'equipaggio

della nave avevano iniziato a guardare nuovamente verso le stelle. Anche se un viaggio si era concluso, stavano per iniziarne molti altri. Sulla Terra si costruivano nuove navi, molto più avanzate della prima versione della *Vanguard*, e c'erano ancora molti traguardi da raggiungere. Insieme alle tecnologie dei Costruttori, l'umanità aveva ricevuto un oneroso incarico da portare a termine nella galassia. Là fuori, altri pianeti e razze erano caduti preda dell'arma cristallina e potevano avere bisogno di essere salvati, proprio come la Terra. I creatori dell'arma dovevano essere consegnati alla giustizia. Innumerevoli mondi indicati sulla mappa dei Costruttori erano ancora inesplorati e nascondevano meraviglie sconosciute.

Una nuova era di esplorazioni e scoperte era dietro l'angolo. Una nuova promettente civiltà galattica stava iniziando a fiorire, con al centro una Terra restaurata.

Solo un paio di ufficiali della *Vanguard* sapevano la verità: oltre la galassia e le immense distese oscure che li circondavano, la minaccia finale si stava avvicinando. Lo stesso pericolo contro il quale i Costruttori si erano rivelati impotenti..."

**Congratulazioni!** Hai completato la campagna della *ISS Vanguard* raccogliendo il 100% delle Scoperte Eccezionali e visitando tutti i pianeti esplorabili della campagna. Grazie per il tuo impegno: questa parte della galassia non ha più segreti per te, ma ci saranno altri viaggi in futuro.

Contrassegna le caselle **A** e **B** nell'**Annotazione 960** – avranno un impatto sulle future campagne della *ISS Vanguard*!

Ora, vai all'**Annotazione 880**.

## ANNOTAZIONE 850

Rimuovi il tuo Membro dell'Equipaggio dalla relativa Cartellina di Grado e posiziona nuovamente questo Membro dell'Equipaggio sulla plancia Equipaggio. Il Membro dell'Equipaggio è morto. Rimuovi la miniatura corrispondente dalla plancia Pianeta: non partecipa più all'Esplorazione Planetaria.

Se ci sono dei Membri dell'Equipaggio rimanenti sulla plancia Pianeta, continua la partita.

Se non ci sono più Membri dell'Equipaggio rimanenti sulla plancia Pianeta, la missione si conclude con un fallimento:

- Mescola nuovamente tutte le Scoperte Non Eccezionali nei relativi mazzi. Posiziona la Scoperta Eccezionale **33** (se la possiedi) nuovamente in "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte B).
- Rimuovi la carta Atterraggio **L4** dal gioco. Non è possibile effettuare un altro Atterraggio su questo pianeta!
- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander (se non è presente una plancia Lander sul tavolo, posiziona una plancia Lander qualsiasi sul tavolo).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 851

Diario dell'Esperta di Xenologia

Ho avuto la fortuna di poter camminare tra queste case-macchina: un tempo era tutto automatizzato, con ponti mobili che collegavano le strutture e pareti scorrevoli per creare e suddividere gli spazi come desiderato...

Una domanda sorge spontanea: come hanno fatto a ottenere abbastanza risorse per costruire questa magnifica città? Chip per computer, alimentatori, innumerevoli sensori e motori: ciascuno di questi edifici adattabili richiedeva più materie prime di mezza città degli umani. Purtroppo, la risposta è evidente: hanno sfruttato implacabilmente l'ecosistema di questo pianeta. Se avessimo saputo dell'esistenza di tanti altri pianeti abitabili e ricchi di risorse intorno a noi, avremmo probabilmente fatto lo stesso. È difficile resistere a una simile tentazione.

C'erano altre due regioni che volevo esplorare: un luogo che non poteva essere altro che uno spazioporto e un'area devastata da cui proveniva un segnale, probabilmente emesso da una stele dei Costruttori. Tuttavia, il secondo luogo sembrava pericoloso da esplorare. Cosa avrebbe potuto provocare simili danni?

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Avvicinarsi allo spazioporto** – Vai all'**Annotazione 869**.
- » **Andare verso il segnale della stele** – Vai all'**Annotazione 861**.

## ANNOTAZIONE 852

**[Operatore dell'Osservatorio]:** L'attività geotermica è più debole di prima. Le mie rilevazioni indicano che in questo punto le temperature medie scendono di 0,1 gradi Kelvin ogni anno.

**[Capitano Wayman]:** Non può succedere alla nostra Terra. Dobbiamo trovare un modo di salvarla!

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 860

"Abbiamo provato di tutto per aprire la porta, ma non ci siamo riusciti. Non presentava meccanismi né comandi visibili. Era troppo pesante per essere spostata, anche utilizzando le nostre tute meccanizzate a piena potenza. L'unica scoperta interessante è stato un grande pannello circolare realizzato con un altro materiale in grado di assorbire l'energia, che occupava la parte centrale delle porte sbarrate."

