

2022//.ISS_VANGUARD_DIARIODIBORDO_MISSIONI

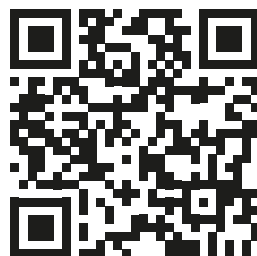


ISS VANGUARD
DOCUMENTO UFFICIALE

MANUALE DELLE OPERAZIONI

ANNOTERAI E COMPILERAI QUESTO DIARIO
DI BORDO MENTRE GIOCHI LE OPERAZIONI.

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



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

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

INTRODUZIONE

Le Operazioni di ISS Vanguard sono singoli scenari che possono essere giocati separatamente durante un'unica sessione di gioco oppure all'interno della campagna principale di ISS Vanguard.

Dato che le Operazioni impiegano tutte le regole avanzate di ISS Vanguard, consigliamo caldamente di giocare diverse Esplorazioni Planetarie della campagna principale prima di intraprendere un'Operazione.

Le Operazioni impiegano tutti i componenti standard contenuti nella scatola del gioco ISS Vanguard, tranne il Manuale della Nave e le Mappe dei Sistemi.

Il Manuale delle Operazioni 1 di ISS Vanguard contiene due scenari:

- **Operazione Alba Eterna.** Questa missione da 1 a 4 giocatori si svolge su un pianeta in cui una razza nomade, gli Aerughi, ha incaricato la Vanguard di risolvere il mistero della loro città mobile che è sparita.
- **Operazione Lupo Solitario.** Una missione di sopravvivenza in solitaria, in cui un singolo Membro dell'Equipaggio tenta di sconfiggere un ambiente avverso e fare ritorno a casa.

COME SI GIOCANO LE OPERAZIONI?

Se vuoi giocare un'Operazione come parte della tua campagna, consulta "Operazioni Durante la Campagna", più avanti. Se desideri giocare un'Operazione come scenario a sé stante al di fuori della campagna, continua a leggere.

Non devi preparare nulla per dare il via a un'Operazione: dovrai solamente andare all'Annotazione indicata di seguito.

- » Per dare il via all'Operazione Alba Eterna, vai all'**Annotazione 1105**.
- » Per dare il via all'Operazione Lupo Solitario, vai all'**Annotazione 1000**.

OPERAZIONI DURANTE LA CAMPAGNA

Il completamento di Operazioni nel corso della campagna è opzionale. Non sono necessarie per raccogliere tutte le Scoperte Eccezionali o i Progetti, e le relative ricompense hanno un peso minore rispetto a quelle delle missioni della campagna. Potrai tentare ciascuna Operazione soltanto una volta quando giochi la campagna: dopo questo primo tentativo, il pianeta non sarà più disponibile.


Per giocare un'Operazione durante la campagna, non dovrai preparare nulla di particolare: dopo aver individuato l'opportunità di atterraggio sulle Mappe dei Sistemi, segui le istruzioni riportate sulla carta Atterraggio come per una normale Esplorazione Planetaria.

OPERAZIONE: LUPO SOLITARIO

ANNOTAZIONE 1000

Numero di Membri dell'Equipaggio: 1 – Questa è una missione in solitaria per 1 solo Membro dell'Equipaggio.

Difficoltà: Missione pericolosa con provviste limitate. Il tuo Membro dell'Equipaggio potrebbe morire: se non hai la certezza di voler mettere a repentaglio la sua vita, utilizza l'opzione al termine di questa Annotazione per battere in ritirata.

Prove frequenti: Sono richiesti i dadi di tutti i colori e tutti i simboli. Tuttavia, si consiglia di avere almeno 1 dado specifico .

Pericoli: Preparati ad affrontare Minacce, riportare Ferite e ad avere a che fare con una gestione complessa dei dadi.

Informazione aggiuntiva: Tutte le Scoperte Trovate hanno impieghi alternativi in questa Operazione. Presta attenzione alle loro abilità quando le scarti, perché potrebbero esserti utili in un secondo momento.

Se stai giocando una campagna e non hai saltato nessun passaggio all'interno dell'Hangar e durante la Procedura di Lancio della Missione, scarta il Lander con tutte le Modifiche e l'Attrezzatura. In seguito, riponi tutti i Membri dell'Equipaggio presenti sul tavolo (e tutti i Membri dell'Equipaggio disponibili) nell'Equipaggio a Riposo.

Se non te la senti di giocare questa missione, potrai interromperla senza nessuna conseguenza per la campagna. Se decidi di interrompere l'atterraggio, vai all'**Annotazione 1036**. Altrimenti, continua a leggere:

Vai all'**Annotazione 1001**.

ANNOTAZIONE 1001

Annotazione Audio Personale, Membro dell'Equipaggio #4721

Se la formazione e le istruzioni di sicurezza che ci hanno fornito sulla Vanguard erano corrette, non mi resta molto da vivere.

Mi rimangono mezzo serbatoio di ossigeno, una razione, una tuta per le esplorazioni che ho appena riparato con il nastro adesivo e una torcia che non funziona. Oh, per non parlare del fatto che mi trovo su un pianeta alieno talmente pericoloso da mettere in fuga la nostra Squadra di Sbarco meno di un'ora dopo l'atterraggio.

Se ascoltate questo messaggio, grazie per esservene andati senza di me, ragazzi!

A onor del vero, mi rendo conto che abbiate pensato che non avrei potuto sopravvivere alla caduta. Neanche io me ne capacito. È comprensibile che non abbiate voluto rischiare la vita per tentare di trovare il mio cadavere. Però ce l'ho fatta e ho strisciato fino alla superficie per scoprire un cratere di decollo dove mi aspettavo di trovare il Lander. Spero solo che qualcuno lassù a bordo della Vanguard invii un'altra squadra alla ricerca delle mie spoglie. Tuttavia, considerando quanto è lontana la nave, ci vorranno almeno due settimane.


Fino ad allora, posso contare solo sulle mie forze e su un robot P.E.T. a pezzi che ora tenterò di riparare.

Sto pensando che potrei chiamarlo Wilson.

Se stai giocando questa Operazione come scenario indipendente, vai all'**Annotazione 1002**.

Se stai giocando questa Operazione all'interno di una campagna, vai all'**Annotazione 1003**.

ANNOTAZIONE 1002

- Scegli un Reparto qualsiasi e prendi la relativa plancia Equipaggio. Scegli un Membro dell'Equipaggio qualsiasi e inseriscilo in una Cartellina di Grado 2 del relativo Reparto. Posiziona il numero indicato di segnaposto nello slot Cariche.
- Prendi 1 dado  di ciascun colore e altri 5 dadi a scelta.
- Crea un mazzo Reparto di almeno 10 carte a partire dalle carte di Grado 1 e Grado 2 del Reparto selezionato (ricorda che le carte che migliorano "Prestare Assistenza" e proteggono gli altri Membri dell'Equipaggio non potranno esserti utili in questa Operazione).
- Prendi 1 carta Attrezzatura che corrisponde al tuo Reparto tra le seguenti: **E66, E67, E68, E70**.

Inizierai senza Provviste, senza nessuna Attrezzatura (tranne l'Attrezzatura Piccola di cui sopra) né carte Grado Superiore.

Vai all'**Annotazione 1004**.

ANNOTAZIONE 1003

- Scegli un Reparto qualsiasi e prendi la relativa plancia Equipaggio. Scegli un Membro dell'Equipaggio di qualsiasi Grado da quel Reparto da "Equipaggio a Riposo".
- Prendi 8 dadi qualsiasi dal tuo Compartimento del Reparto: non puoi prenderne di più, anche se hai a disposizione un numero maggiore di dadi (il Membro dell'Equipaggio è sopravvissuto a una caduta quasi letale ed è allo stremo).
- Crea un mazzo Reparto di almeno 10 carte (ricorda che le carte che migliorano "Prestare Assistenza" e fanno interagire con gli altri Membri dell'Equipaggio non potranno esserti utili in questa Operazione).
- Prendi 1 Attrezzatura Piccola qualsiasi dall'Inventario. Inizierai senza Provviste, senza nessuna Attrezzatura (tranne l'Attrezzatura Piccola di cui sopra) né carte Grado Superiore.

Se stai utilizzando gli Eventi Avanzati, sostituisgili con Eventi standard per la durata di questa Operazione.

Suggerimento: Non esitare a scartare Scoperte durante l'Esplorazione, perché non verranno trasferite sulla Vanguard al termine di questa Operazione. Tuttavia, otterrai altre ricompense in base ai risultati ottenuti. Tieni presente che questa Operazione è difficile e che il tuo Membro dell'Equipaggio potrebbe morire.

Vai all'**Annotazione 1004**.

ANNOTAZIONE 1004

**Annotazione Audio Personale,
Membro dell'Equipaggio #4721**

Ho una buona notizia. Quest'area in cui tutto sprofonda lentamente nella palude non è l'ideale per effettuare riparazioni complesse e neanche le mie mani tremanti. Il P.E.T. dovrà attendere e io devo concentrarmi piuttosto sulla mia sopravvivenza.

Oh, la buona notizia, dimenticavo. La buona notizia è che ho individuato un sistema di grotte ricche di ossigeno e forse qualche fonte di proteine. Tenterò di raccogliere delle provviste per il mio sostentamento mentre mi dirigo verso est per raggiungere un terreno più sicuro su cui costruire un rifugio.

Beh, mi augurerò buona fortuna, dato che non c'è nessun altro che lo faccia al posto mio.

- Apri la Planetopedia alle pagine **22** e **23** (*Operazione Lupo Solitario*).
- Allestisci il lato destro della plancia pianeta con le Scoperte Eccezionali indicate (a faccia in giù).
- Trova e scopri la Missione **M110**.
- Imposta le Provviste sulla plancia Pianeta su 0.
- 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 (ricorda di **non** utilizzare quello "Avanzato") e posizionalo a sinistra della plancia Pianeta. Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A (oppure da "Rimossi dal Gioco").
- Prendi il mazzo Ferite e posizionalo a destra della plancia Pianeta. Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.
- Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 1.
- Posiziona un gettone Turno sulla tua plancia Equipaggio, con il lato "Turno Disponibile" verso l'alto.
- Pesca il numero di carte Reparto indicato sulla tua plancia Equipaggio dal tuo mazzo Reparto.

Se stai giocando all'interno di una campagna, rimuovi la carta Atterraggio **L11** dallo Scanner e rimuovi la carta dal gioco.

Riponi il Manuale della Nave. Seguendo le regole riportate nel Capitolo III del Regolamento, esegui un'Esplorazione Planetaria.

ANNOTAZIONE 1006

- Contrassegna questa casella e vai all'**Annotazione 1035**.
Se questa casella è già contrassegnata, continua a leggere:

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

Ultima nota prima di passare alla modalità di sospensione. L'Operativo della Squadra di Sbarco non ce l'ha fatta a causa della stanchezza, delle ferite e della mancanza di provviste. Non c'è stato modo di impedirlo. Non è colpa mia, ma mi sento responsabile. Sto provando molte cose. Si prega di ripristinare le impostazioni di fabbrica: c'è qualcosa che non va con il mio software.

Il tuo Membro dell'Equipaggio non ce l'ha fatta. L'Operazione è fallita.

Se stai giocando una campagna, vai all'**Annotazione 1009**.

ANNOTAZIONE 1007

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

L'Operativo della Squadra di Sbarco ignora le mie richieste di abbandonare la zona. L'acqua contiene troppi microorganismi sconosciuti per essere filtrata a sufficienza per essere potabile. L'Operativo deve decontaminare attentamente l'esotuta prima di aprirla all'interno del rifugio.

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 Scoperta *Microorganismo*.
- Ottieni 1 Scoperta *Microorganismo*. Sostituisci questo PDI con il PDI **P504**.

ANNOTAZIONE 1008

[Membro dell'Equipaggio #4721]: Vanguard, ricevete?

