



MUCCHIO DI ROTTAMI

DOCUMENTO UFFICIALE DELLA STAZIONE SPAZIALE

CAMPAGNA FRONTIERA MORTALE

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:

AWAKENREALMS.COM/DOWNLOAD

ANNOTAZIONE INIZIALE

Non c'è nulla di più terrificante nell'intero universo dell'assenza di comunicazione, soprattutto quando va avanti per mesi e mesi. Per le spedizioni di ricerca e perlustrazione inviate dall'ISS Vanguard verso angoli remoti del Braccio di Perseo, l'assenza di contatti con la nave madre presto o tardi è diventata insopportabile, spingendole a fare ritorno. Una dopo l'altra, le navicelle si sono presentate all'appuntamento, solo per scoprire che non c'era nessuno ad attenderle. Solo relitti spaziali martoriati dai combattimenti che fluttuavano in un silenzio mortale: il fuoco della battaglia aveva ridotto la loro valorosa flotta a un mucchietto di miseri resti.

Tuttavia, c'era ancora qualche scintilla di vita. I superstiti della battaglia erano già riusciti a convertire il relitto della Vanguard in un luogo abitabile di fortuna e stavano tentando di collegarlo a un altro relitto.

I nuovi arrivati si sono ben presto resi conto di essere dei naufraghi spaziali e di non avere altra scelta se non entrare a far parte di quella neonata comunità di superstiti dello spazio. Nessuna delle navi a loro disposizione era adatta per fare ritorno sulla Terra o raggiungere qualsiasi altro pianeta. Inoltre, anche le comunicazioni ad ampio raggio erano interrotte. Unendo le forze, i superstiti hanno utilizzato le tecnologie rimanenti per attraccare e combinare alcune delle loro navi con i relitti meno danneggiati, dando vita a una stazione spaziale informe, ma abitabile. Il luogo è stato affettuosamente chiamato "Mucchio di Rottami".

I primi anni sul Mucchio di Rottami sono stati pacifici e segnati dal duro lavoro. La nuova stazione spaziale era composta da un miscuglio mal assortito di Idemiani, Aerughi e Terrestri, a cui si sono uniti alcuni Visitatori ribelli che hanno preferito l'indipendenza a bordo di una traballante stazione spaziale di fortuna alla sottomissione sul proprio pianeta natale. I superstiti di tutte le specie miravano a creare una comunità in cui tutti fossero uguali e non ci fosse alcun pregiudizio. Uniti dal desiderio di sopravvivere e dalla necessità di garantirsi un futuro, non avevano più tempo per i conflitti. Ciononostante, dopo diversi anni, quando la situazione sul Mucchio di Rottami poteva finalmente considerarsi stabile, l'armonia ha iniziato a vacillare. Alcuni gruppi di esseri senzienti hanno deciso di perseguire obiettivi personali e sono fuggiti a bordo di navicelle più piccole, portando con sé risorse preziose. Altri hanno iniziato a mettere in atto campagne politiche per assumere il controllo delle parti più redditizie e convenienti del Mucchio di Rottami. L'equipaggio della stazione spaziale ha smesso di collaborare e alcuni gruppi hanno iniziato a trovare sempre più difficile la convivenza.

I disordini sono andati avanti per anni, ma la vera crisi è esplosa circa cinquant'anni dopo la creazione del Mucchio di Rottami. Alcuni sistemi di supporto vitale stavano per collassare o erano già irrimediabili e le risorse a disposizione erano terminate. Come se non bastasse, i gruppi rivali di senzienti erano troppo concentrati sui propri problemi per prestare sufficiente attenzione all'istruzione e, di conseguenza, il numero di specialisti e scienziati della colonia aveva subito un drastico calo.

Fortunatamente, alcuni leader lungimiranti hanno riunito gli ex membri dei Reparti e i propri amici per mettere fine al caos. Nel corso di trattative infuocate, hanno deciso di ristabilire il potere centrale. Hanno eletto un candidato di ciascun Reparto e dato vita a una Tetrarchia per governare l'intera stazione. Ora, la loro missione era costringere tutti i gruppi di senzienti ribelli a sottomettersi, un processo che sarebbe stato lungo e dispendioso.

Vai all'Annotazione 2001.

ANNOTAZIONE 2001 STORIA

E così è stato che i Tetrarchi hanno assunto il controllo della base. A volte sono dovuti ricorrere alla forza, ma fortunatamente nessuno ha perso la vita durante il processo. Chiunque fosse contrario ad accettare il potere centrale aveva un'alternativa: poteva salire a bordo della Voyager, una delle due navi spaziali del Mucchio di Rottami, e abbandonare la base. L'altra nave, la Journeyer, sarebbe rimasta a disposizione della stazione spaziale in difficoltà.

Inizialmente, gli abitanti della stazione hanno apprezzato i cambiamenti, intravedendo una speranza nel potere centrale. Ben presto, però, hanno iniziato a lamentarsi dei limiti imposti alla loro libertà. Non erano soddisfatti dell'immobilismo della Tetrarchia e chiedevano decisioni radicali e risultati immediati.

I Tetrarchi hanno proposto una soluzione ideale: fondare una colonia su un pianeta ricco di risorse ed entrare in contatto con una piccola civiltà che abitava su un altro pianeta. Dato che i Tetrarchi hanno scelto di concentrarsi sulla politica della stazione, il compito è stato assegnato ai Responsabili di Reparto.

Vai all'Annotazione 2002.

ANNOTAZIONE 2002 STORIA

Ciascun Responsabile di Reparto ha selezionato e addestrato diversi candidati per occuparsi delle attività più impegnative.

La preparazione per la missione si è rivelata una sfida complessa, dato che la maggior parte dei candidati non aveva mai affrontato il pozzo gravitazionale e alcune delle abilità necessarie per la missione erano andate perdute da tempo. Anche gli istruttori più esperti avevano conoscenze esclusivamente teoriche riguardo a elementi molto specifici, quindi i futuri membri delle Squadre di Sbarco si sono ben presto resi conto che avrebbero dovuto improvvisare e sperimentare.

La situazione dell'attrezzatura sembrava persino più disperata, dato che a causa della manutenzione sommaria e dell'utilizzo prolungato l'equipaggiamento era in pessimo stato e necessitava di numerose riparazioni. Anche in questo caso, la Squadra di Sbarco ha dovuto imparare ad adattarsi. Dopotutto, non si può essere schizzinosi quando le vite di così tanti senzienti dipendono da te.

Scegliere i Reparti:

I giocatori devono accordarsi riguardo a chi controllerà i Reparti durante la partita. Trattandosi di un gioco cooperativo, assicurati che tutti i giocatori siano soddisfatti della propria scelta. Ciascuno dei quattro Reparti deve essere controllato da un giocatore!

1. Pescare i Membri dell'Equipaggio iniziali

- Ciascun giocatore del Reparto prende 2 carte casuali da "Reclute" (Vassoio Portacarte B) e le posiziona a faccia in su sul tavolo. Le carte non selezionate vengono riposte in "Reclute" (Vassoio Portacarte B).
- Posiziona ciascuno di questi Membri dell'Equipaggio in una cartellina di Grado 1  corrispondente al loro Reparto. Ciascun giocatore prende in mano il Membro dell'Equipaggio per i Reparti che controlla. I Membri dell'Equipaggio nella mano di un giocatore sono detti "Membri dell'Equipaggio disponibili". I giocatori che controllano più di un Reparto conservano i Membri dell'Equipaggio disponibili di tutti i Reparti insieme, in una sola mano.

2. Preparare i dadi Reparto

Prendi i dadi Reparto per ciascun Reparto seguendo l'elenco qui sotto e posizionando i dadi nei Compartimenti dei Reparti. Assicurati di prendere esattamente i dadi elencati (se non hai la certezza di quali dadi dovresti prendere, consulta il Glossario delle Icone nel Regolamento). Riponi eventuali dadi non utilizzati all'interno della scatola.

Scienza:

1 verde Base, 1 blu Base, 1 rosso Base, 1 Biologia Specializzato, 1 Scienza Specializzato, 1 verde Jolly

Sicurezza:

1 rosso Base, 1 blu Base, 1 verde Base, 1 Difesa Specializzato, 1 Tecnologia Specializzato, 1 rosso Jolly

Ricognizione:

1 verde Base, 1 blu Base, 1 rosso Base, 1 Fisico Specializzato, 1 Ricognizione Specializzato, 1 verde Jolly

Ingegneria:

1 blu Base, 1 verde Base, 1 rosso Base, 1 Raccolta Specializzato, 1 Costruzione Specializzato, 1 blu Jolly

Vai all'Annotazione 2003.

ANNOTAZIONE 2003 STORIA

A prima vista, il Mucchio di Rottami non è altro che un ammasso informe di rottami di relitti saldati insieme in maniera caotica, che riesce in qualche modo a ospitare migliaia di senzienti perduti nello spazio. È impossibile non notare i fori rattoppati sulla fusoliera, i segni di bruciature sullo scafo e le tracce di una devastante battaglia di molti decenni fa. Tuttavia, quando si entra nel Mucchio di Rottami, si rimane stupiti dalla sua funzionalità senza fronzoli. La stazione non è stata costruita per impressionare con il suo splendore, ma per offrire riparo al suo equipaggio e resistere alla crudeltà del vuoto siderale.

Ed è esattamente quello che il Mucchio di Rottami ha fatto per mezzo secolo.

Il Mucchio di Rottami è un simbolo di coraggio, ingegno e resistenza, un monumento alla resilienza dei senzienti e al loro desiderio di sopravvivere. Se le missioni della Squadra di Sbarco dovessero avere successo, il Mucchio di Rottami porterà avanti la sua nobile missione, almeno per un altro po'.

Apri il Manuale della Nave a pagina 2 (Ponte di Comando) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2004 TRACHE'I

Se tutte le caselle in questa Annotazione sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 2010**.

Briefing della missione finale, 7 ore prima dell'atterraggio

Benvenuti. Ho il piacere di informarvi che stiamo iniziando la discesa verso un pianeta di medie dimensioni chiamato Trache'i in onore della nostra stimata Tetrarca, per sviluppare un impianto a colonna d'acqua oscillante. Il pianeta è per la quasi totalità ricoperto da oceani, ma presenta anche due vasti continenti e una catena insulare. Uno dei continenti, deserto e ricoperto di ghiaccio, è disabitato, mentre l'altro e l'arcipelago sono abitati da un popolo apparentemente senziente, tecnologicamente avanzato, ma che non ha ancora raggiunto lo stadio della navigazione spaziale. Finora non siamo riusciti a intercettare la popolazione locale, perché la loro comunicazione si basa su una tecnologia a colonna d'acqua oscillante e non sulle onde radio; quindi, non sappiamo nulla riguardo alla loro cultura e alla loro mentalità. Per questo e molti altri motivi, la nostra squadra diplomatica sarà capitanata dall'ufficiale di ricerca Atta, dotata di estrema riservatezza e giudizio. Miei cari compagni di viaggio, è la prima volta nella storia del Mucchio di Rottami che abbiamo la possibilità di stabilire un primo contatto. Preparatevi a vivere un momento epocale.

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

- Esplorare le terre ricoperte dal ghiaccio** – Contrassegna la casella accanto a questa opzione e vai all'**Annotazione 2044**.
- Comunicare con l'arcipelago** – Contrassegna la casella accanto a questa opzione e vai all'**Annotazione 2103**.
- Comunicare con il continente** – Contrassegna la casella accanto a questa opzione e vai all'**Annotazione 2042**.

ANNOTAZIONE 2005 MAPPA STELLARE

Registrazioni dell'addestramento nello spazio

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono stupito): Guardate tutti quei fori sulla fusoliera. Che potenza terribile.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Tu pensi troppo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Forse hai ragione. Ma mi commuovo sempre quando perlustro antichi campi di battaglia.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Scommetto che è l'unico campo di battaglia che tu abbia mai visto. Siamo qui per raccogliere rottami spaziali, ricordi? Non per spaventarci a vicenda.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Va bene, va bene. Ma ammettilo: l'artefice di tutto questo sapeva il fatto suo.

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 1 Scoperta Minerale e spostala in "Scoperte Raccolte".
- Puoi scartare 1  per ottenere 1 .

ANNOTAZIONE 2006 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

C'è mancato poco che la nostra intelligenza artificiale, utilizzata per la traduzione, si trasformasse in un pomo della discordia.

Gli Isolani non erano in grado di comprendere che un computer potesse essere talmente avanzato da riuscire a decifrare la loro lingua e formulare frasi complesse dopo pochi minuti dal nostro incontro. Sospettavano un'imboscata e la cosa mi ha fatto capire sin da subito che la loro vita era caratterizzata da una grande tensione. Ci sarebbe voluto davvero molto tempo prima di vedere sfumare la paura e il sospetto dai loro enormi occhi privi di pupille.

Vivevano nel terrore. Le politiche aggressive dei loro vicini della terraferma, solitamente chiamati Abitanti dell'Altopiano, li avevano obbligati ad abbandonare le ricerche pacifiche e ampliare le proprie forze armate. Naturalmente, ci hanno chiesto di sostenerli. Volevano che prestassimo loro le tecnologie necessarie per costruire delle armi e intimidire gli Abitanti dell'Altopiano.

Ho provato un'enorme stanchezza. Mi sono sentita stanca e vecchia. Il primo contatto che ero stata inviata a instaurare aveva, naturalmente, a che fare con una guerra.

Vai all'**Annotazione 2020**.

ANNOTAZIONE 2007 MAPPA STELLARE

- Se questa casella è contrassegnata, ottieni 2  e questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Stiamo lentamente scendendo verso la superficie del planetoide. Le scansioni preliminari dell'atmosfera rilevano insolite quantità di idrogeno che sembra provenire dalla superficie.

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

- » **Inviare l'equipaggio a raccogliere dei campioni** – Puoi incaricare 1-3 Membri dell'Equipaggio per andare all'**Annotazione 2011**.
- » **Inviare dei droni** – Puoi spendere 1-3  per andare all'**Annotazione 2016**.
- » **Ignorare la scoperta per il momento** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2008 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

Nel complesso, è stato un successo.

O per lo meno così penseranno i nostri storici. La dimostrazione della supremazia militare degli Isolani ha portato a un'insurrezione politica sull'Altopiano e ben presto il nuovo governo degli Abitanti dell'Altopiano ha invitato la controparte isolana a intraprendere un negoziato. In maniera sorprendentemente rapida, entrambe le fazioni hanno sottoscritto un trattato di pace, per la prima volta dopo decenni.

Il pianeta inaugurava così una nuova era, almeno in apparenza, anche se avevo imparato a conoscere entrambi i popoli troppo bene per poterci credere. Qualcosa dentro di me mi diceva che prima o poi avrebbero imbracciato nuovamente le armi.

Sposta la carta **N11** (*Trache'i*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2009 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

E qui cosa abbiamo? Un piccolo pianeta soprannominato l'Orlo, facente parte del sistema XO-3. Devastato da una catastrofe ecologica. Tuttavia, è possibile migliorare l'atmosfera e fondare una colonia in questo posto... E gli scanner hanno rilevato un'anomalia simile a quelle dei Visitatori ai margini del sistema.

Gira la carta **Y09** (XO-3) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2010 TRACHE'I

Abbiamo fatto tutto il possibile su questo pianeta. È giunto il momento di dedicarci ad altre attività.

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

- Ottieni 2 .

ANNOTAZIONE 2011 MAPPA STELLARE

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, è tutto sotto controllo. La nostra collezione di campioni è stivata e stiamo per decollare. La cosa interessante è che ci siamo imbattuti in un drone schiantato, probabilmente inviato qui in ricognizione. Lo portiamo con noi.

Risolvi per ciascun Membro dell'Equipaggio incaricato: contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso:

- Puoi spendere 1  per ottenere 1 Scoperta Minerale e spostarla in "Scoperte Raccolte".
- Ottieni 1 Scoperta Tecnologia Aliena e spostala in "Scoperte Raccolte".
- Sposta la carta **08** (*Idrogeno Liquido*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..." e contrassegna la casella nell'**Annotazione 2007** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2012 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Operatore della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, vediamo una navicella. Che scoperta! Mi ricorda di...

[CAPCOM]: Taglia corto, per cortesia.

[Operatore della Squadra di Sbarco]: OK, OK. Mi sto avvicinando a un relitto fluttuante che potrebbe essere appartenuto agli Allucinatori. Passo e chiudo.

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

- » **Inviare un Membro dell'Equipaggio Allucinatore** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio Allucinatore per andare all'Annotazione 2017.
- » **Inviare uno specialista** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio con  oppure  per andare all'Annotazione 2021.
- » **Esaminare la nave dall'esterno** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio per andare all'Annotazione 2023.
- » **Abbandonare la scoperta** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2013 TRACHE'I

Diretta delle missioni diplomatica su Trache'i

[Atta]: C'è qualcosa che mi turba, Vulter.

[CAPCOM Vulter]: Perché?

[Atta]: Sto tentando di comprendere la situazione sul pianeta, ma mi confonde.

[CAPCOM Vulter]: Come posso essere utile?

[Atta] (sorridendo): Non devi fare altro che ascoltarli. Sai, gli Abitanti dell'Altopiano ci hanno accolti a braccia aperte e gli Isolani hanno deciso di bombardarci. D'altro canto, sono morti più Isolani nella base polare, il che potrebbe significare che in quel caso siano stati gli Abitanti dell'Altopiano ad attaccare. Cosa ne pensi, Vulter? Chi è l'aggressore?

[CAPCOM Vulter]: Non ne ho idea. Perché non attendere che la foschia si diradi? Forse domani la decisione sembrerà più semplice.

[Atta]: Forse. Ti ringrazio, Vulter.

[CAPCOM Vulter]: Non c'è di che.

Contrassegna la Casella J nell'Annotazione 2050 e vai all'Annotazione 2063.

ANNOTAZIONE 2014 APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Missione]: Mostratevi sicuri di voi e amichevoli. E sorridete.

[Membro dell'Equipaggio Aerugo]: Io sono un Aerugo. Noi non sorridiamo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E poi non è che questo quartiere faccia venire voglia di sorridere, vero?

[Comandante della Missione] (con fare teso): Decisamente no. Qualcuno ci sta osservando. Comportatevi... in modo naturale?

[Membro dell'Equipaggio Aerugo]: Guardate, stanno arrivando degli abitanti del posto.

*** stridore di cardini, passi e una
conversazione che si avvicina ***

[Comandante della Missione]: Imbracciate le armi.

[Abitante del posto 1]: Ehi, tu! Piccola falena! Ti sei persa per caso?

[Comandante della Missione]: Saluti, noi siamo...

[Abitante del posto 2]: Oh, sappiamo benissimo chi siete.

[Abitante del posto 1]: Qui le voci si diffondono in fretta. Come sta andando il vostro affare? Leccate i piedi ai Raccoglitori?

[Comandante della Missione]: Cosa vi fa pensare che ci mandino i Raccoglitori?

[Abitante del posto 1]: Questa piccola falena! Una piccola falena pulita, sana e ben nutrita.

[Abitante del posto 2]: Nessun Aerugo da queste parti ha un aspetto così pulito e in ordine. È praticamente ovvio che sia un piccolo Raccoglitore alato.

[Comandante della Missione]: Non è così. Siamo venuti a parlare con voi e a scoprire di cosa avete bisogno.

[Abitante del posto 1]: Di cosa abbiamo bisogno?

[Comandante della Missione]: Già, la situazione da queste parti sembra piuttosto disastrosa. I vostri bisogni sono una priorità per noi.

[Abitante del posto 2]: State scherzando, vero?

[Membro dell'Equipaggio Aerugo]: No, non stiamo scherzando. Cosa ne direste di sederci e fare quattro chiacchiere?

- Ottieni 1 Indizio Tecnologia Aliena.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P127.

ANNOTAZIONE 2015 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Terra Promettente, nel sistema Theta Geminorum. Sembra essere il luogo ideale per fondare una colonia. La cintura di asteroidi del sistema non promette altro che guai, ma potrebbe essere un'eccellente opportunità per addestrare nuovi membri dell'equipaggio.

Gira la carta Y04 (Theta Geminorum) con il lato Censito verso l'alto.

Nota: Ciascuna carta Mappa Stellare presenta due lati: Sconosciuto e Censito. Quando il sistema risulta Censito, ottieni accesso alle relative opportunità di atterraggio e destinazioni interessanti.

ANNOTAZIONE 2016 MAPPA STELLARE

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, la maggior parte dei nostri droni ha già raccolto il quantitativo adeguato di campioni. Uno di essi ha individuato una sonda incastrata sotto alla superficie, probabilmente progettata per eseguire scansioni sotterranee.

Risolvi per ciascun  speso: contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso:

- Puoi spendere 1  per ottenere 1 Scoperta Tecnologia Aliena e spostarla in "Scoperte Raccolte".
- Ottieni 1 Scoperta Minerale e spostala in "Scoperte Raccolte."
- Sposta la carta 08 (Idrogeno Liquido) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..." e contrassegna la casella nell'Annotazione 2007 senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2017 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Operatore della Squadra di Sbarco]: Ingresso nella navicella effettuato con successo.

[CAPCOM]: Inviare un rapporto dei progressi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non c'è nulla da segnalare. La nave è stata ripulita da cima a fondo. Non vedo altro che le batterie nucleari che alimentavano la navicella.

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

- Sposta la carta 28 (Batterie Atomiche) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

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

- » **Restare un po' più a lungo e scoprire maggiori informazioni sulla nave** – Vai all'Annotazione 2023.
- » **Fare ritorno alla Journeyer** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2018 MAPPA STELLARE

Briefing del Capitano

Abbiamo rilevato un segnale dei Pumiglioni proveniente da un piccolo pianeta con una vegetazione lussureggiante. Dopo aver determinato la posizione della loro base, ho deciso di inviare la Squadra di Sbarco per entrare in contatto con i Pumiglioni. Forse hanno bisogno del nostro sostegno oppure hanno fatto una scoperta che desiderano condividere.

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

- » **Inviare la Squadra di Sbarco a incontrare i Pumiglioni** – Vai all'Annotazione 2024.
- » **Inviare dei membri dell'equipaggio a studiare la vegetazione** – Puoi incaricare 1-3 Membri dell'Equipaggio per andare all'Annotazione 2029.
- » **Fare ritorno alla Journeyer** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2019

PIANETA DEI VISITATORI

- Se questa casella è contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Tohn]: Compagni Tetrarchi, siamo qui riuniti per discutere di una questione delicata.

[Tamara]: Continua, Tohn. Sembri agitato.

[Tohn]: Ho inviato uno degli altri Visitatori sul nostro pianeta natale, nell'ottica di migliorare i rapporti con i nostri simili più ortodossi.

[Ava]: Per spiarli, giusto?

[Tohn]: Il mio delegato era un diplomatico, non una spia, ma probabilmente è stato trattato come tale. Diceva di essere pedinato e ben presto il collegamento si è interrotto. Non ho sue notizie da mesi.

[Tamara]: Brutta faccenda...

[Tohn]: Temo che la scomparsa di un Visitatore indipendente possa avere un impatto sulla situazione diplomatica del Mucchio di Rottami. Ho bisogno di chiarirlo.

[Ava]: Cosa stai facendo?

[Tohn]: Si è aperta un'anomalia nelle vicinanze. Consente di raggiungere il Pianeta dei Visitatori.

- Ottieni 2 segnaposto. Questi segnaposto costituiscono una riserva di Conoscenza dei Visitatori. Durante questa missione, puoi scartare questi segnaposto per spostarti nel Pianeta dei Visitatori.
- Puoi incaricare un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio Visitatori oppure Membri dell'Equipaggio con una Capacità di Conversione . Per ciascun Membro dell'Equipaggio incaricato, aggiungi 1 segnaposto aggiuntivo alla riserva di Conoscenza dei Visitatori.
- Vai all'Annotazione 2025.

ANNOTAZIONE 2020 TRACHE'I

Diretta delle missioni diplomatica su Trache'i

[Atta]: Vogliono armi. Naturalmente. Cosa mi aspettavo?

[CAPCOM Vulter]: Sì. Ed è piuttosto allarmante.

[Atta]: Da tempo, è in corso una faida tra gli Isolani e i loro vicini sulla terraferma, apparentemente molto più aggressivi. È vero che i vicini hanno già distrutto alcune isole?

[CAPCOM Vulter]: Le scansioni da un'orbita bassa hanno rilevato che alcune di esse sono state annientate relativamente poco tempo fa, ma è impossibile stabilire chi sia stato a farlo.

[Atta]: Gli Isolani sostengono di voler soltanto spaventare gli Abitanti dell'Altopiano e costringerli alla sottomissione per poter intraprendere dei negoziati di pace, ma chi può dire quale sia il loro vero obiettivo?

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

- » **Condividere la tecnologia** – Vai all'Annotazione 2031.
- » **Rifutare** – Vai all'Annotazione 2038.

ANNOTAZIONE 2021 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Operatore della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, introdurci con la forza nel compartimento interno della nave richiede tempo. Dopotutto, si tratta di una navicella degli Allucinatori. Non ho esperienza con la loro tecnologia, ma farò del mio meglio.

Tira un D10. Puoi spendere un numero qualsiasi di gettoni  per tirare nuovamente questo dado oppure aggiungere 1 al punteggio. Controlla il risultato qui sotto:

- **0-6:** Questa Annotazione si conclude.
- **7+:** Vai all'Annotazione 2017.

ANNOTAZIONE 2022 TRACHE'I

Diretta dalla Missione di ricerca nel continente ghiacciato (MRCG)

[Esploratore 2]: Questa base polare avrebbe dovuto essere un monumento alla pace. Invece è stata teatro di un tradimento.

[Responsabile della Missione]: Gli Abitanti dell'Altopiano sostengono di essere stati attaccati dagli Isolani. Dobbiamo trovare il compartimento segreto in cui conservano le prove.

[Esploratore 1]: Ecco una cassaforte. In bella vista. Non molto segreta.

[Responsabile della Missione]: Ad ogni modo, diamo un'occhiata all'interno.

[Esploratore 1]: Ci sono dei dischetti e un lettore.

*** suono dell'attivazione di un dispositivo ***

[Responsabile della Missione]: Non mi dire. CAPCOM, ricevete?

[CAPCOM Vulter]: Riceviamo. Qual è il vostro stato?

[Responsabile della Missione]: Abbiamo trovato dei filmati. Dimostrano che i veri aggressori sono gli Isolani.

Contrassegna la Casella D nell'Annotazione 2050

e vai all'Annotazione 2063.

ANNOTAZIONE 2023 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[CAPCOM]: Qui CAPCOM O'Really. Qual è il vostro stato? Non vi sentiamo da un po'.

[Operatore della Squadra di Sbarco]: Va tutto bene! L'analisi dei risultati delle scansioni è stata molto impegnativa. Il loro sistema di navigazione è fuori uso e non ci sono capsule di salvataggio. L'equipaggio deve aver abbandonato la nave portando con sé tutti gli oggetti di valore.

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

Ottieni 1 .

Altrimenti, vai all'Annotazione 2012.

ANNOTAZIONE 2024 MAPPA STELLARE

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, abbiamo contattato la base dei Pumiglioni. Sono piuttosto accoglienti, nonostante le loro riserve, e sono disposti a condividere le loro scoperte, ma non direttamente con noi. Vogliono parlare soltanto con degli scienziati.

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

- » **Scegliere un rappresentante** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio con C. di Conversione  oppure  per andare all'Annotazione 2078.
- » **Chiedere un po' più di tempo** – Vai all'Annotazione 2018.

ANNOTAZIONE 2025

PIANETA DEI VISITATORI

Annotazione personale di Tohn McMuts

L'arrivo sul Pianeta dei Visitatori ha risvegliato in me sentimenti contrastanti. Eccomi qui, nel bel mezzo della Piazza, mi guardo intorno e respiro una stranezza che mi è familiare. Posso fare visita all'Edificio, in cui è conservata la nostra conoscenza, il Vecchio Avamposto, iniziato dai Terrestri durante la spedizione della Vanguard oppure rituffarmi nella dimensione "normale" attraverso uno dei tanti portali disseminati in questo luogo. Non è facile ammetterlo, ma sarebbe bello provare nuovamente l'esperienza di quella fisica e quella geometria "sensazionali".

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

- » **Andare alla Piazza** – Scarta 1 Conoscenza dei Visitatori per andare all'Annotazione 2036.
- » **Andare all'Edificio** – Scarta 1 Conoscenza dei Visitatori per andare all'Annotazione 2123.
- » **Utilizzare i portali** – Scarta 1 Conoscenza dei Visitatori per andare all'Annotazione 2125.
- » **Andare al Vecchio Avamposto dei Terrestri** – Scarta 1 Conoscenza dei Visitatori per andare all'Annotazione 2128.
- » **Fare ritorno al Mucchio di Rottami** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2026 MAPPA STELLARE

Annotazione personale di Tamara Woon

Approdo Eclettico è stata una delle nostre prime missioni riuscite. È un onore per me essere nuovamente inviata laggiù per vedere come se la cavano i coloni. E poi, è da un po' che non entro nel pozzo gravitazionale. Mi farebbero comodo un paio di giorni di riposo.

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

- » **Visitare l'oasi** – Vai all'Annotazione 2393.
- » **Visitare il Distretto Commerciale** (solo se possiedi la carta N04 nel raccoglitore per le carte Colonie a pagina 7 del Manuale della Nave) – Vai all'Annotazione 2195.
- » **Visitare gli ex bassifondi** – Vai all'Annotazione 2486.
- » **Lavorare per la comunità locale** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale 13 nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina 31 del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2344.
- » **Fare ritorno al Lander** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2027 MAPPA STELLARE

Cronaca di Alburton Wonrock

Il nostro viaggio spaziale, stranamente tranquillo nelle ultime settimane, ci ha finalmente condotti a Zeta Aquarii, un sistema con un piccolo pianeta abitabile. La fauna è sorprendentemente abbondante e purtroppo l'atmosfera è molto acida, ma i residenti sono aperti alla collaborazione. Si tratta di un piccolo gruppo di Omnimodi che si è separato dalla flotta principale per fondare una colonia sostenibile nel caso in cui i negoziati con il Mucchio di Rottami fossero falliti. Se giochiamo bene le nostre carte, la colonia potrebbe unirsi al Mucchio di Rottami.