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 .

## ANNOTAZIONE 861

Diario dell'Esperta di Xenologia

Una scoperta emozionante, ma al tempo stesso dannatamente spaventosa. Ci siamo imbattuti in un grande ostacolo composto da materia organica. Poco dopo, si è rivelato essere un organismo grande come un edificio, risvegliato dalla nostra intrusione. Ho bisogno di prelevare dei campioni, ma per poterli analizzare per prima cosa è necessario che io sopravviva...

- Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P362**.
- Posiziona la carta Minaccia *Fauci* nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
- *Fauci* si attiva – leggi la relativa carta Minaccia e applica le regole riportate, se necessario. Posiziona il segnalino *Fauci* in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 863

**[Voce di Morte]:** Temete la morte-estinzione della vostra razza? Ci sono molti altri modi di morire, oltre a sviluppare un tumore-cristallo all'interno del vostro pianeta natale.

**[Capitano Wayman]:** Di cosa stai parlando?

**[Voce di Morte]:** I miei creatori sono tutti morti.

E avevano persino incontrato di persona il cristallo. Ci sono molti altri pericoli nella galassia che possono mettere fine alla vostra esistenza.

**[Capitano Wayman]:** Vorresti dire che dovremmo aspettarci qualcosa in particolare?

**[Voce di Morte]:** No. Volevo confortarvi-consolarvi. Ma probabilmente non ha funzionato.

**[Capitano Wayman]:** Non so cosa sia più preoccupante: questo improvviso tentativo di comprendere i nostri sentimenti oppure i "pericoli" di cui parli.

Continua la partita.

## ANNOTAZIONE 865

Diario del Capitano, Annotazione D-8629

È incredibile quanto si possa ottenere se ci si concentra su di un unico obiettivo. Ho assistito a questo miracolo due volte, in vita mia. La prima volta è stato anni fa, quando la maggior parte dei paesi e delle organizzazioni della vecchia Terra si sono uniti per costruire la *ISS Vanguard*. Ora, ho visto l'intero equipaggio della *Vanguard*, dai ricercatori capo, agli ingegneri ai soldati semplici, collaborare per sviluppare, testare e costruire la tecnologia all'avanguardia che potrebbe consentirci di portare a termine la nostra missione, mentre volavamo ad alta velocità per fare ritorno all'Occhio del Vuoto. La posta in gioco era alta: gli eventi sismici su ampia scala avevano già messo in ginocchio la Terra, radendo al suolo parecchie città. Avevamo poco tempo per rivendicare la Cripta dei Costruttori e trovare un modo per salvare il nostro pianeta natale...

Riponi 6 Scoperte Raccolte nel mazzo Scoperte, incluse almeno 2 Scoperte Rare. Se non hai abbastanza Scoperte, vai all'**Annotazione 877**. Altrimenti, continua a leggere:

- Sposta le carte seguenti da "Attrezzatura non Disponibile" a "Inventario": **E76** (Tuta meccanizzata TZO: Osservatore) **E77** (Tuta meccanizzata TZO: Guardiano), **E78** (Tuta meccanizzata TZO: Esploratore) **E79** (Tuta meccanizzata TZO: Custode).
- Ora, vai all'**Annotazione 580**.

## ANNOTAZIONE 869

Diario dell'Esperta di Xenologia

Il terreno davanti a me, circondato da una recinzione spinata, era senza dubbio uno spaziodorto: un enorme campo piatto con diverse piattaforme di cemento, hangar e una miriade di piccoli veicoli abbandonati (probabilmente camion o trasportatori).

Le piattaforme erano ricoperte di diversi strati di fuliggine. Nessuno aveva pulito quel posto, come se le navi fossero partite in tutta fretta. In seguito, la struttura era stata saccheggata: la recinzione era stata perforata, i trasportatori ribaltati, i contenitori mandati in frantumi.

Una nave, con gli oblò in frantumi e i boccaporti rotti era ancora ferma nell'angolo più lontano dello spaziodorto.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P363**.

## ANNOTAZIONE 872

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Hai trovato qualcosa?

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Non molto. È tutto in frantumi, come se ci fosse passato sopra un rullo compressore. Soprattutto metallo e ceramica, composti super resistenti di natura ignota. Non c'è nessun elemento intatto più grande di un'unghia.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Considerando la gravità di questo posto, mi sorprende che sia rimasto qualcosa.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 3]:** Dubito che i Costruttori abbiano lasciato qui questa spazzatura intenzionalmente...