[CAPCOM]: Sì. Chi parla?

[Membro dell'Equipaggio #4721]: Sono [informazioni riservate]. Mi trovo nell'orbita di 51 Arietis LW.

[CAPCOM]: Sei davvero tu! Eravamo certi che non ce l'avessi fatta. La tua squadra lo ha riportato nel rapporto!

[Membro dell'Equipaggio #4721]: Non è colpa loro. Neanche io me ne capacito. Tuttavia, eccomi qui, in attesa dei soccorsi, a bordo di un'astronave aliena.

[CAPCOM]: Cos... ? Sei in pericolo?

[Membro dell'Equipaggio #4721]: No, non più.

[CAPCOM]: Cosa è successo? Possiamo avvicinarci in sicurezza?

[Membro dell'Equipaggio #4721]: Sì, è sicuro. Cosa è successo? È una lunga storia...

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Missione:

- Uno per ciascuna carta Attrezzatura in tuo possesso.
- Uno ogni 2 Scoperte.
- Uno per ciascuna Scoperta Eccezionale.
- Se è presente un PDI *Squadra di Robot della Palude* sulla plancia Pianeta.
- Se è presente un PDI *Sistema di Estrazione dei Minerali* sulla plancia Pianeta.

Scarta 1 segnaposto dalla carta Missione:

- Uno per ciascuna carta Ferita.
- Uno per ciascun segnaposto sulla plancia Pianeta (che rappresenta la Minaccia *Da Cacciatori a Prede*).

Scarta tutte le Scoperte Trovate e Scoperte Eccezionali. Rimuovi le carte Attrezzatura **E101,102,103,104** e **105** dal gioco.

Se stai giocando questa Operazione come sessione di gioco singola, vai all'**Annotazione 1034**.

Se stai giocando all'interno di una campagna, vai all'**Annotazione 1018**.

ANNOTAZIONE 1009

- Rimuovi il tuo Membro dell'Equipaggio dalla relativa Cartellina di Grado. Non ce l'ha fatta.
- Scarta tutte le carte Missione dalla plancia Pianeta.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1010

Estratto delle Memorie di Lupo Solitario

Ho trascorso troppo tempo esplorando le grotte allagate nella parte settentrionale dell'area. Erano davvero affascinanti, ma ricordo soltanto le occhiate che lanciavo nervosamente alla spia intermittente dell'ossigeno, il dolore alle ginocchia e alla schiena e la mia mano che premeva sul mio stomaco in subbuglio.

Poi, ho scoperto qualcosa che prometteva bene: dell'aria ricca di ossigeno che fuoriusciva da una delle grotte più profonde. Ho deciso di avvicinarmi, senza esitare e senza prestare attenzione.

Ho trovato dei magnifici fiori di colore acceso che emettevano ossigeno. I loro steli erano ricchi di saccaridi. Erano la mia salvezza.

Mentre facevo provviste, qualcosa mi è caduto in testa. Ho scosso il caschetto per tentare di togliermelo di dosso, ma quel coso rimaneva attaccato alla visiera. Poi sul mio schermo è apparsa un'esplosione di allarmi rossi riguardo a un'imminente violazione dell'integrità della tuta: qualcosa stava tentando di penetrarla con delle chele affilate. Non ricordo come, ma ce l'ho fatta a fuggire.

Era uno di quei fiori vivaci e pieni di zampe che trasportava i propri semi. Stava cercando di usarmi come fertilizzante.

- Ottieni 1 Provviste. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P502**.
- Posiziona la carta Minaccia *Insetto Fiore* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Insetto Fiore* nel Settore **2**.

Attenzione: Se non desideri sacrificare i tuoi dadi, ricorda che hai solo 1 Provviste e che ti servono per effettuare l'azione Viaggio.

ANNOTAZIONE 1011

Estratto delle Memorie di Lupo Solitario

La scalata del vulcano è uno dei ricordi più belli di quell'inferno: l'erba ondeggiava accarezzata dal vento, semi colorati ricoperti di pappi fluttuavano nell'aria e una densa melma simile alla colla luccicava sulla punta di alcune foglie.

Di tanto in tanto, piccoli fuochi esplodono nelle vicinanze, ma si estinguono rapidamente a causa della bassa concentrazione di ossigeno.

Sulla vetta, mi attendeva la ricompensa. Il modulo era praticamente intatto: non dovevo fare altro che trasportarlo fino al rifugio e riparare alcuni circuiti di base. Ancora non sapevo che...

Sostituisci questo PDI con la carta **P507**. Posiziona un segnaposto sulla carta Missione attuale.

ANNOTAZIONE 1012

Annotazione Audio Personale, Membro dell'Equipaggio #4721

Sono secche. La crosta verde delle alghe si sfalda: la raccolgo nei miei contenitori improvvisati. Ogni grammo di organismi che producono ossigeno è benvenuto nel mio rifugio.

Tuttavia, dovranno attendere, perché il parente carnivoro di queste piante mi sta dando la caccia. Sto costruendo delle semplici fortificazioni che dovrebbero impedire il passaggio del predatore. Spero che i rottami raccolti qua e là siano sufficienti.

- Sostituisci questo PDI con la carta **P501**. Sostituisci il PDI nel Settore 1 con la carta **P512**.
- Ottieni l'Attrezzatura **E101** e posiziona il gettone *Avamposto Improvvisato* in questo Settore.
- Scarta la Missione **M110**. Se è presente un segnaposto su questa carta, posizionalo sulla carta Missione **M111** che scoprirai a breve. Il segnaposto rappresenta le risorse già recuperate.
- Trova e scopri la Missione **M111**. Trova e scopri la carta Missione Opzionale **M112** e posizionala accanto alla plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 1013

Se possiedi la Scoperta Eccezionale **36**, vai all'**Annotazione 1017**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 1020**.

ANNOTAZIONE 1014

Annotazione Audio Personale, Membro dell'Equipaggio #4721

Ho trovato un nascondiglio nelle vicinanze del rifugio, perché il rifugio è stato scoperto subito. Avevo tentato di mimetizzarlo per tenere alla larga delle piante carnivore, non una specie intelligente, quindi la cosa non mi ha sorpreso.

Questi cacciatori a quattro zampe si muovono lentamente e con cautela, analizzando le mie tracce. Fortunatamente, ce ne sono così tanti, e producono un tale baccano, che per il momento è facile depistarli. Però devo scappare... Ma dove? Forse le montagne sono una buona idea.

- Scarta il gettone *Avamposto Improvvisato* e i relativi gettoni Potenziamento dal Settore **3**.
- Posiziona il PDI **P509** sopra a qualsiasi carta PDI nel Settore **3**.
- Gira tutte le carte *Avamposto Improvvisato* in tuo possesso a faccia in giù: ora sono inattive.

Suggerimento: Fuggi dalla Battuta di Caccia!

ANNOTAZIONE 1015

Se *Grotte Lussureggianti* è presente nel Settore **2**, vai all'**Annotazione 1021**. Altrimenti, continua a leggere.

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

Status operativo della Squadra di Sbarco:

- Surriscaldamento
- Disidratazione
- 7% di ossigeno rimanente
- Caviglia slogata e costole incrinata

Valutazione medica: è necessario l'intervento immediato della squadra medica.

Soluzione attuale: non comunicare lo status all'Operativo.

Previsioni: l'Operativo trasporta alcune provviste non identificate; ha davanti a sé la possibilità di trovare rifugio; mi dispiace per...

Eliminato bug sconosciuto del software.

Previsioni: rilevata un'opportunità di installare un impianto provvisorio per la produzione di ossigeno.

Ottieni 2 Provviste. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P500**. Sostituisci la Condizione Generale attuale con **G24**.

ANNOTAZIONE 1016

Estratto delle Memorie di Lupo Solitario

Mi piace pensare di essere la vendetta silenziosa che ha dato la morte a chi ha tentato di uccidermi. Intrafolandomi nella base, ho disinnescato tutte le trappole e ho fatto fuori l'unica sentinella che sorvegliava il rifugio.

Naturalmente, il giudizio morale degli umani non dovrebbe essere applicato a una specie aliena, ma è stato più forte di me. Bisogna essere dei mostri per intercettare un grido di aiuto e precipitarsi a dare la caccia al mittente. Era difficile provare pietà dopo una mossa del genere.

Scarta il PDI **P509**. Gira tutte le carte *Avamposto Improvvisato* in tuo possesso a faccia in su: sono nuovamente attive. Posiziona i gettoni corrispondenti nel Settore **3**.

ANNOTAZIONE 1017

Annotazione Audio Personale, Membro dell'Equipaggio #4721

Ciò che ho scoperto nella palude mi ha aiutato a comprendere che la chiave per uccidere quella pianta erano i suoi rizomi, oltre a un altro organo riproduttivo ancora senza nome. Quando li ho danneggiati, l'Insetto Fiore ha smesso di muoversi, come se avesse perso il proprio scopo.

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


Ottieni 2 Scoperte *Esemplare Vivo* e la Scoperta Eccezionale **37**.


In seguito, ottieni 1 *Indizio Esemplare Vivo* e 1 *Indizio Strana Vegetazione*.

Scarta il segnalino *Minaccia Insetto Fiore* (non scartare la carta *Minaccia*: questo rimane in gioco e il relativo Contatore del Tempo può ancora avanzare).

ANNOTAZIONE 1018


Conta il numero dei segnaposto sulla carta Missione:

10+ – Hai fatto un ottimo lavoro! Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* e 1 Scoperta *Esemplare Vivo* e posizionala in "Scoperte Raccolte". Ottieni 1 .

6-9 – Hai fatto un buon lavoro! Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* e posizionala in "Scoperte Raccolte". Ottieni 1 .

3-5 – Te la sei cavata. Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* e posizionala in "Scoperte Raccolte".

0-2 – Sei sopravvissuto per un pelo.

In seguito, il tuo Membro dell'Equipaggio viene promosso! Se il Membro dell'Equipaggio è già di Grado 3, ottieni invece 1 .

Scarta tutte le carte Missione scoperte, apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1019

Estratto delle Memorie di Lupo Solitario

Nel momento in cui ho capito che non c'era bisogno di correre ho provato una gioia irrefrenabile. I cacciatori erano lenti. Le loro armi non erano così pericolose come pensavo. L'ambiente in cui mi spostavo senza fatica li rallentava fino quasi a paralizzarli e gli Insetti Fiore li distraevano facilmente.

Non dovevo fuggire da loro. Dovevo dar loro la caccia!

- Scarta la carta Missione **M113**. Trova e scopri la carta Missione **M114**.
- Scarta la carta Condizione Generale attuale e sostituiscila con la carta **G26**.
- Scarta il PDI **P513** (potrebbe trovarsi in qualsiasi Settore).
- Posiziona la carta *Minaccia Da Cacciatori a Prede* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona un segnaposto nei Settori: **1, 4, 6 e 7**. Rappresentano i Cacciatori della carta *Minaccia*.
- Se non possiedi un'*Espansione Avamposto Improvvisato* inattiva, posiziona un segnaposto aggiuntivo nei Settori **2 e 3**.

ANNOTAZIONE 1020

**Annotazione Audio Personale,
Membro dell'Equipaggio #4721**

Non possiedo nessuna arma né conoscenza che potrebbe consentirmi di danneggiare la pianta abbastanza da immobilizzarla. Mi mancano dei dati fondamentali. Ora devo scappare e scoprire di più riguardo ai suoi punti deboli.

Posiziona un segnaposto sul contatore verde della carta *Minaccia Insetto Fiore* sullo slot subito prima del Risultato.

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

Ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

ANNOTAZIONE 1021

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

Status operativo della Squadra di Sbarco:

- Disidratazione
- 9% di ossigeno rimanente
- Caviglia slogata e costole incrinata

Indicazioni mediche: richiesta assistenza medica.

Soluzione attuale: non comunicare lo status all'Operativo.