Puoi spostare 1 carta Scoperta Tecnologia Aliena da "Scoperte Raccolte" al relativo mazzo. In tal caso, sposta la carta N15 (Zeta Aquarii) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Altrimenti, ottieni 2 

ANNOTAZIONE 2028 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

La missione è terminata con una vittoria amara.

Gli abitanti dell'Altopiano hanno fatto buon uso delle tecnologie che abbiamo condiviso con loro. Il loro impareggiabile esercito ha annientato facilmente la resistenza degli Isolani e, poco dopo la vittoria, si sono messi in contatto con noi per offrirci condizioni commerciali che ci hanno fatto dimenticare il senso di colpa che ci attanagliava. Dovevamo pensare al Mucchio di Rottami e avevamo bisogno di quelle risorse.

Ecco come ci siamo fatti fregare da una civiltà che non ha nemmeno mai lasciato il suo pianeta natale. Non avevo mai provato una simile umiliazione.

Sposta la carta N12 (Trache'i) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Sposta la carta S13 (Brutti Ricordi) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2029 MAPPA STELLARE

Rapporto del Reparto Scienza

La vegetazione del pianeta è effettivamente lussureggiante, ma la biodiversità è ridotta. Trovare qualcosa di valore potrebbe essere un'impresa che richiede parecchio tempo.

Tira un D10. Per ciascun Membro dell'Equipaggio incaricato, aggiungi 1 al punteggio. Controlla il risultato qui sotto:

- 0-5: Vai all'Annotazione 2018.
- 6+: Vai all'Annotazione 2057.

ANNOTAZIONE 2030 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Il sistema Persei 4 attira la mia attenzione da tempo. Per prima cosa, contiene un pianeta abitato da un gruppo di superstiti che non è mai arrivato al Mucchio di Rottami in seguito alla battaglia. Potrebbe essere interessante andarli a trovare e scoprire come se la cavano.

Ma c'è qualcosa di ancora più intrigante: un'anomalia energetica che mi piacerebbe esaminare. A quanto pare, devo fare quattro chiacchiere con i Tetrarchi.

Gira la carta Y05 (Persei 4) con il lato Censito verso l'alto.

Nota: Ciascuna carta Mappa Stellare presenta due lati: Sconosciuto e Censito. Quando il sistema risulta Censito, ottieni accesso alle relative opportunità di atterraggio e destinazioni interessanti.

ANNOTAZIONE 2031 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[Atta]: Cari abitanti delle Isole. Apprezziamo la vostra necessità di garantire un futuro di pace. Per questo, abbiamo deciso di condividere alcune delle nostre tecnologie e aiutarvi a realizzare armi efficaci per raggiungere il vostro glorioso obiettivo.

[Rappresentante degli Isolani]: Vi siamo grati della vostra comprensione. Il vostro sostegno non andrà sprecato. Faremo tutto il possibile per fare in modo che i nostri vicini scelgano la pace.

Contrassegna la Casella B nell'Annotazione 2055. Se la Casella J nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2176. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2032

MANUALE DELLA NAVE

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

- Abbiamo appreso molte cose dalla struttura di questo lander. Siamo vicini ad acquisire maggiori informazioni su questa tecnologia.
- Sposta la carta R08 (Idee Avanzate per i Lander) da "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2033 TRACHE'I

Diretta dalla Missione di ricerca nel continente ghiacciato (MRCG)

[Esploratore 2]: Cosa stiamo cercando?

[Responsabile della Missione]: Qui da qualche parte gli Isolani nascondono un compartimento segreto che contiene dei filmati in cui i loro scienziati sono vittime di un'imboscata da parte dei cervelloni dell'Altopiano.

[Esploratore 1]: Laggiù! Vedo una piccola botola sulla parete, accanto a quell'armadietto carbonizzato.

[Responsabile della Missione]: Apriamola.

[Esploratore 2]: Dei dischetti... tecnologia preistorica. Per fortuna gli Isolani ci hanno dato un lettore. Cosa ne direste di guardarli?

[Responsabile della Missione]: Assolutamente.

[Esploratore 1]: Bastardi.

[Responsabile della Missione]: Bastardi, qui il responsabile della missione MRCG. Abbiamo messo le mani su dei filmati che mostrano gli abitanti dell'Altopiano intenti a preparare l'attacco agli Isolani. È necessario verificarli, ma per quanto mi riguarda, sembrano veri.

Contrassegna la Casella C nell'Annotazione 2050 e vai all'Annotazione 2063.

ANNOTAZIONE 2034 LUNA SCOLPITA

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, non abbiamo l'autorizzazione per atterrare nuovamente e condurre ricerche sull'arte; questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Diario personale di Atta

E poi dal vuoto spaziale è emersa una Luna Scolpita. Nessuna ipotesi poteva spiegare la sua bellezza né le sue origini. Non potevamo fare altro che supporre che una specie senziente, per qualche ignoto motivo, avesse trasformato un satellite naturale in un capolavoro. La sua superficie è stata scolpita con fantastiche forme geometriche e il materiale in eccesso è stato utilizzato per riempire gli spazi vuoti con altre strutture.

La luna è diventata un tentativo consapevole di trasmettere un messaggio complesso a qualsiasi viaggiatore spaziale sensibile alla bellezza. Provo un'enorme gratitudine nei confronti dei Tetrarchi, che hanno accettato di inviare la nostra Squadra di Sbarco ad esplorarla.

- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta separatamente e posizionali sopra al Manuale della Nave.
- Posiziona il sacchetto per gli Indizi accanto al Manuale della Nave. Assicurati che contenga 20 gettoni Indizio.
- Le regole per ottenere Scoperte sono le stesse rispetto all'Esplorazione Planetaria. Ignora le regole degli Indizi che fanno ottenere carte oppure Cariche.
- Le Scoperte che ottieni dovranno essere posizionate direttamente su una plancia Equipaggio qualsiasi: i Membri dell'Equipaggio possono utilizzare le Scoperte posizionate accanto alle proprie plance Equipaggio come se si trovassero a bordo del Lander.
- Ciascun giocatore prende tutti i Membri dell'Equipaggio dal proprio Compartimento del Reparto e li posiziona sul tavolo davanti a sé. Questi sono i tuoi Membri dell'Equipaggio disponibili. Verranno utilizzati nel corso di questa esplorazione, in diverse situazioni.
- Ciascun giocatore sceglie 1 Membro dell'Equipaggio Disponibile dal proprio Reparto e lo sposta all'interno della busta "In attesa...". Anche se incarichi tutti gli altri Membri dell'Equipaggio, questi saranno disponibili per l'Esplorazione Planetaria.
- Vai all'Annotazione 2859.

ANNOTAZIONE 2035 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potresti fare più in fretta, per favore?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Lo so, gli Insetti Scheggia si avvicinano. Ma quelle piante sono molto resistenti

e raccogliere dei campioni richiede tempo. Accumulano quantitativi incredibilmente elevati di calcio! Forse il cristallo...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Me lo spiegherai quando saremo tutti al sicuro. Adesso, sbrigati!

Sposta la carta **21** (*Tessuto Perseverante*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2036

PIANETA DEI VISITATORI

Annotazione personale di Tohn McMuts

Mi soffermo nella Piazza, osservando i Visitatori del posto che la affollano. Se ne stanno tutti seduti immobili, collegati a cannule di alimentazione, e sembrano stranamente felici. La vista mi evoca dei ricordi e mi genera molta ansia.

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

- » **Unirsi ai Visitatori** – Scarta 1 Conoscenza dei Visitatori per andare all'Annotazione 2166.
- » **Chiedere informazioni sul diplomatico scomparso** – Scarta 1 Conoscenza dei Visitatori per andare all'Annotazione 2182.
- » **Abbandonare la Piazza** – Vai all'Annotazione 2025.

ANNOTAZIONE 2037 MAPPA STELLARE

Annotazione di ricerca di Atta

Il pianeta ricorda Pellucido in frantumi, come nei filmati della spedizione dell'ISS Vanguard. È molto triste che siano state le nostre azioni a fare sì che il cristallo ricominciasse a crescere. Se avessimo avuto la tecnologia dei Costruttori a portata di mano, le cose sarebbero andate molto diversamente.

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

- » **Raccogliere dei campioni di tessuto vegetale** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **21** nel raccogliitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2035.
- » **Raccogliere dei campioni di cristallo deformato** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **25** nel raccogliitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2347.
- » **Fare ritorno al Lander** – Ottieni 3 , questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2038 TRACHE'I

Diretta delle missione diplomatica su Trache'i

[Atta]: Cari abitanti delle Isole. Abbiamo discusso a lungo della vostra situazione insieme ai nostri superiori, che ci hanno ricordato che l'obiettivo di un primo contatto è ampliare le conoscenze, non interferire con le politiche locali. Non dovremmo concedere a nessuna fazione un vantaggio ingiusto.

[Rappresentante degli Isolani]: A dire il vero, ci aspettavamo una risposta simile. Non ci piace, ma comprendiamo la vostra posizione. Ora, lasciateci in pace.

Se la Casella **J** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2176. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2039

MANUALE DELLA NAVE

Rapporto di Tohn McMuts

Stimati Tetrarchi, dato che l'esplorazione spaziale è un aspetto fondamentale per la sopravvivenza del Mucchio di Rottami, ho preparato una lista dei potenziali pianeti e sistemi migliori da esplorare nei prossimi sei mesi. Il primo...

ANNOTAZIONE 2040 TRACHE'I

Diretta delle missione diplomatica su Trache'i

[Atta]: È giunto il momento di abbandonare questo pianeta. Non hanno bisogno di noi.

[CAPCOM Vulter]: Ci sono così tante cose che possiamo condividere con questa gente.

[Atta]: Purtroppo, hanno solo bisogno di armi, e questo conflitto non ci riguarda. Sta a loro mettervi fine o proseguire.

[CAPCOM Vulter]: Quindi... quando arriva il lander, ceniamo insieme?

[Atta]: Sarà un piacere condividere il mio dolore con te.

ANNOTAZIONE 2041 MAPPA STELLARE

[Membro dell'Equipaggio 1]: Journeyer, stiamo entrando nel relitto fluttuante.

[CAPCOM Vulter]: Ricevuto. Fate attenzione.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sembrerebbe più o meno intatto. E ci sono dei barili sigillati con i simboli del Reparto Ricognizione.

[CAPCOM Vulter]: La fortuna ci sorride.

[Membro dell'Equipaggio 1]: La fortuna?

[CAPCOM Vulter]: La fortuna è un concetto mistico... Ehm... Non importa. Mettete in sicurezza i barili. Procedete con cautela.

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

Sposta la carta **E15** (*Stivali a Propulsione*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Ottieni 1 .

ANNOTAZIONE 2042 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

Gli abitanti della terraferma, chiamati "Abitanti dell'Altopiano", erano decisamente sorpresi di vederci, ma hanno superato in fretta lo choc e ci hanno accolti a braccia aperte. Ci hanno immediatamente inviato le coordinate per l'atterraggio e si sono accertati che fossimo atterratissimi e salvi.

Una volta giunti a terra, il loro saluto è stato sorprendentemente caloroso. Ho iniziato a sospettare che la loro ospitalità avesse un secondo fine solo quando ci hanno confessato che avremmo potuto scegliere un posto molto peggiore per l'atterraggio. Si riferivano alle isole abitate dal popolo rivale, a quanto pare, un mucchio di violenti da sempre intenzionati a conquistare l'intero pianeta. Volevo conoscere la verità, ma non riuscivo a leggere nulla nei loro occhi neri e privi di pupille.

Se la Casella **C** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2079.

Se la Casella **F** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2074.

Se la Casella **A** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2046.

Se la Casella **E** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2051.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2088.

ANNOTAZIONE 2043

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni desecretate del Consiglio dei Tetrarchi

[Tohn]: La nostra Infermeria necessita di un importante sviluppo, ma perché dovremmo concentrarci solo sui pazienti umanoidi?

[Trache'i]: Molti membri dell'equipaggio sono umanoidi.

[Tohn]: Ma molti altri non lo sono.

[Trache'i]: Lo so. Ma se sviluppiamo l'Infermeria per soddisfare le esigenze di tutti, ci vorrà moltissimo tempo.

[Tohn]: Beh, non farlo sarebbe discriminante.

Prendi le carte **F02** (*Terapia Intensiva*), **F03** (*Reparto McMuts*) e **F04** (*Reparto Trache'i*) da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B). Sposta una di esse all'interno della busta "In attesa..." e rimuovi le altre dal gioco.

ANNOTAZIONE 2044 TRACHE'I

Diretta dalla Missione di ricerca nel continente ghiacciato (MRCG)

[Esploratore 2]: Comandante, siamo sicuri che la base verso cui siamo diretti sia abbandonata?

[Responsabile della Missione]: Beh, non abbiamo registrato nessun segnale di attività da quelle parti. Chi ha analizzato le scansioni ritiene che si tratti di rovine, ma spero di scoprire qualcosa di più. Forza, fa troppo freddo per chiacchierare. Muoviamoci.

[Responsabile della Missione]: CAPCOM, qui il Comandante della Missione MRCG. Confermiamo che la base è stata abbandonata. Sicuramente si trattava di una struttura di ricerca, frutto della collaborazione dei due popoli

che abitano il pianeta. Tuttavia, la maggior parte delle stanze ha subito dei danni e ci sono i segni di violente colluttazioni. Non ne conosciamo i motivi né l'esito, ma l'intelligenza artificiale sta ancora analizzando frammenti di documentazione. Abbiamo contato i caduti e di certo gli Isolani hanno subito perdite molto più pesanti.

Se la Casella **G** nell'**Annotazione 2050** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2013**.

Se la Casella **H** nell'**Annotazione 2050** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2058**.

Se la Casella **A** nell'**Annotazione 2050** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2033**.

Se la Casella **B** nell'**Annotazione 2050** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2022**.

Altrimenti, contrassegna la Casella **E** nell'**Annotazione 2050** e vai all'**Annotazione 2063**.

ANNOTAZIONE 2045

MANUALE DELLA NAVE

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

L'esperienza derivante dalla progettazione del prossimo lander ci consentirà di migliorare entrambi.

Sposta la carta **R20** (*Potenziamenti del Lander*) da "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2046 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

Dopo il riserbo mostratoci dagli Isolani, l'accoglienza degli Abitanti dell'Altopiano ci è parsa molto più calorosa. Erano sinceramente preoccupati del nostro benessere e, non appena siamo usciti dal lander, ci hanno condotti a un banchetto di benvenuto.

Contrassegna la Casella **G** nell'**Annotazione 2050**.

Vai all'**Annotazione 2143**.

ANNOTAZIONE 2047

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: So che potrebbe sembrare strano, ma vorrei che potessimo restare un po' di più in questo posto. Il solo fatto di essere a contatto con il genio dei Costruttori è fonte di ispirazione.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Potremmo incontrarlo anche altrove. Dopotutto, sono stati ovunque.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Per il momento, pensiamo a tornare a casa.

Se la tua carta Missione attuale è **M12**, vai all'**Annotazione 2574**.

Altrimenti, continua a leggere:

1. Riponi tutti i dadi Reparto dagli slot Speciale e dal Settore **3** all'interno della scatola.
2. 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.
3. Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2048

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** passi, porta che si chiude, conversazioni attutite ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ha la certezza di sapere cosa sta facendo, Comandante?

[Comandante della Missione]: No. Non direi. Guardatemi le spalle. (più forte) Ehi, ehm... non vorremmo interrompervi, ma...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Desideriamo parlare.

[Comandante della Missione]: OK. Grazie.

[Abitante del posto]: Di cosa?

[Comandante della Missione]: Beh, vogliamo aiutarvi. Naturalmente se sarete disposti ad aiutarci noi, da buoni amici.

[Abitante del posto]: Noi non siamo amici.

[Comandante della Missione]: Vero, ma vorrei che consideraste...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, c'è qualcuno che corre verso di noi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: È un Aerugo! È nei guai?

[Abitante aerugo] (ansimante): Voi... voi siete i nuovi arrivati? Ho visto il vostro lander nello spazioporto e ho pensato...

[Comandante della Missione]: Sì, siamo appena arrivati. Cosa hai pensato?

[Abitante aerugo]: La mia famiglia... la mia famiglia è in trappola! La nostra casa è ricoperta di germogli! Vi prego, aiutatemi prima che sia troppo tardi.

Otteni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

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

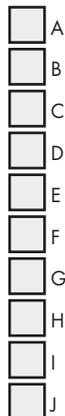
- » **Seguire l'Aerugo** –  per sostituire il PDI in questo Settore con la carta **P128**.
- » **Ignorare il cencioso senziente ed esplorare i bassifondi** – Sostituire il PDI in questo Settore con la carta **P127**.

ANNOTAZIONE 2049

PARADISO FUORI CONTROLLO

Se la carta Missione **M28** oppure la carta Missione **M29** è scoperta, vai all'**Annotazione 2052**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 2154**.

ANNOTAZIONE 2050 TRACHE'I



ANNOTAZIONE 2051 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

Sono una persona anziana e ho poca pazienza per i giochetti, quindi ho immediatamente affrontato gli Abitanti dell'Altopiano in merito alla loro base.

"Sappiamo della vostra collaborazione con gli Isolani", ho detto. "Sappiamo anche come è andata a finire. Avete ucciso un mucchio di Isolani."

Prima di allora, gli Abitanti dell'Altopiano non avevano mai reagito con una tale veemenza. Il nostro ufficiale di sicurezza è stato costretto a intervenire e a ricordare loro di non alzare la voce in presenza di un delegato. In qualche modo, sono riusciti a trattenersi, pur continuando a sostenere che, nonostante i loro intenti fossero pacifici, erano stati traditi e attaccati dagli Isolani. Inoltre, sostenevano che gli Isolani avessero portato sul posto ulteriori cadaveri in un secondo momento, per aumentare la colpevolezza degli Abitanti dell'Altopiano agli occhi degli storici del futuro.

La loro rabbia era talmente sincera che non ho potuto nemmeno chiedere loro perché gli Isolani avrebbero dovuto attaccarli.

Contrassegna la Casella **I** nell'**Annotazione 2050**.

Vai all'**Annotazione 2143**.

ANNOTAZIONE 2052 PARADISO FUORI CONTROLLO

Se abbandoni questo pianeta, non vi farai ritorno per aiutare la popolazione.

Se rimani qui, continua la partita. Se te ne vai, continua a leggere:

Rapporto del Responsabile della Squadra di Sbarco

[Responsabile della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ricevete? Dannata radio... CAPCOM, spero che ci riceviate. Qui la situazione è drammatica. Non possiamo fare nient'altro per questa gente.

[CAPCOM Vulter]: Siete in pericolo?

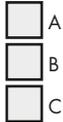
[Responsabile della Squadra di Sbarco]: Costantemente. Il pianeta continua ad attaccare. Abbiamo praticamente esaurito le munizioni e...

[CAPCOM Vulter]: Ricevuto. Avete l'autorizzazione ad andarvene da lì.

- Rimuovi la carta Atterraggio **L09** dal gioco.
- 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.
- Sposta la carta **Y27 (Lambda Corvii)** da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Vai all'**Annotazione 2332**.

ANNOTAZIONE 2053

TERRA PROMETTENTE



Murali della Memoria: Terra Promettente

[Piccolo Aerugo]: Mamma, che cos'è? La schermata di un videogioco?

[Aerugo]: Quella cosa? Oh, è un murale, mia piccola crisalide. Non è un gioco, è storia.

[Piccolo Aerugo] (con tono lamentoso): La storia è noiosa.

[Aerugo]: Il murale raffigura la scena dell'atterraggio su Terra Promettente, crisalide. Qualche anno fa, prima che tu nascessi, abbiamo inviato una missione laggiù per cercare delle risorse.

[Piccolo Aerugo]: Wow. È stato pericoloso?

[Aerugo]: Credo di sì. Guarda, questo è il lander della Journeyer.

[Piccolo Aerugo]: Sembra molto fico!

[Aerugo]: Ma guarda com'è piccolo, crisalidina. Così piccolo e delicato. Tutto intorno, ci sono delle rocce appuntite e delle sporgenze e una violenta tempesta di sabbia si prepara in lontananza.

[Piccolo Aerugo]: Che paura! Sono tornati indietro?

[Aerugo]: Studia la storia e lo scoprirai, crisalidina. E adesso, vai a scuola.

- Apri la Planetopedia alle pagine **2 e 3 (Terra Promettente)**.
- Posiziona la carta Minaccia *Litoidiano* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Litoidiano* nel Settore **1**.
- Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K01**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K02**. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.
- Scoprire le carte Missione:
 - Se le Caselle **A e B** sono contrassegnate, scopri le carte Missione **M03 e M27**.
 - Se solo la Casella **A** è contrassegnata, scopri le carte Missione **M02 e M03**.
 - Se **NÉ** la Casella **A** **NÉ** la Casella **B** sono contrassegnate, scopri la carta Missione **M01**.
- Preparare una carta Condizioni Generali:
 - Se la Casella **C** è contrassegnata, posiziona la carta Condizione Generale **G02** nello slot Condizioni Generali.
 - Se la Casella **C** **NON** è contrassegnata, posiziona la carta Condizione Generale **G01** nello slot Condizioni Generali.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 2054

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Tohn]: Perché il Reparto Scienza ha chiamato questo posto Paradiso Fuori Controllo?

[Tamara]: Beh, sai cos'è un paradiso?

[Tohn]: Naturalmente. Ho familiarità con la vostra cultura.

[Tamara]: Questo qui è venuto male. Molti anni fa, un gruppo di persone si è separato dalla missione della Vanguard per fondare una colonia su un pianeta accogliente. Grazie all'ingegneria genetica dei Costruttori, hanno creato

un ecosistema ideale, che be presto però ha deciso di liberarsi delle persone.

[Ava]: La natura pensa che i Terrestri siano dei parassiti. In passato, avete distrutto diversi pianeti.

Iniziare la procedura di atterraggio:

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. 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 riportasse 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 2059**. Altrimenti, torna al passaggio **2**.

	Turbolenza	Scegli tra: » Allacciare le cinture Se è maggiore o uguale a 7, ciascun Membro dell'Equipaggio Altrimenti , ciascun Membro dell'Equipaggio » Ignorare Riponi 7 carte Attrezzatura casuali meno nell'"Inventario".
	Sovraccarico	Perdi 8 – Provviste.
	Motore Surriscaldato	Se è maggiore o uguale a 7, ciascun Membro dell'Equipaggio Altrimenti , ciascun Membro dell'Equipaggio .
	Perdita di Controllo	Se è maggiore o uguale a 5, ciascun Membro dell'Equipaggio Altrimenti , ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

ANNOTAZIONE 2055 TRACHE'I



Se solo le caselle **B e C** sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 2197**.

Se solo le caselle **A e B** sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 2008**.

Se solo la Casella **C** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2028**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2040**.

ANNOTAZIONE 2056

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forza, datevi una calmata.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, non abbiamo più speranze! Dobbiamo abbandonare questo pianeta finché siamo in tempo!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Finché ci saranno altre persone da salvare qui, non ce ne andremo. Fatevi forza. Non vi lascerò quaggiù.

Il Membro dell'Equipaggio che ha riportato una quarta Ferita ignora la quarta carta Ferita e il dado Ferita.



Contrassegna 1 casella non contrassegnata e continua la partita. Se tutte le caselle sono contrassegnate, continua a leggere:

Rapporto finale del Capitano della Journeyer

Stimati Tetrarchi, purtroppo non ho buone notizie da darvi. Nonostante il nostro impegno, il pianeta ha avuto la meglio su di noi. Non potevamo neanche lontanamente competere con la furia della natura di Paradiso Fuori Controllo, né evacuare la Squadra di Sbarco. Questa perdita è un duro colpo per tutti noi.

- Rimuovi la carta Atterraggio **L09** dal gioco.
- Tutti i Membri dell'Equipaggio sul pianeta muoiono. 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.
- Il Lander e tutto il suo contenuto sono perduti:
 - Mescola nuovamente tutte le Scoperte Non Eccezionali sulla plancia Lander nei relativi mazzi.
 - Posiziona tutte le Modifiche dalla plancia Lander all'interno della busta "In attesa...".
 - Riponi tutte le carte Attrezzatura dalla plancia Lander nell'"Inventario".
 - Apri il Manuale della Nave a pagina **21** (*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).
- Sposta la carta **Y27** (*Lambda Corvii*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Vai all'**Annotazione 2332**.

ANNOTAZIONE 2057 MAPPA STELLARE

Rapporto del Reparto Scienza

La scoperta più sensazionale finora è un esemplare eccezionale di pianta con fiori di pietra, che merita decisamente ulteriori ricerche.

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

- Ottieni 1 Scoperta *Esemplare Vivo* e spostala in "Scoperte Raccolte". In seguito, vai all'**Annotazione 2018**.

ANNOTAZIONE 2058 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

Mi aspettavo tensioni e ansia da parte degli Isolani; mi aspettavo che fossero sulla difensiva e non si fidassero di noi, ma non mi aspettavo che ci avrebbero bombardato.

Siamo riusciti a ripiegare e, avendo bisogno di determinare chi fosse il vero cattivo, ho inviato la squadra di esplorazione alla base polare. Il rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano aveva la certezza che laggiù avremmo trovato degli indizi dell'aggressione degli Isolani.

E così è stato: abbiamo messo le mani su una serie di filmati i quali mostravano che, nonostante il maggior numero di vittime, gli Isolani erano responsabili dello scoppio del conflitto.

Contrassegna la Casella **J** nell'**Annotazione 2050** e vai all'**Annotazione 2063**.

ANNOTAZIONE 2059

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni desecretate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Atterraggio riuscito. Impeccabile. Disattivare i motori, mettere in sicurezza il...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, qualcosa di grosso ci viene incontro a grande velocità.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa? Attivate il video!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Oh! Si direbbe un ragno gigante con un torace deformato e delle fauci spalancate.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E ha appena speronato il lander!

Apri la Planetopedia alle pagine **20** e **21** (*Paradiso Fuori Controllo*).

Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K11**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K12**. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.

Posiziona la carta Minaccia *Predatore a Caccia* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Predatore a Caccia* nel Settore **6**.

Posiziona la carta Minaccia *Boscaglia Carnivora* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Boscaglia Carnivora* nel Settore **4**.

Sostituisci il PDI nel Settore **3** con la carta **P284**.

Trova la carta Missione **M07** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

Trova la carta Missione **M28** e posizionala nello slot Missione accanto alla plancia Pianeta.

Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 2060

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Tamara]: Grazie al Centro di Commercio, avremo accesso a nuove risorse!

[Trache'i]: E con il Centro Scientifico, non ne avremo bisogno!

[Tamara]: Certo che sì! C'è tanto da costruire!

[Trache'i]: LE costruzioni non fanno progredire! La scienza sì!

[Tamara]: Non andrete lontano con i magazzini vuoti.

Prendi le carte **F23** (*Centro Scientifico*) e **F24** (*Centro di Commercio*) da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B). Sposta una di esse all'interno della busta "In attesa..." e rimuovi l'altra dal gioco.

ANNOTAZIONE 2061

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quella cosa si tiene impegnata?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Più o meno. Continua a colpire il lander.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Speriamo che non faccia troppi danni. Adesso, non c'è tempo da perdere. Corriamo.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P281**.

Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **5**.

ANNOTAZIONE 2062 APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

Journeyer, qui il Comandante della Missione. Stiamo eseguendo la diagnostica per il decollo e prevedo di lasciare lo spaziorpoto di Approdo Eclettico tra circa un'ora. Ci vediamo nell'orbita inferiore, Journeyer.

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. Vai all'**Annotazione 2082**.

ANNOTAZIONE 2063 TRACHE'I

Diretta dalla Missione di ricerca nel continente ghiacciato (MRCG)

[Responsabile della Missione]: La prossima tappa della nostra esplorazione è un'enorme stazione non lontano da qui. Nel frattempo, però, potremmo scoprire di più riguardo all'ecosistema di questo mondo.

[Esploratore 2]: Hai ragione. Che ne dici di iniziare prelevando dei campioni di neve? Potrebbero fornirci importanti informazioni riguardo ai microorganismi del posto!

[Esploratore 1]: Oppure, potremmo fare una piccola deviazione e scansionare le acque locali alla ricerca di forme di vita marine.

[Responsabile della Missione]: Non penso che avremo tempo per entrambe le cose. Dovete scegliere!

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

- » **Effettuare una ricerca sulle forme di vita marine** – Vai all'**Annotazione 2067**.
- » **Effettuare una ricerca sui microorganismi** – Vai all'**Annotazione 2070**.

ANNOTAZIONE 2064

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2] (sottovoce, ma con tono entusiasta): Fauci è morta!

[Membro dell'Equipaggio 1]: O lo sarà presto. La necrosi si sta diffondendo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, a quanto pare, il sistema immunitario di Fauci era indifeso nei confronti della nostra tossina.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Adesso possiamo tornare indietro? Abbiamo fatto il nostro dovere!

[Comandante della Missione]: C'è dell'altro. I Raccoglitori vogliono che uccidiamo Fauci, ma anche che catturiamo alcuni germogli. Abbiamo catturato un numero sufficiente di quei bastardi dimenanti?