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Già. Si direbbe che qualcuno abbia tentato di esplorare questo posto prima di noi. Non sono andati lontano, a quanto pare.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Ehi, ho trovato qualcosa. Sembra il... dito di un guanto corazzato. Lungo. Sottile. Quattro articolazioni. Contiene alcuni residui organici.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Prelevate il campione. Potrebbe aiutarci a comprendere chi è stato qui prima di noi.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 2]:** Imbustato ed etichettato! C'è un'altra cosa. La corazza è squagliata su un lato. Le mie scansioni rilevano tracce di un terribile stress termico.

**[Squadra di Sbarco, Operativo 1]:** Quello che ha lasciato questi segni doveva essere molto più caldo di qualsiasi altra cosa nella zona. Dobbiamo stare attenti. Il campo nullo sta già funzionando al massimo della capacità. Un ulteriore peggioramento della situazione potrebbe facilmente sovraccaricarlo.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 3 Indizi *Tecnologia Aliena*.

## ANNOTAZIONE 873

Canale Riservato della Squadra di Sbarco

**[Operativo 2]:** Ritirata immediata! Non possiamo neutralizzarlo!

**[Operativo 3]:** Dobbiamo farcela. Il segnale della stele proviene da qui.

**[Operativo 2]:** In qualche modo lo raggiungeremo. Ma per farlo dobbiamo restare in vita.

**[Operativo 3]:** Ok, ma non appena troviamo un'arma in grado di scalfirlo, la userò, anche se fosse un'atomica interplanetaria.

**[Operativo 2]:** Ok, se questo ti convince ad andartene adesso, va bene, puoi farlo.

**[Operativo 1]:** ...

Scarta la carta Minaccia *Fauci* e il segnalino *Fauci*.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P361**.

## ANNOTAZIONE 875

Se il tuo Obiettivo attuale è **O06 – O11**, vai all'**Annotazione 165**.

Altrimenti, continua a leggere:



I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Attaccare la creatura** – Vai all'Annotazione 895.
- » **Lasciare stare la creatura e tornare all'ultima grotta** – Vai all'Annotazione 778.

## ANNOTAZIONE 885

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

## ANNOTAZIONE 886

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

Vai all'Annotazione 889.

## ANNOTAZIONE 887

Diario dell'Esperto di Sicurezza

L'edificio era deserto e sicuro. Nonostante fosse molto antico, non c'era pericolo di crolli. Non c'era molto da fare per me. Naturalmente, ho dato una mano con la ricerca, gli esami e tutto il resto, ma il mio compito principale era garantire la sicurezza di tutti e, in quel momento, erano al sicuro anche senza il mio intervento.

D'altro canto, la nostra xenologa era molto impegnata. Aveva tentato di azionare i macchinari alieni, probabilmente analoghi ai nostri computer ed era riuscita a mostrarci un breve filmato: il momento in cui la colonia si era stabilita sotto alla cupola e, in seguito, la morte e il decadimento della colonia in un ambiente sempre più avverso, probabilmente a causa dello sfruttamento intensivo delle risorse naturali del pianeta.

Il filmato mostrava anche una mappa e alcuni simboli che rappresentavano il terreno del terzo pianeta, quello con un ecosistema in salute.

Se questa casella era già contrassegnata, continua la parità. Altrimenti, contrassegna questa casella, ottieni  e posiziona un segnaposto nel Settore 3. In seguito, vai all'Annotazione 666 e contrassegna la casella accanto alla lettera B, senza risolvere il resto dell'Annotazione.

## ANNOTAZIONE 888

[Dottoressa Corey]: Grazie a tutti per essere qui! Quella che sto per presentarvi è stata una scoperta, a dir poco... sorprendente. Come ben sapete, io e la mia squadra abbiamo studiato le strane trasmissioni di fondo delle stele, rilevabili solo a livello subspaziale. Contrariamente al messaggio che abbiamo ricevuto quando siamo entrati nell'Occhio del Vuoto, il segnale di fondo delle stele non era creato su misura per gli umani o nessun'altra specie imparentata con la nostra. Era creato nel linguaggio originale dei Costruttori. IA, fai partire il messaggio.

[IA Vanguard]: Certo, Dottoressa Corey.

[IA Vanguard]: "Ora siete pronti. Conoscete le nostre parole. Conoscete le forze oltre la materia. Conoscete altre dimensioni. Per imparare, avete dovuto convertire/soggiogare molti altri. Ora siete pronti. È il momento di rivendicare. Tornate indietro. Là dove tutto è iniziato. Verso il sole dentro al sole. Rivendicate. Il vostro futuro sarà il nostro futuro."