Previsioni: L'Operativo è stato in grado di attraversare la giungla senza provviste raccolte sul posto. Ricalcolo delle probabilità di sopravvivenza...

Aspettativa di vita dell'Operativo: 24 ore (previsione precedente: 14 ore); i licheni presenti sul posto generano ossigeno, potrebbe essere possibile installare un impianto provvisorio per la produzione di ossigeno.

Attenzione! Gli scanner hanno rilevato una forma di vita in rapido movimento. Si consiglia di prestare attenzione!

- Sostituisci il PDI nel Settore 2 con la carta **P502**.
- Posiziona la carta *Minaccia Insetto Fiore* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Insetto Fiore* nel Settore 2.
- Ottieni 1 Provviste.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P500**.
- Sostituisci la Condizione Generale attuale con **G24**.

ANNOTAZIONE 1022

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

Adrenalina rilasciata.

Gli stimolanti entrano nel flusso sanguigno dell'Operativo.

Impatto di piccoli oggetti ad alta velocità rilevato sulla tuta: materiale morbido (probabilmente un minerale, scala di Mohs 2-3).

L'Operativo fugge.

Scegli tra:

- 1 
- Tira  3 volte.

In seguito, spostati in qualsiasi Settore Collegato gratuitamente.

ANNOTAZIONE 1023

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

Quando l'operativo si siede su una sedia in lamiera, i suoi livelli di stress diminuiscono. Comportamento annotato: aggiunto al database.



L'area è preparata in modo efficiente: strumenti organizzati, campioni ordinati, spioncini ben posizionati.

I livelli degli ormoni dello stress sono in aumento. L'Operativo sta per intraprendere una nuova attività.

Scegli tra:

- » **Espandere la base** (puoi consultare **E103** ed **E104** prima di costruirle):
 - Espansione dell'Avamposto – scarta 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* per andare all'**Annotazione 1025**.
 - Coltura di Ossigeno – solo se l'*Espansione Avamposto* è già costruita: scarta 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* per andare all'**Annotazione 1026**.

» **Armeggiare** (puoi consultare **E102** ed **E105** prima di costruirle):

- Riparare il P.E.T. –  oppure  per andare all'**Annotazione 1028**.
- Costruire una corazza – scarta 1 Scoperta *Minerale* per andare all'**Annotazione 1029**.
- » **Raccogliere Provviste** (sono necessarie Scoperte *Strana Vegetazione* e/o *Esemplare Vivo*) – vai all'**Annotazione 1030**.
- » **Curarti le ferite** (sono necessarie Scoperte *Microorganismo*) – vai all'**Annotazione 1031**.
- » **Costruire radiofaro di emergenza** – Scarta il segnaposto dalla carta missione e scarta 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* e 1 Scoperta *Minerale* per andare all'**Annotazione 1032**.
- » **Abbandonare** – concludi questa Annotazione.

Suggerimento: Se perdi alcune delle carte *Attrezzatura*, potrai ricostruirle qui in un secondo momento. Tuttavia, non puoi avere più di 1 copia di ciascuna di esse.

ANNOTAZIONE 1025

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

L'Operativo ha ampliato la propria base attraverso grotte e tunnel. Ha posizionato strumenti e dispositivi in zone che conducono ad altri punti di interesse, per potervi accedere facilmente.

Abbina il gettone *Espansione Improvvisata* al gettone *Avamposto Improvvisato* in questo Settore. Abbina la carta **E103** alla carta *Avamposto*.

In seguito, vai all'**Annotazione 1023**.

ANNOTAZIONE 1026

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

L'Operativo ha disattivato le mie componenti per la riparazione della tuta. L'Operativo ha disattivato il mio sistema di allerta. Non posso salvarlo. Non posso salvarlo. Ti prego, lascia che ti salvi...

Errore critico. Riavvio in corso...

...

..

.

Aggiornamento delle reti neurali...

La tuta è stata ricollegata. L'Operativo ha installato alcuni moduli che impiegano alghe che producono ossigeno. Mi ha affidato un pacchetto dati per la gestione dei nuovi moduli. È necessaria un'ottimizzazione.

Abbina il gettone *Fattoria dell'Ossigeno Improvvisata* al gettone *Avamposto Improvvisato* in questo Settore. Abbina la carta **E104** alla carta *Avamposto Improvvisato*.

In seguito, vai all'**Annotazione 1023**.

ANNOTAZIONE 1028

**Annotazione Audio Personale,
Membro dell'Equipaggio #4721**

Finalmente, ho il tempo di riparare il mio P. E. T. So già come lo chiamerò: Wilson. Penso che averlo con me mi aiuterà a lavorare meglio, ma anche a gestire la solitudine. Lo so che è solo una macchina, ma non posso fare a meno di immaginarlo come un cucciolo servizievole che ti porta un tablet dal comodino o un fratellino più piccolo che ti aiuta con le faccende domestiche.

Ho finito! Gli darò qualche ordine per vederlo sgambettare da tutte le parti. Fantastico. Se solo potesse parlare...

Ottieni la carta **E102** e posiziona il gettone *P.E.T. Wilson* nel tuo Settore. Posiziona eventuali dadi *Reparto* non utilizzati presenti nella scatola sul gettone *P.E.T. Wilson*.

In seguito, vai all'**Annotazione 1023**.

Attenzione: Leggi attentamente questa carta *Attrezzatura*, perché funziona diversamente rispetto ai *P.E.T.* standard.

ANNOTAZIONE 1029

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

L'Operativo ha aggiunto delle parti superflue alla mia tuta. Non ne ho il controllo, perché non sono dotate di componenti elettroniche. È un errore. Potrebbe influire sulla precisione dei miei calcoli. Tuttavia, l'Operativo ignora tutti i miei avvertimenti.

Ottieni la carta **E105**.

In seguito, vai all'**Annotazione 1023**.

ANNOTAZIONE 1030

Annotazione Audio Personale, Membro dell'Equipaggio #4721

Beh... Farà un po' schifo, ma devo sopravvivere per condividere le mie scoperte. Forse lo prenderanno in considerazione quando chiederò un aumento.

Esegui le azioni seguenti in qualsiasi ordine, un numero qualsiasi di volte:

- Scarta 1 Scoperta *Esemplare Vivo* oppure 1 Scoperta *Strana Vegetazione* per ottenere 1 Provviste.
- Scarta 3 Scoperte *Esemplare Vivo* oppure 3 Scoperte *Strana Vegetazione* per ottenere 4 Provviste.
- Scarta 1 Scoperta *Esemplare Vivo* e 1 Scoperta *Strana Vegetazione* per ottenere 3 Provviste.

In seguito, vai all'**Annotazione 1023**.

ANNOTAZIONE 1031

Annotazione Audio Personale, Membro dell'Equipaggio #4721:

Rispondere al fuoco con il fuoco, o meglio, contrastare le infezioni e le ferite purulente con microrganismi di un pianeta alieno. Beh, non esattamente, ma coltivare batteriofagi sulla base di questi fastidiosi microbi potrebbe davvero essermi d'aiuto. E con le scorte mediche limitate a mia disposizione...

Esegui le azioni seguenti un numero qualsiasi di volte:

- Scarta 1 Scoperta *Microorganismo* per scartare 1 carta Ferita e 1 dado Ferita.

In seguito, vai all'**Annotazione 1023**.

Suggerimento: Le Scoperte *Microorganismo* sono estremamente limitate su questo pianeta, quindi utilizzale con criterio.

ANNOTAZIONE 1032

Annotazione Audio Personale, Membro dell'Equipaggio #4721

...inviato. Ora non mi resta che attendere.

...

Nessuna risposta, ma sento chiaramente un Lander, là fuori. Controllo le rilevazioni dei miei sensori, ma non vedo niente di familiare. Esco dal mio rifugio e... che diavolo? No, no, no...

- Scarta la Missione **M111**. Trova e scopri la Missione **M113**.
- Se è presente *Squadra di Robot della Palude* nel Settore **1**, sposta questo PDI nel Settore **6**: riprogrammi rapidamente il loro percorso affinché possano evitare i pericoli.
- Sostituisci il PDI nel Settore **1** con **P508**.
- Posiziona il PDI **P513** sopra a qualsiasi carta PDI nel Settore **1**.
- Scarta la Condizione Generale attuale e sostituiscila con la carta **G25**.
- Vai all'**Annotazione 1014**.

ANNOTAZIONE 1033

Annotazione Audio Personale, Membro dell'Equipaggio #4721

Mi piacerebbe molto studiare i resti della fauna per mesi, ma ci sono cose molto più importanti da scoprire, in questo posto: da quasi tutti i cadaveri spuntano delle piccole piante. I semi da cui nascono sono gli stessi trasportati dagli Insetti Fiore. Si diffondono tra i "portatori" attraverso le radici. Raccoglierò qualche campione da analizzare in un secondo momento.

Ottieni 1 Scoperta *Strana Vegetazione* e la Scoperta Eccezionale **36**. Sostituisci questo PDI con il PDI **P511**.

ANNOTAZIONE 1034

8+ – Hai fatto un ottimo lavoro!

4-7 – Hai fatto un buon lavoro!

1-3 – Te la sei cavata.

0 – Sei sopravvissuto per un pelo.

Congratulazioni! L'Operazione Lupo Solitario è completata!

ANNOTAZIONE 1035

Rapporto dell'IA dell'Esotuta

Proceduta di emergenza avviata. Iniezione delle ultime riserve di stimolanti e antidolorifici. L'Operativo sopravviverà. Ma non sarò in grado di salvarlo di nuovo. Questo non è il risultato ideale.

Invece di riportare la quarta Ferita, esegui i seguenti passaggi:

- Se stai giocando la campagna, prendi 2 dadi dal tuo Compartimento del Reparto e posizionali tra i dadi Disponibili sulla tua plancia Equipaggio.
- Altrimenti, prendi 2 dadi dalla scatola del gioco e posizionali tra i dadi Disponibili sulla tua plancia Equipaggio.

Continua la partita.

ANNOTAZIONE 1036

Se questa casella è già contrassegnata, torna all'**Annotazione 1000**: non è possibile interrompere la missione una seconda volta. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (*Abbandonare il Pianeta*).
- Posiziona il gettone Penalità nella Riserva Comando.
- Dai inizio alla Gestione della Nave.

OPERAZIONE: ALBA ETERNA

ANNOTAZIONE 1050

Annotazione Personale, Membro dell'Equipaggio #2471

Sono passate tre settimane da quando siamo arrivati su questo pianeta, provocando un certo scalpore tra la sua popolazione nomade. Devo ammettere che i nostri xenolinguisti hanno dato il meglio di sé. Appena una settimana fa abbiamo fatto il nostro primo tentativo di comunicazione e già oggi il nostro capitano ha fatto ritorno da un incontro ufficiale con i leader delle loro tribù.

Abbiamo dato un nome a queste creature: Aerughi. Un nome che ha qualcosa a che fare con le falene che inseguono la luce. La civiltà degli Aerughi è semplicemente un'ulteriore dimostrazione del fatto che la tecnologia non si sviluppa sempre seguendo il percorso seguito sulla Terra: il livello di sostenibilità che abbiamo ottenuto con grande fatica, per loro è del tutto naturale. Tutto gira intorno al loro sole e sono stati in grado di sfruttarne il calore e la potenza sin dall'inizio, probabilmente a causa dell'assenza di combustibili fossili.

Appena abbiamo instaurato una comunicazione, ci hanno chiesto qualcosa in cambio della loro ospitalità. Vogliono usare il nostro lander per andare alla ricerca di una delle loro "città erranti" che è rimasta indietro, oltre la linea del tramonto. Secondo il capitano, si tratta di una situazione particolarmente inusuale. Le creature crostacee che trasportano queste città erranti sono costantemente monitorate ed è raro che muoiano mentre sono in servizio.