ANNOTAZIONE 2065

MANUALE DELLA NAVE

Contrasegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

- Stiamo gradualmente scoprendo la tecnologia militare. Acquisendo più esperienza, siamo vicini a una svolta!
- Sposta la carta **C18** (*Armi Avanzate*) da "Progetti di Produzione" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2066

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni desecretate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci sta venendo contro!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Aprite il fuoco.

***** raffica di colpi *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: È morta?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Finché non vediamo il corpo, supponiamo che non lo sia.

[Membro dell'Equipaggio 2]: In altre parole, potrebbe tornare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vero. State attenti, equipaggio.

Un Membro dell'Equipaggio casuale tira .

Otteni 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P281**.

Puoi posizionare il segnalino *Predatore a Caccia/Predatore Territoriale* nel Settore 5 oppure 7.

ANNOTAZIONE 2067 TRACHE'I

Estratto di "L'esplorazione di Trache'i"

Siamo rimasti estasiati dalla bellezza della vita marina. Dopotutto, non succede tutti i giorni di vedere creature simili a pesci che balzano fuori dall'acqua per cantare, componendo una sinfonia ultraterrena...

Otteni 1 Scoperta *Esemplare Vivo* e spostala in "Scoperte Raccolte".

Vai all'Annotazione 2073.

ANNOTAZIONE 2068

APPRODO ECLETTICO

Cronaca di Alburton Wonrock

Per qualche strano motivo, la Squadra di Sbarco ha sentito il bisogno di intervenire e, senza esitazione, ha inseguito l'Aerugo cencioso, pronta ad aiutare la sua famiglia.

Si sono ritrovati in un vicolo cieco tranquillo, senza germogli in vista. Voltando l'angolo, hanno notato degli abitanti del posto dall'aspetto cattivo che sbarravano la strada. Altri ancora li osservavano dalle finestre, con le pistole puntate.

La Squadra di Sbarco era caduta in un'imboscata.

E poi è successa una cosa davvero stranissima. Uno degli abitanti del posto ha fatto un cenno a un amico e ha sussurrato: "C'è un Visitatore tra loro." Anche gli altri lo hanno notato, indietreggiando rapidamente. Ben presto, la strada era deserta.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P127**.

ANNOTAZIONE 2069

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il lander non potrà resistere a lungo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì. Dobbiamo attivare il campo di forza.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ma la nostra batteria non potrà resistere per sempre.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci penseremo in un secondo momento. Fate come vi ho detto.

Posiziona 1 segnalino nel Settore 6.

ANNOTAZIONE 2070 TRACHE'I

Estratto di "L'esplorazione di Trache'i"

La mia preoccupazione principale era contrarre una malattia incurabile e mortale studiando i microbi locali. Con mio grande sollievo, i microbi locali si sono rivelati innocui, seppur incredibilmente resistenti.

Otteni 1 Scoperta *Microorganismo* e spostala in "Scoperte Raccolte".

Vai all'Annotazione 2073.

ANNOTAZIONE 2071

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

Journeyer, qui il Comandante della Missione. Ho delle cattive notizie. Abbiamo fallito la missione e uno di noi è in condizioni critiche. Preparate l'infermeria. Stiamo scaldando i motori per abbandonare questo pianeta maledetto il prima possibile.

Passo e chiudo.

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
- Vai all'Annotazione 2082.

ANNOTAZIONE 2072

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, la zona intorno al magazzino è libera. Facciamo uscire le persone.

[CAPCOM Vultor]: Ottimo lavoro, Comandante. Straordinario! Stiamo monitorando la situazione dall'alto. Vi avvertiremo se appare un altro predatore.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Grazie infinite. OK, ragazzi. Andiamo!

Contrasegna la Casella B nell'Annotazione 2200.

Sostituisci il PDI nel Settore 3 con la carta **P288**.

Suggerimento: Impiega il tempo che ti rimane per prepararti al decollo e scoprire di più riguardo al pianeta.

ANNOTAZIONE 2073 TRACHE'I

Diretta dalla Missione di ricerca nel continente ghiacciato (MRCG)

[Responsabile della Missione]: CAPCOM, abbiamo raggiunto la stazione di trasmissione. Sicuramente fa parte dello stesso progetto della base devastata. Sulle pareti ci sono iscrizioni e poster che stiamo cercando di decifrare. Le parole più frequenti sono pace, coesistenza e collaborazione.

[CAPCOM Vultor]: Pensate che la stazione di trasmissione potesse trasmettere il messaggio di pace in tutto il globo?

[Responsabile della Missione]: Non è così semplice. La tecnologia a colonna d'acqua oscillante è sensibile a una serie di fattori, come nubi o cenere vulcanica, quindi stavano preparando un'antenna collegata a un pallone aerostatico per ampliare la propria portata. A quanto pare, non l'hanno mai utilizzato.

[CAPCOM Vultor]: Quindi se riuscissimo a utilizzarlo potremmo raggiungere l'intera popolazione e dire loro la verità. Piuttosto interessante.

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

- » **Decidere di avviare la trasmissione** – vai all'Annotazione 2077.
- » **Lasciare la stazione offline** – Vai all'Annotazione 2086.

ANNOTAZIONE 2074 TRACHE'I

Diretta delle missione diplomatica su Trache'i

[CAPCOM Vultor]: Sotto stress?

[Atta]: Puoi dirlo forte. Sto tentando di arrivare al nocciolo della questione. Gli Abitanti dell'Altopiano fanno di tutto per farci sentire i benvenuti, ma diffamano eccessivamente i loro rivali. È un comportamento sospetto.

[CAPCOM Vultor]: Perché?

[Atta]: Dipingono gli Isolani come una tribù di bruti assetati di sangue! Non è quello che abbiamo scoperto sul continente di ghiaccio.

[CAPCOM Vultor]: Tutto quello che abbiamo scoperto è che i due popoli hanno tentato di coesistere e che la cosa si è rivelata un fallimento.

[Atta]: Quale nazione ha riportato più vittime?

[CAPCOM Vultor]: Gli Isolani. Molte di più.

[Atta]: Non ti aspetteresti che dei selvaggi con la passione per la guerra avessero riportato meno vittime? Capisci cosa intendo? Forse gli Abitanti dell'Altopiano stanno tentando in maniera disonesta di entrare nelle nostre grazie.

[CAPCOM Vulter]: Forse hai ragione. Procedi con cautela

[Atta]: Lo farò.

Contrassegna la Casella J nell'Annotazione 2050 e vai all'Annotazione 2143.

ANNOTAZIONE 2075

TERRA PROMETTENTE

Murali della Memoria: Terra Promettente

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guarda, questa è l'opera più sottovalutata di tutto il Mucchio di Rottami.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa? Dai, abbiamo questioni più importanti di cui occuparci. E poi cosa sarebbe?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dici sul serio? Dai, questo murale raffigura il nostro glorioso atterraggio su un pianeta in seguito denominato "Terra Promettente"! Vedi quel piccolo oggetto che scintilla nel grigio della tempesta di sabbia? Quello è il nostro lander. E guarda quei colori: grigio e ocra. Il pianeta era proprio così.

[Membro dell'Equipaggio 2] (con fare pensieroso): Adesso ricordo. Ho seguito quella missione sui media. Ho parlato con membri dell'equipaggio che vi hanno preso parte.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa ti hanno detto?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non molto. A dire il vero, era come se non volessero mai parlarne.

*** un momento di silenzio ***

[Membro dell'Equipaggio 1] (tornando in sé): Abbiamo da fare.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già, già. Abbiamo da fare.

Iniziare 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 riportasse 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 2053. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Turbolenza	Resistere Se  è maggiore o uguale a 1, non succede nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio 2  .
	Burrasca Forza 9	Manovrare Ciascun Membro dell'Equipaggio 2  meno  .
	Detriti Fluttuanti	Scegli tra: » Percorso Rischioso Se  è maggiore o uguale a 1, non succede nulla. Altrimenti, scarta 1  oppure 1  » Aggirare Se  è maggiore o uguale a 2, non succede nulla. Altrimenti, perdi 1 Provviste.
	Momento di Tranquillità	Se  è maggiore o uguale a 1, fai avanzare il contatore dell'Atterraggio. Altrimenti, non succede nulla.

ANNOTAZIONE 2076

PARADISO FUORI CONTROLLO

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

Vai all'Annotazione 2080.

Vai all'Annotazione 2174.

ANNOTAZIONE 2077 TRACHE'I

Da "L'esplorazione di Trache'i"

Ci è voluto un po' di tempo per capire il funzionamento della stazione di trasmissione, dato che nessuno di noi aveva mai lavorato con una tecnologia così semplice ma discreta, ma adesso le batterie solari si stanno ricaricando e la trasmissione dei dati è iniziata. Tuttavia, ci vorranno settimane o persino mesi, prima che i palloni di trasmissione volino lassù e inizino a inviare il messaggio.

Contrassegna la Casella A nell'Annotazione 2055

e vai all'Annotazione 2086.

ANNOTAZIONE 2078 MAPPA STELLARE

Annotazione audio dell'incontro con i Pumiglioni

[Scienziato pumiglione]: Voi. Uguali. Amici.

[Scienziato del Mucchio di Rottami]: Beh, anche noi apprezziamo la vostra esperienza.

[Scienziato pumiglione]: Noi. Scoprire. Costruttori. Reliquia. Noi. Dare. Copia.

[Scienziato del Mucchio di Rottami]: Una copia delle vostre ricerche su una reliquia del Costruttori? È molto generoso da parte vostra.

[Scienziato pumiglione]: Condividere. Vostra. Conoscenza. Costruttori.

[Scienziato del Mucchio di Rottami]: Volentieri. Vi diremo tutto quello che sappiamo.

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

Sposta la carta Scoperta Eccezionale 32 (Scambio Tecnologico) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2079 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[Atta]: Prima di dare inizio ai nostri negoziati, vorrei farvi vedere un filmato che abbiamo trovato. Ecco, lasciate che ve lo mostri.

[Rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano] (dopo alcuni secondi di esitazione): Siete certi che sia vero?

[Atta]: Nessunissimo dubbio.

[Rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano]: Cosa ve lo fa credere? È sicuramente un falso! Un tentativo di diffamazione! Non avete idea di quanto siano subdoli e ambigui gli Isolani!

[Atta]: Parole, parole, parole.

[Rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano] (con tono indignato): Vi occorre qualcosa di più concreto? Abbiamo la certezza che gli Isolani stiano preparando una spedizione per scoprire quei filmati e renderli pubblici, per metterci contro l'intera popolazione!

[Atta]: Io so un'altra cosa. C'erano ventitré vittime tra gli Isolani nella base polare e solo cinque dei vostri. Questo filmato spiega come sia potuto accadere.

Contrassegna la Casella J nell'Annotazione 2050

e vai all'Annotazione 2143.

ANNOTAZIONE 2080

PARADISO FUORI CONTROLLO

Cronaca di Paradiso Fuori Controllo, parte 1

Facevamo parte dell'equipaggio dell'ISS Vanguard, la prima nave spaziale interstellare terrestre. Insieme a centinaia di altri membri dell'equipaggio, abbiamo intrapreso la missione di soccorso della nostra flotta, sperduta chissà dove nel nulla dello spazio, finché non abbiamo deciso di prendere parte a un piano più grande. Abbiamo tratto ispirazione dalla sfida lasciata dai Costruttori, separandoci dalla Vanguard per dare vita a una nuova comunità e concentrarci sul nostro sviluppo. In questo modo, avremmo potuto aumentare le possibilità di trovare la vera soluzione alla minaccia che incombe sull'universo.

Ciascun Membro dell'Equipaggio può Ricaricare 1 .

ANNOTAZIONE 2082

APPRODO ECLETTICO

Se è presente almeno 1 carta Missione sulla plancia Pianeta,

vai all'Annotazione 2089.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2092.

ANNOTAZIONE 2083

MANUALE DELLA NAVE

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

I nostri ingegneri sono diventati sempre più esperti nella creazione di attrezzature utili. Dovremmo consentire loro di fare ulteriori esperienze: potrebbero proporci nuove idee.

Sposta la carta **C04** (*Potenziamento Inventario*) da "Progetti di Produzione" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2084

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: CAPCOM, i coloni del Centro di Rifornimento sono relativamente al sicuro. Abbiamo respinto l'assalto di creature della giungla. Adesso dobbiamo condurli sani e salvi al lander.

[**CAPCOM Vulter**]: Tenete gli occhi aperti, Comandante.

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Certo.

Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2200**.

Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P287**.

Suggerimento: Impiega il tempo che ti rimane per prepararti al salvataggio degli altri Terrestri e scoprire di più riguardo al pianeta.

ANNOTAZIONE 2085

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Merda, guardami! Guardami! Ci sei?

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Cerca di fermare l'emorragia!

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Ci sto provando, ma sono ferite molto gravi! Dobbiamo andare all'infermeria! E in fretta!

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Procedura di decollo di emergenza attivata. Tieni duro. Stiamo tornando indietro.

Se la tua carta Missione attuale è **M12**, vai all'**Annotazione 2574**.

Altrimenti, continua a leggere:

- Riponi tutti i dadi Reparto dagli slot Speciale e dal Settore **3** all'interno della scatola.
- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2086 TRACHE'I

Diretta dalla Missione di ricerca nel continente ghiacciato (MRCG)

[**Responsabile della Missione**]: CAPCOM, la Missione di ricerca nel continente ghiacciato giunge al termine. Abbiamo ispezionato sia la base che la stazione di trasmissione e raccolto informazioni sulla fauna del posto. Ci vediamo a bordo della Journeyer.

Se la Casella **J** nell'**Annotazione 2050** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2176**. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2087

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

CAPCOM, qui il Comandante della Missione. Fauci è stata distrutta.

Dato che la bestia occupava una porzione significativa del sistema di caverne, utilizzare armi convenzionali non avrebbe portato risultati soddisfacenti. Le sue grandi dimensioni ci impedivano di utilizzare cariche esplosive, quindi abbiamo iniettato un veleno letale nelle sue radici e nei suoi bulbi. Il veleno si è diffuso rapidamente nel sistema di Fauci e la creatura si è appassita nel giro di poche ore.

I suoi germogli rimangono attivi, ma pensiamo che dovrebbero appassire nei prossimi giorni. Quindi, la fonte principale di infestazione è eliminata e la comunità locale può sperare di purificare la propria terra e riappropriarsene. La nostra unica preoccupazione sono i Visitatori che, a quanto pare, avevano dei piani collegati a Fauci e non volevano che la creatura morisse.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **02**. Se la possiedi già, ottieni 1 .
- Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.
- Se la carta *Minaccia Fauci e Germogli* è scoperta, scarta il segnalino Fauci e gira la carta *Minaccia Fauci e Germogli*.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P125**.
- Contrassegna la Casella **A** e la Casella **C** nell'**Annotazione 2960**.
- Se la carta Missione **M05** è scoperta, vai all'**Annotazione 2064**. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2088 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[**Rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano**]: Stimato delegato, la situazione sul nostro pianeta è tutt'altro che stabile. Da tempo, è in corso un conflitto tra quei traditori delle isole e noi.

[**Atta**]: Traditori?

[**Rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano**]: Purtroppo sì. Abbiamo tentato di portare la pace tra le nostre due nazioni, ma non ci siamo riusciti. La nostra ultima iniziativa comportava la costruzione congiunta della base polare, ma quei miserabili Isolani non hanno mai compreso il significato dell'offerta di pace e hanno colto l'occasione per attaccarci.

[**Atta**]: Una storia terribile.

[**Rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano**]: Ci sono delle prove del loro tradimento. I nostri scienziati le hanno nascoste nella base polare prima di essere giustiziati senza pietà. Le interessa esaminarle?

[**Atta**]: Beh, perché no?

Contrassegna la Casella **B** nell'**Annotazione 2050**.

Vai all'**Annotazione 2143**.

ANNOTAZIONE 2089

APPRODO ECLETTICO

Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2090

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Comandante della Missione**]: Qual è il nostro stato?

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Tutti i sistemi sono operativi. Stiamo riducendo la velocità del lander.

[**Comandante della Missione**]: Bene. Statemi tutti a sentire. Per riassumere, stiamo per visitare Approdo Eclettico, una colonia fondata da un gruppo di senzienti che hanno deciso di non fare parte del Mucchio di Rottami. Sebbene possano contare sul sostegno di una comunità di Visitatori preesistente, non se la passano molto bene, purtroppo. La città principale è in rovina e la zona a est della città è un arido deserto abitato da creature mostruose. La situazione sembra drammatica. Siamo venuti qui in cerca di aiuto, ma dobbiamo anche tentare di aiutare gli abitanti del posto. Ci sono domande?

Iniziare 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 dovesse riportare 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 2111**. Altrimenti, torna al passaggio **2**.

	Polvere	Filtri Intasati Ciascun Membro dell'Equipaggio 3  meno  .
	Guasto	Attrezzatura Surriscaldata Se  è maggiore o uguale a 2, non succede nulla. Altrimenti , riponi 1 carta Attrezzatura a scelta nell'"Inventario".
	Ondata di Calore	Scegli tra: » Resistere Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . » Reindirizzare il raffreddamento Perdi 3 Provviste meno  .
	Alba Incantevole	Scegli tra: » Ammirare Ciascun Membro dell'Equipaggio 2  . » Volo alla cieca Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  .

ANNOTAZIONE 2091

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[CAPCOM]: Qual è il vostro stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È tutto tranquillo da un po'. La natura ha smesso di attaccare.

[Membro dell'Equipaggio 2]: C'è un edificio più avanti, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ci avviciniamo a un'enorme struttura, quasi sicuramente abbandonata. Potrebbe trattarsi di un edificio cerimoniale, ma è difficile capirlo perché è ricoperto di viticci infestanti. Entriamo.

*** rumore di passi ***

[Membro dell'Equipaggio 2] (da lontano): Non ci crederete mai. È un museo!

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e vai all'Annotazione 2076.

ANNOTAZIONE 2092

APPRODO ECLETTICO

Cronaca di Alburton Wonrock

Abbiamo provato un senso di orgoglio misto a commozione, quando abbiamo visto la Journeyer attraccare sul nostro caro vecchio Mucchio di Rottami. La Squadra di Sbarco faceva ritorno da una missione politicamente complessa con un terribile nemico da sconfiggere. Fortunatamente, avevano instaurato importanti contatti commerciali che ci garantiranno un futuro. Finalmente, possiamo riposare tranquilli e, forse, progettare una nuova missione per un futuro ancora più solido.

- Sposta la carta **C06** (Anticamera dei Visitatori) da "Progetti di Produzione" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Apri il Manuale della Nave a pagina **6** (Colonie). Se la carta **N01** (Zero Colonie!) si trova nello slot 1, rimuovila dal gioco.
- Sposta la carta **Y14** (Persei 4) da "Mappa Stellare" all'interno della busta "In attesa..."
- Rimuovi la carta Atterraggio **L02** dal gioco.
- Vai all'Annotazione 2172.

ANNOTAZIONE 2093

BASE ANELLO DI GHIACCIO

- Apri la Planetopedia alle pagine **8** e **9** (Base Anello di Ghiaccio).
- Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K07**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K08**. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, vai all'Annotazione 2104. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

*** tonfo metallico in lontananza ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cos'è stato?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Un altro masso. Non molto grande.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene. Quanto manca?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Poco più di 200 chilometri. Niente più detriti spaziali. Ci avviciniamo lentamente all'asteroide. Circa cinque minuti all'atterraggio.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate qui. Un labirinto di asteroidi collegati da dei... cosa? Dei tubi?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Un lavoro enorme. Che peccato che sia stato rovinato.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cos'è successo qui?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Siamo qui per scoprirlo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quattro minuti.

Posiziona il segnalino Lander e tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **9**.

Acquisisci familiarità con la regola speciale "Anello di Ghiaccio" sul lato destro della plancia Pianeta.

Trova la carta Missione **M11** e posizionala nello slot Missione accanto alla plancia Pianeta.

Trova la carta Missione Opzionale **M39** e posizionala nello slot Missione Opzionale accanto alla plancia Pianeta.

Posiziona la carta **P162** nel Settore **7**.

Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

Suggerimento: Durante questa esplorazione, è probabile che incontrerai degli indizi relativi alle combinazioni di colori.

Ricorda: Il Settore del Lander è il Settore in cui si trova il segnalino Lander.

ANNOTAZIONE 2094

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[CAPCOM]: Squadra di Sbarco, cosa c'è nel museo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non molto. Per lo più sculture e rappresentazioni olografiche, ma la maggior parte è spenta. Ci sono anche alcuni pannelli antiquati che riportano delle informazioni. Vado a dare un'occhiata.

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 2 Indizi Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 2095

APPRODO ECLETTICO

- A Se questa casella è contrassegnata, vai all'Annotazione 2190.

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** trambusto del mercato;
rumori di contrattazione ***

[Commerciante 1]: Ehi, ehi, amici. Da questa parte! Guardate, ho delle batterie! E sono anche cariche! E dei disegni di Fauci, realizzati dall'unica persona che sia mai sopravvissuta al suo incontro.

[Commerciante 2]: Non date retta a quel truffatore! Le sue batterie sono lì dalla stagione delle piogge! Sono completamente inutili. Ehi, io posso trovarvi dell'acqua potabile!

[Commerciante 3]: La città cade in rovina sotto i nostri occhi e voi continuate a vendere dei souvenir! Che ingenuità. Guardate amici! Io ho delle munizioni! Di tutti i tipi!

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

- Riponi 1 carta Attrezzatura per la Missione nell'"Inventario" per ottenere 2 Provviste.
- Riponi 1 carta Attrezzatura Piccola oppure Personale nell'"Inventario" per ottenere 1 Provviste.

In seguito, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2096

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

- Non succede nulla.

- Vai all'Annotazione 2098.

ANNOTAZIONE 2097

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Ava]: Tamara, io fatico a comprendere le esigenze dei comuni abitanti del Mucchio di Rottami, quindi...

[Tamara]: Qual è il tuo problema?

[Ava]: Avevo intenzione di creare una Sala delle Avventure, per presentare le spettacolari gesta della Squadra di Sbarco, ma...

[Tamara]: Ma?

[Ava]: Ma forse un Centro Ricreativo sarebbe più appropriato?

Prendi le carte **F21** (Centro Ricreativo) e **F22** (Sala delle Avventure) da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B). Sposta una di esse all'interno della busta "In attesa..." e rimuovi l'altra dal gioco.

ANNOTAZIONE 2098

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, equipaggio, l'alimentazione è finalmente tornata.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quindi, cosa ne dite di...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Aspettate. Ho ricevuto un messaggio dalla Journeyer. CAPCOM, qui Squadra di Sbarco. Novità?

[CAPCOM]: Squadra di Sbarco, il Mucchio di Rottami ha emesso un allarme rosso.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa? Cosa è successo?

[CAPCOM]: Non c'è tempo per spiegare. Stiamo inviando delle capsule di evacuazione a prendervi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Capsule di evacuazione? Ma perché? Il nostro lander è perfettamente operativo e...

[CAPCOM]: Ma è troppo lontano e abbiamo bisogno di tutto l'equipaggio sulla nave. Preparatevi all'evacuazione tra esattamente sei minuti. Passo e chiudo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Siamo stati attaccati?

[CAPCOM]: Non ancora. Il Mucchio di Rottami ha rilevato alcune grandi navi spaziali ai margini del sistema solare. Non ci rispondono. Abbiamo ordinato alla Journeyer di tornare e non possiamo lasciarvi lì.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Grazie, CAPCOM. Ci prepariamo all'evacuazione. Passo e chiudo.

Scarta la carta Missione **M11**.

Trova la carta Missione **M12** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 2099

MANUALE DELLA 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.

Vai all'Annotazione 2228.

Vai all'Annotazione 2357.

Vai all'Annotazione 2229.

ANNOTAZIONE 2100

MANUALE DELLA 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.

Vai all'Annotazione 2101.

Vai all'Annotazione 2315.

Vai all'Annotazione 2336.

Vai all'Annotazione 2354.

Le conversazioni con i Tetrarchi sono terminate per il momento. Puoi scegliere un altro Personaggio con cui parlare.

ANNOTAZIONE 2101

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Trache'i]: Tohn. Ho bisogno di confrontarmi con te in merito alle nostre finanze. A quanto pare, abbiamo visioni discordanti in merito alle spese.

[Tohn]: Vero. Se fosse per te, investiremmo tutto nella ricerca!

[Trache'i]: E in che altro modo pensi di garantire e migliorare il nostro futuro?

[Tohn]: Trache'i, se ogni tanto mettessi piedi fuori dal laboratorio, ti accorgeresti dei pericoli che dobbiamo affrontare. Prima o poi, la nostra esistenza sarà minacciata. Ci occorrono forniture costanti di ossigeno, cibo e risorse. Ci occorrono...

[Trache'i]: Perché ti sta tanto a cuore, Tohn? Tu sei un Visitatore. Puoi fare ritorno al tuo pianeta natale in qualsiasi momento.

[Tohn]: No, non posso.

[Trache'i]: E cosa ti trattiene?

[Tohn]: Sapere che, se lo facessi, i miei sforzi in questo posto andrebbero sprecati. Vorrei che fosse lo stesso per te, Trache'i.

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

» **Garantire il futuro è più importante. Sostenere l'idea di Tohn** – Ottieni 1  e vai all'Annotazione 2039.

» **Lo sviluppo attuale del Mucchio di Rottami è altrettanto importante. Sostenere l'idea di Trache'i** – Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), ottieni 1  e vai all'Annotazione 2227.

ANNOTAZIONE 2102

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ci avviciniamo a un oggetto che un tempo era una nave spaziale.

[CAPCOM]: Potete specificare?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È ricoperto da viticci infestanti, alcuni dei quali hanno penetrato lo scafo. È un relitto senza vita.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Qui c'è una targhetta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa dice?

[Membro dell'Equipaggio 2]: È nella nostra lingua. "Il coraggio. La gratitudine. L'inizio." La nave è un monumento, Comandante. Un monumento alla loro colonia.

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Vai all'Annotazione 2076.

ANNOTAZIONE 2103 TRACHE'I

Se la Casella **D** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2121.

Se la Casella **I** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2118.

Se la Casella **E** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2107.

Se la Casella **B** nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2114.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2139.

ANNOTAZIONE 2104

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Controlla se entrambe le caselle nell'Annotazione 2096 sono contrassegnate. Se lo sono, vai all'Annotazione 2108. Altrimenti, vai all'Annotazione 2113.

ANNOTAZIONE 2105

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo raggiunto ciò che resta della colonia. Questo luogo è interamente ricoperto da folti viticci: è impossibile farsi strada senza attrezzatura pesante. Credo che siano tossici.

- Se sono presenti **2 o più segnaposto** nel Settore **1**, rimuovi tutti i segnaposto da questo Settore e posiziona la carta **P282** sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore. Se la carta **P282** (Centro di Rifornimento Ricoperto di Vegetazione) è già presente nel Settore **1**, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira .
- Se sono presenti **2 o più segnaposto** nel Settore **3**, rimuovi tutti i segnaposto da questo Settore e posiziona la carta **P284** sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore. Se la carta **P284** (Magazzino Ricoperto di Vegetazione) è già presente nel Settore **3**, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira .

- Risolvi questo effetto per i Settori **2, 4 e 5**:
Se sono presenti **2 o più segnaposto** in questo Settore, rimuovi tutti i segnaposto da questo Settore e ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore .

ANNOTAZIONE 2106

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

***** folate di vento, passi scricchiolanti, fruscio di foglie secche *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Tutte quelle foglie e radici secche a perdita d'occhio mi fanno accapponare la pelle.

[Comandante della Missione]: Le piante morte sono un buon segno.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E come sarebbe?

[Comandante della Missione]: Significa che siamo sulla buona strada. Ci stiamo avvicinando all'origine del problema.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Intendi Fauci.

[Comandante della Missione]: Sì. Fauci.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Mi chiedo dove si nasconda.

[Comandante della Missione]: Gli abitanti del posto parlavano di un sistema di caverne da qualche parte. È lì che dovrebbe essere in agguato Fauci.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ed è proprio quello che indica lo scanner! Vedo l'ingresso poco lontano da qui.

[Comandante della Missione]: D'accordo. Entriamo e facciamo la finita!

Otteni 1 Indizio *Strana Vegetazione*. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P124**.

ANNOTAZIONE 2107 TRACHE'I

Diretta delle missioni diplomatiche su Trache'i

[Capitano del Lander]: Abbiamo raggiunto lo strato inferiore della stratosfera. Avvio la trasmissione.

[Atta]: Dobbiamo concedere loro il tempo di rispondere. La caratteristica fondamentale di un primo contatto è che è il primo. Non fa ridere, lo so.

[Capitano del Lander]: Come hai chiamato quella gente?

[Atta]: Isolani. Per il momento, perlomeno. Nessuna risposta?

[Ufficiale Comunicazioni]: Niente.

[Atta]: Va bene. Comuniciamo loro alcune delle informazioni che abbiamo appreso nella base di ghiaccio. E sottolineiamo la parte in cui veniamo in pace e desideriamo scoprire la loro storia.

[Ufficiale Comunicazioni]: Fatto.

[Atta]: Ora non possiamo fare altro che aspettare. È...

[Ufficiale Comunicazioni]: Abbiamo una risposta. Ci hanno inviato le coordinate per l'atterraggio!

Contrassegna la Casella **F** nell'**Annotazione 2050** e vai all'**Annotazione 2006**.

ANNOTAZIONE 2108

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazioni desecretate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Che sollievo avvicinarsi nuovamente alla Base Anello di Ghiaccio!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, anche per me. Solitamente, una flotta inattesa di navicelle aliene non porta altro che guai. Chi lo avrebbe mai detto che quelle navi sarebbero state cariche di alleati?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sembrano molto interessanti, quegli Omnimodi. Per il momento, però, concentriamoci sulla base.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì. L'alimentazione è tornata e potrebbe essere cambiato qualcosa.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Esattamente. Dobbiamo esplorare nuovamente quel posto.