[Capitano Wayman]: Un sole dentro al sole? Questo non ha senso!

[Dottoressa Corey]: Credo di sì. I segnali di fondo di ciascuna stele puntano in una direzione e convergono in un punto della galassia.

\*\*\* Clic \*\*\*

[Capitano Wayman]: L'Occhio del Vuoto. La Sfera di Dyson dei Costruttori! Ma ci siamo già stati e non abbiamo trovato nulla!

[Dottoressa Corey]: Più precisamente...

\*\*\* Clic \*\*\*

[Dottoressa Corey]: ... il punto al centro del sole all'interno della sfera. E qui viene il bello. Come forse ricorderete, esplorando i resti del sistema abbiamo rilevato uno strano segnale intorno alla gigante rossa del sistema. Al tempo, la nostra tecnologia e la nostra scienza erano troppo arretrate per spiegarlo, per questo abbiamo

archiviato i dati e siamo andati avanti. Ora, la mia squadra ha rivisto i dati. E abbiamo scoperto qualcosa a dir poco stupefacente.

\*\*\* Clic \*\*\*

[Dottoressa Corey]: Proprio come la stessa sfera era occultata, anche il sole nascondeva la sua vera natura. Impiegava un campo subspaziale estremamente complesso per imitare la massa, il segnale spettrografico e altre proprietà di una normale gigante rossa. Ma è sempre stato un'altra cosa! Tra tutti i dati di questo sistema, abbiamo trovato solo un piccolo assaggio del suo contenuto.

\*\*\* Clic \*\*\*

[Anu]: Una stella-nucleo! Due soli combinati: uno caldo e grande, uno piccolo e denso.

[Dottoressa Corey]: Il termine corretto per la scienza umana è "Oggetto di Thorne-Zytkov", TZO. Finora, si trattava solo di una possibilità ipotetica: si creano quando una gigante rossa si scontra con una stella di neutroni super densa e viene catturata dalla sua gravità. A tutti gli effetti, la stella di neutroni diventa il nucleo solido della gigante rossa.

[Anu]: Ma perché i Costruttori avrebbero dovuto preoccuparsi di oscurare un fenomeno naturale?

[Dottoressa Corey]: C'è di più. Non siamo di fronte a un fenomeno propriamente naturale.

\*\*\* Clic \*\*\*

[Dottoressa Corey]: Questo è un frammento che siamo riusciti a ricostruire dalle nostre scansioni ad ampio raggio. Come potete notare, c'è qualcosa di scavato sulla superficie stessa della stella di neutroni. Una struttura. Una cripta. Ritengo che i Costruttori si riferissero a questo quando parlavano di "rivendicare" il loro tesoro.

[Capitano Wayman]: Follia! Vi rendete conto di quanto sarebbe impossibile esplorare un luogo del genere? Immaginate di camminare nel cuore del sole, su una superficie fatta di materia superdensa, un cucchiaino della quale pesa un miliardo di tonnellate.

[Dottoressa Corey]: Esatto. Una volta superato il campo che neutralizza e occultata la vera gravità della stella, il Lander e il suo equipaggio saranno soggetti a un'accelerazione stimata intorno ai 100 miliardi di g. La velocità di fuga da un oggetto di Thorne-Zytkov è stimata a metà della velocità della luce. In altre parole, se il campo di contenimento attorno alla stella venisse meno, l'intero Occhio del Vuoto verrebbe immediatamente risucchiato.

[Ufficiale Esecutivo, Maggiore Dahl]: Quindi, di cosa stiamo parlando? Se i Costruttori vogliono spedirci laggiù, la nostra missione finisce qui.

[Anu]: Non necessariamente. Le forze sono incredibili, ma solo in questa dimensione. Un giovane sciocco lotta contro la corrente. Una matrona saggia sa come evitarla.

[Capitano Wayman]: È così, Dottoressa? Possiamo raggiungere ed esplorare quel luogo?

[Dottoressa Corey]: Credo di sì, Capitano. Grazie alle nostre recenti tecnologie transdimensionali e alla conoscenza dei campi in grado di alterare la realtà utilizzati dai Costruttori nelle loro stele, penso che potremmo tentare di costruire qualcosa di simile. Dopotutto, se hanno creato una bolla capace di impedire qualsiasi interazione dell'Oggetto di Thorne-Zytkov con il mondo esterno, credo che potremmo creare bolle simili che potrebbero proteggere il nostro veicolo di atterraggio e la Squadra di Sbarco. Ma ci costerà caro.

[Capitano Wayman]: E se il campo venisse meno?

[Dottoressa Corey]: Se...

\*\*\* Silenzio \*\*\*

[Capitano Wayman]: Ok, facciamolo. Mettetevi al lavoro, Dottoressa. Dobbiamo andare fino in fondo.