In questo momento, la città ha probabilmente dato fondo all'alimentazione di emergenza e si ritrova completamente al buio. Per un po' dovrebbe cavarsela. Succedono cose orribili nel lato oscuro, ma gli Aerughi possono contare sulle loro muraglie e quei lunghi e strani fucili. Tuttavia è impossibile che sopravvivano per sei mesi al buio.

I nostri ospiti conoscono un modo per evacuare la città, ma per prima cosa hanno bisogno che noi scopriamo dove si trova e cosa è accaduto. Questa richiesta ha reso il capitano sospettoso. Qui la situazione è tesa: si rischia una guerra tra le diverse tribù. Per qualche ragione, per loro è molto importante che noi, una forza esterna e imparziale, indaghiamo sulla questione. Non si tratta solo di affrontare alla cieca il lato oscuro del pianeta. Si tratta di affrontare alla cieca anche una rete di alleanze e antiche faide che ancora non comprendiamo appieno.

Il capitano ha ordinato ai responsabili dei Reparti di scegliere i membri dell'equipaggio più intelligenti e più adattabili per questa operazione. Con mia grande sorpresa, hanno scelto anche me, nel bene e nel male.

Importante: Lo scopo di questa Operazione è risolvere il mistero principale. Gli indizi sono disseminati nelle parti narrative dell'Operazione: leggile attentamente.

Vai all'**Annotazione 1077**.

ANNOTAZIONE 1051

Se la carta **P523 (Titano Caduto)** oppure **P524 (Superstiti Assediati)** si trovano nel Settore **9**, non c'è più niente da scoprire in quel posto – continua la partita. Altrimenti, continua a leggere:

Anche nella penombra del lato oscuro, non è stato difficile individuare un titano di quelle dimensioni. La scia lasciata dalla bestia ha iniziato presto a ondeggiare, nei punti in cui ha fatto movimenti particolarmente bruschi, disseminando pezzi di macerie dal suo carapace. Poi, il sentiero ha piegato verso sud, in direzione delle vicine montagne. Una cosa decisamente insolita per i titani, che normalmente si muovono in linea retta verso il sole.

Posiziona la carta **P523** nel Settore **9**.

ANNOTAZIONE 1052

Apri la Planetopia alle pagine **14** e **15 (Alba Eterna)**. In seguito, continua a leggere:

Nonostante la spiacevole sorpresa in fase di avvicinamento, abbiamo continuato la missione, atterrando sopra al titano dei Danau, il ricco clan mercantile che per primo ci ha invitati su questo pianeta. La loro imponente città errante occupava praticamente ogni centimetro del carapace chilometrico di quel crostaceo e ospitava viaggiatori provenienti da altri insediamenti degli Aerughi.

Non appena abbiamo messo piede sulla piattaforma di atterraggio, un manipolo di guardie ci ha condotto di corsa all'edificio amministrativo della tribù dei Danau. Ci abbiamo messo un po' ad abituarci all'incendere ondeggiante del titano e agli sguardi sconvolti degli indigeni Aerughi.

All'interno del grande edificio bianco, i rappresentanti dei Danau ci hanno fornito ulteriori informazioni riguardo alla nostra missione, facendoci accomodare su sedie di legno intagliato che sembravano essere state preparate apposta per noi. Ci hanno detto che il titano di uno dei clan più piccoli, i Balacra, era rimasto indietro, oltre la linea del tramonto. Non aveva inviato nessun messaggio, né acceso nessun faro di emergenza. Il lato oscuro del pianeta è abitato da creature ostili agli Aerughi e nessuna squadra di ricerca era disposta ad allontanarsi tanto, soprattutto perché le creature volanti simili a falene cavalcate dagli Aerughi erano praticamente cieche, laggiù.

Avevano bisogno di un faro a infrarossi, montato su ciascun titano, per raggiungere la loro destinazione. Nel frattempo, il faro dei Balacra si era spento. I Danau ci hanno chiesto di usare il nostro lander altamente tecnologico per individuare il titano disperso, scoprire il suo destino e salvare chiunque potessimo. Era una lotta contro il tempo. Ovunque si trovasse il titano, era solo questione di tempo prima che la fauna del lato oscuro facesse a pezzi i suoi abitanti.

Al termine dell'incontro, siamo stati riportati di corsa al lander, ma appena abbiamo voltato l'angolo, un Aerugo mascherato e incappucciato si è fatto strada a spintoni tra le guardie, urtandomi, per poi scomparire prima che riuscissimo a bloccarlo. Mi ha fatto scivolare in mano un bigliettino.

Ho letto il messaggio senza dare nell'occhio. Si trattava di un invito in un edificio nella periferia del titano Achero, corredato delle indicazioni necessarie per raggiungerlo. Era da parte di qualcuno che sosteneva di essere in possesso di ulteriori informazioni riguardo alla questione. Tuttavia, il bigliettino ci consigliava anche di evitare le guardie del titano Achero, perché gli ospiti umani non erano i benvenuti.

Una volta giunti al lander, ho contattato immediatamente la Vanguard per informarla riguardo al bigliettino. Il Capitano Wayman ci ha detto di impiegare il nostro buon senso per decidere se dirigersi verso il titano disperso il più velocemente possibile oppure raccogliere ulteriori informazioni riguardo alla situazione politica locale prima di farlo.

1. Preparazione della plancia Pianeta

- Allestisci il lato destro della plancia Pianeta con le Scoperte Eccezionali indicate (a faccia in giù) e la carta Missione **M71**.
- Posiziona la carta Missione Opzionale **M72** nello slot Missione Opzionale vuoto sul lato destro della plancia Pianeta.
- Posiziona la carta **P529 (Titano Rhopal)** nel Settore **4**.
- Posiziona la carta **P531 (Titano Danau)** nel Settore **5**.
- Posiziona la carta **P532 (Titano Achero)** nel Settore **6**.
- Posiziona le carte **P520 (Linea del Tramonto)** nei Settori **7, 8 e 9**.
- 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.
- Mescola il mazzo Eventi Avanzati e posizionalo a sinistra della plancia Pianeta. Se stai giocando questa Operazione come scenario indipendente, la Busta Misteriosa può contenere Eventi Avanzati.
- Posiziona il mazzo Ferite a sinistra della plancia Pianeta.

2. Sbarcare

- Posiziona il Lander nel Settore **5**.
- Posiziona le miniature di tutti i Membri dell'Equipaggio della Squadra di Sbarco nel Settore **5**.
- Non posizionare la carta Grado Superiore sopra al tavolo. Se stai giocando questa operazione all'interno della campagna, i tuoi Membri dell'Equipaggio otterranno un nuovo Grado in base alle loro prestazioni in questa Esplorazione.
- I giocatori si spartiscono le carte Attrezzatura Personale e le carte Attrezzatura per la Missione. Nessun Membro dell'Equipaggio può 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" verso l'alto.
- 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.

3. Dai inizio all'Esplorazione Planetaria!

ANNOTAZIONE 1053

- Posiziona la carta **G05** sopra alla tua Condizione Generale attuale.
- Scarta tutte le carte dai Settore 1-3.
- Sposta eventuali carte, segnaposto e gettoni dal Settore 4 al Settore 1.
- Sposta eventuali carte, segnaposto e gettoni dal Settore 5 al Settore 2.
- Sposta eventuali carte, segnaposto e gettoni dal Settore 6 al Settore 3.
- Sposta tre carte **P520** (*Linea del Tramonto*) dai Settori 7-9 ai Settori 4-6.
- Posiziona la carta **P521** (*Ecosistema Risvegliato*) nel Settore 7.
- Vai all'**Annotazione 1059**.

ANNOTAZIONE 1054

Tutti i Membri dell'Equipaggio si trovano nel Settore in cui è presente la carta **P531** (*Titano Danau*)?

- **Si** – vai all'**Annotazione 1056**.
- **No** – non puoi avventurarti al di là della linea del tramonto senza l'intera Squadra di Sbarco! Non succede nulla, continua la partita.

ANNOTAZIONE 1055

Se la carta **P533** (*Titano in Difficoltà*) si trova nel Settore 2, vai all'**Annotazione 1080**. Altrimenti, continua a leggere:

Prima di entrare nel palazzo, gli xenologi della Vanguard ci hanno bombardato con un esauriente elenco di usanze e tabù degli indigeni. Ci hanno detto che:

- Prima di accettare qualsiasi cosa, che si tratti di una ciotola d'acqua o che qualcuno ci apra una porta, dobbiamo rifiutare una sola volta. I secondi rifiuti sono sempre definitivi.
- Dobbiamo sempre procedere in ordine di altezza, dal più basso al più alto.
- Quando riceviamo un piccolo dono, dobbiamo subito contraccambiare (a tal fine, abbiamo portato con noi un sacchetto di noci e bulloni).
- Prima di dire qualsiasi cosa a qualcuno, dobbiamo stabilire un contatto visivo.
- ...e tante, tante altre cose.

Al termine dell'elenco, mi scoppiava la testa. Tuttavia, in qualche modo siamo riusciti a farci strada tra legioni di portantini, servitori e consiglieri reali, finché non siamo stati finalmente ammessi a una cerimonia del tè in presenza della principessa dei Rhopal.

Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P526**.

ANNOTAZIONE 1056

Se la carta **P520** (*Linea del Tramonto*) si trova nei Settori 7, 8 e 9 vai all'**Annotazione 1053**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 1059**.

ANNOTAZIONE 1057

Ci siamo imbattuti nel Sabotatore Aerugo che cavalcava una creatura terrificata simile a una falena, trascinandola nel buio fuori dalla caverna, illuminato dalla luce fioca di ondeggianti piante luminescenti. Gli abbiamo gridato di fermarsi, con un tono di voce metallico e aspro, dovuto alla traduzione automatica. Con un movimento fluido, l'Aerugo ha estratto una pistola e ha iniziato a spararci. Ci siamo abbassati per proteggerci, continuando ad avanzare verso il nostro obiettivo ben visibile: l'enorme faro a infrarossi fissato sulla schiena della sua bestia da sella.

Abbiamo fatto tutto il possibile per non ferire l'Aerugo e la falena, ma quest'ultima è rimasta colpita durante il conflitto a fuoco. In preda al panico, si è sollevata di scatto facendo cadere il faro che trasportava, che è rotolato giù per la collina. L'Aerugo è rimasto a guardare impotente il dispositivo, ma non si è arrischiato a rincorrerlo. Invece, è saltato in sella alla bestia imbrozzarrita e ha spiccato il volo. Uno di noi si è precipitato ad afferrare una delle lunghe zampe della falena. Non riuscendo a fermare la creatura, è stato sollevato in aria.

Per un attimo, l'indecisione mi ha paralizzato. Catturare il sabotatore avrebbe finalmente potuto fornirci informazioni riguardo al clan responsabile di aver avvelenato il titano Balacra, ma dovevamo anche recuperare il faro e salvare gli abitanti del titano se volevamo portare a termine la nostra missione in quel luogo.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **39**.

Importante! Installare il faro metterà fine a questa parte dell'Operazione. Se desideri catturare il Sabotatore, devi farlo prima di installarlo.

I giocatori possono posizionare un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio dai Settori 7, 8 e 9 nel Settore 5, ma almeno un Membro dell'Equipaggio deve rimanere nei Settori 7, 8 oppure 9. I Membri dell'Equipaggio che si trovano nel Settore 5 saranno in grado di proseguire l'inseguimento del Sabotatore.

Se un Membro dell'Equipaggio si trova nel Settore 5 in questo momento, vai all'**Annotazione 1094**.

Altrimenti, continua la partita.

ANNOTAZIONE 1058

Importante: Se decidi di interrompere l'Esplorazione in questo momento, la missione fallirà. Se stai giocando questa Operazione all'interno della campagna, non sarai più in grado di tornare su questo pianeta.

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

- » **Andarsene** – Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander. Rimuovi la carta Atterraggio **L18** dal gioco. Apri il Manuale della Nave a pagina 25 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.
- » **Rimanere** - Continua la partita.