Posiziona la carta **P165** nel Settore **7**.

Posiziona la carta **P176** nel Settore **9**.

Trova la carta Missione **M13** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

Posiziona il segnalino Lander e tutti i Membri dell'Equipaggio in qualsiasi Settore .

Vai all'**Annotazione 2124**.

Ricorda: Il Settore del Lander è il Settore in cui si trova il segnalino Lander.

ANNOTAZIONE 2109

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni desecretate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: C'è qualcosa di vivo all'interno. Rilevo del movimento!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Di qualsiasi cosa si tratti, staniamola con il fumo. Fuoco!

***** alcuni colpi *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ecco fatto. Che cos'era? Una maledetta combinazione tra una pianta e una bestia?

Scarta la carta Minaccia *Trappola Vegetale Anfibia* e il relativo segnalino.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P286**.

ANNOTAZIONE 2110

MANUALE DELLA NAVE

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Dobbiamo decidere se al momento è più importante la ricerca o la produzione. Prendi le carte **F10** (*Laboratorio Aggiuntivo*) e **F17** (*Linea di Assemblaggio Aggiuntiva*) da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B). Sposta una di esse all'interno della busta "In attesa..." e riponi l'altra in "Potenziamenti Struttura". Vai all'**Annotazione 2120**.

Ampliando la capacità di produzione e di ricerca, il Mucchio di Rottami se la caverà molto meglio. Prendi la carta **F10** (*Laboratorio Aggiuntivo*) oppure **F17** (*Linea di Assemblaggio Aggiuntiva*) da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B) (qualunque sia presente) e spostala all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2111 APPRODO ECLETTICO

- Apri la Planetopedia alle pagine **4 e 5** (*Approdo Eclettico*).
- Preparare le Minacce:
 - Se la Casella **C** nell'**Annotazione 2960** è contrassegnata, posiziona la carta Minaccia *Germogli* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta. Posiziona 1 segnalino *Germoglio* nel Settore **1** e 1 segnalino *Germoglio* nel Settore **3**.
 - Altrimenti, posiziona la carta Minaccia *Fauci* e *Germogli* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta. Posiziona il segnalino *Fauci* e 1 segnalino *Germoglio* nel Settore **3**.
- Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K04**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K03**. Posizionala con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.
- Trova la carta Missione **M04** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Mescola tutte le carte Condizione Generale **G04** e posizionala a faccia in su nello slot Condizioni Generali.
- Sotto ai Settori **1, 2, 3 e 4** potresti notare uno slot segnaposto speciale. Si tratta dello slot Contaminazione: durante questa Esplorazione Planetaria, alcuni effetti faranno posizionare un segnaposto in questo slot. Leggi le regole speciali sotto ai Settori **1, 2, 3 e 4**.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 2112

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, la situazione è drammatica. Quelle creature continuano a sbattere contro il nostro lander! Non hanno ancora provocato molti danni, ma i loro attacchi si fanno sempre più intensi! Mi preoccupa molto il motore e l'integrità dello scafo.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto.

Se tutte le caselle sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 2189**. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2113

BASE ANELLO DI GHIACCIO



Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tenete duro, equipaggio. Stiamo per effettuare un nuovo tentativo di atterraggio.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, ho individuato un altro asteroide sicuro per l'atterraggio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Mi occorrono le coordinate e le immagini.

*** bip elettronico ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Promette bene. Detriti spaziali?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non molti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, allacciate le cinture, equipaggio. Stiamo arrivando.

Se la Casella **A** è contrassegnata, sostituisci il PDI nel Settore **9** con la carta **P001**.

Posiziona il segnalino Lander e tutti i Membri dell'Equipaggio in qualsiasi Settore .

Trova la carta Missione **M11** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

Vai all'Annotazione **2124**.

ANNOTAZIONE 2114 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[Capitano del Lander]: Stiamo scendendo al di sotto del livello delle nubi. Ora possiamo attivare questo strano sistema a colonna d'acqua oscillante.

[Atta]: Strano?

[Capitano del Lander]: L'intero universo utilizza la radio per comunicare.

[Atta]: Ah. Sapete quanto tempo ci hanno impiegato i Terrestri per inventare la ruota? O la mia gente a trovare un linguaggio? Informatevi. Va bene, inviate il messaggio.

[Ufficiale Comunicazioni]: Fatto.

*** segnale di allarme rosso ***

[Capitano del Lander]: Hanno aperto il fuoco. Manovre evasive!

[Atta]: Non è certo l'accoglienza che mi aspettavo!

[Capitano del Lander]: Allacciate le cinture!

[Atta]: Inviame comunque il messaggio?

[Ufficiale Comunicazioni]: Sì!

[Capitano del Lander]: Ci sono troppi missili da schivare. La situazione si sta surriscaldando.

[Atta]: Va bene. Lasciamoci alle spalle quelle teste calde. Capitano?

[Capitano del Lander]: Accelerazione massima. CAPCOM, missione interrotta.

Contrassegna la Casella **H** nell'Annotazione **2050**. Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2115

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni desecretate del Consiglio dei Tetrarchi

[Tohn]: Vorrei che ogni nuovo membro sostenesse un addestramento per il combattimento.

[Ava]: Per quale motivo? Dobbiamo addestrare delle forze speciali d'élite. Dovremmo concentrarci su questo.

[Tohn]: E cosa farà il resto di noi nelle situazioni di crisi?

Prendi le carte **F30** (Sala dell'Esperienza) e **F31** (Sala del Pensionamento) da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B). Sposta una di esse all'interno della busta "In attesa..." e rimuovi l'altra dal gioco.

ANNOTAZIONE 2116 APPRODO ECLETTICO

Corrispondenza ufficiale della Squadra di Sbarco

Journeyer, ecco un aggiornamento sullo stato.

Durante la nostra esplorazione dei bassifondi, ci siamo imbattuti in una persona che distribuiva razioni di acqua e cibo. La maggior parte delle casse di cibo erano contrassegnate con il simbolo dei Visitatori. La principale fonte idrica della città, altrimenti nota come "Oasi" sembra essere stata ricoperta dai germogli, che hanno danneggiato la stazione di purificazione dell'acqua e costretto la comunità a fare i conti con la sete. Gli abitanti del

posto non hanno i mezzi per riparare la stazione e nemmeno per raggiungerla. Sono già troppo impegnati a lottare contro i germogli e difendere le proprie case.

Ci hanno chiesto il nostro aiuto e ho deciso di accettare.

Ottieni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

Sostituisci il PDI nel Settore **3** con la carta **P129** (se non è già presente).

ANNOTAZIONE 2117

PARADISO FUORI CONTROLLO

Se la Casella **A** nell'Annotazione **2200** è contrassegnata, vai all'Annotazione **2135**. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo fallito. Dannazione, abbiamo tentato di salvare le persone nel Centro di Rifornimento, ma non siamo stati in grado...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, abbiamo ricevuto un messaggio! C'è un altro gruppo di superstiti, circondato da forme di vita locali nel Magazzino.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quanto è grave la situazione?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Molto grave.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non c'è tempo da perdere, allora. Andiamo laggiù e tentiamo di salvare almeno quelle anime in pena.

Posiziona la carta Condizione Generale **G16** nello slot Condizioni Generali.

Sostituisci la carta Missione **M28** con la carta Missione **M29**.

Se la carta **P282** (Centro di Rifornimento Ricoperto di Vegetazione) si trova nel Settore **1**, posiziona la carta **P287** in fondo a questo PDI.

Altrimenti, posiziona la carta **P287** nel Settore **1**.

Posiziona la carta **P285** nel Settore **7**.

Posiziona la carta Minaccia *Trappola Vegetale Anfibia* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Trappola Vegetale Anfibia* nel Settore **7**.

ANNOTAZIONE 2118 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[Capitano del Lander]: Quei bastardi hanno aperto il fuoco! Stiamo tornando indietro...

[Atta]: No, no!

[Capitano del Lander]: Con tutto il rispetto...

[Atta]: Ascoltatemi, ho un'idea! Continuate a schivare i loro missili e nel frattempo inviate loro tutto quello che abbiamo scoperto nella base polare!

[Ufficiale Comunicazioni]: Sarà fatto!

[Capitano del Lander]: Hanno cessato il fuoco.

[Ufficiale Comunicazioni]: Un messaggio in arrivo. Ed ecco la traduzione. A quanto pare, non si fidano di noi. Sanno che abbiamo visitato gli Abitanti dell'Altopiano e temono che stiamo dalla loro parte.

[Atta]: Detesto queste scaramucce. Inviare loro le seguenti parole: "Veniamo da un collettivo spaziale chiamato Mucchio di Rottami. Non stiamo dalla parte di nessuno. Esploriamo e apprendiamo."

[Ufficiale Comunicazioni]: Invio in corso. Oh, ecco la risposta. Ci, ehm... consentono di atterrare, ma ci avvertono che ci spareranno se scoprono che siamo delle spie del nemico.

[Atta]: Preferisco la loro brutale onestà alla falsa amicizia degli Abitanti dell'Altopiano. Capitano, procediamo all'atterraggio.

Contrassegna la Casella **J** nell'Annotazione **2050**

e vai all'Annotazione **2006**.

ANNOTAZIONE 2119

BASE ANELLO DI GHIACCIO



ANNOTAZIONE 2120 STORIA

Cronaca di Alburton Wonrock: il Cavaliere Oscuro

Con la perdita dell'ISS Vanguard, i superstiti spaziali hanno perso anche l'eccezionale tecnologia di comunicazione del Cavaliere Oscuro, trasformandosi in veri e propri naufraghi.

Sul Mucchio di Rottami erano conservati molti progetti, e qualcuno ricordava la tecnologia per filo e per segno, ma tutti i tentativi di ricrearla si sono rivelati vani. Ben presto, anche i più ottimisti hanno iniziato a perdere la speranza di contattare i loro pianeti natali e un giorno hanno semplicemente gettato la spugna.

Ma la soluzione era sempre stata lì, davanti ai loro occhi. Era risaputo che alcune parti del Mucchio di Rottami provenissero dal relitto della Vanguard, ma nessuno si aspettava di trovarvi nulla di nuovo. Con grande sorpresa di tutti, però, una squadra di ricerca si è imbattuta in un compartimento segreto che conteneva un trasmettitore Cavaliere Oscuro leggermente danneggiato.

Sono bastati un paio di giorni per riparare il trasmettitore e integrarlo al sistema di comunicazione del Mucchio di Rottami. Nei mesi successivi, gli ingegneri hanno potuto dotare la Journeyer e i lander di repliche funzionanti del Cavaliere Oscuro.

Registrazioni del Mucchio di Rottami. Il primo contatto con i Terrestri.

[Vulter O'Really]: Houston, ricevete? Houston, qui Mucchio di... L'equipaggio dell'ISS Vanguard. Trasmettiamo dal Braccio di Perseo.

[Tamara Woon]: Sono trascorsi oltre cinquant'anni. La NASA potrebbe non trovarsi più a Houston.

[Vulter O'Really]: Sì, è piuttosto allarmante. Per il momento, però...

[Houston]: Qui Houston. Vi sentiamo, Vanguard.

***** improvviso trambusto, grida di gioia. Rumore di una sedia che cade. *****

[Tamara Woon]: Non riesco a crederci!

[Vulter O'Really]: Ehm... Salve, Houston. Qui...

[Tamara Woon] (prende la parola): Houston, non potete capire che gioia sapere che riuscite a sentirci. Abbiamo perso ogni contatto cinquant'anni fa e siamo appena riusciti a riparare il nostro Cavaliere Oscuro. Come sta la cara vecchia Terra?

[Houston]: Grazie, Vanguard. Quando prevedete di fare ritorno al sistema solare?

[Tamara Woon]: Beh, non molto presto. Per farla breve, l'ISS Vanguard è stata distrutta e da allora siamo naufraghi spaziali. Dovete aiutarci, Houston.

[Houston]: Certo, capisco, ma non posso promettere nulla.

[Tamara Woon] (sotto choc): Cosa?

[Houston]: Non siamo una società di taxi, Vanguard. Vi faremo sapere appena possibile.

[Tamara Woon]: Quando?

[Houston]: Non lo so. State attenti, Vanguard, e informateci mensilmente del vostro stato. Ottimo lavoro, ragazzi. Passo e chiudo.

***** pausa *****

[Vulter O'Really]: Ci hanno appena ghostato?

Registrazioni desecretate del Mucchio di Rottami. Il primo contatto con gli Idemiani.

[Vulter O'Really]: A qualsiasi nave degli Idemiani in grado di ricevere. Qui Mucchio di Rottami, una colonia spaziale che sta tentando di mettersi in contatto con altri viaggiatori dello spazio...

[Idemiano]: Mucchio di Rottami?

***** grida di gioia attutite *****

[Vulter O'Really]: Ehm, sì.

[Idemiano]: Che bel nome. Si presta a diverse interpretazioni. La vostra colonia è davvero decrepita oppure non lo è e viene chiamata così per scherzo?

[Vulter O'Really]: Uhm... direi... entrambe le cose. Chiedo scusa. Non mi aspettavo questa domanda.

[Idemiano]: Mi è sorta spontanea, per curiosità. Avete bisogno di soccorsi, Mucchio di Rottami?

[Vulter O'Really]: No, stiamo bene, più o meno. Siamo sopravvissuti per cinquant'anni su questo rottame, quindi non ci sono pericoli imminenti per le nostre vite. Ma per le nostre menti, sì.

[Idemiano]: Menti?

[Vulter O'Really]: Fino a questo momento, pensavamo che l'universo ci avesse dimenticati. Stavamo perdendo la speranza.

[Idemiano]: La vostra sincerità è davvero toccante. Inviatemi le vostre coordinate. Modificheremo la nostra rotta per incontrarvi tra qualche settimana.

***** grida di gioia *****

[Vulter O'Really]: Grazie, nave degli Idemiani. Grazie!

Registrazioni desecretate del Mucchio di Rottami. Il primo contatto con gli Aerughi.

[Vulter O'Really]: A qualsiasi navicella degli Aerughi in grado di ricevere. Qui Mucchio di Rottami, una colonia spaziale che sta tentando di ripristinare i contatti con Kelu-8 B. La nostra posizione stellare è...

[Aerugo]: Qui navicella degli Acheri. Mucchio di Rottami, conosciamo la vostra posizione.

***** grida di sorpresa attutite *****

[Vulter O'Really]: Nave degli Acheri, siamo felici di sentirvi. Come fate a sapere le nostre coordinate?

[Aerugo]: Abbiamo tracciato la vostra trasmissione del Cavaliere Oscuro, combinandola con l'ultima posizione nota dell'ISS Vanguard. Non è stato difficile trovarvi.

[Vulter O'Really] (incredulo): Siamo, uhm... felici e confusi dal vostro interesse.

[Aerugo]: Ci sono Aerughi Acheri tra di voi. E noi siamo sempre dalla parte del nostro clan. Sempre.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Anche dopo cinquant'anni di silenzio radio?

[Aerugo]: Cosa sono cinquant'anni a confronto con le tradizioni del nostro popolo? Un ambasciatore e un gruppo di specialisti sono già in viaggio verso di voi. A fra poco.

Vai all'Annotazione 2172.

ANNOTAZIONE 2121 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[Capitano del Lander]: Non smettono di sparare! Diventa sempre più difficile schivare i loro razzi! Credo che dovremmo fuggire!

[Atta]: Tenete duro! Inviatemi il messaggio un'altra volta! E aggiungete quello che abbiamo trovato alla base polare.

[Capitano del Lander]: Oh, che sorpresa! Hanno cessato il fuoco. Era ora.

[Ufficiale Comunicazioni]: Sto captando una trasmissione. Solo coordinate per l'atterraggio. E un avvertimento.

[Atta]: Un avvertimento? Non delle scuse?

[Ufficiale Comunicazioni]: Sì. Minacciano di ucciderci se riusciranno a dimostrare che siamo spie degli Abitanti dell'Altopiano.

[Atta]: Beh, gli Abitanti dell'Altopiano non ci hanno parlato molto bene di loro. Forse non avevano tutti i torti. Procediamo all'atterraggio, Capitano.

Contrassegna la Casella J nell'Annotazione 2050

e vai all'Annotazione 2006.

ANNOTAZIONE 2122

TERRA PROMETTENTE

Murali della Memoria: Terra Promettente

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dove stai andando?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non hai sentito la notizia? La Journeyer sta tornando indietro! La missione su Terra Promettente è stata un vero successo! E io devo trovare il modo di commemorarla! Ho in mente una bella idea per un murale! Immagina una freccia argentata che solca l'atmosfera grigio-ocra di Terra Promettente, puntando verso il vuoto e la nostra stazione, in attesa di notizie!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Bello! La freccia argentata potrebbe restare con noi per sempre come simbolo del nostro trionfo, ma se fossi in te...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Scusa, devo andare. Ci sono altri come me e pochissimo spazio su cui dipingere. Devo trovare la parete migliore di tutte!

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. Vai all'Annotazione 2151.

ANNOTAZIONE 2123

PIANETA DEI VISITATORI

Annotazione audio dell'Edificio

Venite. Non abbiate paura, nuovi arrivati. Rilassatevi, mentre vi racconto una storia sulla nostra Madre.

Forse sarete confusi o persino preoccupati riguardo ai nostri progetti, ma comprenderete facilmente la loro natura grazie a un'analogia familiare. Noi utilizziamo altri pianeti di dimensioni adiacenti esattamente come il Mucchio di Rottami utilizza le sue colonie. Scegliamo sempre due pianeti con cui stabilire una connessione: uno di essi viene utilizzato come piantagione, mentre sull'altro scarichiamo l'energia in eccesso che fluisce dalla nostra dimensione.

Lasciate anche che vi racconti la nostra storia. Molto tempo fa, mentre viaggiavamo attraverso lo spazio per portare avanti l'eredità dei Costruttori, abbiamo scoperto lo Slittamento di Fase Universale. Dopo una serie di

esperimenti con l'altra dimensione, abbiamo deciso di creare il nostro mondo, così sicuro e isolato che praticamente ci siamo dimenticati cosa c'è fuori. Se l'ISS Vanguard non ci avesse mai raggiunti, la nostra nazione sarebbe ancora lì e non ci saremmo mai divisi. Un evento davvero triste. Venite, nuovi arrivati. Il vostro orientamento è terminato.

Contrassegna la casella nell'**Annotazione 2125** senza risolvere l'Annotazione.

Vai all'**Annotazione 2025** e prendi un'altra decisione.

ANNOTAZIONE 2124

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Trova la carta Missione Opzionale **M39** e posizionala nello slot Missione Opzionale accanto alla plancia Pianeta.

Controlla quali caselle sono contrassegnate nell'**Annotazione 2119**.

- Se la Casella **A** è contrassegnata, estrai un dado Reparto rosso non utilizzato dalla scatola e posizionalo in uno slot Speciale, sulla carta Missione Opzionale **M39** (se nessun dado Reparto rosso è disponibile, utilizza invece un gettone Tempo).
- Se la Casella **B** è contrassegnata, estrai un dado Reparto blu non utilizzato dalla scatola e posizionalo in uno slot Speciale, sulla carta Missione Opzionale **M39** (se nessun dado Reparto blu è disponibile, utilizza invece un segnaposto).
- Se la Casella **C** è contrassegnata, estrai un dado Reparto verde non utilizzato dalla scatola e posizionalo in uno slot Speciale, sulla carta Missione Opzionale **M39** (se nessun dado Reparto verde è disponibile, utilizza invece  prendine 1 dal sacchetto per i gettoni, se necessario).
- Se la Casella **D** è contrassegnata, estrai un dado Pericolo non utilizzato dalla scatola e posizionalo in uno slot Speciale, sulla carta Missione Opzionale **M39**.

In seguito, posiziona la carta **P162** sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **6**.

Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

Ricorda: Il Settore del Lander è il Settore in cui si trova il segnalino Lander.

ANNOTAZIONE 2125

PIANETA DEI VISITATORI

- Se questa casella è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2194**. Altrimenti, continua a leggere:

Annotazione personale di Tohn McMuts

La moltitudine di uscite è sconcertante. Da qui, sarebbe possibile raggiungere un numero indefinito di luoghi. Chi non sa cosa sta cercando farebbe meglio a pensarci due volte, prima di buttarsi a capofitto.

Vai all'**Annotazione 2025** e prendi un'altra decisione.

ANNOTAZIONE 2126 APPRODO ECLETTICO

Cronaca di Alburton Wonrock

A quanto pare, la spedizione nell'Oasi infestata è stata una pietra miliare della nostra alleanza con gli abitanti del posto, ma anche la prova più difficile mai affrontata fino a quel momento.

Le armi della Squadra di Sbarco fumavano, dopo aver abbattuto una serie di germogli. Ben presto, non è rimasta più traccia di quelle creature che diffondevano la loro tossina mortale nel terreno. I membri del nostro equipaggio erano esausti, ustionati e feriti, dato che alcuni germogli li avevano attaccati e colpiti con le loro spine. Ma non era che l'inizio di un'operazione fondamentale: dovevano riparare la stazione di purificazione dell'acqua. Pur disponendo di tutta l'attrezzatura necessaria, hanno impiegato quasi otto ore per ripulirla dai viticci e farla ripartire.

Però ha funzionato. Tutti i test hanno dimostrato senza ombra di dubbio che l'acqua era potabile e il gorgogliare delle tubature ha riempito il loro cuore di gioia.

- Ottieni 1 Provviste.
- Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P130**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **4** con la carta **P131**.

ANNOTAZIONE 2127

MANUALE DELLA NAVE

[Atta]: Cari Tetrarchi. Ho pensato a come aumentare la produzione e ho alcune idee. Alcuni membri dell'equipaggio umanoidi e non umanoidi possiedono alcune qualità che non abbiamo ancora sfruttato a vantaggio di tutti. Ecco un elenco dei miei suggerimenti...

Prendi le carte **F18** (*Corridoi di Servizio*) e **F19** (*Postazione di Lavoro Standardizzata*) da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B). Sposta una di esse all'interno della busta "In attesa..." e rimuovi l'altra dal gioco.

ANNOTAZIONE 2128

PIANETA DEI VISITATORI

Annotazione personale di Tohn McMuts

Sono felice che i Visitatori del posto non si siano mai liberati del vecchio avamposto dei Terrestri. La Squadra di Sbarco sta visionando dei filmati di archivio della visita della Vanguard e prelevando delle piante che hanno iniziato a crescere in questo punto. Presentano una composizione chimica interessante. A Trache'i piaceranno moltissimo.

- Contrassegna la casella nell'**Annotazione 2182** senza risolvere il resto dell'Annotazione.
- Puoi spendere un numero qualsiasi di  per ottenere 3 Conoscenza dei Visitatori per ciascun  speso.
- Vai all'**Annotazione 2025**.

ANNOTAZIONE 2129

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Missione]: Quindi questa è Fauci?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Piuttosto immobile per essere la principale minaccia del pianeta.

[Comandante della Missione]: Bene. Non dovremo correre. Prendete le torce al plasma. Estirpiamo quel cavolfiore carnivoro dal terreno.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sarà fatto!

*** tintinnio metallico, ronzio ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: È completamente stordita! Adesso possiamo estrarla dal cratere!

[Comandante della Missione]: Potrebbe essere caustica! Indossate dei guanti di protezione!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che schifo.

*** fruscio di un corpo trascinato; scatto metallico della porta di un container che si chiude ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: E via il problema alla radice.

[Comandante della Missione]: Non proprio. Guardate all'interno del cratere. A quanto pare, abbiamo rimosso solo la parte esterna del mostro. Ce n'è ancora un bel po' sottoterra e il mostro potrebbe ricrescere.

Se la tua carta Missione attuale è **M06**, vai all'**Annotazione 2150**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2131**.

ANNOTAZIONE 2130

TERRA PROMETTENTE

Cronaca di Alburton Wonrock

La notizia del fallimento è stata un duro colpo per i Tetrarchi, ma almeno il nostro impavido equipaggio ha fatto ritorno sano e salvo a casa e, dato che la Journeyer è praticamente intatta, speriamo di atterrare di nuovo laggiù oppure di cercare di risorse altrove. Purtroppo, la cattiva notizia si è diffusa e il morale è ai minimi storici. Abbiamo ancora meno tempo di prima.

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
- Vai all'**Annotazione 2151**.

ANNOTAZIONE 2131

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** folata di vento del deserto ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Allora cosa facciamo, Comandante?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non possiamo semplicemente lasciarla così! I problemi torneranno prima ancora che gli abitanti del posto possano sentirsi sollevati.

[Comandante della Missione]: Vero. State a sentire, gente. Dobbiamo scavare più in profondità e bruciare quella cosa per rimuoverla dal tessuto del pianeta.

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

ANNOTAZIONE 2132 MAPPA STELLARE

Registrazioni dell'addestramento nello spazio

[Istruttore]: OK, ragazzi. Vi ho appena inviato le coordinate di un asteroide che abbiamo superato. Il vostro compito è volare laggiù e farvi atterrare il lander. Atterrare, non schiantare.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ma non lo abbiamo mai fatto prima!

[Istruttore]: C'è sempre una prima volta.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Capo, non stiamo scherzando. Finora ci siamo esercitati per l'atterraggio solo nel pozzo gravitazionale. Mai in assenza di gravità.

[Istruttore]: Avete un altro asso nella manica. A bordo del lander c'è un coordinatore IA recentemente installato. Attivatelo quando vi avvicinate all'asteroide e seguite le sue istruzioni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quindi... Siamo qui per mettere alla prova l'intelligenza artificiale? Non noi stessi?

[Istruttore]: Entrambi. Utilizzate il cervello, però, e valutate voi stessi la situazione.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Lo faremo, capo. (rivolgendosi al collega) Un giorno finiranno per ammazzarci.

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

Sposta la carta **E18** (Coordinatore IA) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Prendi 1 Membro dell'Equipaggio da "Equipaggio a Riposo" nella mano del giocatore del Reparto corrispondente.

ANNOTAZIONE 2133

BASE ANELLO DI GHIACCIO

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

Vai all'Annotazione 2528.

Vai all'Annotazione 2134.

ANNOTAZIONE 2134

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Cronaca non ufficiale delle missioni del Mucchio di Rottami di Alburton Wonrock

Durante le ricerche in quella specifica zona della base abbandonata, la Squadra di Sbarco si è imbattuta in un piccolo cristallo rosso, provando un'esilarante curiosità per le sue rare qualità ottiche e non facendo altro che provare che, nonostante secoli di progresso tecnologico, molte specie senzienti sono particolarmente attratte dai piccoli oggetti luccicanti.

Estrai un dado Reparto rosso non utilizzato dalla scatola e posizionalo in uno slot Speciale, sulla carta Missione Opzionale **M39** (se nessun dado Reparto rosso è disponibile, utilizza invece un gettone Tempo).

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Contrassegna la Casella **A** nell'Annotazione 2119.

ANNOTAZIONE 2135

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, ci siamo lasciati alle spalle il Centro di Rifornimento e abbiamo inviato tutti i superstiti raccolti verso il lander. Ora ci accingiamo ad aiutare le persone intrappolate nel Magazzino. Le forme di vita locali continuano a tendere delle imboscate, ma il morale è alto, molto alto. Passo e chiudo!

Ottieni 1 

Posiziona la carta Condizione Generale **G16** nello slot Condizioni Generali.

Sostituisci la carta Missione **M28** con la carta Missione **M29**.

Posiziona la carta Minaccia *Trappola Vegetale Anfibia* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Trappola Vegetale Anfibia* nel Settore 7.

Posiziona la carta **P285** nel Settore 7.

ANNOTAZIONE 2136

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** mormorio inquieto della folla ***

[Comandante della Missione]: Siamo appena rientrati dall'Oasi. La vegetazione velenosa è stata completamente rimossa e la stazione di purificazione dell'acqua è in funzione.

[Abitante del posto 1]: Ma come è possibile?

[Abitante del posto 2]: Pensate davvero che crediamo a quello che dite?

[Comandante della Missione]: Se avete dei dubbi, posso bere un po' di quest'acqua, proprio davanti a voi!

[Abitante del posto 1]: E chi ci dice che non tu non abbia assunto dell'antitossina?

[Abitante del posto 2]: Tutte le nostre risorse saranno vostre, se moriamo!

*** grida di rabbia ***

[Rappresentante degli Indipendenti]: Fate silenzio! Ascoltatevi!

*** silenzio ***

[Rappresentante degli Indipendenti]: Sapete benissimo chi sono. Parlo a nome degli Indipendenti e, credetemi, i nuovi arrivati non hanno nessuna intenzione di farvi del male. Ci siamo già incontrati e ci hanno aiutato a trovare un nascondiglio e ottenere provviste. Non abbiamo alcun dubbio in merito alle loro intenzioni e non dovrete averne nemmeno voi.

[Abitante del posto 1] (con tono incredulo): Ma sostengono di avere riparato la stazione di purificazione dell'acqua.

[Rappresentante degli Indipendenti]: Il che significa che lo hanno fatto. Avete di nuovo l'acqua potabile.

Vai all'Annotazione 2140.

ANNOTAZIONE 2137 STORIA

La nostra avventura giunge al termine. Speriamo che tu abbia apprezzato l'esplorazione dell'immensità dello spazio intorno al Mucchio di Rottami e gli sviluppi della storia in base alle tue decisioni. Grazie mille per aver giocato con Frontiera Mortale!

ANNOTAZIONE 2138

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

Journeyer, qui il Comandante della Missione. La situazione attuale in città è drammatica.