[Dottoressa Corey]: Grazie, Capitano. Ritengo che concentrando tutto l'equipaggio e le risorse a bordo della Vanguard su questo singolo obiettivo, potremmo essere pronti a breve...

**Importante:** Accelerare la produzione ti porterà direttamente alla missione finale della campagna. Se ci sono altri pianeti che desideri visitare, dovresti scegliere invece "Continuare la campagna." I giocatori si confrontano e scelgono ora una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria):

- » **Concentrare tutti gli sforzi sulla produzione del campo nullo** (richiede 6 Scoperte Raccolte, tra cui 2 Scoperte Rare).

Vai all'**Annotazione 865** – Questo darà immediatamente inizio a una nuova Esplorazione Planetaria.

» **Continuare la campagna** – Vai all'**Annotazione 877**.

## ANNOTAZIONE 889

“La creatura si ferma ancora una volta, all'interno di una grande grotta, accanto a un relitto arrugginito e ricoperto di cirripedi, somigliante a un'antica macchina da guerra. Davanti a essa, ci sono due corridoi.”

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Studiare la macchina** – Vai all'**Annotazione 886**.
- » **Indirizzare la creatura nel corridoio di sinistra** – Vai all'**Annotazione 775**.
- » **Indirizzare la creatura nel corridoio di destra** – Vai all'**Annotazione 892**.

## ANNOTAZIONE 891

**Diario dell'Esperto di Sicurezza**

Alcuni contenitori erano ancora pieni di una strana sostanza instabile, probabilmente carburante. I livelli di radiazioni erano elevati, quindi ho deciso di usare dei droni per studiare quel posto. Le riprese erano sufficienti: innumerevoli casse piene della stessa sostanza, contenitori vuoti contenenti dei residui. C'erano anche avanzi di materiale da costruzione ed elementi spaziali prefabbricati (dall'aspetto economico, prodotto in serie; probabilmente utilizzati per il trasporto di materiali e non di persone).

Lo stato di questo luogo rispecchiava quello dell'intero pianeta: sfruttato e lasciato a morire. Sospetto che si trattasse solo di una stazione di collegamento tra il pianeta natale inquinato e uno dei globi sani che erano divenuti il successivo obiettivo dell'espansione.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegnala e risolvi il testo riportato:

Ottieni la Scoperta Eccezionale **24**.

## ANNOTAZIONE 892

“Davanti alla creatura il corridoio si spalanca su un immenso spazio allagato: un'antica spaccatura marina sepolta. Gli spettrali pesci bianchi degli abissi che popolano quel luogo hanno immediatamente iniziato a turbinare intorno alla creatura, facendola a pezzi. Poi, hanno iniziato a banchettare, ignorando la nostra presenza.”

Sostituisci eventuali carte nel Settore **4** con la carta **P286**. Sposta il tuo Membro dell'Equipaggio ed eventuali Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza in questo Settore.

## ANNOTAZIONE 893

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi.

Vai all'**Annotazione 882**.

Vai all'**Annotazione 578**.

## ANNOTAZIONE 894

**Canale Riservato della Squadra di Sbarco**

[Operativo 1]: Funziona?

[Operativo 2]: ...

[Operativo 1]: Ti ricordi come abbiamo fatto ad aprire il bunker? Prova a isolare questa parte del codice e a inserirla dopo, qui... Non ci capisco niente, ma immagino che non faccia parte della chiave, ma sia una specie di spiegazione di come usarla?

[Operativo 2]: Non funziona.

[Operativo 1]: Prova invertendola.

[Operativo 3]: Wow. Si è aperta e siamo ancora vivi.

[Operativo 2]: Zitti e correte ai ripari.

[Operativo 1]: Usurpatori, qui?!

...

[Operativo 3]: Morto.

[Operativo 1]: Fermi tutti! Tornate indietro!

[Operativo 3]: È morto. Modificato. Lo hanno trasformato in un cannone. Un cannone enorme. Credo che potremmo essere in grado di attivarlo.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P359**.

## ANNOTAZIONE 895

“Siamo corsi verso la creatura e improvvisamente siamo stati avvolti da un'esplosione di oscurità. Una sostanza oleosa ha riempito l'acqua, così densa che riuscivamo a malapena a vederci le mani. Quando la creatura ci ha superato a tutta velocità, siamo rimasti ciechi e impotenti, sbattendo da tutte le parti in quel labirinto di pietre. Ci è voluto molto tempo e impegno per fare ritorno in superficie.”

Tu ed eventuali Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza tirate . Scarta la carta PDI dal Settore **3**.