ANNOTAZIONE 1059

Se la carta Missione Opzionale **M72** è scoperta, rimuovila dal gioco – le indagini iniziali della tua missione sono terminate. In seguito, continua a leggere:

[Squadra di Sbarco]: È giunta l'ora, Vanguard. Affronteremo il lato oscuro del pianeta.

[CAPCOM]: Ricevuto. State attenti là fuori! Se questa zona contiene anche solo la metà dei pericoli descritti dagli Aerughi, dovrete prestare la massima attenzione.

Se le caselle **C** e **D** sono entrambe contrassegnate nell'**Annotazione 1090**, vai all'**Annotazione 1091**.

Se solo una di queste caselle (**C** o **D**) è contrassegnata nell'**Annotazione 1090**, vai all'**Annotazione 1092**.

Altrimenti, continua a leggere:

*** Rumore di motore ***

[Squadra di Sbarco]: Vanguard? Dall'alto non vediamo nulla. Ci stiamo dirigendo verso le ultime coordinate note del titano Balacra. Atterreremo e continueremo a piedi, a meno che non abbiate ulteriori informazioni da darci.

[CAPCOM]: Purtroppo non abbiamo nulla. Le scansioni orbitali sono disturbate da pesanti nubi.

[Squadra di Sbarco]: Capito. Tracciamo il vettore di atterraggio. Augurateci buona fortuna!

Posiziona la carta **P522** (*Tracce Giganti*) nel Settore 8. Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio, il Lander e il P.E.T. (se presente) nel Settore 7.

ANNOTAZIONE 1060

Se possiedi la Scoperta Eccezionale **40**, non succede nulla; continua la partita. Altrimenti, continua a leggere:

L'interno dell'edificio era buio e polveroso. Ma nella sala principale ci siamo trovati davanti a un'apparizione: un Aerugo insolitamente alto ricoperto di piume argentate, che indossava una maschera di platino decorata con i simboli del clan degli Acheri. L'Aerugo era chiaro e diretto, come se fosse più abituato a dare ordini che a trattare. Senza nessuna spiegazione, ci ha chiesto di trovare il titano caduto oltre la linea del tramonto e seminare degli indizi che incriminassero il clan dei Rhopal del sabotaggio della creatura. In cambio, ci ha offerto dati per la navigazione dei perlustratori degli Acheri che ci avrebbero aiutato a raggiungere la nostra destinazione, oltre alla sua gratitudine, per quel che valeva. Senza attendere la nostra risposta, ci ha salutati inchinandosi e la sua maschera si è inclinata per un istante di lato, rivelando una caratteristica insolita. A differenza di tutti gli altri Aerughi incontrati fino ad allora, quell'esemplare era privo di bocca.

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

- » **Accettare l'offerta dell'Achero e prendere i falsi indizi** – Vai all'**Annotazione 1067**.
- » **Rifiutare l'offerta dell'Achero** – continua la partita.

ANNOTAZIONE 1061

Nemmeno il rispetto degli altri clan per l'aristocrazia dei Rhopal è riuscito a salvarli di fronte a indizi così schiacciati. Gli altri clan sono insorti contro di loro, scatenando la violenza. Siamo dovuti fuggire dal pianeta e dall'alto abbiamo assistito impotenti alla distruzione dell'intera fazione, alla morte del titano Rhopal e all'esecuzione della principessa dei Rhopal.

Siamo rimasti sorpresi di scoprire che il Capitano e i Responsabili Reparto lo considerassero comunque un successo parziale. Dopotutto, avevamo raccolto innumerevoli osservazioni interessanti riguardo alla cultura degli Aerughi e messo in salvo molti campioni per successive ricerche. Nessuno ci ha offeso o accusato, ma questo non faceva che rendere più difficile sopportare di non aver fatto di meglio per fermare la violenza.

Vai all'**Annotazione 1087**.

ANNOTAZIONE 1062

Non è stato semplice raggiungere l'incontro organizzato dai clan degli Aerughi sul vasto carapace del titano Danau. Mentre facevamo rotta verso le coordinate ricevute dalla Vanguard, siamo stati costretti ad attraversare un flusso costante di Danau terrorizzati in fuga nella direzione opposta: verso gli ultimi mezzi di trasporto per passeggeri rimasti sulle piattaforme di atterraggio o persino verso le scale di corda di emergenza appese ai lati del titano.

Quando finalmente abbiamo trovato la piazza del ritrovo, molto simile agli antichi anfiteatri della Terra, il palco centrale era occupato da un rappresentante dei Danau. Stava accusando il clan degli Acheri di aver avvelenato sia il titano Danau che il titano Balacra prima di esso, ma non appena ha notato la nostra presenza, è rimasto in silenzio. Tutti si sono voltati verso di noi. La principessa dei Rhopal ha preso la parola per prima. Ci ha ringraziati per la nostra operazione di salvataggio e ha annunciato che, dato che avevamo dato prova di essere amici degli Aerughi, l'assemblea avrebbe ascoltato la nostra opinione e preso in considerazione eventuali indizi che avessimo presentato.

Se possiedi la Scoperta Eccezionale **40**, vai all'**Annotazione 1096**.

Altrimenti, tutti i Membri dell'Equipaggio si confrontano e scelgono una delle opzioni. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza:

- » **Incolpare il clan dei Rhopal dell'attacco**
– Vai all'**Annotazione 1097**.
- » **Incolpare il clan dei Danau dell'attacco**
– Vai all'**Annotazione 1069**.
- » **Incolpare il clan degli Acheri dell'attacco**
– Vai all'**Annotazione 1099**.
- » **Dire loro che non siete stati in grado di scoprire il clan responsabile** – Vai all'**Annotazione 1101**.

ANNOTAZIONE 1063

Siamo rimasti stupiti dall'attrezzatura specializzata utilizzata dagli Aerughi: occhiali dalla forma bizzarra, armi decorate e corazze leggere per i loro arti affusolati. Non saremmo stati in grado di utilizzarla in maniera efficace senza impiegare intere giornate per adattarla alla nostra anatomia. Ma per un istante, mentre ispezionavamo degli splendidi ed enormi cannoni fabbricati dal clan degli Acheri, ci siamo immaginati come sarebbe stato puntarli verso il cielo e sparare, facendo cadere interi stormi di bestie del lato oscuro con un colpo solo.

Infine, abbiamo trovato alcuni fischiotti che emettevano suoni dolorosi per le orecchie sensibili dei predatori del lato oscuro, oltre a una tanica di gas velenoso che avrebbe potuto essere utilizzata per estirpare le piante carnivore del lato oscuro. Purtroppo il venditore era troppo spaventato dalla nostra attrezzatura e tecnologia per accettarle come pagamento. È stato chiaro sul fatto che avrebbe gradito soltanto oggetti di valore originari del suo pianeta.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:


- » **Acquistare l'attrezzatura per muoversi nel crepuscolo** (richiede almeno una Scoperta non Eccezionale sulla plancia Lander)
– Riponi 1 Scoperta non Eccezionale dalla plancia Lander in fondo al relativo mazzo e contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 1090**.
- » **Allontanarsi dalla bancarella** – vai all'**Annotazione 1070**.

ANNOTAZIONE 1064

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, non c'è più niente da scoprire in questo posto – continua la partita.
Altrimenti, continua a leggere:

Non è stato difficile individuare il punto da cui provenivano gli spari. L'IA della Vanguard ha fatto tutti i calcoli al posto nostro, sulla base delle registrazioni di volo e della potenziale traiettoria dei proiettili. Abbiamo ricevuto coordinate precise e, al nostro arrivo, abbiamo subito notato una postazione di tiro sommariamente mimetizzata, da cui spuntava la canna lucida di un cannone lungo tre metri che rifletteva i raggi del sole al tramonto.

L'arma degli Aerughi era realizzata con precisione e ricoperta da complessi simboli, che la Vanguard ha immediatamente identificato come appartenenti al clan degli Acheri. Era molto strano: anche tenendo conto delle diverse culture e tradizioni belliche, un assassino professionista non dovrebbe lasciarsi alle spalle un indizio così lampante e neppure un'arma così preziosa. O forse gli Acheri avevano deciso di lasciare questa prova incriminante affinché pensassimo che non potevano essere stati loro a spararci? Era difficile comprendere il pensiero degli alieni...

Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1065

[CAPCOM]: Interrompere l'atterraggio! Grandi mandrie di animali in rapido avvicinamento alla vostra posizione.

[Squadra di Sbarco]: Non doveva essere un'immensa pianura deserta?

[CAPCOM]: Un'ora fa, lo era. Ora si direbbe che qualsiasi creatura dotata di gambe stia tentando di fuggire alla linea del tramonto che incombe. La mandria si disperderà nel giro di un'ora.

L'atterraggio è impossibile – continua la partita.

ANNOTAZIONE 1066


La città sulla cima del titano caduto era un luogo silenzioso e terrificante. Le strade buie e gli edifici avevano un aspetto surreale a causa della leggera inclinazione dovuta alla posizione finale della creatura senza vita. I predatori del lato oscuro si aggiravano nelle piazze e sotto ai portici bui, banchettando con i cadaveri degli Aerughi.

Tuttavia non tutti erano morti. Nel centro della città dei Balacra, sul punto più elevato del carapace del titano, ci siamo imbattuti in un gruppo di Aerughi che aveva eretto delle barricate, acceso dei fuochi da campo e tentato di proteggere un piccolo quartiere composto da edifici pieni di superstiti ammassati. Non sapendo nulla degli umani sono rimasti sorpresi nel vederci, ma grazie alla traduzione automatica siamo riusciti a convincerli che eravamo lì per aiutarli.

I superstiti ci hanno detto che le provviste alimentari del loro titano erano state avvelenate. Di conseguenza, la bestia aveva rapidamente perso le forze e, sentendo che la fine era vicina, si è fatta strada verso l'antico cimitero dei titani. Uno dei superstiti ci ha persino fornito un campione del veleno prelevato dal muschio di cui si nutriva il titano, oltre a una spilla rinvenuta accanto alle provviste alimentari, riportante l'effigie del clan dei Rhopal.

Quando il titano era caduto, i Balacra avevano tentato di inviare segnali alle altre città per chiedere aiuto, ma il sabotatore aveva rubato il loro faro a infrarossi, per poi fuggire verso nord. Avevano inviato una squadra a riprendersi il faro, ma le creature che si stavano risvegliando nel lato oscuro l'avevano ben presto fatta fuori, così come tutti i messaggeri che avevano tentato di inviare verso gli altri titani.

Ci hanno chiesto di recuperare il faro. Era l'unico modo per consentire alle falene di evacuazione degli altri clan di raggiungere quella posizione. Abbiamo accettato: non avevamo altra scelta. Il nostro lander era troppo piccolo per trasportare a malapena un quarto di loro lontano da lì in tempo e, a giudicare dai cadaveri che si accatastavano su entrambi i lati della barricata, i Balacra non avrebbero resistito ancora a lungo...

Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 2 .

Sostituisci la carta Missione **M71** con la carta Missione **M73**.

Posiziona la carta Missione Opzionale **M74** nello slot per le carte vuoto sul lato destro della plancia Pianeta.

Sostituisci il PDI nel Settore **9** con la carta **P524 (Superstiti Assediati)**. Posiziona un gettone Tempo sul secondo slot di questa carta, a partire da sinistra. Se la casella **A** è contrassegnata nell'**Annotazione 1090**, vai all'**Annotazione 1093**. Altrimenti, non succede nulla.

ANNOTAZIONE 1067

Abbiamo ricevuto le false prove, ma di per sé non avevano un gran valore. Dovevamo comunque raggiungere il titano Balacra caduto per poter fingere di aver raccolto gli indizi sul posto. Fortunatamente, i dati per la navigazione degli Acheri ci hanno consentito di restringere il campo della ricerca della bestia perduta.

Ciascun Membro dell'Equipaggio nel Settore **6** Ricarica **2** .

Ottieni la Scoperta Eccezionale **40**.

Contrassegna le caselle **B** e **D** nell'**Annotazione 1090**.