Abbiamo visitato un mercato in cui gli abitanti del posto vendono quel poco che rimane loro. La gente se ne sta seduta a terra, tentando di convincere i rari passanti ad acquistare i suoi miseri averi. Dobbiamo procedere con la missione: sarà utile anche alla città.

Passo e chiudo.

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

-  +  per ottenere 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.
-  per pescare 1 carta Reparto.
- Scarta 2 carte Reparto per Ricaricare 1 .

In seguito, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2139 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[Ufficiale Comunicazioni]: Invio del messaggio, delegato.

[Atta]: Bene.

*** sirena di allarme rosso ***

[Ufficiale Comunicazioni]: Missili in arrivo! Gli Isolani ci stanno sparando addosso!

[Capitano del Lander]: Allacciatevi le cinture! Manovre evasive!

[Atta]: In nome del vuoto, cosa li ha presi? Ufficiale, ripetiamo il messaggio finché non tornano in sé.

[Capitano del Lander]: Il messaggio sta funzionando, mi pare. Il fuoco sta diminuendo. Le loro armi sono obsolete, ma a lungo andare sarebbero riusciti ad annientare il nostro lander malconcio.

[Atta]: Ma perché hanno aperto il fuoco?

[Ufficiale Comunicazioni]: Ecco la risposta. Sono dispiaciuti di aver aperto il fuoco, ma ci hanno scambiati per una navicella degli Abitanti dell'Altopiano. Abbiamo ricevuto anche le coordinate per l'atterraggio.

[Atta]: Finalmente. Questo primo contatto è un'operazione estenuante.

Contrassegna la Casella **A** nell'Annotazione 2050

e vai all'Annotazione 2006.

ANNOTAZIONE 2140

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

Journeyer, qui il Comandante della Missione. Non è stato semplice tentare di convincere la comunità locale che l'acqua è finalmente potabile, ma ho il piacere di comunicare che ci siamo guadagnati la loro fiducia. Hanno assaggiato l'acqua e adesso ballano per le strade per festeggiare l'evento. Uno spettacolo per i nostri occhi.

Sono state fatte molte promesse e alcuni piccoli doni.

Penso che, d'ora in poi, potremo contare sul supporto della popolazione locale.

Ottieni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **13**. Se la possiedi già, ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Contrassegna la Casella **E** nell'**Annotazione 2960**.

ANNOTAZIONE 2141

PARADISO FUORI CONTROLLO

Se la Casella **B** nell'**Annotazione 2200** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2146**. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[**Comandante della Squadra di Sbarco**] (ansimante): CAPCOM, abbiamo raggiunto il Magazzino e ripulito la zona, ma la parete di fondo ha ceduto, facendo crollare il soffitto. Le radici e i rami di un albero nelle vicinanze devono aver indebolito la struttura. Nessuno ha potuto assistere al disastro. Nessun superstite.

Scarta la carta Condizione Generale attuale.

Sostituisci la carta Missione **M29** con la carta Missione **M30**.

Se la carta **P284** (*Magazzino Ricoperto di Vegetazione*) si trova nel Settore **3**, posiziona la carta **P288** in fondo a questo PDI.

Altrimenti, posiziona la carta **P288** nel Settore **3**.

Sostituisci il PDI nel Settore **6** con la carta **P289**.

ANNOTAZIONE 2142

TERRA PROMETTENTE

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Vai all'**Annotazione 2144**.

Vai all'**Annotazione 2149**.

ANNOTAZIONE 2143 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

La festa con la quale ci hanno accolti gli Abitanti dell'Altopiano è stata decisamente particolare. I nostri ospiti ci hanno mostrato una raccolta di striscioni intessuti a mano e ci hanno fatto assistere a uno spettacolo che univa meditazione e danza. Inoltre, ci hanno presentato in maniera solenne alcune delle piante del posto e delle risorse di cui gli abitanti del posto vanno particolarmente fieri.

Mentre attendevamo pazientemente la fine della cerimonia, l'intelligenza artificiale ha fatto dei progressi ed entrambi gli interlocutori sono stati in grado di esprimersi in modo piuttosto chiaro. Ed è accaduto quello che prevedevamo. Gli abitanti del posto ci hanno promesso delle risorse in cambio di tecnologia militare. Per la difesa e la tutela della pace, naturalmente.

Ottieni 1 Scoperta *Strana Vegetazione* e spostala in "Scoperte Raccolte".

Ottieni 1 . Vai all'**Annotazione 2147**.

ANNOTAZIONE 2144

TERRA PROMETTENTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Responsabile della Squadra di Sbarco**]: Ragazzi, devo farvi le mie congratulazioni. La prima parte del nostro grande progetto è conclusa!

*** applausi ***

[**Responsabile della Squadra di Sbarco**] (felice): Non vedo l'ora di raccontarlo ai nostri amici del Mucchio di Rottami. Ma...

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Perché deve sempre esserci un "ma"?

[**Responsabile della Squadra di Sbarco**]: Per il momento non pensiamoci.

*** Le voci svaniscono ***

ANNOTAZIONE 2145

APPRODO ECLETTICO

Cronaca di Albut Wonrock: "Approdo Eclettico"

Non è facile ingraziarsi i Visitatori, quindi il Comandante della Missione era entusiasta di aver concluso un affare con loro in così poco tempo. Ben presto, però, la Squadra di Sbarco si è resa conto che i Visitatori avevano molta fretta. Gran parte della città era in rovina, le barriere che la proteggevano dalle tempeste del deserto non funzionavano e gli abitanti erano in difficoltà.

Per quanto strano potesse sembrare, i Visitatori continuavano a dire che non volevano che Fauci morisse. Insistevano sul fatto che avremmo dovuto catturare la creatura, perché sentivano la necessità di condurre delle ricerche su di essa.

Alcuni di noi non erano d'accordo e alcuni hanno persino chiesto al Comandante della Missione di mettersi in contatto con i Raccoglitori, nella speranza che volessero distruggere la bestia e salvare la città.

Questo, insieme all'improvviso arrivo di un messaggero dei Raccoglitori con una controfferta, ha dato al Comandante della Missione qualcosa su cui riflettere.

Scarta la carta Missione **M04**. Trova e scopri la carta Missione **M06**.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P122**.

ANNOTAZIONE 2146

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, il Magazzino è stato un gioco da ragazzi. Nulla di cui preoccuparsi. Siamo riusciti a fare irruzione e aiutare i superstiti a tenere a bada un assalto da parte delle forme di vita del posto. Li portiamo direttamente al lander. Passo e chiudo.

Ottieni 1 .

Scarta la carta Condizione Generale attuale.

Sostituisci la carta Missione **M29** con la carta Missione **M30**.

Sostituisci il PDI nel Settore **6** con la carta **P289**.

ANNOTAZIONE 2147 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[**Atta**]: Dimmi, Vulter. Perché l'intero universo ruota attorno alle armi?

[**CAPCOM Vulter**]: È una domanda retorica o devo rispondere davvero?

[**Atta**] (sospirando): È una domanda retorica, ovviamente. Deriva tutto dalla paura, dall'avidità e da alcuni loro derivati.

[**CAPCOM Vulter**]: Quindi gli Abitanti dell'Altopiano vogliono la nostra tecnologia militare, non è così?

[**Atta**]: Beh, ci offrono molte cose in cambio. Molte risorse preziose. Tanto tempo fa, quando il Mucchio di Rottami era in gravi difficoltà, non credo che ci avremmo pensato due volte.

[**CAPCOM Vulter**]: E adesso?

[**Atta**]: Adesso possiamo scegliere.

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

- » **Condividere la vostra tecnologia** – Vai all'**Annotazione 2163**.
- » **Rifutare l'offerta** – Vai all'**Annotazione 2167**.

ANNOTAZIONE 2148

TERRA PROMETTENTE

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 2172**.

Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, continua la Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2149

TERRA PROMETTENTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Responsabile della Squadra di Sbarco**]: Sicuramente, avrete visto tutti le bestie del posto che utilizzano le forze gravitazionali per fluttuare sopra al terreno. Per il momento li chiameremo "litoidiani"; sembrerebbero abbastanza aggressivi da mettere a repentaglio l'esistenza della colonia. Naturalmente, non possiamo lasciare che accada.

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Hanno dei punti deboli?

[**Responsabile della Squadra di Sbarco**]: Presto individueremo le loro debolezze.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Punti deboli o meno, come possiamo affrontare qualcosa di simile?

[**Responsabile della Squadra di Sbarco**]: Abbiamo gli esplosivi. E conosciamo la posizione della loro tana. A quanto pare, i litoidiani hanno fatto il nido nelle caverne a nord-ovest della base.

[**Membro dell'Equipaggio 3**]: Quindi cosa stiamo aspettando?

[**Responsabile della Squadra di Sbarco**]: Niente!

È il momento di pianificare il da farsi per liberarci di loro.

- Scarta la carta Missione **M01**. Trova e scopri la carta Missione **M02** e la carta Missione Opzionale **M03**.
- Posiziona la carta **P106** nel Settore **1**.
- Ottieni 4 Provviste.
- Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2053** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2150 APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: È stato facile, Comandante.

[Comandante della Missione]: Già. Facile. Adesso dobbiamo fare ritorno dai Visitatori, restituire loro Fauci e sperare che ricordino quello che abbiamo pattuito. Ci hanno promesso preziosi contratti commerciali.

[Membro dell'Equipaggio 1]: I Visitatori non fanno uso di menzogne.

[Comandante della Missione]: Ma si sa che possono manipolare la verità. Ora, attivate la gru. Solleviamo quel cavolfiore e mettiamolo sul rover.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **02**. Se la possiedi già, ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*.
- Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.
- Posiziona un segnalibro sulla carta Missione **M06**.
- Scarta il segnalibro Fauci e gira la carta *Minaccia Fauci e Germogli*.

Suggerimento: Puoi ancora distruggere Fauci, ma farebbe adirare i Visitatori.

ANNOTAZIONE 2151

TERRA PROMETTENTE

Cronaca di Alburton Wonrock

La Journeyer, quell'ingombrante rottame che tutti noi abitanti del Mucchio di Rottami avevamo imparato a rispettare, è sempre stata fonte di preoccupazioni per me. L'esistenza stessa della colonia dipende da quella nave solitaria e perderla avrebbe significato interrompere la maggior parte dei contatti con il resto dell'universo. È stato un sollievo scoprire che i nostri ingegneri del Mucchio di Rottami avevano iniziato a lavorare su una linea di navicelle basilari, progettate esclusivamente per trasportare merci dalle colonie. La cara vecchia Journeyer può finalmente godersi il meritato riposo.

- Scarta tutte le Missioni Opzionali.
- Se è presente almeno 1 carta Missione sulla plancia Pianeta, apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, continua a leggere.
- Conta le icone  nei Settori **3, 6 e 8**:
 - **0-2:** Sposta la carta **N02** (*Terra Promettente*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
 - **3:** Sposta la carta **N03** (*Terra Promettente*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Vai all'**Annotazione 2148**.

Nota: Se non hai raccolto tutte le carte Scoperta Eccezionale, non ti preoccupare! Avrai un'altra opportunità di acquisirle.

ANNOTAZIONE 2152

APPRODO ECLETTICO

Registrazione della Squadra di Sbarco, Approdo Eclettico

[Raccoglitore]: Guardate chi c'è.

[Comandante della Missione]: Saluti. Vorrei sapere se l'affare è ancora in piedi.

[Raccoglitore]: Uccidere Fauci e catturare i suoi germogli in cambio di contratti lucrativi e risorse? Sì, è ancora valido.

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

- » **Accettare la richiesta dei mercanti** (solo se la carta Missione **M05** non è scoperta) – Scarta tutte le carte Missione Non Opzionale. Trova e scopri la carta Missione **M05**. Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2960** (se non è già contrassegnata).
- » **Comunicare che il vostro lavoro è finito** – Vai all'**Annotazione 2205**.
- » **Andarsene**.

ANNOTAZIONE 2153

BASE ANELLO DI GHIACCIO

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 2528**.

Ottieni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

ANNOTAZIONE 2154

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Responsabile della Squadra di Sbarco

Senza armi pesanti, non sopravviverebbero molto a lungo contro le forme di vita di questo posto. Sto raccogliendo il maggior numero di persone possibile per andarcene di qui.

Se la carta **P289** (*Ultima Speranza*) si trova nel Settore **6**, contrassegna la casella nell'**Annotazione 2165** e vai all'**Annotazione 2165**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2165**.

ANNOTAZIONE 2155

APPRODO ECLETTICO

Cronaca di Alburton Wonrock: "Approdo Eclettico"

La Squadra di Sbarco ha individuato delle tracce interessanti lasciate da senzienti o veicoli, alcune delle quali ricoperte da resti di germogli avvizziti, ma altre facilmente riconoscibili. Hanno condotto la Squadra di Sbarco all'ingresso di una caverna ben mimetizzata.

La squadra si è avventurata all'interno, dove ha trovato un dedalo di sale e passaggi, che portavano i segni dell'attività di senzienti. Ben presto, si sono imbattuti in un gruppo di abitanti del posto armati fino ai denti e determinati a mantenere la propria posizione. Fortunatamente, il loro leader e il Comandante della Missione, dopo un attimo di esitazione, hanno iniziato a dialogare.

Il gruppo ha detto di chiamarsi "Indipendenti". Si trattava di mercanti che vivevano al di fuori delle leggi della città e affrontavano i pericoli del deserto in solitaria. Hanno chiesto aiuto al Comandante per la protezione della loro enclave e per instaurare delle trattative in città.

Ottieni 1 Provviste.

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta **P132**.

Sostituisce il PDI nel Settore **7** con la carta **P133**.

ANNOTAZIONE 2156 MAPPA STELLARE

Se la carta **N03** si trova nel raccoglitore per le carte Colonie (Manuale della Nave, pagina **7**), questa Annotazione si conclude.

Altrimenti, continua a leggere:

Corrispondenza ufficiale di Tamara Woon

Stimata Tetrarca,

Sono trascorsi sei mesi locali, da quando abbiamo ufficialmente fondato la colonia su Terra Promettente, ed è giunto il momento di presentare un rapporto ufficiale.

Siamo riusciti a implementare e sviluppare tutte le strutture per l'estrazione dei minerali e i giacimenti locali di biomassa sono in grado di soddisfare le nostre esigenze.

D'altro canto, la colonia potrebbe non riuscire a soddisfare la domanda del Mucchio di Rottami. I giacimenti che stiamo sfruttando al momento sembrano più poveri del previsto e non abbiamo i mezzi per costruire ulteriori strutture estrattive altrove. In altre parole, nel caso vi occorressero più materie prime, vi consiglio caldamente di espandere la colonia.

Un caro saluto,

Governatore Jill Atashi

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

- » **Espandere la colonia** – Vai all'**Annotazione 2158**.
- » **Abbandonare la colonia per il momento** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2157

MANUALE DELLA 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.

Vai all'**Annotazione 2360**.

Vai all'**Annotazione 2355**.

Vai all'**Annotazione 2361**.

ANNOTAZIONE 2158 MAPPA STELLARE

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

- » **Preparare un sistema di estrazione della biomassa** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **05** nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **31** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'**Annotazione 2162**.
- » **Perlustrare la zona intorno alla colonia** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **09** nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **31** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'**Annotazione 2226**.
- » **Espandere la colonia** (solo se possiedi entrambe le Scoperte Eccezionali **05** e **09** nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **31** del Manuale della Nave) – Scarta 1  per spostare la carta **N03** (Terra Promettente) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2159

APPRODO ECLETTICO

Cronaca di Alburton Wonrock

Il Comandante della Missione non sapeva se poteva fidarsi dei Raccoglitori, ma continuavano a promettere vantaggi infiniti e ben presto hanno indicato alla Squadra di Sbarco di andare a est, verso il deserto.

Durante il tragitto, la Squadra di Sbarco ha potuto osservare i danni inflitti alla città da Fauci e dai suoi germogli. Molte case erano in rovina e la gente viveva in rifugi di fortuna tra i mucchi di macerie.

La tragedia di quelle persone era molto toccante per tutti, ma alcuni membri della Squadra di Sbarco hanno tentato di far capire al Comandante della Missione che affrontare enormi mostri del deserto era fuori dalla nostra portata. Hanno proposto di fare ritorno dai Visitatori, che avrebbero potuto avere un approccio meno bellicoso.

Questo, insieme all'improvviso arrivo di un messaggero dei Visitatori con una controfferta, ha dato al Comandante della Missione qualcosa su cui riflettere.

- Scarta la carta Missione **M04**. Trova e scopri la carta Missione **M05**.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P122**.

ANNOTAZIONE 2160 APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: ...e con questo direi che sia tutto.

[Indipendente] (con tono stupito): Sul serio? Vedo solo un paio di supporti con dei piccoli emettitori. In che modo potrebbero proteggere la base, per non parlare delle nostre rotte?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fidatevi di me. Se un germoglio si avvicina, quegli emettitori lo tranceranno con dei raggi al plasma. Non ne abbiamo abbastanza perché le nostre risorse scarseggiano, ma gli elementi del sistema sono facilmente riproducibili. Ben presto, sarete in grado di proteggere sia la base che la rotta.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Se la carta **P133** (Negozianti) si trova nel Settore **7**, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, vai all'**Annotazione 2184**.

ANNOTAZIONE 2161

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, siete pronti a riceverci? Lo so che è dura, ma... Forza, lascia che ti aiuti. Va tutto bene? Riesci a camminare?

[Superstite]: Ehm... Sì, penso di sì.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Allora segui gli altri.

[CAPCOM]: Comandante? Qual è il vostro stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stiamo conducendo gli ultimi superstiti verso il lander, ma la giungla continua a sputare fuori altri di quei...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Eccone un altro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fuoco!

*** *rafica di colpi* ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Abbattuto. Muoviamoci! Non lasceremo indietro nessuno! CAPCOM, a presto!

Scarta la carta PDI **P289**.

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*.

Se desideri abbandonare questo pianeta, posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio nel Settore **6** e vai all'**Annotazione 2165**. Altrimenti, continua la partita.

ANNOTAZIONE 2162 MAPPA STELLARE

Cronaca di Alburton Wonrock

La struttura argentata e deforme eretta in cima al vulcano ha dato prova di essere una preziosa fonte di energia e calore per la nostra neonata colonia, oltre a essere un punto per l'estrazione della biomassa. La stessa biomassa era composta da lignocellulosa e resti di specie simili a gasteropodi dai piedi squamosi che producevano acido glutammico in grandi quantità.

Sposta la carta **05** (Acilonitrile) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2163 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[Atta]: Caro popolo dell'Altopiano, noi non siamo un collettivo militante, ma apprezziamo l'importanza di essere in grado di difendersi. Di conseguenza, abbiamo deciso di soddisfare le vostre richieste e condividere alcune tecnologie militari in cambio delle risorse di cui vi forniremo un elenco.

[Rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano]: Avete fatto la scelta giusta. La pace è la nostra unica prerogativa e, grazie al vostro sostegno, possiamo sperare in un futuro migliore.

Contrassegna la Casella **C** nell'**Annotazione 2055**.

Se la Casella **J** nell'**Annotazione 2050** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2176**. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2164

TERRA PROMETTENTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il terreno è disseminato di creature morte.

[Membro dell'Equipaggio 2]: I nostri scienziati ritengono che il pianeta attraversi una fase di raffreddamento climatico e che questa sia la causa della morte delle creature.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il sensore rileva materia organica di provenienza diversa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Adesso la cosa mi interessa.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Aspetta un secondo, sto terminando l'analisi... Ecco qui. È lignocellulosa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dici sul serio? Adesso non ci vorrà molto per produrre dell'acilonitrile.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Certo, ma continuiamo a cercare. Forse il pianeta ha qualcos'altro in serbo per noi.

Ottieni 3 Indizi *Microorganismo*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P104**.

ANNOTAZIONE 2165

PARADISO FUORI CONTROLLO

Se questa casella è contrassegnata, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander e riponi le carte Grado Superiore in "Grado Superiore" (Vassoio Portacarte A).

Scarta le carte Missione **M07** e **M30**. In seguito:

- Se le caselle **A** e **B** nell'**Annotazione 2200** sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 2178**.
- Se la Casella **A** oppure la Casella **B** nell'**Annotazione 2200** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2183**.
- Altrimenti, vai all'**Annotazione 2198**.

ANNOTAZIONE 2166

PIANETA DEI VISITATORI

Annotazione personale di Tohn McMuts

Oh, che terribile errore! La Squadra di Sbarco non avrebbe nemmeno dovuto provare a partecipare al rituale di condivisione dell'essenza della Madre. Provenendo da un altro pianeta, non ne avevamo il diritto. I Visitatori sono oltraggiati!

Vai all'**Annotazione 2036** e prendi un'altra decisione.

ANNOTAZIONE 2167 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[Atta]: Caro popolo dell'Altopiano, siamo pronti a condividere con voi molte conoscenze, ma non le nostre tecnologie militari. Siamo certi che il vostro popolo sia in grado di garantire la pace in un modo che non metta a repentaglio l'equilibrio politico.

[Rappresentante degli Abitanti dell'Altopiano]: E noi siamo certi essere rimasti isolati nello spazio vi abbia fatto perdere la capacità di comprendere le necessità degli altri. Ci sentiamo incompresi. Non contattateci mai più, non abbiamo tempo per alleati dal cuore di ghiaccio.

Se la Casella J nell'Annotazione 2050 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2176. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2168

APPRODO ECLETTICO

Se la Casella C nell'Annotazione 2960 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2177. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Visitatore]: La Madre ha benedetto il vostro percorso, nuovi arrivati.

[Comandante della Missione]: Ricambiamo il saluto. La Madre desidera ancora che catturiamo Fauci e la portiamo al vostro cospetto?

[Visitatore]: Sì.

[Comandante della Missione]: Uhm... e desidera ancora ricompensarci per il nostro impegno?

[Visitatore]: La Madre è generosa. Vi promettiamo dei contratti commerciali. E sostegno per i poveri della città.

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

- » **Accettare la richiesta dei Visitatori** (solo se la carta Missione **M06** non è scoperta) – Scarta tutte le carte Missione Non Opzionale. Trova e scopri la carta Missione **M06**. Contrassegna la Casella B nell'Annotazione 2960 (se non è già contrassegnata).
- » **Comunicare che il vostro lavoro è finito** – Vai all'Annotazione 2262.
- » **Andarsene** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2169

TERRA PROMETTENTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ho mai visto un vento simile.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Il radar mostra un'altra burrasca in arrivo! Più forte di prima! Dammi una mano con questo frangivento!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non funzionerà! È troppo debole.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, per questo ho preso quelle travi di acciaio per sostenerlo!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Va bene, proviamo, ma...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Taci e tieni questo!

- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con la carta **G02**.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P102**.
- Contrassegna la Casella C nell'Annotazione 2053 senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2170

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Missione] (schiarendosi la gola): Siamo lieti di essere stati invitati a questo incontro.

[Raccoglitore] (ridacchiando): Il tempo è prezioso, soprattutto quando si tratta di affari. Ed è per questo che siete qui, non è vero?

[Comandante della Missione]: Per dirla con estrema franchezza, sì. Siamo pronti ad acquistare quello che avete da offrire.

[Raccoglitore]: E noi saremmo disposti a dare via qualcosa in cambio di... come dire, un piccolo favore.

[Comandante della Missione]: E quanto sarebbe grande questo piccolo favore?

[Rappresentante dei Visitatori]: Avrete sicuramente sentito parlare di Fauci, un mostro del deserto che infesta la zona con i suoi voraci germogli semi-senzienti? Abbiamo fatto del nostro meglio per eliminarlo, ma sembra essere fuori dalla nostra portata, quindi vogliamo che siate

vai a farlo. E che catturiate alcuni dei suoi germogli. Potrebbero alimentare le nostre coltivazioni idroponiche.

[Comandante della Missione] (con un sospiro rassegnato): Si direbbe un osso duro.

[Raccoglitore]: Sì, ma finché Fauci sarà in vita, non saremo in grado di ricostruire la città e le persone stanno soffrendo molto, credetemi.

[Comandante della Missione]: Quindi uccidiamo il mostro e catturiamo i suoi scagnozzi e in cambio ci farete un'offerta vantaggiosa e ricostruirete la città? Dateci un minuto, d'accordo?

[Raccoglitore]: Il tempo è prezioso, non dimenticatelo.

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** – Vai all'Annotazione 2159.
- » **Dire loro che dovete rifletterci** – Non succede nulla.

ANNOTAZIONE 2171 APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

***** suono del motore che si raffredda; rampa pneumatica che si abbassa; forti passi metallici *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ecco il nostro comitato di benvenuto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comitati, a quanto pare. Ce ne sono due. Perché se ne stanno così lontani l'uno dall'altro?

[Membro dell'Equipaggio 1]: È evidente che non si vogliono molto bene. sento odore di guai, Comandante.

[Comandante della Missione]: Fate silenzio e lasciatemi pensare.

***** i passi si fermano *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quelli a sinistra sono i Visitatori! Sono molto permalosi. Si offenderanno se scegliamo l'altro gruppo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E quelli sulla destra sono un gruppo eterogeneo. Vedo degli Aerughi, ma anche qualche Idemiano e dei Terrestri. Potrebbe trattarsi dei cosiddetti "Raccoglitori", un gruppo che possiede delle coltivazioni idroponiche. Sembrano... esasperati. Quale dei due vogliamo avvicinare?

[Comandante della Missione]: C'è un'altra alternativa. Possiamo lasciarci alle spalle entrambi i gruppi e semplicemente ignorarli. Andiamo.

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

- » **Avvicinarsi ai Visitatori** – Vai all'Annotazione 2221.
- » **Avvicinarsi ai Raccoglitori** – Vai all'Annotazione 2294.
- » **Ignorare entrambi i gruppi** – Vai all'Annotazione 2342.

ANNOTAZIONE 2172 STORIA

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

- Alza il Morale nel Raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Se stai effettuando un'Esplorazione Planetaria, apri il Manuale della Nave a pagina 27 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, continua la Gestione della Nave.
- Ciascun Reparto estrae 1 dado Standard dalla scatola e lo aggiunge al proprio Compartimento del Reparto. Se stai effettuando un'Esplorazione Planetaria, apri il Manuale della Nave a pagina 27 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, continua la Gestione della Nave.
- Sposta la carta **R06** (*Addestramento Multispecie*) da "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Vai all'Annotazione 2300.

ANNOTAZIONE 2173

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

Journeyer, qui il Comandante della Missione. Abbiamo fatto un importante passo avanti:

Gli Indipendenti hanno concluso un accordo con i Raccoglitori. I Raccoglitori, che hanno il controllo dell'economia locale, hanno concesso agli Indipendenti l'accesso limitato al mercato principale e adesso le due fazioni stanno negoziando il proprio contributo alla ricostruzione della città, i limiti commerciali e molto altro ancora. Le ostilità sono cessate e la comunità locale sta finalmente tentando di collaborare.

La cosa più importante per noi, però, è che adesso possiamo godere di importanti sconti sulle risorse che ci occorrono. Il futuro è più luminoso.

Passo e chiudo.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P121**.

Se la carta **P132** (Mercato Nascosto) si trova nel Settore **2**, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, vai all'**Annotazione 2184**.

ANNOTAZIONE 2174

PARADISO FUORI CONTROLLO

La storia di Paradiso Fuori Controllo. Riassunto, parte 2

Ben presto, abbiamo individuato il pianeta ideale su cui perseguire il nostro obiettivo e abbiamo ottenuto l'autorizzazione ad atterrare. Non senza riluttanza, ci è stata assegnata una piccola nave spaziale, con la quale siamo atterrati sul nostro nuovo pianeta, pronti a utilizzare la tecnologia dei Costruttori per modificare l'ambiente e dare vita e un vero e proprio paradiso.

Purtroppo però, a un certo punto abbiamo commesso un errore senza rendercene conto. Per qualche ignoto motivo, l'ecosistema che avevamo costruito è diventato troppo senziente e ha iniziato a considerarci come un elemento superfluo, anche se eravamo stati noi a crearlo. È stato in quel momento che ha avuto inizio la guerra.

E per noi non si sta mettendo bene.

Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 1 carta Reparto.

ANNOTAZIONE 2175

TERRA PROMETTENTE

Cronaca di Alburton Wonrock

La struttura argentata e deforme eretta dalla Squadra di Sbarco ha ottenuto successivamente il soprannome affettuoso di "Stufetta" e ha dimostrato di essere una preziosa fonte di energia e calore per la nostra neonata colonia.

Grazie alla Stufetta, i coloni erano anche in grado di utilizzare la biomassa estratta per la produzione di materiali sintetici per il Mucchio di Rottami. La stessa biomassa era composta da lignocellulosa e resti di specie simili a gasteropodi dai piedi squamosi che producevano acido glutammico in grandi quantità. Purtroppo però, non avevamo tempo per effettuare delle ricerche su quella specie e ottenere maggiori informazioni a riguardo come ai tempo dell'ISS Vanguard.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **05**. Se la possiedi già, ottieni 2 Indizi *Microorganismo*.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P109**.

ANNOTAZIONE 2176 TRACHE'I

Da "Il primissimo contatto" di Atta

Non c'è nessun pianeta abitato che non celi un mistero oppure un conflitto - se non entrambi - come accade nella maggior parte dei casi.

Trache'i non faceva eccezione.

Abitato da due popoli contrapposti, Isolani e Abitanti dell'Altopiano, il pianeta viveva in un costante stato di guerra fredda, interrotto da improvvisi atti di violenza. A quanto pare, a un certo punto entrambe le nazioni, stanche del conflitto, avevano deciso di collaborare alla costruzione di una base di ricerca. Ben presto, tuttavia, era scoppiata una battaglia mortale tra gli scienziati delle due nazioni.

Se la Casella **A** nell'**Annotazione 2055** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2181**.

Se la Casella **B** nell'**Annotazione 2055** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2185**.