**Suggerimento:** Puoi ritentare.

## ANNOTAZIONE 896

“Ci trovavamo in una grotta con una grande escrescenza cristallina che spuntava dal soffitto. C'era una creatura luminescente incastrata in fondo al tunnel di sinistra, quindi potevamo proseguire solo verso destra.”

Vai all'**Annotazione 763**.

## ANNOTAZIONE 897

- Posiziona la carta *Minaccia Raggio Rioriginante* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnaposto nella casella indicata accanto alla regola “Viaggio (veloce)” sulla carta *Minaccia Raggio Rioriginante*.
- Posiziona il segnalino *Raggio Rioriginante* nel Settore **7**.
- Sostituisci la carta nel Settore **1** con la carta **P446**.

## ANNOTAZIONE 898

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Controllare la parte ovest del complesso** – Vai all'**Annotazione 831**.
- » **Controllare la parte nord del complesso** – Vai all'**Annotazione 842**.

## ANNOTAZIONE 899

**Grazie per aver giocato!**

**Campagna Principale di ISS Vanguard**

**Autore principale:** Krzysztof Piskorski

**Testi aggiuntivi:** Andrzej Betkiewicz, Matt Click, Paweł Samborski

**Progettazione Esplorazione Planetaria:** Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Paweł Samborski, Adrian Krawczyk, Łukasz Orwat, Matt Click

**Editing e revisione:** Matt Click, Dan Morley, Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki

**Test e sviluppo:** Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

**Traduzione Italiana:** Michele Bonelli di Salci

**Editor della Versione Italiana:** Filippo Bosi, Federico Burchianti, Vincenzo Idone Cassone, Mara Visonà

**Revisore Bozze della Versione Italiana:** Filippo Bosi, Vincenzo Idone Cassone, Mara Visonà

**DTP Versione Italiana:** Maria Pinkowska-Porzycka, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

**Playtesting Versione Italiana:** Mirko Caprioglio, Matteo Prizzo

**Coordinatore dell'Adattamento in Lingua:** Federico Burchianti, Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

**Grazie per aver giocato!**

## ANNOTAZIONE 905

**A** – Abbiamo appreso il significato nascosto delle maschere a specchio rituali. A quanto pare, ricordano agli Idemiani che ciascuna persona è l'unico abitante vivente del mondo che percepisce attraverso i propri sensi. Che chiunque e qualsiasi cosa vediamo è deformato dalle nostre inclinazioni personali. Che proiettiamo noi stessi sugli altri e su qualsiasi cosa che accade intorno a noi. Per gli Idemiani, il mondo oggettivo e la verità oggettiva sono ideali verso cui tendere, anche se sono consapevoli che raggiungerli è praticamente impossibile.

- B** - Abbiamo scoperto che il glifo centrale della stele idemiana era collegato alla verità. Inizialmente, gli Idemiani lo hanno interpretato come la ricerca di una verità superiore, cosa che ha portato a secoli di violenti conflitti religiosi e politici. Infine, hanno reinterpretato il glifo e ora sono convinti che la "Verità" menzionata sia un attaccamento alla realtà; un rifiuto di qualsiasi costrutto mentale che contamina la realtà o la sua percezione.
- C** - Abbiamo appreso che gli Idemiani si sono originariamente evoluti su questo pianeta. A causa delle sue condizioni e all'estrema scarsità di alimenti nutrienti, erano attenti raccoglitori che dovevano pianificare diverse stagioni in anticipo e rimanere sempre in movimento, molto simili ai grandi predatori felini della Terra. Il pianeta non era in grado di sostenere gruppi numerosi, e da questo deriva la loro natura estremamente individualista.
- D** - Abbiamo appreso che gli Idemiani non hanno un governo e si affidano piuttosto alla democrazia diretta. Il loro rifiuto di qualsiasi "costrutto mentale" e di qualsiasi concetto immateriale rende loro impossibile comprendere parole come "ideologia", "rappresentanti", "partito" o "mandato." Inoltre, non hanno mai sviluppato nessuna forma di mass media.
- E** - Abbiamo appreso che gli Idemiani sono estremamente individualisti e non costituiscono mai gruppi numerosi né organizzazioni specializzate. Tutta la loro tecnologia è meticolosamente realizzata da artigiani solitari, ciascuno dei quali raggiunge la perfezione nella creazione di una singola parte, un singolo componente o un singolo gruppo di parti provenienti da altri artigiani.
- F** - Abbiamo appreso che la cultura degli Idemiani è estremamente antica per i canoni umani, oltre a essere relativamente immutabile. Inoltre, gli Idemiani sembrano attribuire un grande valore alla solitudine.