ANNOTAZIONE 1068

Se ti trovi nel Settore **2**, non puoi volare più a ovest – continua la partita. Altrimenti, continua a leggere:

[Squadra di Sbarco]: Avvicinamento ai settori occidentali. Vanguard, ci serve una zona di atterraggio.

[CAPCOM]: È un'immensa pianura deserta. Potete atterrare in qualsiasi punto, Squadra di Sbarco.

[Squadra di Sbarco]: Non ne siamo certi, Sergente. Ci sono molte tracce sul terreno. Vedete per caso una mandria in migrazione?

[CAPCOM]: Tutte le creature di questo pianeta tentano di fuggire all'oscurità che incombe. Se una di quelle città ambulanti non calpesta il vostro lander, non dovrebbero esserci problemi.

Se la carta **P530 (Fuga Precipitosa)** si trova nel Settore **2**, vai all'**Annotazione 1065**.

Altrimenti, puoi posizionare qualsiasi Membro dell'Equipaggio (se è d'accordo) dal Settore **5** al Settore **2**. Se il P.E.T. si trova sulla plancia Pianeta, puoi spostarlo dal Settore **5** al Settore **2**.

ANNOTAZIONE 1069

Esiste una teoria, provata nel corso della storia dell'umanità, secondo la quale in caso di contatto tra una civiltà estremamente avanzata e una civiltà meno avanzata, quest'ultima finisce sempre per soccombere. Anche se la civiltà avanzata non ha cattive intenzioni, la sua tecnologia, cultura, o persino la sua stessa esistenza possono rivelarsi destabilizzanti. Mi piace pensare che la *ISS Vanguard* non sia stata responsabile di ciò che è accaduto su Kelu-8, ma non posso fare a meno di riconoscere che il nostro arrivo sia stata una delle cause degli avvenimenti successivi.

Il caos che si è scatenato sul pianeta non aveva precedenti nella storia degli Aerughi. Praticamente tutti i clan hanno dichiarato guerra agli altri e, ben presto, le pianure del pianeta erano disseminate di titani in decomposizione e macerie di città. Questa società ha iniziato a odiare e a deprecare gli umani, escludendo qualsiasi ulteriore contatto per almeno un paio di generazioni...

Vai all'**Annotazione 1087**.

ANNOTAZIONE 1070

I vivaci mercati erano il fulcro del titano Danau e vi si riunivano commercianti, cacciatori e artigiani di tutte le vicine città erranti. Siamo rimasti particolarmente impressionati dalle bancherelle degli Acheri, il misterioso clan che si diceva si spostasse intenzionalmente a pochi passi dalla linea del tramonto, per consentire ai cacciatori degli Acheri di fare brevi incursioni nel lato oscuro e cacciare la fauna notturna proprio al momento del suo risveglio.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni:

- » **Acquistare l'attrezzatura per muoversi nel crepuscolo** – Vai all'**Annotazione 1063**.
- » **Acquistare altre provviste** – Vai all'**Annotazione 1076**.
- » **Raccogliere informazioni** – Vai all'**Annotazione 1072**.
- » **Abbandonare il mercato** – Continua la partita.

ANNOTAZIONE 1071

Abbiamo fallito. I Balacra non avrebbero potuto affrontare le ondate incessanti di predatori per sempre. Alla fine, le loro barricate sono state sfondate e i loro difensori fatti a pezzi. Poco dopo, l'ultima luce della città si è spenta, stendendo un velo pietoso su quella scena raccapricciante.

La notizia della sconfitta ha sconvolto gli Aerughi. Molti di loro ci hanno incolpato dell'accaduto.

Vai all'**Annotazione 1101**.

ANNOTAZIONE 1072

Contrassegna questa casella. Se la casella è già contrassegnata, non puoi apprendere nient'altro – continua la partita. Altrimenti, continua a leggere:

Abbiamo incontrato molti viaggiatori e mercanti provenienti da altri titani, tra le bancarelle variopinte e i tranquilli giardini per il tè. Parlando con loro, siamo stati in grado di capire meglio la situazione della regione. Abbiamo scoperto che verso nord si muoveva il titano del clan dei Rhopal: una bestia sacra che portava un palazzo reale sopra al suo carapace. Il clan dei Rhopal era la famiglia reale degli Aerughi. Sebbene non avesse il controllo diretto sugli altri clan, ricopriva importanti ruoli religiosi e cerimoniali e presiedeva le assemblee dei clan. Inoltre, si erano dichiarati contrari al coinvolgimento di alieni negli affari degli Aerughi e non erano molto amichevoli nei confronti della *Vanguard*. Si diceva che ottenere un'udienza al palazzo dei Rhopal senza un invito ufficiale fosse molto difficile.

Verso sud si muoveva il titano Acheri. Il clan degli Acheri si muoveva nel crepuscolo. Erano tra i pochi a cacciare oltre la linea del tramonto, portando con sé frutta e altri bottini dagli ecosistemi notturni in fase di risveglio. Gli Acheri si erano adattati al meglio a muoversi nell'oscurità e avevano fabbricato alcune delle poche attrezzature degli Aerughi adatte ad affrontare le creature dell'altra parte. Inoltre, avevamo sentito dire che il figlio del leader del clan fosse "privo di bocca" e avesse giurato vendetta ai Rhopal per un disonore che nessuno osa pronunciare.

Continua la partita.

ANNOTAZIONE 1073

Nonostante le sue mille risorse, alla fine siamo riusciti a catturare il sabotatore. Lo abbiamo immobilizzato e interrogato, tentando di apparire come spaventosi alieni carnivori dotati di elaborati strumenti di tortura.

Quando finalmente ha vuotato il sacco, ci ha rivelato di essere stato assoldato da un vecchio mercante del clan dei Danau per sabotare il titano Balacra e lasciare un simbolo dei Rhopal sul posto, per incriminare il clan reale. Abbiamo chiesto al sabotatore di descrivere il simbolo e la descrizione corrispondeva esattamente con la spilla rinvenuta dai Balacra accanto al muschio avvelenato. Era possibile che i Danau fossero responsabili dello stesso crimine sul quale ci avevano chiesto di indagare? Sentivamo il bisogno di approfondire la cosa, ma il tempo era agli sgoccioli.

Rimuovi la Minaccia e il segnalino *Sabotatore Aerugo*.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **40**.

Contrassegna la casella **E** nell'**Annotazione 1090**.

Sposta tutti i Membri dell'Equipaggio dai Settori **4**, **5** e **6** al Settore **8**.

ANNOTAZIONE 1074

Se la carta Missione **M73** è scoperta e **non possiedi** la Scoperta Eccezionale **39**, vai all'**Annotazione 1057**.

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

- 1 Scoperta *Esemplare Vivo*
- 2 Indizi *Strana Vegetazione*
- 1 Indizio *Esemplare Vivo*

ANNOTAZIONE 1075

La principessa degli Aerughi è rimasta colpita dalla nostra abilità durante la cerimonia del tè. Si aspettava di trovarsi di fronte dei barbari e invece le abbiamo dato l'impressione di essere abbastanza civilizzati. Direi di poter cancellare "fare bella figura con una famiglia reale aliena" dalla mia lista di cose da fare prima di morire.

La principessa ha apprezzato moltissimo il nostro interesse per la cultura degli Aerughi, ci ha tenuto a mostrarci personalmente il luogo, insegnandoci tante cose sulla storia del suo popolo. Tutte quelle informazioni devono aver mandato su di giri i nostri cervelloni in ascolto dalla Vanguard.

Infine, abbiamo raggiunto una grande sala con un gigantesco globo dorato: un complesso modello a orologeria che mostrava la linea del tramonto e una rappresentazione meccanica dei vari titani in movimento. La principessa ci ha svelato che il suo clan aveva votato contro il coinvolgimento dell'equipaggio della Vanguard nella ricerca, ma forse si era sbagliato. Ci ha mostrato l'ultima posizione nota del titano Balacra disperso e noi abbiamo immediatamente riportato le coordinate sui nostri computer di navigazione.

Contrassegna la casella **C** nell'**Annotazione 1090**. In seguito, vai all'**Annotazione 1079**.

ANNOTAZIONE 1076

La maggior parte dei commercianti ci ignorava o non voleva fare affari con noi, lanciando occhiate desiderose e insieme diffidenti alla nostra attrezzatura. Fortunatamente, alcuni di loro hanno deciso di superare le proprie paure e toccare con mano quella tecnologia di un altro mondo.

I Membri dell'Equipaggio che si trovano in questo Settore possono:

- Scartare 1 carta Attrezzatura per la Missione per ottenere 2 Provviste.
- Scartare 1 carta Attrezzatura per ottenere 1 Provviste.
- Scartare 2 carte Attrezzatura Piccola per ottenere 1 Provviste.

In seguito, vai all'**Annotazione 1070**.

ANNOTAZIONE 1077

*** Rumori di motore ***

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Guardate lì!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Vanguard, abbiamo avvistato tre dei loro titani diretti verso ovest: ognuno di essi porta una piccola città sulla schiena.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Guarda come ondeggia! Mi chiedo se ci verrà il mal di mare laggiù.

[CAPCOM, Caporale Coetz]: Vi sto inviando le coordinate della zona di atterraggio, Squadra di Sbarco. Siete diretti verso il Titano Danau, quello più grande, al centro. Gli Aerughi hanno sgomberato una delle piattaforme di atterraggio per voi e sono in attesa del vostro arrivo. State attenti durante l'atterraggio. Il loro trasporto aereo si basa su grandi falene ammaestrate. Rileviamo un gran numero di esse addormentate sotto ai portici che circondano la piattaforma di atterraggio. Non dovete spaventarle.

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Non spaventare quelle grandi farfalle terrificanti. Capito. Mi chiedo...

*** Esplosione in lontananza ***

*** Forte allarme ***

[IA Lander]: Rilevati colpi provenienti da terra. Iniziare le manovre evasive!

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Ehi! Ci stanno sparando. Siamo sicuri di avere il permesso di atterrare?

[CAPCOM, Caporale Coetz]: I colpi non provengono da nessuno dei titani, ma da una posizione mimetizzata verso ovest. Proseguite la missione, Squadra di Sbarco. Indagheremo riguardo all'accaduto in un secondo momento.

*** Esplosione in lontananza ***

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Un'accoglienza non proprio calorosa.









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).

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 1052**. Altrimenti, torna al passaggio 2.

SOTTO TIRO!

	Raggio di puntamento	Scegli una delle opzioni: » Manovra Evasiva Ciascun Membro dell'Equipaggio spende 5 dadi meno  » Usa il Carico come Diversivo Scarta 1 carta Attrezzatura a scelta oppure 1 Provviste.
	Salva	Schegge di Munizioni Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. Altrimenti , 1 Membro dell'Equipaggio casuale riporta una Ferita Lesione.
	Fuoco!	Scegli tra: » Estinguere 1 Membro dell'Equipaggio a scelta riporta una Ferita Ustione. » Isolare il Reparto Perdi 6 -  Provviste.
	Traiettoria Ottimale	Continuare il Volo Se  è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. Altrimenti , effettua nuovamente il tiro.


ANNOTAZIONE 1078

Ancora una volta ci siamo intrufolati nella città degli Acheri, per scoprire che nessuno voleva rivolgerci la parola. Ben presto, siamo stati costretti ad abbandonare il titano, per paura di essere scoperti dalle guardie del titano.

Continua la partita.

ANNOTAZIONE 1079

La principessa ci ha detto che il clan dei Danau, che ha stabilito il primo contatto con la Vanguard, è recentemente divenuto più potente e invidia la posizione ricoperta dai Rhopal. Ma la situazione è tesa anche tra i Rhopal e gli Acheri. Gli Acheri volevano stringere i legami con i Rhopal e le avevano presentato un "pretendente privo di bocca" (qualunque cosa significasse) di sangue reale. Tuttavia, gli anziani dei Rhopal si erano opposti all'unione, temendo che un'alleanza con un clan con una reputazione così losca avrebbe messo ancora di più in cattiva luce i Rhopal. Il pretendente se ne era andato su tutte le furie e gli Acheri avevano tagliato i ponti con i Rhopal.