Se la Casella **C** nell'**Annotazione 2055** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2193**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2055**.

ANNOTAZIONE 2177

APPRODO ECLETTICO

Cronaca di Alburton Wonrock

Non sarebbe giusto accusare la Squadra di Sbarco di cattiva volontà o mancanza di entusiasmo, ma a dire il vero non avevano molta esperienza nella gestione di bestie come Fauci. Dato che, per via della fretta, non si sarebbe potuta condurre nessuna ricerca, è stata somministrata una tossina troppo forte che ha fatto appassire Fauci, facendo indignare i Visitatori. La Squadra di Sbarco è stata informata del fatto di non essere più un ospite gradito e il Comandante della Missione ha capito che i Raccoglitori erano diventati la loro unica speranza.

Scarta tutte le carte Missione Non Opzionale. Trova e scopri la carta Missione **M05**. Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2960** (se non è già contrassegnata).

Nota: Non puoi portare a termine la missione per i Visitatori. Devi fare visita ai Raccoglitori e accettare la loro offerta per procedere.

ANNOTAZIONE 2178

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Tohn]: Li abbiamo davvero salvati tutti?

[Tamara]: Ci sono state alcune vittime, ma sì, lo abbiamo fatto.

[Tohn]: Che sollievo.

[Ava]: Vale per tutti noi. Non avrei mai voluto abbandonare un gruppo di Terrestri al proprio destino.

[Tamara]: E ora il nostro collettivo è rafforzato da un gruppetto di persone esperte e competenti. Alcuni di loro desiderano persino entrare a far parte dei Reparti.

[Trache'i]: Quindi la missione è conclusa.

[Ava]: Sì, Trache'i. Sì.

[Trache'i]: Quindi possiamo rimetterci al lavoro?

[Ava]: Assolutamente.

- Sposta le carte **W53-W60** da "Equipaggio non Disponibile" (Vassoio Portacarte A) a "Reclute."
- Sposta la carta **S17** (*Culto dei Costruttori*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Rimuovi la carta Atterraggio **L09** dal gioco.
- 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.
- Sposta la carta **Y27** (*Lambda Corvii*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Vai all'**Annotazione 2332**.

ANNOTAZIONE 2179

MANUALE DELLA 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.

Vai all'**Annotazione 2367**.

Vai all'**Annotazione 2467**.

Vai all'**Annotazione 2337**.

Vai all'**Annotazione 2443**.

Le conversazioni con Elpenor'i sono terminate. Puoi scegliere un altro Personaggio con cui parlare.

ANNOTAZIONE 2180

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Visitatore]: Benvenuti, nuovi arrivati. Che la Madre benedica il vostro cammino verso il futuro.

[Comandante della Missione]: Grazie. La benedizione della vostra Madre è ben accetta nel nostro arduo peregrinare.

[Visitatore]: I vostri modi sono impeccabili, nuovi arrivati. È un piacere sapere che stiamo per fare affari insieme. Avete mai sentito parlare di Fauci?

[Comandante della Missione]: Uhm... giusto poco fa.

[Visitatore]: Si tratta di una creatura formidabile che, insieme ai suoi fedeli germogli, disturba la tranquillità degli abitanti di questo posto da diversi mesi, provocando ingenti danni. Per motivi top secret, tuttavia, Fauci ha catturato l'attenzione della Madre. Per questo motivo, desideriamo che la contenate.

[Comandante della Missione] (con tono incredulo): Cosa?

[Visitatore] (con freddezza): Catturatela. Immobilizzatela e portatela da noi. La Madre non vuole che le facciate del male.

[Comandante della Missione]: E...uhm... Noi cosa ci guadagniamo?

[Visitatore]: Se riuscite a rendere innocua la creatura, vi guadagnerete l'eterna gratitudine degli abitanti del posto.

[Comandante della Missione]: Abbiamo bisogno di risorse, non di gratitudine.

[**Visitatore**]: E le avrete. Ma per prima cosa, contenete Fauci. E fatelo in fretta. Nessuno deve più soffrire.

[**Comandante della Missione**]: Lasciate che ne parli con il mio equipaggio.

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** – Vai all'**Annotazione 2145**.
- » **Dire loro che dovete rifletterci** – Non succede nulla.

ANNOTAZIONE 2181 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[**CAPCOM Vulter**]: Abbiamo notato i palloni di trasmissione che salivano. Avete trasmesso il messaggio dalla base polare?

[**Atta**]: Sì, lo abbiamo fatto. Le genti di entrambe le nazioni dovevano conoscere la verità.

[**CAPCOM Vulter**]: L'hanno presa bene?

[**Atta**]: Alcune ferventi autorità dell'Altopiano non l'hanno presa molto bene. Sostenevano che i palloni fossero uno stratagemma militare, ma la maggior parte di loro era troppo scioccata per fare altre domande. Sono amareggiati e si sentono traditi. Le rivolte dilagano, ma la maggior parte delle forze dell'ordine è restia a intervenire. Il governo sta tentando di tenere sotto controllo i crescenti conflitti, ma non viene preso sul serio.

[**CAPCOM Vulter**]: E gli Isolani?

[**Atta**]: A eccezione di qualche guerrafondaio, se ne stanno seduti ad aspettare. Il pianeta non sarà mai più lo stesso.

[**CAPCOM Vulter**]: Queste sono le conseguenze della verità.

Se la Casella **B** nell'**Annotazione 2055** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2185**.

Se la Casella **C** nell'**Annotazione 2055** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2193**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2055**.

ANNOTAZIONE 2182

PIANETA DEI VISITATORI



Annotazione personale di Tohn McMuts

I Visitatori del posto non sono particolarmente desiderosi di aiutarci. Forse dovrei tentare di corromperli? Oppure la Squadra di Sbarco dovrebbe tentare di fare colpo su di loro grazie alla sua conoscenza delle tradizioni locali?

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

- » **Fare colpo su di loro grazie alle vostre conoscenze** – Scarta 2
Conoscenza dei Visitatori per andare all'**Annotazione 2191**.
- » **Offrire loro le piante** (solo se la casella all'inizio di questa Annotazione è contrassegnata) – Vai all'**Annotazione 2191**.
- » **Scegliere un altro luogo in cui recarsi** –
Vai all'**Annotazione 2025**.

ANNOTAZIONE 2183

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[**Tohn**]: Avete avuto modo di leggere il rapporto? La situazione è drammatica.

[**Tamara**]: Tohn, datti una calmata.

[**Tohn**]: Ti sembra possibile? La Squadra di Sbarco è riuscita a salvare il 60% della popolazione della colonia. Perché non tutta quanta?

[**Ava**]: Perché non possono fare miracoli.

[**Tamara**]: E avevano l'intero pianeta contro. Il 60% è un'ottima percentuale, Tohn. Davvero ottima.

[**Tohn**]: Continuo a pensare che dovremmo migliorare le procedure di salvataggio, oppure...

[**Tamara**]: Per prima cosa, dobbiamo occuparci dei superstiti. Alcuni di loro sono davvero malconci, ma ben presto potranno entrare a far parte del collettivo e lavorare per il bene comune.

[**Tohn**]: Ma non del tutto...

[**Trache'i**]: Abbiamo finito? Dovrei tornare al lavoro.

- Sposta le carte **W53-W56** da "Equipaggio non Disponibile" (Vassoio Portacarte A) a "Reclute."
- Sposta la carta **S17** (*Culto dei Costruttori*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Rimuovi la carta **Atterraggio L09** dal gioco.

- 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.
- Sposta la carta **Y27** (*Lambda Corvii*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Vai all'**Annotazione 2332**.

ANNOTAZIONE 2184 APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

Journeyer, qui il Comandante della Missione. Abbiamo fatto progressi con un'altra fazione di Approdo Eclettico, gli Indipendenti. Non seguono le leggi della città e sembravano abbastanza onesti da instaurare un contatto ravvicinato con noi.

I Raccoglitori non hanno apprezzato questo cambio di programma, dato che hanno perso il loro monopolio a causa delle nostre azioni. Dobbiamo procedere con cautela, d'ora in poi.

Passo e chiudo.

Ottieni 1 Provviste.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **13**. Se la possiedi già, ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2095**.

Contrassegna la Casella **B** e la Casella **D** nell'**Annotazione 2960**.

ANNOTAZIONE 2185 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[**CAPCOM Vulter**]: I nostri sensori hanno rilevato un'esplosione apocalittica su un'isola disabitata. È forse l'inizio di una guerra?

[**Atta**]: L'inizio della pace.

[**CAPCOM Vulter**]: Come sarebbe a dire?

[**Atta**]: Gli Isolani hanno voluto dimostrare la potenza della loro nuova tecnologia militare. Stando ai nostri informatori, la cosa ha turbato i leader dell'Altopiano.

[**CAPCOM Vulter**]: Speriamo che adesso siano pronti per un trattato di pace.

Se la Casella **C** nell'**Annotazione 2055** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2193**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2055**.

ANNOTAZIONE 2186

TERRA PROMETTENTE

Cronaca di Alburton Wonrock

Una esplosione assordante ha mandato in frantumi il terreno, creando impenetrabili nubi di sabbia che hanno oscurato il sole, ma la Squadra di Sbarco sapeva di essere riuscita nell'intento. I sensori non rilevavano nessun segnale di vita all'interno.

È stata dura determinare quante cariche esplosive sarebbero state necessarie per annientare una creatura resiliente come un litoidiano, per non parlare di diversi di loro dentro alla propria tana. Inoltre, speravamo che i litoidiani non sarebbero più stati una minaccia. Per quanto desideriamo proteggere la nostra base, non vogliamo più mettere in pericolo l'ecosistema locale.

- Scarta la carta *Minaccia Litoidiano* e il relativo segnalino.
- Ottieni la Scoperta Eccezionale **01**.
- Scarta la carta *Missione M02*.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.
- Se la carta *Passaggio Angusto* si trova nel Settore **2**, sostituiscila con la carta **P000**.
- Contrassegna la Casella **B** nell'**Annotazione 2053** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2187 APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Raccoglitore**] (con tono indignato): Non faccio affari con quei topi del deserto.

[**Indipendente**]: Ci hai chiamati topi?

[**Comandante della Missione**]: Ehi, siamo venuti per commerciare.

***** grida sempre più forti provenienti dall'esterno *****

[**Raccoglitore**]: Certo. Ma cosa hanno da offrire quei contrabbandieri?

[Indipendente]: Moltissime cose.

*** risate del Raccoglitore ***

[Raccoglitore]: Tornate a casa vostra nel deserto e non interrompete le persone serie che fanno affari.

[Indipendente]: Abbiamo molto da offrire. E voi starete a sentirci. Guardate.

*** rumore di passi; rumore di una finestra che si apre ***

[Comandante della Missione]: Di che si tratta? Una rivolta?

[Indipendente]: No. Sono gli abitanti del posto. La gente dei distretti più poveri, o il Gruppo dell'Oasi, come li chiamate voi. Quella gente è stata ignorata troppo a lungo. Ascolta, la senti la rabbia nelle loro voci?

*** folla urlante ***

[Folla]: In-di-pen-den-za!

[Indipendente]: Dovreste prendere in considerazione la nostra offerta.

[Raccoglitore] (in tono di scherno): Vedremo.

Vai all'Annotazione 2173.

ANNOTAZIONE 2188

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Elpenor'i]: Tetrarchi, ho delle notizie abbastanza buone. I soccorsi stanno arrivando, ma ci vorrà un po' di tempo. Nel frattempo, mi tratterò sul Mucchio di Rottami. Penso che dovremmo discutere e definire il da farsi.

Sposta la carta **B17** (Ambasciatrice degli Acheri) da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2189

PARADISO FUORI CONTROLLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, siamo pronti al decollo. Il lander è piuttosto malandato, ma i sistemi essenziali funzionano! Ho deciso di abbandonare tutti i campioni e il carico per non sovraccaricare il motore e far salire a bordo un maggior numero di superstiti.

Decolleremo tra un istante. Incrociate le dita.

Apri il Manuale della Nave a pagina **21** (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).

Quindi, contrassegna la casella nell'Annotazione **2165** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2190 APPRODO ECLETTICO

Registrazione della Squadra di Sbarco

Journeyer, qui il Comandante della Missione. Dare una mano agli Indipendenti è stata una buona idea. Dato che li abbiamo aiutati ad accedere al mercato locale, ci hanno offerto dei prezzi competitivi. Non dobbiamo più preoccuparci delle provviste!

Passo e chiudo.

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

- Scarta **1** carta Attrezzatura per la Missione per ottenere 3 Provviste.
- Scarta **1** carta Attrezzatura Piccola o Personale per ottenere 2 Provviste.

In seguito, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2191

PIANETA DEI VISITATORI

Comunicazione di Tohn McMuts al Mucchio di Rottami

Ava, Tamara - Trache'i, finalmente ho trovato un abitante del posto disposto a collaborare. Mi ha confessato con riluttanza di aver assistito a uno strano evento. Un gruppo di Visitatori stava conducendo una figura solitaria, presumibilmente un criminale o un traditore, verso le Finestre Dimensionali. Uno di loro scherzava sul fatto che il prigioniero sarebbe finito nella discarica, dove vanno a finire le cose superflue. Ho ragione di credere che si trattasse del diplomatico che ho inviato. Devo trovarlo.

Contrassegna la casella nell'Annotazione **2125** senza risolvere l'Annotazione. In seguito, vai all'Annotazione **2025** e prendi un'altra decisione.

ANNOTAZIONE 2192 MAPPA STELLARE

Rapporto n. 242/12 di Trache'i

La luna in questione presenta una spessa atmosfera che scherma il calore in prossimità della superficie. Le rocce della superficie sono ricche di minerali, la maggior parte dei quali è utile per la produzione di nutrimento per i microorganismi. Per fondare una colonia ci occorre solo un quantitativo sufficiente di materia organica.

Puoi spostare 1 carta Scoperta Esemplare Vivo oppure una carta Scoperta Strana Vegetazione da "Scoperte Raccolte" (Vassoio Portacarte B) ai relativi mazzi. In tal caso, sposta la carta **N13** (Sigma Velorum) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Altrimenti, ottieni 2 .

ANNOTAZIONE 2193 TRACHE'I

Diretta della missione diplomatica su Trache'i

[CAPCOM Vulter]: Cos'è quel muso lungo?

[Atta]: Gli Abitanti dell'Altopiano ci hanno mentito. Avrei dovuto accorgermene, Vulter.

[CAPCOM Vulter]: Non è colpa sua. Anche io ho creduto che desiderassero la pace. Hanno preso in giro tutti quanti.

[Atta]: Provo un'enorme... stanchezza. Gli Abitanti dell'Altopiano hanno utilizzato le nostre tecnologie per potenziare il loro esercito. Stanno attaccando gli Isolani proprio in questo momento.

Vai all'Annotazione 2055.

ANNOTAZIONE 2194

PIANETA DEI VISITATORI

Annotazione personale di Tohn McMuts

Ci sono troppe finestre tra cui scegliere, quindi ho ristretto il campo ai due passaggi più importanti: la piantagione oppure la discarica dell'energia. Ci vorranno moltissimo tempo ed energia per tornare indietro, quindi non c'è margine di errore.

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

- » **Visitare la piantagione** – Scarta 1 Conoscenza dei Visitatori per andare all'Annotazione **2211**.
- » **Visitare il pianeta discarica** – Scarta 1 Conoscenza dei Visitatori per andare all'Annotazione **2214**.
- » **Visitare un altro luogo** – Vai all'Annotazione **2025**.

ANNOTAZIONE 2195 MAPPA STELLARE

Se non possiedi la carta **N06** nel raccoglitore per le carte Colonie

(Manuale della Nave, pagina **7**), puoi scartare 1  e 1  per spostare la carta **N06** (Approdo Eclettico) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Comunicazione di Tamara Woon con il Mucchio di Rottami

[Ava]: Che piacere sentirti, Tamara. Come vanno le cose?

[Tamara]: Bene, anche se la gravità di questo posto è decisamente pesante.

[Ava]: E la politica locale?

[Tamara]: Altrettanto bene. Gli affari prosperano, anche se, dalla fine del conflitto, molti mercenari hanno perso il lavoro. Una veterana degli Aerughi mi ha chiesto aiuto per trovare un lavoro. Avete per caso bisogno di reclute per il Reparto Sicurezza?

[Ava]: Fanno sempre comodo. Mettici in contatto con lei.

Puoi spostare 1 carta Scoperta Tecnologia Aliena da "Scoperte Raccolte" al relativo mazzo. In tal caso, sposta la carta **E69** (Veterano) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Puoi spendere 1  per andare all'Annotazione **2026**. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2196 MAPPA STELLARE

Registrazioni desecretate del Consiglio dei Tetrarchi

[Tohn]: Sei "raggiante", che per i Terrestri è universalmente riconosciuto come simbolo di felicità, non è così?

[Tamara]: Beh, sì. Sono felice. Ho appena contattato una nave pellegrina degli Idemiani. Sono interessati a un pianeta nelle vicinanze, ricco di giacimenti di metallo, che interessa anche a noi. Abbiamo appena definito i dettagli per collaborare a una missione mineraria.

[Tohn]: Sarebbe fantastico scambiare la nostra esperienza e le nostre competenze con le loro. Ottimo lavoro.

[Tamara]: Puoi dirlo forte!

Puoi incaricare 2 Membri dell'Equipaggio per spostare la carta **N14** (21 *Delphini*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Altrimenti, ottieni 2 .

ANNOTAZIONE 2197 TRACHE'

Da "Il primissimo contatto" di Atta

Abbiamo fatto del nostro meglio.

Personalmente, ho dato fondo alle possibilità di far rinsavire gli abitanti del posto attraverso il dialogo, ma non siamo stati in grado di fermare il processo che noi stessi abbiamo innescato.

Non siamo stati in grado di mettere fine alla guerra.

Mentre il nostro lander sfrecciava lontano, ho guardato fuori dal finestrino, con le lacrime agli occhi, e ho visto le fiamme avvolgere un pianeta un tempo lussureggiante. Non riuscivo a mettere a tacere la vocina nella mia testa che mi diceva: "È tutta colpa vostra."

Sì, era tutta colpa nostra. Non saremmo dovuti intervenire. Non avremmo dovuto scatenare la guerra più violenta che io abbia mai visto.

Porterò questo dolore con me per sempre.

Sposta la carta **512** (*Una Civiltà Distrutta*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2198

PARADISO FUORI CONTROLLO

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[**Tamara**]: Nessuno ha niente da dire?

[**Tohn**]: Credo che...

[**Tamara**]: No, Tohn. Tu no. Non voglio sentire quanto è stata terribile l'operazione di soccorso e quanto dovremmo essere dispiaciuti.

[**Tohn**]: Ma è così. Di un gruppo numeroso di persone, siamo riusciti a salvare solo alcune povere anime ferite e sotto choc, che non potranno mai ritrovare il proprio equilibrio.

[**Ava**]: Ci prenderemo cura di loro.

[**Tamara**]: Sì, aiuteremo i superstiti. Li aiuteremo a rimettersi in piedi. Li aiuteremo a tornare al lavoro e alla vera vita.

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Rimuovi la carta Atterraggio **L09** dal gioco.
- 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.
- Se NON ci sono Membri dell'Equipaggio nel Settore del Lander, il Lander e tutto ciò che contiene vengono perduti:
 - Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
 - Apri il Manuale della Nave a pagina **21** (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).
- Sposta la carta **Y27** (*Lambda Corvii*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Vai all'Annotazione **2332**.

ANNOTAZIONE 2199

TERRA PROMETTENTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco: Terra Promettente

*** passi scricchiolanti, folate di vento ***

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Ehi, gente! Guardate quanto è grande quel cratere.

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Stupefacente, ma...

*** bip di un dispositivo elettronico ***

[**Membro dell'Equipaggio 2**] (con tono allarmato): Come pensavo. Non si tratta di un cratere vulcanico. Il sensore rileva tracce di radiazioni.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Porca vacca! Qualcuno ha giocato con le armi nucleari da queste parti?

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Forse è per questo che non abbiamo trovato i resti di nessuna civiltà.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: E non c'è nemmeno nessuna specie di piccoli organismi, da queste parti. I bombardamenti nucleari su vasta scala sono sempre seguiti da un inverno nucleare, una condanna a morte per interi ecosistemi.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Sì, ma una guerra atomica non può spazzare via qualsiasi forma di vita, specie quelle senzienti. Avremmo dovuto trovare delle tracce di qualche civiltà. Ho una teoria alternativa. CAPCOM? Ricevete?

[**CAPCOM**]: Forte e chiaro.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Potreste eseguire una rapida scansione della superficie? Tentate di localizzare altri crateri regolari simili a questo.

[**CAPCOM**]: Ricevuto.

*** dopo una pausa ***

[**CAPCOM**]: Ne abbiamo individuati diciassette...

[**Membro dell'Equipaggio 3**]: Diciassette!

[**CAPCOM**]: ...solo in questo emisfero.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Grazie, CAPCOM. Va bene, tutto chiaro. Il pianeta era un luogo disabitato, utilizzato per i test nucleari.

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Mi chiedo di chi sia opera. Qualcuno di molto potente, si direbbe. E piuttosto furioso. Cosa ne direste di raccogliere qualche campione? Forse ci aiuteranno ad avvicinarci alla verità.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **09**. Se la possiedi già, ottieni 2 Indizi Minerale.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

ANNOTAZIONE 2200

PARADISO FUORI CONTROLLO

A – Hai salvato le persone all'interno del Centro di Rifornamento.

B – Hai salvato le persone all'interno del Magazzino.

ANNOTAZIONE 2201

TERRA PROMETTENTE

Murali della Memoria

[**Artista**]: Mi scusi, signore?

[**Membro dell'Equipaggio veterano**]: Sì?

[**Artista**] (con tono entusiasta): L'ho già vista al notiziario! Lei ha partecipato alla missione Terra Promettente, vero?

[**Membro dell'Equipaggio veterano**]: Sì, proprio così. È interessante che te lo ricordi. È successo anni fa, dopotutto.

[**Artista**]: È un onore incontrarla! Un vero onore! Posso mostrarle una cosa? La vostra missione è stata una vera fonte di ispirazione per me e ho realizzato un murale a riguardo! Un'opera di grandi dimensioni che mostra la base nella Valle Riparata! Le andrebbe di darci un'occhiata? È proprio dietro l'angolo!

[**Membro dell'Equipaggio veterano**] (leggermente scocciato): OK, va bene.

[**Artista**]: Guardi qui! Allora? Cosa ne pensa?

[**Membro dell'Equipaggio veterano**]: Wow. Sai, la colonia non è grandiosa come la hai dipinta. È molto più semplice, con pareti più alte e ammaccata in diversi punti. Inoltre, è interamente ricoperta da uno spesso strato di polvere. Non abbiamo badato molto all'estetica.

[**Artista**]: Ma le piace?

[**Membro dell'Equipaggio veterano**]: (dopo una pausa): Sì. I colori sono giusti. La tonalità di blu delle pozze d'acqua e la sfumatura verdastria della biomassa proprio alla base delle pareti della base. Mi ricordano tutto quello che abbiamo effettivamente compiuto laggiù. Grazie.

[**Artista**]: Grazie a lei!

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P105**.

Posiziona la carta **P107** nel Settore 7.

Vai all'Annotazione **2142**.

ANNOTAZIONE 2202

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale

Il mio primo contatto con Tremore Costante non è stato dei più favorevoli. Siamo a malapena riusciti ad atterrare sani e salvi, trovandoci nel mezzo di una foschia impenetrabile. I nostri sensori rilevavano un livello elevato di ammoniaca nell'aria e le nostre tute avevano difficoltà a filtrarla. Il terreno era umido, la vegetazione tagliente come lame e non commestibile e la visibilità praticamente nulla.

E, proprio quando pensavo che avessimo toccato il fondo, abbiamo avvistato una creatura bipede eretta che correva veloce nella nebbia.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P147**.

Posiziona la carta Minaccia *Accidiano* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Accidiano* nel Settore **3**.

ANNOTAZIONE 2203

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** suono di un macchinario per l'estrazione ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci siamo quasi. Continuiamo a scavare. Quell'anomalia sarà nostra.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non so se la cosa mi faccia piacere. Potrebbe rivoltarsi contro.

*** il macchinario per l'estrazione si arresta ***

[Membro dell'Equipaggio 2] (con fare trionfante): Non si preoccupi, Comandante. Ci penso io.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, adesso allontanatevi con cautela.

*** allarme elettronico ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E questo cos'è... È la caverna! Le pareti stanno tremando! I Pumiglioni avevano ragione! La caverna sta per crollare! Prendete quel maledetto cristallo e scappiamo!

Ottieni la Scoperta Eccezionale **06**.

Tutti i Membri dell'Equipaggio che si trovano in questo Settore tirano .

Scarta la carta PDI da questo Settore.

ANNOTAZIONE 2204

TREMORE COSTANTE

- 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.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2205

APPRODO ECLETTICO

Se i seguenti requisiti non sono soddisfatti, questa Annotazione si conclude.

- La Casella **C** nell'Annotazione **2960** è contrassegnata.
- Sono presenti 2 segnaposto sulla carta Missione **M05**.

Se i requisiti sono soddisfatti, vai all'Annotazione **2248**.

ANNOTAZIONE 2206

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Attenzione a dove mettete i piedi. Nessuno vorrebbe farsi un bagno in quella melma verdastra.

[Membro dell'Equipaggio 1] (sussurrando): Ehi, Comandante!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa c'è?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Credo di avere sentito qualcosa. Come... dei passi nell'acqua?

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono spaventato): A terra! La vedete anche voi?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì. Sembra una specie di... volpe? Più alta di me e probabilmente più pesante di tre di noi messi insieme.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La vedo anche io. Oh, non c'è più. Speriamo che non ci abbia visti. Forza, equipaggio. Imbracciate le armi e procedete. Nessuno scoiattolo delle paludi potrà intralciare la nostra missione.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P001**.

Posiziona la carta Minaccia *Vulpes Palus* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Vulpes Palus* nel Settore **1**.

ANNOTAZIONE 2207

TREMORE COSTANTE

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 **2213**.

Vai all'Annotazione **2220**.

Vai all'Annotazione **2223**.

ANNOTAZIONE 2208 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, qui Lander 13. Stiamo proseguendo la discesa. Tutti i sistemi sono operativi.

[CAPCOM]: Mi fa piacere sentirlo. Continuate così.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho sentito dire che il tredici è un numero fortunato per i Terrestri.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Speriamo di sì, equipaggio. Avviare le procedure di atterraggio.

Iniziare 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 riportasse 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 **2210**. Altrimenti, torna al passaggio **2**.

	Nubi di Cenere	Ciascun Membro dell'Equipaggio 7  meno  .
	Fumo Flutuante	Risolvi un risultato in base al tuo valore  : 7+ – Non succede nulla. 6 – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . 4 oppure 5 – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . 3 o meno – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  .
	Turbolenza	Se possiedi almeno 4  e 4  , ciascun Membro dell'Equipaggio   . Altrimenti, scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . » Scarta 2 carte Attrezzatura casuali.
	Opportunità	Se possiedi almeno 6  , fai avanzare il contatore dell'Atterraggio di 1 casella.

ANNOTAZIONE 2209 L'ORLO

Registrazioni desecretate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La situazione ecologica sul pianeta è un disastro e dobbiamo fare qualcosa a riguardo. Se non curiamo l'ecosistema del pianeta, la colonia non riuscirà mai a sopravvivere. Ci sono domande?

- Apri la Planetopedia alle pagine **10** e **11**.
- Trova le carte Missione **M26** e **M40** e posizionale negli slot Missione accanto alla plancia Pianeta.
- Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K13**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K14**. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

Suggerimento: Le Annotazioni nascondono molti suggerimenti riguardo all'ecosistema e ai collegamenti tra i PDI. Si consiglia di prendere appunti per questa Esplorazione e per le possibili visite a questo pianeta.

ANNOTAZIONE 2210 L'ORLO

Se questa Casella è già stata contrassegnata, vai all'Annotazione **2209**. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forza, equipaggio. Ecco una breve introduzione. L'ecosistema del pianeta ha enormemente sofferto a causa delle esplosioni nucleari, ma le cose potrebbero peggiorare ulteriormente da un momento

all'altro. Sapete, qui tutto è sull'orlo di un disastro di entità ancora superiore.

Per farla breve, dobbiamo trovare qualsiasi opportunità per riparare ai danni e aiutare l'ambiente. Inoltre, dobbiamo raggiungere una colonia degli Idemiani distrutta, situata poco lontano da qui, capire cosa sia successo e scoprire come impiegarne i resti. Ci sono domande?

- Apri la Planetopedia alle pagine **10** e **11**.
- Trova le carte Missione **M23** e **M25** e posizionale in uno slot Missione accanto alla plancia Pianeta.
- Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K13**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K14**. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 2211

PIANETA DEI VISITATORI

Annotazione personale di Tohn McMuts

La piantagione è tranquilla e, a dire il vero, piuttosto piacevole, ma non c'è nemmeno l'ombra del diplomatico. È stato uno spreco di tempo venire qui e abbandonare la dimensione mi costerà ancora di più.

ANNOTAZIONE 2212

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa stiamo cercando di preciso, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Le scansioni geologiche da un'orbita bassa hanno dimostrato senza ombra di dubbio la presenza di ricchi giacimenti di minerali in questa zona, facilmente accessibili attraverso un sistema di caverne.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Vedo l'ingresso, Comandante. Sembra essere stato ricostruito e rafforzato. Qualcuno è stato qui prima di noi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Presto. Imbracciate le armi. Entriamo.