## ANNOTAZIONE 910

- A** - Un'ambasciatrice idemiana si è unita all'equipaggio della *Vanguard*.
- B** - Un rappresentante di una razza proveniente da un'altra dimensione si è unito all'equipaggio della *Vanguard*.
- C** - L'ultimo superstita di questo impero un tempo potente si è unito all'equipaggio della *Vanguard*.

## ANNOTAZIONE 915

- A** - Abbiamo studiato i lithops.
- B** - Abbiamo visto il Megacervello.
- C** - Abbiamo sconfitto il Megacervello.

## ANNOTAZIONE 920

- A** - La *ISS Vanguard* ha intrapreso una strada di espansione pacifica, scambi e cooperazione.
- B** - La *ISS Vanguard* ha perseguito il potere attraverso il dominio militare.

## ANNOTAZIONE 922

- Se questa casella è contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

### Diario del Capitano, Annotazione 795

Oggi, mentre attraversavo l'ala della ambasciate della *Vanguard*, sono rimasto colpito da quanto sia diventata grande e vivace quella sezione. Mi sembra che sia passato appena un istante da quando abbiamo incontrato la prima forma di vita aliena. E adesso? Abbiamo il controllo su diverse fiorenti colonie planetarie e le nostre ambasciate sono presenti su praticamente tutti i pianeti abitati. Discutiamo della natura della realtà con gli Idemiani nella tranquillità dei loro pianeti-templi. Scambiamo tecnologia e merci esotiche con le città degli Aerughi, costruite sul dorso di bestie giganti. Ci rilassiamo con i Ricurvi nei giardini del loro pianeta natale. Anche i diffidenti e sospettosi Targiani hanno aperto il loro pianeta fortificato alla nostra nave.

La *Vanguard* e il suo equipaggio sono conosciuti e rispettati su innumerevoli pianeti. Abbiamo degli alleati su cui possiamo contare, qualsiasi cosa accada. Non avrei potuto immaginare un risultato migliore neanche nei miei sogni più rosei.

Naturalmente, nonostante tutti i traguardi raggiunti, non tutti sono felici della strada intrapresa. Alcuni ufficiali sono convinti che, se ci fossimo mostrati più fermi nei confronti degli alieni, avrebbero dato un contributo maggiore alla nostra missione.

Se parte della nostra missione era essere ambasciatori dell'umanità, credo che ce la siamo cavata abbastanza bene.

**Congratulazioni! Hai formato la più grande alleanza in questa parte della galassia.**

Ottieni 2 .

## ANNOTAZIONE 924

- Se questa casella è contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

### Diario del Capitano, Annotazione 795

Oggi, mentre attraversavo l'imponente sala della guerra della *Vanguard*, sono rimasto colpito dalla frenesia che vi si respira. Sembra che sia passato un attimo da quando eravamo una nave di esplorazione indifesa, presa d'assalto dagli invasori Usurpatori. E adesso? Abbiamo un vero esercito a nostra disposizione. Abbiamo costruito avamposti fortificati su tutti i pianeti adatti a questo scopo. Le nostre squadre d'élite tecnologicamente avanzate sono dispiegate su diversi pianeti, per proteggere il futuro della Terra. Gli Aerughi ci inviano innumerevoli doni e tributi. Gli orgogliosi Idemiani hanno accettato il nostro comando. I sospettosi Targiani non osano aprire il fuoco contro la nostra nave. Anche gli insetti del pianeta Tempesta Perenne lavorano per noi, fornendoci minerali e materiali che alimentano la nostra espansione.

La *Vanguard* è la nave più formidabile di questa parte della galassia, oltre ad avere altre razze pronte a lottare al suo fianco. Non riesco a immaginare cosa potrebbe ora mettere a repentaglio la nostra missione.

Naturalmente, nonostante tutti i traguardi raggiunti, non tutti sono felici della strada intrapresa. Alcuni ufficiali sono convinti che, se ci fossimo mostrati più gentili nei confronti degli alieni, avrebbero comunque dato il loro contributo, ma con maggiore affetto per l'umanità.

È possibile. Tuttavia, dopo aver rischiato la distruzione della nave, mi sono reso conto che non dovremmo correre rischi quando sono in gioco le vite di tutti gli esseri umani sulla Terra. Ora che la *Vanguard* è al sicuro, mi sento finalmente in pace.

**Congratulazioni! Questa parte della galassia ora ci appartiene.**

Ottieni 2 .