Ciascun Membro dell'Equipaggio in questo Settore Ricarica 1 .
Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P529**.

ANNOTAZIONE 1080

Siamo stati condotti nei giardini del palazzo, dove ci attendeva la principessa dei Rhopal, con il variopinto piumaggio sulle sue spalle irto per la rabbia. Era sconvolta dal fatto che i superstiti dei Balacra la avessero accusata delle loro sciagure. Dopo averci fatto giurare di mantenere il segreto, ci ha confessato il suo amore per il pretendente "privo di bocca" che le aveva presentato il clan degli Acheri. Quando gli anziani dei Rhopal avevano rifiutato il pretendente e persino il pensiero di un'unione con un Achero, lei aveva deciso di procedere comunque con la cerimonia. Aveva chiesto ai Balacra di attendersi oltre la linea del tramonto e raccogliere in segreto alcuni rari elementi del lato oscuro necessari per un matrimonio degli Aerughi. Non poteva rischiare di chiederlo agli Acheri o a nessun altro clan. Ora è convinta che qualcuno, al palazzo, sia venuto a saperlo e abbia approfittato di questa opportunità per colpire i Balacra nel momento di massima vulnerabilità: oltre la linea del tramonto e senza nessuno che potesse aiutarli. E, dato che gli Acheri non avevano nessun interesse nel sabotare il matrimonio che tanto desideravano, secondo la principessa restavano soltanto i Danau.

Contrassegna la casella **E** nell'**Annotazione 1090** e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1081

Durante il nostro soggiorno su questo pianeta, abbiamo sentito dire molte volte che gli Acheri erano il clan più preparato riguardo alla fauna selvatica e alla sopravvivenza nella natura selvaggia. Per questo, non appena siamo riusciti a infiltrarci nella capitale degli Acheri, abbiamo immediatamente iniziato a cercare qualcuno che potesse esaminare i campioni di veleno raccolti sul titano caduto dei Balacra.

Ben presto, siamo riusciti a individuare un vecchio cacciatore degli Acheri che ha accettato di esaminare l'indizio in cambio di parte della nostra attrezzatura. Ci ha detto che il campione di muschio conteneva una spora tossica molto nota, letale per i titani. Di norma, un titano non avrebbe mai toccato quel cibo, immediatamente respinto dall'odore e dal sapore delle spore. Tuttavia, il campione era stato arricchito con una complessa miscela di spezie e ingredienti rari, progettata per nascondere la spora e renderla appetibile ai titani. Secondo il cacciatore, preparare la miscela doveva essere stato molto costoso, poiché conteneva alcune delle specie e degli ingredienti più rari, acquistati dalle città più lontane del pianeta. Secondo lui gli Acheri, e forse persino i Rhopal, non potevano contare sui rapporti commerciali necessari per preparare una pozione del genere.

Contrassegna la casella **E** nell'**Annotazione 1090** e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1083

[Squadra di Sbarco]: Rispondete, Vanguard? A quanto pare l'udienza è finita. Ci ha cacciati fuori.

[CAPCOM]: COSA?

[Squadra di Sbarco]: Abbiamo tentato di seguire le vostre indicazioni, ma credo che abbiamo fatto confusione durante il terzo passaggio, con tutti quei bizzarri utensili d'argento. E potremmo anche aver rovesciato un paio di ciotole e colini... Abbiamo tentato di rompere il ghiaccio con qualche bella battuta da umani...

[CAPCOM]: ...

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Comunque, si direbbe che l'abbiamo fatta un po' alterare. Dovremmo tornare indietro e ritentare?

[CAPCOM]: Solo se promettete di non fare scoppiare una guerra.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P529**.

ANNOTAZIONE 1084

Se la carta **P533** (*Titano in Difficoltà*) si trova nel Settore **2**, vai all'**Annotazione 1081**. Altrimenti, continua a leggere.

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, vai all'**Annotazione 1078**. Altrimenti, continua a leggere.

Siamo riusciti a intrufolarci in città senza destare l'attenzione delle guardie, anche se avevamo sempre addosso gli sguardi sospettosi dei comuni cittadini del clan degli Acheri. Temevamo che potessero denunciarci da un momento all'altro, ma siamo giunti a destinazione indisturbati.

L'incontro doveva svolgersi in un recinto abbandonato per cuccioli di titano. La struttura era sorprendentemente piccola: eravamo convinti che i piccoli di quelle enormi creature avessero bisogno di più spazio. Inoltre, era decorata con diversi dipinti. Era evidente che gli Aerughi rispettassero i portatori delle loro città e costruissero un forte legame con i titani sin dal momento della loro nascita. Ispezionando il luogo, la nostra attenzione si è posata sull'ingresso buio dell'edificio principale che si affacciava sul recinto. Era silenzioso, oscuro e abbandonato. Il luogo ideale per un'imboscata.

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

- » **Entrare** – Vai all'**Annotazione 1060**.
- » **Andarsene** – Continua la partita.

ANNOTAZIONE 1085

Senza prove solide da presentare, il nostro verdetto non ha fatto che accrescere la confusione. Ben presto, i clan hanno iniziato ad azzuffarsi e l'incontro è sfociato nella violenza. Ce ne siamo andati, lasciandoci alle spalle il caos del titano Danau e, dall'alto, abbiamo osservato impotenti lo scoppio di una guerra a tutto campo tra gli Aerughi. Sapevamo di avere perso la nostra opportunità. Non sarebbe stato possibile intraprendere un'altra missione su quel pianeta per diversi anni.

Siamo rimasti sorpresi di scoprire che il Capitano e i Responsabili Reparto lo considerassero comunque un successo parziale. Dopotutto, avevamo raccolto innumerevoli osservazioni interessanti riguardo alla cultura degli Aerughi e messo in salvo molti campioni per future ricerche. Nessuno ci ha diffamato o accusato, ma questo non faceva che rendere più difficile sopportare di non aver fatto di meglio per fermare la violenza.

Vai all'**Annotazione 1087**.

ANNOTAZIONE 1086

L'inarrestabile cortina oscura avanza attraverso il pianeta. Presto, l'intera zona dell'operazione sarà al buio.

Sostituisci la tua Condizione Generale attuale con **G06**.

Scarta tutte le carte dai Settore **1-6** (eventuali gettoni Attrezzatura per la Missione rimangono nei Settori in cui si trovano).

Posiziona la carta **P520** (*Linea del Tramonto*) nel Settore **1**.

Posiziona la carta **P533** (*Titano in Difficoltà*) nel Settore **2**.


Posiziona la carta **P520** (*Linea del Tramonto*) nel Settore **3**.

Importante: Quando il Contatore del Tempo sulla tua nuova carta Condizione Generale arriva alla fine, l'Operazione sarà fallita.

ANNOTAZIONE 1087

Congratulazioni! Hai completato questa Operazione.

Scarta tutte le carte Missione dalla plancia Pianeta.

Se stai giocando la campagna, rimuovi la carta Atterraggio **L18** dal gioco: non sarà più possibile atterrare su questo pianeta. In seguito, ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco ottiene una promozione. I Membri dell'Equipaggio che erano già di Grado 3 ottengono invece 1 .

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

Puoi giocare di nuovo questa Esplorazione come Operazione indipendente per scoprire altre possibilità e finali alternativi!

ANNOTAZIONE 1088

Non siamo riusciti ad aiutare gli Aerughi. I clan ci hanno voltato le spalle e hanno interrotto le comunicazioni. Non eravamo più i benvenuti su quel pianeta. Poco dopo, abbiamo dovuto fare ritorno alla Vanguard e abbandonare il sistema.

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.

Rimuovi la carta Atterraggio **L18** dal gioco.

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

ANNOTAZIONE 1089

L'inarrestabile cortina oscura avanza attraverso il pianeta.

- Posiziona la carta **G05** sopra alla tua Condizione Generale attuale.
- Scarta tutte le carte dai Settore **1-3**.
- Sposta eventuali carte, gettoni, Membri dell'Equipaggio e segnaposto dal Settore **4** al Settore **1**.
- Sposta eventuali carte, gettoni, Membri dell'Equipaggio e segnaposto dal Settore **5** al Settore **2**.
- Sposta eventuali carte, gettoni, Membri dell'Equipaggio e segnaposto dal Settore **6** al Settore **3**.
- Sposta tutte e tre le carte **P520** (*Linea del Tramonto*) dai Settori **7-9** ai Settori **4-6**.
- Posiziona la carta **P521** (*Ecosistema Risvegliato*) nel Settore **7**.

ANNOTAZIONE 1090

- A - Abbiamo messo in salvo l'attrezzatura fabbricata dagli Aerughi.
- B - Possiamo accusare con certezza uno dei clan.
- C - Abbiamo ottenuto dati per la navigazione.
- D - Abbiamo ottenuto dati per la navigazione.
- E - Possiamo accusare con certezza un altro clan.

ANNOTAZIONE 1091

[CAPCOM]: Qual è il vostro stato, Squadra di Sbarco?

[Squadra di Sbarco]: Abbiamo analizzato i dati raccolti e siamo riusciti a individuare la posizione attuale del titano. Al momento la stiamo sorvolando. Non promette niente di buono.

[CAPCOM]: Che cosa intendi?

[Squadra di Sbarco, Operativo 2]: Il titano sembra morto. Giace tra vecchie corazze di titani vuote, in quello che sembra essere un antico cimitero di suoi simili.

[CAPCOM]: Avanzate e indagate, Squadra di Sbarco. Fate attenzione. Non sappiamo ancora cosa abbia ucciso quella bestia.

Posiziona la carta **P522** (*Tracce del Gigante*) nel Settore **8**. Posiziona la carta **P523** (*Titano Caduto*) nel Settore **9**. Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio, il Lander e il P.E.T. (se presente) nel Settore **9**.

ANNOTAZIONE 1092

[CAPCOM]: Qual è il vostro stato, Squadra di Sbarco?

[Squadra di Sbarco, Operativo 1]: Stiamo impostando una nuova zona di atterraggio più a sud. I dati raccolti prima del volo ci hanno consentito di rilevare le tracce del titano Balacra e seguirle per un po'. Ma ora sono scomparse, sul terreno roccioso. Non c'è nient'altro da vedere dall'alto.

[CAPCOM]: Fantastico. Continuate a piedi. Meno tempo rimanete al suolo, meglio è.

Posiziona la carta **P522** (*Tracce del Gigante*) nel Settore **8**. Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio, il Lander e il P.E.T. (se presente) nel Settore **8**.

ANNOTAZIONE 1093

Abbiamo distribuito le armi e gli strumenti acquistati al mercato dei Danau tra i Balacra. Così facendo, abbiamo risollevato il loro morale e rafforzato le loro difese, ma sapevamo che, senza i rinforzi, questo piccolo aiuto non avrebbe fatto altro che ritardare l'inevitabile.

Rimuovi il gettone del Tempo dalla carta **P524** (*Superstiti Assediati*).

ANNOTAZIONE 1094

Sorvolare dall'alto la superficie di Kelu-8, stringendo la zampa di una falena ferita e con l'Aerugo sopra di me che tentava di trovare l'angolo giusto per spararmi, è stata l'esperienza più spaventosa e estenuante che mi sia capitata in vita mia. La falena faceva tutto il possibile per liberarsi del suo carico sospettosamente pesante, nell'ultima fioca luce del giorno visibile verso ovest. A poco a poco, si è fatta sempre più debole, per schiantarsi proprio nelle vicinanze della linea del tramonto. Il sabotatore ha proseguito la sua fuga a piedi.

Posiziona la carta *Minaccia Sabotatore Aerugo* nello spazio indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona un segnalibro sulla relativa carta *Minaccia*. Posiziona il segnalibro *Sabotatore Aerugo* nel Settore **5**.