*** *eco di passi cauti* ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Qualcuno deve aver esplorato questa caverna per molto tempo. Vedete quelle travi che sostengono il soffitto? Sono vecchie, ma robuste. E laggiù? Qualcuno ha spostato le macerie.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Erano dei nostri? Idemiani? O forse Allucinatori?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non è dato sapere. Silenzio! Sentite anche voi delle voci?

*** *voci e ronzio di macchinari in lontananza* ***

[Membro dell'Equipaggio 1] (con estremo stupore): Chiunque abbia rafforzato la caverna è ancora qui.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: L'intelligenza artificiale non riconosce la lingua. State a sentire, equipaggio, le priorità sono cambiate. Stiamo per entrare in contatto con una specie senziente ignota.

Ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

Sposta tutti i Membri dell'Equipaggio dai Settori **5**, **6** e **7** al Settore **4**.

In seguito, ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 1 .

Sostituisci il PDI nel Settore **7** con la carta **P141**.

Sostituisci il PDI nel Settore **5** con la carta **P142**.

Sostituisci il PDI nel Settore **6** con la carta **P143**.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P144**.

ANNOTAZIONE 2213

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questi alberi non sono abbastanza forti per sostenere una creatura senziente! E guarda, la corteccia si stacca quando la tocchi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lasciamo perdere la scalata e diamo un'occhiata in giro. Dobbiamo trovare un punto in cui installare i nostri supporti.

Ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore

Ricarica 1  e pesca 1 carta *Reparto*.

ANNOTAZIONE 2214

PIANETA DEI VISITATORI

Comunicazione con il Mucchio di Rottami di Tohn McMuts

Missione compiuta, amici. Ho deciso di visitare il pianeta acquatico in cui i Visitatori del posto scaricano la loro energia. Avevo il presentimento che potesse essere il luogo ideale in cui disfarsi di una persona indesiderata. Ben presto, siamo riusciti a rintracciare il nostro diplomatico che fortunatamente aveva un po' di esperienza di ricognizione ed è riuscito a sopravvivere in quell'ambiente ostile fino al nostro arrivo.

I miei sospetti erano corretti. Il diplomatico era stato assaltato da alcuni Visitatori radicali che disprezzano i cosiddetti "traditori" e hanno deciso di eliminare l'intruso. Il nostro diplomatico esprime la propria gratitudine e desidera rimanere al nostro servizio.

Sposta la carta **E68** (*Abile Diplomatico*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Ottieni 1 .

Contrassegna la casella nell'**Annotazione 2019** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2215 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho appena ricevuto la rilevazione radar della Journeyer. Guardate, ragazzi. Si direbbe che il fiume abbia già cambiato il proprio corso numerose volte.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Anche abbastanza di recente, a quanto pare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È un'informazione che potrebbe esserci utile.

Se la casella nell'**Annotazione 2283** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2217**.

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

Ottieni 1 .

Ottieni 3 Indizi *Microorganismo*.

ANNOTAZIONE 2216 MAPPA STELLARE

Rapporto dell'esplorazione di Atta

Stimati Tetrarchi!

I test hanno dimostrato che gli scudi energetici che avevo costruito non sono abbastanza resistenti per consentirci di estrarre minerali nelle zone più pericolose della cintura di asteroidi. Tuttavia, spero che possiate sfruttare altrove i nostri successi tecnologici.

Puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio per spostare la carta **E16** (*Scudo Energetico*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Altrimenti, ottieni 1 .

ANNOTAZIONE 2217 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Mostrateci la mappa tridimensionale un'altra volta, OK?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che intenzioni ha, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, ho riflettuto... Non abbiamo i mezzi per deviare un fiume, ma potremmo tentare di aiutare Madre Natura in questo posto. E se dirigessimo un braccio del fiume da quella parte?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Verso la foresta fumante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Esattamente.

Scarta tutte le Piaghe dai Settori **2** e **4**. Sostituisci il PDI nel Settore **2** con la carta **P183** e nel Settore **4** con la carta **P187**.

ANNOTAZIONE 2218 MAPPA STELLARE

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

OK, restate concentrati. Questo pezzo glaciale di roccia vulcanica non si dimenticherà facilmente di noi. CAPCOM, Squadra di Sbarco pronta a testare gli amplificatori di reazione. Tre... due... uno!

Puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio per spostare la carta **E17** (*Amplificatore di Reazioni*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Altrimenti, ottieni 1 .

ANNOTAZIONE 2219 MAPPA STELLARE

Cronaca di Alburton Wonrock

L'operazione di soccorso eseguita dalla Journeyer è stata sulla bocca di tutti per due giorni. Il nostro equipaggio ha individuato una navicella di perlustrazione degli Aerughi, che fluttuava impotente al limite del proprio raggio di azione. Lo scafo della navicella degli Aerughi era piuttosto malconco, perforato in diversi punti da piccoli asteroidi. I membri dell'equipaggio degli Aerughi, molti dei quali erano feriti, sono stati salvati all'ultimissimo momento. La comunità degli Aerughi ha accolto calorosamente i superstiti, rafforzando la convinzione diffusa che il Mucchio di Rottami non lascia mai indietro nessuno.

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

Sposta la carta **S18** (*Buon Umore*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2220

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Hai mai visto dei vermi così carini? Guarda, sono tutti rosa e bianchi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Mi fa piacere che siano di tuo gradimento, ma cerchiamo un tronco senza vermi. Credo che quei così che ti piacciono tanto divorino gli alberi dall'interno.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ecco. C'è un punto in cui il terreno è asciutto laggiù, con un albero molto alto. L'albero sembra privo di vermi e... forse potremmo persino arrampicarci?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Chi si offre volontario per arrampicarsi?

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione* OPPURE 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

ANNOTAZIONE 2221 APPRODO ECLETICO

Annotatione personale del Comandante della Squadra di Sbarco

Il pianeta è segnato da svariate catastrofi e, come se non bastasse, la sua comunità sembra divisa in fazioni. Ci sono i Visitatori, che credono che il pianeta sia benedetto e protetto dalla loro Madre. Sostengono di voler aiutare il pianeta, ma non hanno i mezzi per affrontare tutti i problemi che lo affliggono. Ci hanno fornito delle risorse e invitati a incontrarli nel Distretto Commerciale del posto per discutere le problematiche nel dettaglio. Inoltre, ci hanno chiesto di non metterci in contatto con il gruppo rivale, i Raccoglitori, e la cosa mi preoccupa. Non è mia intenzione inasprire i conflitti locali e abbiamo notato il malcontento dei Raccoglitori quando hanno abbandonato lo spaziorporto. Continuiamo la nostra missione. Passo e chiudo.

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P121**.

Contrassegna la Casella **B** nell'Annotazione **2960**.

ANNOTAZIONE 2222

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale

Uscendo con il cuore in gola, ho affrontato gli sconosciuti.

Erano creature di bassa statura, ma di corporatura imponente, con braccia simili a tronchi che arrivavano fino a terra e teste protette da collari di pelle indurita. Inoltre, erano molto più numerose di noi e conoscevano sicuramente la zona. Se si fossero rivelate aggressive, le cose si sarebbero messe male per noi.

Fortunatamente, non è stato così. Sembravano incuriosite quanto noi.

"Salve", ho detto. "Veniamo dal Mucchio di Rottami. Non vogliamo farvi del male."

Naturalmente, lo straniero non aveva mai sentito parlare la nostra lingua. Anche il loro linguaggio, duro e gorgogliante, era incomprensibile per me, ma per fortuna entrambi avevamo una certa dimestichezza con un dialetto degli Idemiani. Questa scoperta ha aiutato l'intelligenza artificiale a creare una sorta di metodo di comunicazione, consentendomi di iniziare la mia primissima conversazione con un rappresentante di una specie senziente completamente sconosciuta.

"Noi. Pumiglioni", ha detto l'alieno. "Noi. Pace."

Oh, che piacere sentirlo.

"Ricerca. Cristallo. Perforato. Pianeta."

Questo dettaglio ha catturato la mia attenzione. Dopotutto, i Terrestri avevano una triste storia da raccontare riguardo a un cristallo divoratore-pianeti. Dopo alcune

domande, abbiamo scoperto l'effettiva presenza di un'enorme struttura cristallina all'interno del pianeta e il desiderio di studiarla dei Pumiglioni. Tuttavia, non avevo la certezza che si trattasse di QUEL cristallo.

Con mio grande sollievo, i Pumiglioni non erano inclini al conflitto. Al contrario, erano interessati a noi e desideravano conoscerci meglio ma, per prima cosa, dovevano portare a termine la loro ricerca sul posto.

Ben presto, ho concluso il mio primo accordo interstellare. Ho offerto di aiutarli con il loro lavoro e, una volta terminato, i Pumiglioni ci avrebbero volentieri ceduto la loro base e avrebbero fatto visita al Mucchio di Rottami.

Innanzitutto, però, la spedizione dei Pumiglioni doveva liberarsi di una creatura locale che continuava a rubare le loro provviste e distrarre i ricercatori. Trattandosi di una specie pacifica, non avevano intenzione di uccidere il mostro. Volevano solo tenerlo alla larga.

Sostituisci la carta Missione **M08** con la carta Missione **M09**.

Posiziona la carta Missione Opzionale **M10** nello slot Missione Opzionale sul bordo destro della plancia Pianeta.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P150**.

Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P152**.

Se la carta Minaccia e il segnalino *Vulpes Palus* non sono scoperti, posiziona la carta Minaccia *Vulpes Palus* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Vulpes Palus* nel Settore **5**.

Contrassegna la Casella **A** nell'Annotazione **2252** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2223

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, al momento mi trovo sopra al livello della foschia. L'aria è tossica come a terra.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Continua a scalare. E fai attenzione.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Qui c'è un nido, incastrato tra i rami. Molto grande. E... più tossico dell'aria. Vicino al livello critico.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Logico. L'eccesso di sostanze tossiche deve essere stato rilasciato dall'abitante del nido come sistema di difesa.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potrebbe trattarsi della creatura eretta che abbiamo visto in precedenza. Abbiamo modo di disattivare il sistema di difesa di questo bradipo tossico? La creatura potrebbe esserci utile.

Ottieni 1 Indizio *Esemplare Vivo*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **17**.

ANNOTAZIONE 2224

MUCCHIO DI ROTTAMI

Annotatione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

Mucchio di Rottami, qui il Capitano della Journeyer. Ci siamo imbattuti in uno strano oggetto giallo che fluttua alla deriva nello spazio. La sua origine e la sua funzione sono ignote, ma potrebbe trattarsi di una specie di container. Le scansioni rilevano che contiene degli strani animali.

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

Ottieni 1 Scoperta *Esemplare Vivo* e spostala in "Scoperte Raccolte". In seguito, vai all'Annotazione **2230**.

ANNOTAZIONE 2225 L'ORLO

Rapporto ufficiale del Comandante della Squadra di Sbarco

Non avremmo fatto grandi progressi senza il nostro equipaggiamento per le esplorazioni, ma la mia preoccupazione costante sono i danni che potremmo involontariamente causare intorno a noi. Dobbiamo restare sempre all'erta, e la cosa è estenuante. Però facciamo del nostro meglio. Passo e chiudo.

Posiziona la carta Minaccia *Specie Indigene* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta (se è già presente, non succede nulla).

Se **NON** è presente il segnalino *Specie Indigene* sulla plancia Pianeta, posiziona il segnalino *Specie Indigene* nel Settore **3**.

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

Leggi le istruzioni accanto alla casella qui sotto per acquisire familiarità con esse, ma **NON** risolverle.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . Se un Membro dell'Equipaggio riportasse una Ferita da questo tiro, posiziona invece 1 Piaga nel relativo Settore. Questo dado Pericolo può esser ridotto (ad esempio, utilizzando Attrezzatura) come qualsiasi altro tiro di dado Pericolo.

ANNOTAZIONE 2226 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: È solo un cratere, ragazzi. Cosa ne direste di cercare...

*** bip di un dispositivo elettronico ***

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono allarmato): I sensori rilevano tracce di radiazioni.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Testate nucleari?

[Membro dell'Equipaggio 3]: Forse è per questo che non abbiamo trovato i resti di nessuna civiltà.

[Membro dell'Equipaggio 2]: È per questo che non abbiamo trovato nessuna specie di piccoli organismi, da queste parti. I bombardamenti nucleari su vasta scala sono sempre seguiti da un inverno nucleare. Una condanna a morte per interi ecosistemi.

[CAPCOM]: Ispezionate il cratere, equipaggio. Forse troverete qualcosa che ci fornirà maggiori informazioni.

Sposta la carta **09** (Rottame Radioattivo) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2227

MANUALE DELLA NAVE

Rapporto di Trache'i

Stimati Tetrarchi, i nostri laboratori e strutture produttive funzionano a pieno regime, ma ho sentito alcuni abitanti del Mucchio di Rottami lamentarsi della sicurezza del collettivo. Pensano che sia un aspetto trascurato. Avete qualcosa da dire in merito?

Contrassegna la casella **N** nell'Annotazione 2985 senza risolvere l'Annotazione. Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2228

MANUALE DELLA NAVE

La storia di un Visitatore

La Madre ci ha inviati a esplorare pianeti su pianeti ed effettuare i preparativi per un'altra espulsione di energia in eccesso dalla nostra dimensione natale. Poco dopo aver trovato un pianeta adatto e iniziato a lavorare, sono apparsi i superstiti della battaglia. Abbiamo condiviso volentieri l'energia scaricata con loro.

All'inizio, anche la Madre li vedeva di buon occhio. Ma ora che ha scoperto che tra di loro c'è un Traditore, non è più convinta di voler collaborare con loro.

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

- » **Informare l'ambasciatore che i "traditori" sono senzienti meravigliosi e che la Madre può sempre richiamare il suo rappresentante, se non desidera la sua influenza in questo posto** – Vai all'Annotazione 2434.
- » **Non spargere benzina sul fuoco e tentare di evitare gli incontri tra i Visitatori della Madre e quelli del Mucchio di Rottami in futuro** – Vai all'Annotazione 2366.

ANNOTAZIONE 2229

MANUALE DELLA NAVE

A B

Se le caselle **A** e **B** sono contrassegnate, vai all'Annotazione 2456.

In caso contrario, continua a leggere:

Trattative con i Visitatori

[Visitatore]: La nostra Madre desidera informarvi che apprezza il modo in cui si sta evolvendo la nostra collaborazione e vi manda generosi doni. La sua gratitudine sarà ancora maggiore, tuttavia, quando accetterete di selezionare alcuni candidati per le sue ricerche.

Otteni 1 

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

- » **Inviarle alcuni senzienti** – Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Pesca 2 Scoperte di qualsiasi tipo e spostale in "Scoperte Raccolte".
- » **Rifutare** – Contrassegna la Casella **A** (oppure la Casella **B**, se la Casella **A** è già contrassegnata) all'inizio di questa Annotazione.

ANNOTAZIONE 2230 MAPPA STELLARE

Contrassegna la prima casella non contrassegnata. Se **NON** tutte le caselle sono contrassegnate, continua la partita. Altrimenti, continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

Chi lo avrebbe mai detto che i container in cui continuavamo a imbatterci fossero i tasselli di un puzzle e che completarlo avrebbe scatenato una serie di eventi?

È praticamente certo che, tutti insieme, i container hanno inviato un segnale non rilevato dai sensori del Mucchio di Rottami. Il segnale ha attratto un essere inquietante, apparso nei pressi del collettivo qualche settimana dopo. La sua forma e il suo colore erano cangianti e alcune parti del suo corpo apparivano per poi scomparire, inghiottite da altre dimensioni. La creatura diceva di essere il primo Visitatore che si fosse mai allontanato dalla Madre, in un passato lontano. Si è presentato con il nome di Individuo e ha detto di essere venuto a riprendersi i suoi container, sparpagliati da un'anomalia multidimensionale. I campioni al loro interno erano preziosi e l'Individuo ha deciso di lasciarli al Mucchio di Rottami per contribuire allo sviluppo del collettivo.

L'Individuo si è limitato a riprendersi i container ed è scomparso, lasciando tutti a bocca aperta.

Un incontro spaziale della durata di un'ora che fornirà ispirazione ai nostri scienziati e filosofi per secoli. Voglio saperne di più su questo mio strano parente.

Sposta la carta **16** (Dono del Collezionista) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2231

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale

Ci trovavamo a pochi passi dall'uscita, quando la fortuna ci ha fatto un bello scherzetto. Improvvisamente, un potente terremoto ha scosso il tunnel, facendoci cadere addosso una pioggia di pietre. Quando le nubi di polvere si sono dissipate, abbiamo visto un ammasso di detriti caduti, che ostruiva parzialmente l'uscita.

Scarta la carta Condizione Generale attuale.

Posiziona la carta **P148** sopra a qualsiasi carta nel Settore 5.

ANNOTAZIONE 2232

TREMORE COSTANTE

Annotazione personale del Comandante della Squadra di Sbarco

Eravamo agitati e nervosi, ma nessuno si è tirato indietro. Dopotutto, eravamo la Squadra di Sbarco. La migliore del Mucchio di Rottami.

Ma siamo rimasti come pietrificati quando gli scanner hanno iniziato a emettere dei bip, dopo pochi passi. I filtri per l'aria erano attaccati da ingenti quantitativi di tossine.

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 .

Tira .

Tira .

ANNOTAZIONE 2233

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Raggiungiamo la fine del tunnel. Dovrebbe esserci un grande serbatoio.

*** altri passi ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate, il livello dell'acqua sta scendendo a poco a poco. Deve esserci un motivo. Ha qualcosa a che fare con l'attività sismica?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Può darsi. Oh, c'è un Pumiglione seduto laggiù. Sembra che abbia bisogno di aiuto.

*** alcuni passi ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Scusa... Siamo...

[Pumiglione]: Fondo. Perforare. Cristallo. Ricerca.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Uhm... il fondo del lago è stato perforato da un cristallo?

[Pumiglione]: Fretta. Acqua. Salire. Pericolo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: L'acqua potrebbe tornare? La corrente è pericolosa?

[Pumiglione]: Male.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, dovremmo decisamente tornare indietro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E se il cristallo fosse davvero uno di quelli che un tempo minacciavano la Terra? Vale la pena osservare come reagisce all'acqua.

Ottieni 1 Indizio *Minerale*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P149**.

ANNOTAZIONE 2234

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Abitante del posto 1]: I bassifondi? Un postaccio. C'è una tizia malvagia laggiù, tristemente famosa per i rapimenti e le richieste di riscatto. State alla larga.

[Abitante del posto 2]: Fauci? State lontani da lei oppure vi farà fuori senza pensarci due volte. Se ci riuscite, intendo.

[Abitante del posto 3]: Dite quello che volete dei Visitatori, ma ci tengono a noi. Hanno aiutato la gente dei bassifondi. Davvero.

[Abitante del posto 4]: Non solo loro. Ho sentito parlare anche di un gruppo del nord che aiuta la gente dei bassifondi.

[Abitante del posto 5]: Se volete sapere come la penso, questo casino non è colpa di nessuno. E anche i Raccoglitori hanno intenzione di aiutarci! Dovremmo tranquillizzarci perché i disordini sociali sono una cosa molto, molto negativa.

Puoi  per ottenere 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

ANNOTAZIONE 2235

TERRA PROMETTENTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1] (tra sé e sé): OK, e adesso? Le pareti sono rafforzate e il sito è pronto per l'espansione. Forse la nostra base quaggiù alleggerirà un po' il caro vecchio Mucchio di Rottami. Ma per prima cosa...

*** passi di corsa ***

[Membro dell'Equipaggio 2] (ansimante): State a sentire, abbiamo trovato un sistema di caverne qui vicino, a meno di quattro chilometri verso nord-ovest!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che informazioni abbiamo a riguardo?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Abbiamo inviato una sonda laggiù. E abbiamo trovato dell'acqua! Tantissima! L'intera zona è attraversata da corsi d'acqua.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Posiziona la carta **P108** nel Settore **6**.

ANNOTAZIONE 2236

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** rumore di acqua costante ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, abbiamo i risultati.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ditemi tutto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Stando al nostro database, il cristallo presenta proprietà identiche al cristallo divora-pianeti.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E si direbbe che le forti correnti sotterranee facciano vibrare il cristallo. Quindi, a rigor di logica, l'intensità delle correnti è direttamente proporzionale alle scosse che fanno tremare il pianeta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quindi, abbiamo praticamente risolto il caso. Se costruiamo delle dighe o trovassimo un modo per reindirizzare il flusso dell'acqua, il cristallo smetterebbe di provocare vibrazioni. Ma se si tratta davvero di un cristallo che uccide i pianeti, crescerà e i terremoti continueranno.

[Pumiglione]: Vero.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Grazie. Oh, stavo per dimenticare. Ecco un disco con i nostri dati. Forse ne avrete bisogno.

[Pumiglione]: Ricevuto. Via. Base. Adesso.

Scarta la carta PDI da questo Settore.

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore pesca 1 carta *Reparto*.

Vai all'**Annotazione 2277**.

ANNOTAZIONE 2237 MAPPA STELLARE

Cronaca di Alburton Wonrock

I misteri dello spazio profondo non smettono mai di stupirmi. Oggi i nostri droni hanno intercettato un container blu di origine sconosciuta alla deriva nel vuoto, pieno di minerali eccezionali mai visti prima d'ora.

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

Ottieni 1 Scoperta *Minerale* e spostala in "Scoperte Raccolte". In seguito, vai all'**Annotazione 2230**.

ANNOTAZIONE 2238

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale

Non avevo mai sognato di incontrare una specie sconosciuta, né tanto meno di farci amicizia. Umido e nebbioso, Tremore Costante sembrava il luogo meno probabile in cui potesse accadere. Ciononostante, è proprio lì che ho incontrato i Pumiglioni, con i quali abbiamo intrapreso un percorso di collaborazione.

I Pumiglioni condividono il nostro punto di vista. Grazie al nostro supporto, la loro ricerca è stata più rapida e ha portato a risultati migliori. Inoltre, noi sapevamo quello che volevamo. Il cristallo che avevamo trovato sembrava dormiente e non avrebbe dovuto interferire con la nostra futura colonia. I Pumiglioni hanno mantenuto la parola data e ci hanno ceduto la loro base una volta completato il lavoro. Alcuni di loro hanno anche deciso di fare visita al Mucchio di Rottami.

Che gente strana, quei Pumiglioni. Analitici e precisi, molto interessati ad acquisire nuove conoscenze. Spietatamente diretti in alcune situazioni, riservati in altre, ma sempre capaci di provare e mostrare gratitudine. Pacifici, ma potenzialmente pericolosi. Tecnicamente avanzati, ma emotivamente limitati. Ad ogni modo, nell'indifferenza del vuoto siderale, qualsiasi alleato poteva esserci utile e i Pumiglioni si sono rivelati estremamente validi.

Scarta la carta *Missione M09*.

Ottieni la Scoperta *Eccezionale 14*. Se la possiedi già, ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Sposta la carta **N05** (*Tremore Costante*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2239

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, stavo pensando a quel... quello scoiattolo delle paludi?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La *Vulpes Palus*, e quindi?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Beh, forse sgraffignava le provviste per nutrire i suoi cuccioli e i pacifici Pumiglioni sono obiettivi facili.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Naturalmente. Glielo spiegherò io.

*** si schiarisce la gola e inizia a parlare lentamente ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forma di vita. Locale. Ruba per nutrire. Suoi bambini.

[Pumiglione]: Nutrire?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì. Dare da mangiare.

[Pumiglione]: Perché?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Uhm... per sostenerli. E... i piccoli sono deboli, capite? Troppo piccoli per cacciare.

[Pumiglione]: Strano. Noi. Non. Nutrire.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No?

[Pumiglione]: Centri. Crescita. Fornire. Cibo.

[Membro dell'Equipaggio 1] (sussurrando): Una specie interstellare che ignora l'istinto genitoriale?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lasciate fuori del cibo. La *Vulpes Palus* non vi darà più fastidio.

[Pumiglione]: Bene. Voi. Venire. Bunker. Terremoti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Possiamo nascondervi nei vostri bunker durante il terremoto? Grazie!

Ottieni 1 *Provviste*.

Scarta la carta PDI da questo Settore.

Vai all'**Annotazione 2277**.

ANNOTAZIONE 2240

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** passi, respiro affannoso ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: È stata più dura del previsto. Questi angusti cunicoli sono davvero claustrofobici.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma guardate dove siamo. Avete mai visto cristalli rossi del genere?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sono dappertutto, spuntano da tutte le pareti.

*** suono di estrazione ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: C'è qualcuno laggiù. Ehi! Ehi, gente! Siete il gruppo che ha bisogno di aiuto?

*** suono di estrazione più vicino ***

[Pumiglione]: Estrazione. Cristallo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Wow. Guardate, hanno rimosso buona parte della parete del tunnel per scoprire il cristallo.

[Pumiglione]: Scoprire. Anomalia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Anomalia?

[Pumiglione]: Diversa. Struttura.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Interessante.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa ne direste di dare loro una mano?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, facciamolo.

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore Ricarica 2 . Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P146.

ANNOTAZIONE 2241 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, gente! Ho trovato dei semi provenienti dalla foresta carbonizzata! Un interno container. Non credo che potranno crescere nuovamente in questo posto, il terreno è arido e bruciato, ma troveremo loro un posto nuovo e accogliente in cui farlo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì. Pianteremo una nuova foresta!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Spero che mantenga la parola data, Comandante.

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 la Scoperta Eccezionale 22 e ottieni 2 Indizi Strana Vegetazione.

Ottieni 2 Indizi Strana Vegetazione.

ANNOTAZIONE 2242

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale

Vinti dalla curiosità, abbiamo perlustrato attentamente la zona. C'è mancato poco che ci perdessimo, in quella foresta palustre umida e nebbiosa, poi i nostri rilevatori di forme di vita hanno individuato alcuni segnali nitidi. Là fuori c'era qualcosa di enorme, veloce e pratico della zona. Abbiamo seguito i segnali per scoprire un nido sorprendentemente pulito e ordinato, pieno di cuccioli di Vulpes Palus. Le creature sembravano innocue e alcuni di noi hanno avuto la tentazione di portarne alcune con sé.

Non avevo la certezza che fosse una buona idea. Era eticamente discutibile? E poi, cosa sarebbe successo se un cucciolo avesse iniziato a guaire e chiamare la madre? Dovevamo assolutamente discuterne.

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

» Portare via alcuni dei cuccioli – Vai all'Annotazione 2246.

» Non toccare la tana – Vai all'Annotazione 2254.

ANNOTAZIONE 2243

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa abbiamo qui?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Potrebbe trattarsi di antenne, ma in questo posto è tutto molto strano, quindi non tirerei a indovinare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sono delle antenne, stando alle nostre scansioni preliminari, e... ecco, guardate.

*** bip elettronico ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Le antenne sono collegate al resto della base.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Potrebbero essere state utilizzate per ricevere energia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È probabile, ma sembrano danneggiate. Per prima cosa, dobbiamo scoprire qualcosa riguardo alla tecnologia locale e poi tenteremo di ripararle. OK, procediamo.

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e vai all'Annotazione 2533.

ANNOTAZIONE 2244 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Lasciate perdere quei maledetti campioni! La foresta brucia come un raggio al plasma!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Già, ma quella parte sembra meno...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No. Non vi permetterò di rischiare la vita.

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore  e riporta una Ferita *Ustione*.

ANNOTAZIONE 2245 MAPPA STELLARE

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, ci stiamo avvicinando. L'oggetto è di colore viola e ha l'aspetto di una scatola di trasporto, ma enorme. Gli scanner rilevano delle piante al suo interno. Non abbiamo mai visto niente del genere, né il container né le piante.

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

Ottieni 1 Scoperta Strana Vegetazione e spostala in "Scoperte Raccolte". In seguito, vai all'Annotazione 2230.

ANNOTAZIONE 2246

TREMORE COSTANTE

Annotazione personale del Comandante della Squadra di Sbarco

Dopo una lunga valutazione, abbiamo catturato i cuccioli urlanti di Vulpes Palus e li abbiamo messi in un contenitore insonorizzato. La Journeyer si è congratulata per la nostra scoperta e ci ha comunicato di essere pronta a studiare i cuccioli e forse persino addestrarli per prestare assistenza alle Squadre di Sbarco in futuro.

La notizia mi ha fatto piacere, ma nel profondo avevo ancora dei dubbi. Complice il senso di colpa, ho deciso di fare ritorno al nido, ma non ho avuto fortuna. Lo scoiattolo adulto doveva averlo spostato, nascondendolo molto meglio. Una scelta intelligente.

Sposta la carta E70 (Vulpes Palus) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Lascia il segnalino Vulpes Palus nel suo Settore attuale.

Scarta il gettone Tempo dalla carta Minaccia Vulpes Palus.

Gira la carta Minaccia Vulpes Palus sull'altro lato, Madre Furiosa (non scartare nessun segnaposto da questa carta, ma posizionali sull'altro lato).

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P000.

ANNOTAZIONE 2247

TREMORE COSTANTE

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 2249.

Vai all'Annotazione 2251.

Vai all'Annotazione 2203.

ANNOTAZIONE 2248

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** porta che si chiude, attutendo i suoni della conversazione; un sospiro di sollievo ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: A quanto pare ce l'abbiamo fatta, Comandante!

[Comandante della Missione]: Già, facciamo ritorno al lander. Devo leggere nuovamente la bozza del contratto e consultare la Journeyer.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa c'è da rileggere? Li ha sentiti, Comandante! Ci faranno grandi sconti sulle risorse!

[Comandante della Missione]: Potrebbe contenere dei raggiri o delle trappole.

[Membro dell'Equipaggio 1]: D'accordo. Finalmente, un momento di riposo.

[Comandante della Missione]: Riposo? Stiamo per condurre il loro rappresentante sulla Journeyer e poi al Mucchio di Rottami e, prima che chiunque metta piede sul lander, deve essere tutto perfettamente pulito. PER-FET-TA-MEN-TE!