## ANNOTAZIONE 925

- Se tutte e tre le caselle sono contrassegnate, continua a leggere:

### Diario del Capitano, Annotazione 629

Abbiamo fatto tutto il possibile, ma alla fine non siamo riusciti a salvare la Squadra di Sbarco. Ho guardato da lontano, senza poter intervenire, il loro lander che veniva schiacciato dal peso dell'ammasso che lo circondava. Per tutto il tempo, ho dovuto combattere con il mio istinto, che mi gridava di salvarli. Tuttavia, l'IA e la squadra scientifica si erano espresse all'unanimità: se la *Vanguard* si fosse avvicinata all'ammasso, avremmo fatto anche noi la stessa fine. Certe battaglie non si possono vincere: è una lezione che ho imparato bene all'accademia...

Nei giorni successivi, al termine delle cerimonie funebri, i nostri mezzi di perlustrazione automatizzati hanno prelevato un campione di quel microorganismo eccezionale. Inoltre, abbiamo scoperto una stele dei Costruttori in una nebulosa organica. L'obelisco indicava che la vita microbica dell'Ammasso Stellare era stata creata per testare la possibilità di evoluzione di una forma di vita intelligente sviluppata nello spazio. Avevamo semplicemente avuto la sfortuna di rimanere coinvolti in quell'esperimento.

La Dottoressa Corey sostiene che le proprietà eccezionali dei microbi dell'Ammasso Stellare possano aiutarci a creare nuove batterie biologiche e convertitori di energia. Per quanto mi riguarda, non sono ancora convinto che per questa scoperta sia valsa la pena sacrificare la vita dell'intera Squadra di Sbarco.

Rimuovi tutti i Membri dell'Equipaggio dalle relative Cartelline di Grado e posizionali nuovamente sulla relativa plancia Equipaggio. Riponi le Cartelline di Grado nei Compartimenti del Reparto corrispondenti. Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **27**.
- Rimuovi la carta Atterraggio **L7** dal gioco.
- Sposta la carta Situazione **S25** (*Infezione dell'Ammasso Stellare*) da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoglitore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

### ANNOTAZIONE 930

- A** - Uno dei nostri alleati è morto, fornendoci una copertura per la fuga.
- B** - Il nostro comandante è stato ucciso in azione.
- C** - Uno dei nostri potenti alleati non si trova a bordo della *Vanguard*.
- D** - Uno dei nostri potenti alleati non si trova a bordo della *Vanguard*.
- E** - La ricercatrice capo della *Vanguard* è stata uccisa in azione.
- F** - L'Ufficiale Esecutivo della *Vanguard* ha perso la vita combattendo a bordo della *Vanguard*.
- G** - Molti degli ufficiali della *Vanguard* sono impossibilitati o morti.

### ANNOTAZIONE 935

- A** - I Membri dell'Equipaggio hanno deciso di restare al fianco di Nahy durante i suoi ultimi istanti di vita.
- B** - I Membri dell'Equipaggio hanno impedito alla squadra della *ISS Vanguard* di torturare un Usurpatore.

### ANNOTAZIONE 940

- La Squadra di Sbarco della *Vanguard* ha svelato l'Occhio del Vuoto! Contrassegna questa casella e vai all'**Annotazione 425**.

### ANNOTAZIONE 950

- A** - Abbiamo tentato di liberare il Capitano dalla sua cella.
- B** - Abbiamo tentato di sferrare un assalto a sorpresa sul ponte.
- C** - Abbiamo tentato di catturare il comandante nemico.
- D** - Abbiamo tentato di ottenere l'aiuto di potenziali alleati a bordo della nave.

### ANNOTAZIONE 960

- A** - La Missione principale della *Vanguard* è stata compiuta.
- B** - La *Vanguard* ha raccolto tutte le Scoperte Eccezionali possibili.

### ANNOTAZIONE 965

- Contrassegna questa casella e vai all'**Annotazione 843**.

### ANNOTAZIONE 970

- Il Colosso è caduto

### ANNOTAZIONE 990

1. Tutti i Membri dell'Equipaggio che non si trovano nel Settore del Lander vengono uccisi! Rimuovi le relative carte Membro dell'Equipaggio dalle loro Cartelline di Grado e riponi la Cartellina di Grado nel Compartimento del Reparto corrispondente. Posiziona la carta Membro dell'Equipaggio sulla plancia Equipaggio.
2. Se **NON** ci sono Membri dell'Equipaggio nel Settore del Lander, il Lander e tutto ciò che contiene vengono perduti:
  - Mescola nuovamente tutte le Scoperte Non Eccezionali e le altre carte sul Lander nei relativi mazzi.
  - Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
  - Apri il Manuale della Nave a pagina **19** (raccoglitore per le carte *Hangar*) e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
3. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

### ANNOTAZIONE 991

- La *Vanguard* ha messo in atto la procedura di reclutamento di emergenza per la prima volta.
- La *Vanguard* ha messo in atto la procedura di reclutamento di emergenza per la seconda volta (o più).

# ANNOTAZIONE 999