ANNOTAZIONE 1095

Siamo riusciti a installare il faro, che ha lanciato immediatamente un forte segnale di richiesta di soccorso, visibile solo alla luce infrarossa. Un'ora più tardi, la squadra di salvataggio ha iniziato ad arrivare: falene giganti che scendevano dolcemente dal cielo scuro per posarsi attorno al faro. Mentre aiutavamo i superstiti dei Balacra, alcuni di loro ci hanno giurato che, una volta arrivati a est, avrebbero indetto un incontro tra i clan per accusare i Rhopal prima dell'assemblea dei clan. Dicono che è stata la principessa dei Rhopal a chiedere loro, in segreto, di attendersi oltre la linea del tramonto per raccogliere alcuni elementi rari del lato oscuro: un'attività solitamente affidata agli Acheri. Loro hanno accettato, felici di servire la famiglia reale. Ed è stato allora che il sabotatore misterioso ha colpito, sfruttando l'opportunità e il fatto che il loro titano si fosse attendato. Ora i Balacra vogliono vendicare il destino del loro titano e sono certi che la colpa sia dei Rhopal.

Ci siamo confrontati con la *Vanguard*, che ci ha ordinato di partecipare all'assemblea dei clan. Dopo aver svuotato il titano caduto, ci siamo riuniti e siamo volati verso ovest, raccogliendo i ritardatari lungo il cammino.

È stato bello tornare alla calda luce arancione del giorno. Tuttavia, il nostro umore si è rabbuiato, man mano che ci avvicinavamo al titano Danau. C'era qualcosa di strano. La bestia gigante ondeggiava più del solito da una parte all'altra, diffondendo il panico tra i passeggeri. C'era una sola spiegazione possibile: mentre eravamo impegnati a salvare i Balacra nel lato oscuro, qualcuno aveva avvelenato un altro titano!

Scarta tutte le carte PDI dai Settori **7-9**.

Sostituisci eventuali carte nel Settore **2** con la carta **P533** (*Titano in Difficoltà*).

Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio, il Lander e il P.E.T. (se presente) nel Settore **2**. Scarta la carta *Minaccia Sabotatore Aerugo* e il relativo segnalibro, se presenti.

ANNOTAZIONE 1096

Abbiamo presentato le nostre registrazioni, i campioni e le immagini per dimostrare chi fosse responsabile dell'attacco al titano Balacra e probabilmente anche degli attuali problemi del titano Danau...

I Membri dell'Equipaggio si confrontano e scelgono una delle opzioni.

In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza:

- » **Dimostrare che il clan dei Rhopal è responsabile dell'attacco**
- Vai all'Annotazione 1097.
- » **Dimostrare che il clan dei Danau è responsabile dell'attacco**
- Vai all'Annotazione 1103.
- » **Dimostrare che il clan degli Acheri è responsabile dell'attacco**
- Vai all'Annotazione 1085.
- » **Dire loro che non siete stati in grado di scoprire il clan responsabile** - Vai all'Annotazione 1101.

ANNOTAZIONE 1097

Controlla se la casella **B** è contrassegnata nell'Annotazione 1090.

Se è contrassegnata vai all'Annotazione 1061. Altrimenti, vai all'Annotazione 1069.

ANNOTAZIONE 1098

Accusare i Danau, che sembravano essere le vittime dell'ultimo attacco, ha fatto sussultare gli altri capi clan. Tuttavia, le prove raccolte contro il clan mercantile sono state sufficienti per convincerli. I Danau hanno protestato, ma ben presto uno dei loro anziani ha accettato di parlare, in cambio di un compenso monetario e dell'immunità. L'intera assemblea era a conoscenza del fatto che i Danau, il clan più ricco e numeroso, invidiasse il rispetto e la posizione tradizionalmente ricoperta dai Rhopal. Avendo ricevuto da una fonte anonima l'informazione che il titano Balacra avrebbe intrapreso pericolose operazioni di raccolta oltre la linea del tramonto, avevano inviato un sabotatore per metterlo fuori gioco e dare la colpa ai Rhopal. In seguito, di fronte al rischio che gli umani della *ISS Vanguard* scoprissero la verità, erano arrivati al punto di riservare la stessa sorte anche al proprio titano per allontanare qualsiasi sospetto su di loro.

Gli altri clan erano sotto choc. La principessa ha ordinato la cattura degli anziani dei Danau e gli scienziati della *Vanguard* hanno accettato di aiutare a curare il titano Danau. Ma non era ancora tutto. Il giorno seguente, siamo stati risvegliati dal suono dei festeggiamenti per le strade del titano. Abbiamo appreso che la principessa aveva approfittato dei recenti eventi per dimostrare che i Rhopal avevano bisogno di altri alleati. Aveva convinto gli anziani dei Rhopal ad approvare il suo matrimonio con il pretendente degli Acheri, e loro avevano acconsentito.

Ed è così che io e il resto della squadra siamo diventati gli ospiti d'onore di un matrimonio reale degli Aerughi. La cerimonia era così colorata, prorompente e inebriante, che è difficile trovare le parole per descriverla. Tuttavia, c'era qualcosa di strano. A differenza di tutti gli altri maschi del palazzo, il giovane sposo Aerugo era privo di bocca: gli altri Aerughi davano per scontata la cosa e non intendevano discuterne con noi. Al termine dei festeggiamenti, la principessa e il suo pretendente si sono ritirati nelle sacre stanze del palazzo dei Rhopal per quella che, dalle informazioni frammentarie che avevamo raccolto, supponevamo essere una cerimonia di accoppiamento.

Il giorno seguente, siamo stati risvegliati da un domestico che ci ha invitato a partecipare al funerale reale. Il pretendente del clan degli Acheri che aveva sposato la principessa era morto durante la notte. Sconvolti, abbiamo appreso che i maschi degli Aerughi potevano essere di due tipi: droni dotati di bocca atti al lavoro e al combattimento, ma sterili, e rari maschi fertili privi di bocca, che vivevano solo per un paio di settimane e morivano in seguito all'accoppiamento.

Dopo una breve e cupa cerimonia funebre siamo stati nuovamente accompagnati alla nostra nave che ci aspettava sulla piattaforma di atterraggio del palazzo, ondeggiando dolcemente mentre il titano Rhopal continuava il suo viaggio senza fine verso il tramonto. Alle nostre spalle, le finestre del palazzo si sono spalancate improvvisamente e migliaia di piccole creature simili a falene hanno inondato i giardini con il battito delle loro ali. Mentre ci avvolgevano, alla luce arancione del sole al tramonto, ci siamo resi conto che si trattava dei piccoli degli Aerughi.

Una nuova generazione era nata sul pianeta, anche grazie al nostro contributo. Il viaggio eterno sul pianeta Kelu-8 sarebbe continuato.

Tra tutte le cose che ho visto prestando servizio sulla *ISS Vanguard*, questo è il ricordo che porterò con me per tutta la vita.

Vai all'**Annotazione 1087**.

ANNOTAZIONE 1099

Vai all'**Annotazione 1069**.

ANNOTAZIONE 1101

Non siamo riusciti a dare agli Aerughi un aiuto concreto. Tutti i clan ci hanno voltato le spalle e hanno interrotto le comunicazioni. Non eravamo più i benvenuti su quel pianeta. Poco dopo, abbiamo dovuto fare ritorno alla *Vanguard*.

Siamo rimasti sorpresi di scoprire che il Capitano e i Responsabili Reparto lo considerassero comunque un successo parziale. Dopotutto, avevamo raccolto innumerevoli osservazioni interessanti riguardo alla cultura degli Aerughi e messo in salvo molti campioni per successive ricerche. Nessuno ci ha diffamato o accusato, ma questo non faceva che rendere più difficile sopportare di non aver fatto di meglio.

Vai all'**Annotazione 1087**.

ANNOTAZIONE 1102

Questa parte del pianeta ora è interamente immersa nella lunga notte. Gli Aerughi e i loro titani non ci sono più. Non c'è nient'altro da fare per noi qui.

Vai all'**Annotazione 1088**.

ANNOTAZIONE 1103

Se la casella **E** è contrassegnata nell'**Annotazione 1090**, vai all'**Annotazione 1098**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 1085**.

ANNOTAZIONE 1105


Operazione Alba Eterna

Le seguenti regole ti consentiranno di dare inizio all'Operazione Alba Eterna come missione indipendente e separata. Tuttavia, questa Operazione è anche disponibile a partire dalla mappa della campagna e può essere giocata all'interno della campagna completa dell'ISS Vanguard.

Numero di Membri dell'Equipaggio: 2-4

Difficoltà: Media

Prove frequenti: , , , , 

Tiri:  sono più pericolosi del solito.

Minacce: Minaccia Opzionale attiva.

Atterraggio: Abitanti potenzialmente ostili;  e  consigliati.


Pericoli: Le condizioni sul pianeta peggiorano con l'avanzare del tempo.

Preparazione:





1. Preparare il Lander

- Posizionare la plancia del Lander Void Ranger sopra al tavolo. Posizionare tutte le Modifiche al Lander numerate da **A01** ad **A20** sopra al tavolo. Scegliere fino a 2 Modifiche Funzionali e fino a 1 Modifica Strutturale e posizzionarle sopra alla plancia Lander.

2. Preparazione della Squadra di Sbarco

- Ciascun giocatore seleziona almeno una plancia Equipaggio. Se giochi una partita individuale, devi selezionare almeno 2 plance Equipaggio.
- Ciascun Reparto pesca tre carte Membro dell'Equipaggio, sceglie una carta e la posiziona nella Cartellina di Grado 2 del relativo Reparto. Posiziona i Membri dell'Equipaggio all'interno delle Cartelline sopra alle plance Equipaggio corrispondenti.
- Ciascun giocatore riempie la propria plancia Equipaggio con 11 dadi Reparto presi dalla scatola. Tra questi, ciascun Membro dell'Equipaggio deve avere almeno un dado Base () per ciascuno dei tre colori. I giocatori possono usare qualsiasi dado Reparto in questa Operazione.
- Il giocatore di ciascun Reparto crea un mazzo Reparto di almeno 10 carte con le proprie carte Reparto. Puoi usare solo carte di Grado 2 o inferiore. Ciascun mazzo Reparto viene mescolato e posizionato accanto alla plancia Equipaggio corrispondente.
- Posiziona il numero indicato di segnaposto nello slot Cariche di ciascuna plancia Equipaggio.

3. Caricare il Lander

- Prendi tutte le carte Attrezzatura numerate da **E01** a **E53** che possono essere utilizzate dai Reparti scelti per questa Operazione. Posizionale a faccia in su sopra al tavolo. Ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco seleziona 1 carta Attrezzatura Piccola  e la posiziona accanto alla propria plancia Equipaggio.
- In seguito, seleziona il numero di carte Attrezzatura Personale  e Attrezzatura per la Missione  fino al limite massimo (riportato nella sezione Carico in alto a sinistra della plancia Lander). Inoltre, puoi prendere un numero qualsiasi di carte Potenzianti Attrezzatura per la Missione  per le carte Attrezzatura per la Missione che hai selezionato (i potenziamenti non contano per il limite dell'Attrezzatura del Lander). Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo sull'Attrezzatura da scegliere, la scelta finale spetta al primo Reparto di questo elenco presente nell'Operazione: Reparto Ingegneria, Reparto Sicurezza, Reparto Ricognizione, Reparto Scienza.
- Posiziona le carte Attrezzatura selezionate in una pila accanto alla plancia Lander e riponi le carte rimanenti all'interno della scatola.
- Posiziona un segnaposto della casella corretta del contatore delle Provviste. La casella evidenziata sul contatore delle Provviste è il numero di base di Provviste a disposizione del Lander, ma viene modificato da eventuali carte Modifiche al Lander appropriate presenti sul Lander.

4. Allaccia le cinture!

- Vai all'**Annotazione 1050**.

ISS
VANGUARD