- Sposta la carta **N04** (*Approdo Eclettico*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Sposta la carta **B15** (*Rappresentante di Approdo Eclettico*) da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Se la Casella **B** nell'**Annotazione 2960** è contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, ottieni 4 Indizi *Tecnologia Aliena*.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P126**.
- Scarta tutte le carte Missione.

ANNOTAZIONE 2249

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale
I Pumiglioni ci hanno esortati a lavorare lentamente e con cura, per evitare di danneggiare il cristallo. Inoltre, le scansioni geologiche hanno rilevato un'instabilità strutturale: una penetrazione affrettata avrebbe potuto provocare un crollo delle pareti e del soffitto.

Otteni 2 Indizi *Minerale*.

ANNOTAZIONE 2250

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Missione] (schiarendosi la gola): Siamo lieti di incontrarvi, finalmente...

[Rappresentante dei Visitatori]: Ma noi no. Tra di voi c'è un Traditore e noi non tolleriamo gli egocentrici che hanno voltato le spalle alla Madre.

[Comandante della Missione]: Comprendo, ma cosa ne direste di mettere da parte le divergenze per il bene del pianeta?

[Rappresentante dei Visitatori]: Possiamo provare, anche se contro la nostra volontà. C'è una cosa che potreste fare per la Madre e per noi.

[Comandante della Missione]: Sono in ascolto.

[Rappresentante dei Visitatori]: Cerchiamo di catturare Fauci, una creatura che infesta la superficie di questo pianeta. Bestie dotate di una tale resilienza meritano di essere studiate e voi potreste offrirvi volontari per contenerla.

[Comandante della Missione]: Contenerla?

[Rappresentante dei Visitatori]: Direi piuttosto catturarla. E per motivarvi, posso garantirvi il sostegno degli abitanti dei bassifondi che sono stati trascurati dai Raccoglitori e hanno sofferto molto a causa di Fauci. Finora, siamo gli unici a esserci presi cura dei bassifondi, quindi una volta eliminata Fauci, vi saranno estremamente grati.

[Comandante della Missione]: Bene, lasciate che ne parli con il mio equipaggio.

- » **Accettare l'offerta** – Vai all'**Annotazione 2145**.
- » **Dire loro che dovete rifletterci** – Non succede nulla.

ANNOTAZIONE 2251

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale

Siamo finalmente riusciti a rimuovere un masso gigante che ci impediva di raggiungere quella che i Pumiglioni consideravano un'anomalia. E con nostra grande sorpresa, abbiamo scoperto che lo era davvero.

Ce ne stavamo lì a fissare un pezzo di cristallo che era miracolosamente cresciuto dopo essere stato separato dal nucleo. Essendo a conoscenza del cristallo distruggi-pianeti con cui la Terra aveva avuto a che fare, i Pumiglioni hanno suggerito che il cristallo presente in quel luogo dovesse essere dormiente, ma una parte di esso era inspiegabilmente mutata.

La cosa più sorprendente era che avevano deciso di portare con sé la parte mutata e sottoporla a ricerche approfondite nel loro laboratorio. La loro sete di conoscenza mi sembrava al contempo giusta e preoccupante. Avevo la sensazione che i Pumiglioni non avessero preso troppo sul serio la storia della Terra.

Volevamo continuare a scavare, ma i Pumiglioni ci hanno avvertiti che la struttura della caverna stava per crollare. Ciononostante, ho deciso di rischiare e proseguire con ulteriori scavi.

Otteni 3 Indizi *Minerale*.

Vai all'**Annotazione 2277**.

ANNOTAZIONE 2252

TREMORE COSTANTE



Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** ronzio dei motori ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questo nuovo pianeta ha molto da offrire... Un complesso sistema idrico, una vegetazione rigogliosa, una fauna eterogenea...

[Membro dell'Equipaggio 1]: E un'impenetrabile coltre di nebbia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Per non parlare poi dell'attività sismica. Già sarebbe terribile se il pianeta fosse solo una sconfinata palude nebbiosa, ma è una sconfinata palude nebbiosa e ribollente. Con frequenti scosse di terremoto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fantastico. Ma ci sono delle risorse.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Moltissime. E...
*** suono di sirene ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Allarme! Turbolenze violente!

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, penso che intenda scosse di terremoto!

Iniziare la procedura di atterraggio:

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. Se è disponibile più di un'opzione, seleziona una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio riportasse 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 al passaggio 5. Altrimenti, torna al passaggio 2.
5. Apri la Planetopedia alle pagine 6 e 7 (*Tremore Costante*).
 - Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K05**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K06**. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.
 - Se la Casella **A** è contrassegnata, trova la carta Missione **M09** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta. In seguito, se la carta Scoperta Eccezionale **06** si trova ancora sulla casella Scoperta Eccezionale, posiziona la carta Missione Opzionale **M10** nello slot Missione Opzionale sul bordo destro della plancia Pianeta.
 - Apri il Manuale della Nave a pagina 26 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

	Nube Corrosiva	Scegli tra: » Mettere al sicuro il carico Se è maggiore o uguale a 3, ciascun Membro dell'Equipaggio Altrimenti , ciascun Membro dell'Equipaggio » Proteggere la cabina Perdi 4 Provviste meno .
	Riscaldamento Aerodinamico	Ridirezionare il raffreddamento Se è maggiore o uguale a 3, Altrimenti , riponi 1 carta Attrezzatura casuale nell'"Inventario".
	Turbolenza	Allacciare le Cinture Scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira » Un Membro dell'Equipaggio tira .
	Scafo Arrugginito	Se è maggiore o uguale a 2, fai avanzare il contatore dell'Atterraggio di 1 casella. Altrimenti , non succede nulla.

ANNOTAZIONE 2253

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

***** eco di passi leggeri;
conversazioni attutite; grida *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate tutti quegli edifici. Il distretto non è al massimo del suo splendore.

[Comandante della Missione]: Per usare un eufemismo. Si sente quasi odore di sofferenza.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, sta arrivando qualcuno!

[Comandante della Missione]: Tenetevi pronti.

***** parole soffocate da grida di rabbia *****

[Abitante del posto 1]: Guardate chi c'è! I nuovi burattini dei Raccoglitori!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, noi non...

[Abitante del posto 1]: Silenzio, gentaglia!

[Abitante del posto 2]: Perché aiutate quei predatori assetati di sangue?

[Abitante del posto 1]: Già, i Visitatori sono gli unici che tentano di cambiare le cose.

[Comandante della Missione]: Cosa? Perché non...

[Abitante del posto 2]: Avete offeso i nostri unici alleati, intrusi!

[Abitante del posto 1]: Prendeteli! Insegnategli una lezione!

[Comandante della Missione]: Aprite il fuoco per stordirli!

***** spari, grida dei feriti *****

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira . Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P123**.

ANNOTAZIONE 2254

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale

Il nostro compito è raccogliere esemplari di nuove specie, ma per motivi etici, ho suggerito di non prendere i cuccioli. Eravamo ricercatori, non rapitori.

Abbiamo invece dedicato più tempo all'esplorazione della zona intorno al nido. Per tutto il tempo, abbiamo avuto l'impressione che la Vulpes Palus ci stesse spiando di nascosto da lontano e non è stata una sorpresa scoprire che il nido era scomparso. Lo scoiattolo doveva averlo spostato, nascondendolo molto meglio di prima. Bella mossa.

Ottieni 1 Scoperta *Esemplare Vivo*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

ANNOTAZIONE 2255 MAPPA STELLARE

Rapporto n. 456/12 di Trache'i

Tutti i nostri tentativi di identificare il container arancione in cui ci siamo imbattuti per sbaglio si sono rivelati vani. Dopo averlo aperto, abbiamo visto una serie di macchinari e dispositivi sconosciuti. Dobbiamo ancora determinare la loro funzione.

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

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena* e spostala in "Scoperte Raccolte". In seguito, vai all'**Annotazione 2230**.

ANNOTAZIONE 2256 L'ORLO

Posizione 2 Piaghe nel Settore 4.

Ricorda di risolvere il Risultato verde.

ANNOTAZIONE 2257 MAPPA STELLARE

Rapporto di Tohn McMuts

Vorrei spiegare l'anomalia sul planetoide coperto di ghiaccio. Siamo di fronte a un caso di entropia invertita: il ghiaccio si scioglie in una zona e viene emesso un grande quantitativo di energia. Questo significa che l'uscita che conduce al Pianeta dei Visitatori potrebbe trovarsi in quel punto.

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

Ottieni 3 .

ANNOTAZIONE 2258 L'ORLO

L'acqua che ne scaturisce scorre liberamente, riversandosi nel lago verso sud.

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

Scarta tutte le Piaghe dal Settore 5. Sostituisci il PDI nel Settore 5 con la carta **P189**.

ANNOTAZIONE 2259 MAPPA STELLARE

Annotazione personale di Atta

Lo sapevo. Sapevo che quel container verde fluttuante che abbiamo trovato nello spazio profondo avrebbe contenuto dei miracoli e così è stato. I microorganismi eccezionali che abbiamo trovato al suo interno terranno il Reparto Scienza occupato per mesi e mesi. Che prezioso tesoro!

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

Ottieni 1 Scoperta *Microorganismo* e spostala in "Scoperte Raccolte". In seguito, vai all'**Annotazione 2230**.

ANNOTAZIONE 2260

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Mi mancherà questo posto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa ti mancherà, esattamente? Il livello di tossine? La foschia? I vermi? Il terreno instabile?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Il sentimento di fare qualcosa, credo. Quando entra in ballo la gravità, iniziano le sfide.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E quelle sfide si trasformano in problemi in men che non si dica.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Attivazione del motore. Journeyer, ci ricevete? Stiamo inizializzando le procedure di decollo.

Se la tua carta Missione attuale è **M08** oppure **M09**, vai all'**Annotazione 2204**. Altrimenti, continua a leggere:

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. Rimuovi la carta Atterraggio **L03** dal gioco.
3. Sposta la carta **Y12 (21 Delphini)** da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
4. Sposta le carte **W28-W38** da "Equipaggio non Disponibile" (Vassoio Portacarte A) a "Reclute."
5. Sposta la carta **E65 (Consulente Pumiglione)** da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
6. Vai all'**Annotazione 2280**.

ANNOTAZIONE 2261

TREMORE COSTANTE

Comandante della Squadra di Sbarco, Annotazione personale

Uscendo con il cuore in gola, ho affrontato gli sconosciuti.

Erano creature di bassa statura, ma di corporatura imponente, con braccia simili a tronchi che arrivavano fino a terra e teste protette da collari di pelle indurita. Inoltre, erano molto più numerose di noi e conoscevano sicuramente la zona. Se si fossero rivelate aggressive, le cose si sarebbero messe male per noi.

Fortunatamente, non è stato così. Sembravano incuriosite quanto noi.

"Salve", ho detto, guardando il forestiero che era uscito per affrontarmi. "Veniamo dal Mucchio di Rottami. Non vogliamo farvi del male."

Il forestiero ha alzato la mano in un modo sorprendentemente simile a una vecchia tradizione dei Terrestri e ha affermato, in un dialetto degli Idemiani: "Salve. Noi. Pumiglioni. Noi. Pace."

Pensavo di avere le allucinazioni. Un rappresentante di una specie aliena sconosciuta che parla una lingua nota all'intelligenza artificiale? Che probabilità ci sono?

"Come hai imparato la nostra lingua?" ho balbettato nello stesso dialetto idemiano.

La nostra intelligenza artificiale ha prontamente preparato un canale di comunicazione per agevolare lo scambio e i Pumiglioni ci hanno spiegato che un tempo avevano

trovato una colonia di Idemiani in cui avevano avuto modo di raccogliere qualche informazione sulle specie del Mucchio di Rottami. Ma la colonia era stata annientata, come se qualcuno la avesse attaccata dall'esterno del pianeta.

Una notizia al contempo affascinante e scioccante.

"E cosa ci fate qui?"

"Ricerca. Cristallo. Perforato. Pianeta."

Questo dettaglio ha catturato la mia attenzione. Dopotutto, i Terrestri avevano una triste storia da raccontare riguardo a un cristallo divoratore-pianeti e, dopo alcune domande, ho raccolto altri dettagli interessanti.

C'era effettivamente un'enorme struttura cristallina all'interno del pianeta e i Pumiglioni desideravano studiarla. Tuttavia, non avevo la certezza che si trattasse di QUEL cristallo.

Con mio grande sollievo, i Pumiglioni non erano inclini al conflitto. Al contrario, erano interessati a noi e desideravano conoscerci meglio ma, per prima cosa, dovevano portare a termine la ricerca sul posto.

Ben presto, ho concluso il mio primo accordo interstellare. Ho offerto di aiutarli con il loro lavoro e, una volta terminato, i Pumiglioni ci avrebbero volentieri ceduto la loro base e avrebbero fatto visita al Mucchio di Rottami.

Innanzitutto, però, la spedizione dei Pumiglioni doveva liberarsi da una creatura locale che continuava a rubare le loro provviste e distrarre i ricercatori. Trattandosi di una specie pacifica, non erano particolarmente inclini a uccidere il mostro. Volevano solo tenerlo alla larga.

Ottieni 3 Indizi *Esemplare Vivo*.

Sostituisci la carta Missione **M08** con la carta Missione **M09**.

Posiziona la carta Missione Opzionale **M10** nello slot Missione Opzionale sul bordo destro della plancia Pianeta.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P150**.

Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P152**.

Se la carta Minaccia e il segnalino *Vulpes Palus* non sono scoperti, posiziona la carta Minaccia *Vulpes Palus* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Vulpes Palus* nel Settore **5**.

Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2252** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2262

APPRODO ECLETICO

Se è presente 1 segnapiosto sulla carta Missione **M06**, vai all'**Annotazione 2288**. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2263

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** sirena di emergenza a tutto volume ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dannazione, il computer ha crashato! Vuole eseguire nuovamente la diagnostica.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ignorala! Non abbiamo tempo!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non posso ignorarla. Ha crashato, vi ho detto!

*** tonfo metallico di un cavo staccato con la forza ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Faremo senza computer.

*** boato di un terremoto ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, decolliamo in modalità di emergenza! Feriti a bordo. Ripeto, feriti a bordo. Tenteremo di...

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto). Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2264 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ecco un lago sotterraneo. Facciamo una piccola pausa per riprendere fiato e raccogliere alcuni campioni di acqua. Se decidessimo di ricostruire la colonia, dovremmo trovare delle fonti di biomassa. OK, procediamo, gente?

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

Ottieni 1 .

Ottieni 1  ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira .

Ottieni 1  ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira .

ANNOTAZIONE 2265 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

A quanto pare, il fondo dello stagno è ricoperto di macerie di guerra, alcune delle quali sono radioattive. Preferirei che nessuno si immergesse nell'acqua, men che meno che raccogliesse qualcosa dal fondo. State attenti, ragazzi.

Ottieni 1 Indizio *Microorganismo*.

ANNOTAZIONE 2266 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Di preciso, da quanto tempo siamo qui?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sei giorni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Solo sei e guardate. I rami degli alberi stanno già germogliando e laggiù sta spuntando dell'erba. Foglioline sottili e delicate, ma... Questa cosa mi riempie di gioia.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Certo. Le tracce della guerra scompariranno presto e questa sarà l'esperienza più bella della mia vita.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Anche della mia.

Scarta la carta Missione **M25**. Trova la carta Missione Opzionale **M24** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 2267 L'ORLO

Rapporto ufficiale del Comandante della Squadra di Sbarco

Abbiamo fatto del nostro meglio, ma purtroppo alcuni errori erano inevitabili. Con enorme dispiacere, vi comunico che le nostre azioni irresponsabili hanno provocato ulteriori danni all'ecosistema locale.

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

Posiziona la carta Minaccia *Specie Indigene* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta (se è già presente, non succede nulla). Se NON è presente il segnalino *Specie Indigene* sulla plancia Pianeta, posiziona il segnalino *Specie Indigene* nel Settore **3**. Vai all'**Annotazione 2270**.

La Minaccia *Specie Indigene* esegue l'Azione Cercare e l'azione Minacciare. Se NON è presente il segnalino *Specie Indigene* sulla plancia Pianeta, posiziona invece il segnalino *Specie Indigene* nel Settore **3**. Vai all'**Annotazione 2270**.

ANNOTAZIONE 2268

TERRA PROMETTENTE

Cronaca di Alburton Wonrock

"... adesso dovrebbe funzionare. Ehi! Journeyer! Ci sentite?"

Queste sono state le prime parole provenienti da Terra Promettente registrate dalla nostra nave e inoltrate al Mucchio di Rottami. Il messaggio ci ha raggiunti dopo aver viaggiato nello spazio troppo a lungo, facendoci sentire la mancanza del nostro Cavaliere Oscuro, che ci consentiva comunicazioni immediate.

Ciononostante, i Tetrarchi erano euforici. Lo spazioporto era stato ultimato e le comunicazioni erano basilari, ma sufficienti. Ben presto, i coloni sarebbero stati inviati su Terra Promettente e il Mucchio di Rottami avrebbe iniziato a ricevere un flusso di risorse. Tutta la stazione, la nostra casa, era pervasa di speranza.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P101**.

Vai all'**Annotazione 2142**.

ANNOTAZIONE 2269

TREMORE COSTANTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vieni qui... da bravo! Bravissimo! Ecco un pesce per te!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Il fatto che lo abbiamo trovato nell'acqua non significa che sia un pesce.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fa lo stesso. Guardate, i nostri bradipi tossici sembrano incuriositi!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oppure affamati.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lancia quel... ehm... pesce e potremo scoprirlo.

*** splash ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Continua a guardarti. Non aveva fame. Gli piaci.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Beh, nel caso tu avessi ragione, possiamo attivare l'emettitore di schermatura?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già fatto.

*** bip elettronico ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Funziona. La schermatura sopprime l'emissione di tossine. Ora possiamo portare con noi quell'Accidiano non troppo tossico e preparare la disintossicazione chimica.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci sta seguendo. Abbiamo un animale da compagnia!

Sposta la carta E71 (Accidiano) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario". Puoi scartare la carta Minaccia Accidiano e il relativo segnalino.

ANNOTAZIONE 2270 L'ORLO

Risolvi il primo effetto pertinente:

Se sono presenti 2 Piaghe nel Settore 1 – Vai all'Annotazione 2272.

Se sono presenti 2 Piaghe nel Settore 2 – Vai all'Annotazione 2273.

Se sono presenti 2 Piaghe nel Settore 3 – Vai all'Annotazione 2274.

Se sono presenti 2 Piaghe nel Settore 4 – Vai all'Annotazione 2275.

Se sono presenti 2 Piaghe nel Settore 5 – Vai all'Annotazione 2276.

Se sono presenti 2 Piaghe nel Settore 6 – Vai all'Annotazione 2279.

ANNOTAZIONE 2271

TERRA PROMETTENTE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Tre. Due. Uno. E... accesa.

*** ronzio di un motore ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Gente, la prima stazione di purificazione dell'acqua della nostra colonia sembra essere pienamente operativa.

*** Segnale di malfunzionamento. Calcio contro una superficie metallica. Il segnale si interrompe. ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Beh, adesso sì.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ben presto, le persone potranno bere l'acqua di questo posto, purificata dalla nostra fantastica stazione. Questo pianeta promette davvero bene.



- Ottieni 1
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P110.

ANNOTAZIONE 2272 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Il rover ci intralcia. Potreste cortesemente spostarlo?

[Membro dell'Equipaggio 1]: La zona è ricoperta di detriti. Dove dovrei metterlo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Laggiù, accanto a quell'edificio.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ricevuto.

*** suono dell'attivazione di un motore ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: L'edificio non sembra molto stabile, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Pensate che le vibrazioni del motore possano essere pericolose per un edificio...

*** uno schianto ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh... E anche l'unico edificio abitabile in questa colonia distrutta è andato.

Se è presente un PDI stampato (Rovine) nel Settore 1, posiziona la carta P182 nel Settore 1. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 1 tira

In seguito, rimuovi 2 Piaghe dal Settore 1. Se c'è ancora un Settore con almeno 2 Piaghe, vai all'Annotazione 2270.

ANNOTAZIONE 2273 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

(ansimando) Dannazione, CAPCOM, abbiamo smosso il terreno che copriva un grande quantitativo di carbone ardente, facendo divampare il fuoco. La zona è di nuovo in fiamme. Dobbiamo scappare.

Se è presente un PDI stampato (Foresta Bruciata) nel Settore 2, posiziona la carta P184 nel Settore 2. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 2 tira

In seguito, rimuovi 2 Piaghe dal Settore 2. Se c'è ancora un Settore con almeno 2 Piaghe, vai all'Annotazione 2270.

ANNOTAZIONE 2274 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Abbiamo rilevato scosse sismiche di magnitudo ridotta, ma costanti. Dobbiamo comunque esplorare l'interno della montagna. Spero che le scosse non si intensifichino.

Se è presente un PDI stampato (Montagna Martoriata) nel Settore 3, posiziona la carta P186 nel Settore 3. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 3 tira

In seguito, rimuovi 2 Piaghe dal Settore 3. Se c'è ancora un Settore con almeno 2 Piaghe, vai all'Annotazione 2270.

ANNOTAZIONE 2275 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Il fiume sta sfondando gli argini!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci mancava solo questo. Ben presto, la zona si trasformerà in una pericolosa palude.

Se è presente un PDI stampato (Fiume Morente) nel Settore 4, posiziona la carta P188 nel Settore 4. Ricorda che, quando un Membro dell'Equipaggio si sposta dal Settore 4, non sarà più in grado di fare ritorno al Settore 4 durante questa esplorazione.

Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 4 tira

In seguito, rimuovi 2 Piaghe dal Settore 4. Se c'è ancora un Settore con almeno 2 Piaghe, vai all'Annotazione 2270.

ANNOTAZIONE 2276 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, devo comunicare delle notizie molto spiacevoli. Il nostro tentativo di disinnescare un missile inesplosivo ha portato a una perdita accidentale di tossine nel lago. Stiamo valutando l'entità dei danni.

Se è presente un PDI stampato (Pozza Prosciugata) nel Settore 5, posiziona la carta P190 nel Settore 5. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 5 tira

In seguito, rimuovi 2 Piaghe dal Settore 5. Se c'è ancora un Settore con almeno 2 Piaghe, vai all'Annotazione 2270.

ANNOTAZIONE 2277

TREMORE COSTANTE

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 Indizio Esempio Vivo.

Vai all'Annotazione 2238.

Ottieni 3 Indizi Esempio Vivo.

ANNOTAZIONE 2278 MAPPA STELLARE

Summit strategico dei Tetrarchi

Stimati Tetrarchi, in qualità di ufficiale preposto allo sviluppo strategico, vorrei presentarvi il pianeta HAT-P-44 C, Cabala Acquatica. Come potete vedere, è ricoperto per l'86% da oceani. L'emisfero settentrionale è disseminato di piccoli arcipelaghi, ma non hanno molto valore per noi. Tuttavia, gli oceani sono molto interessanti, perché abitati da forme di vita degne di nota. A prima vista, sembrerebbero versioni in miniatura dei giganti di Cabala. Tetrarca Ava, potrebbero esserle familiari e suscitare il suo interesse.

Ottieni 1 Scoperta Esempio Vivo e spostala in "Scoperte Raccolte".

ANNOTAZIONE 2279 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cos'è quel muso lungo?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Abbiamo fatto una cosa terribile.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa è successo?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Per qualche motivo, abbiamo fatto scomparire le falde acquifere. Ben presto questa zona si trasformerà in un deserto.

Se è presente un PDI stampato (Pianura) nel Settore 6, posiziona la carta P192 nel Settore 6. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 6 tira

In seguito, rimuovi 2 Piaghe dal Settore 6. Se c'è ancora un Settore con almeno 2 Piaghe, vai all'Annotazione 2270.

ANNOTAZIONE 2280 STORIA

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

- Ottieni 1 . Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.
- Ottieni 1 . Sposta le carte **F07** (*Livello di Ricerca 1*) e **F14** (*Livello di Produzione 1*) da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Sposta la carta **C17** (*Centro di Commercio*) da "Progetti di Produzione" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.
- Sposta la carta **C20** (*Centro Addestramento*) da "Progetti di Produzione" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Sposta le carte **W50-W52** da "Equipaggio non Disponibile" (Vassoio Portacarte A) a "Reclute." Vai all'**Annotazione 2326**.

ANNOTAZIONE 2281 L'ORLO

Risolvi il primo effetto pertinente:

- Se ti trovi nel Settore 1, vai all'**Annotazione 2282**.
- Se ti trovi nel Settore 2:
 - e il PDI stampato (*Foresta Bruciata*) si trova nel Settore 2, vai all'**Annotazione 2283**.
 - e la carta **P183** si trova nel Settore 2, vai all'**Annotazione 2284**.
 - e la carta **P184** si trova nel Settore 2, vai all'**Annotazione 2285**.
- Se ti trovi nel Settore 3:
 - e il PDI stampato (*Montagna Martoriata*) si trova nel Settore 3, vai all'**Annotazione 2286**.
 - e la carta **P185** si trova nel Settore 3, vai all'**Annotazione 2287**.
 - e la carta **P186** si trova nel Settore 3, vai all'**Annotazione 2289**.
- Se ti trovi nel Settore 4:
 - e il PDI stampato (*Fiume Morente*) si trova nel Settore 4, vai all'**Annotazione 2291**.
 - e la carta **P187** si trova nel Settore 4, vai all'**Annotazione 2292**.
 - e la carta **P188** si trova nel Settore 4, vai all'**Annotazione 2293**.
- Se ti trovi nel Settore 5:
 - e il PDI stampato (*Pozza Prosciugata*) si trova nel Settore 5, vai all'**Annotazione 2295**.
 - e la carta **P189** si trova nel Settore 5, vai all'**Annotazione 2296**.
 - e la carta **P190** si trova nel Settore 5, vai all'**Annotazione 2297**.
- Se ti trovi nel Settore 6:
 - e il PDI stampato (*Pianura*) si trova nel Settore 6, vai all'**Annotazione 2298**.
 - e la carta **P191** si trova nel Settore 6, vai all'**Annotazione 2303**.
 - e la carta **P192** si trova nel Settore 6, vai all'**Annotazione 2299**.

ANNOTAZIONE 2282 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** passi scricchiolanti ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che triste spettacolo. È davvero avvilente vedere una colonia un tempo prospera ridotta a un cumulo di detriti. Rilevazioni?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Livello di radioattività elevato. Chiari segni di un'esplosione radioattiva.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate laggiù. Quel cratere conferma la teoria.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Qualcuno ha appena fatto esplodere quelle povere anime. Avete idea di chi potessero essere le vittime?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Molto probabilmente Idemiani. L'architettura, o ciò che ne resta, ricorda le classiche strutture degli Idemiani. Immagino membri dell'equipaggio della Vanguard o pellegrini. Ad ogni modo, raccoglierò dei campioni.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vorrei tanto trovare la risposta a un'altra domanda.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Tipo: chi è stato ad attaccarli?

[Membro dell'Equipaggio 2]: E perché ha voluto far saltare in aria una colonia così popolata?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Esattamente.

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

Ottieni 1 Indizio *Tecnologia Aliena*.

ANNOTAZIONE 2283 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** passi scricchiolanti ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, questa cosa è inquietante. Ci troviamo in una foresta e ho appena verificato il livello di umidità del terreno. Il contenuto di acqua è vicino allo zero.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sul serio? Sarebbe sufficiente una scintilla per far divampare un incendio, ed è l'ultima cosa che voglio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Nessuno lo vuole. Cosa ne direste di deviare un fiume in questa zona per inondare la foresta?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Un fiume? Un'idea fuori di testa, ma... Facciamolo.

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

Ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

ANNOTAZIONE 2284 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

In questo punto, la foresta si è seccata, ma altrove il terreno potrebbe essere più fertile e irrigato meglio. Abbiamo ancora dei semi, cosa ne direste di trovare un luogo più adatto per piantarli?

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

Ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

ANNOTAZIONE 2285 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: L'incendio è divampato nuovamente. È uno spettacolo terribile.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ci vorranno settimane prima che si plachi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Se non mesi...

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

Ottieni 1 Indizio *Strana Vegetazione*.

ANNOTAZIONE 2286 L'ORLO

Rapporto ufficiale del Comandante della Squadra di Sbarco

Stando alla mia teoria iniziale, la montagna è stata bersaglio di un attacco ostile. Enormi frammenti di essa erano frantumati da una forza terribile e i pendii rimanenti erano disseminati di crateri spalancati. Inoltre, abbiamo notato alcuni fori che potrebbero essere stati praticati con raggi al plasma. Un tempo, c'erano molti ruscelli che scendevano a valle, ma i loro letti erano ricoperti di pietre.

I test che abbiamo condotto in seguito hanno confermato la mia ipotesi. Il livello di radioattività della montagna era pericolosamente elevato. Questo ci ha fatto capire la ferocia dell'attacco.

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

Ottieni 1 Indizio *Minerale*.

ANNOTAZIONE 2287 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vedete quei fori lassù? La loro forma è piuttosto familiare. Potremmo utilizzarli per intrufolarci all'interno della montagna e scoprire cosa è accaduto in questo posto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Si direbbe una scalata pericolosa.

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

Ottieni 1 Indizio *Minerale*.

ANNOTAZIONE 2288

APPRODO ECLETICO

Se la Casella B nell'**Annotazione 2960** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2290**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2305**.

ANNOTAZIONE 2289 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** passi scricchiolanti, bip elettronico ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh, interessante.

*** altri bip ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non fa che migliorare.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì! Ho appena rilevato un enorme deposito di minerali!

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

Ottieni 2 Indizi Minerale.

ANNOTAZIONE 2290

APPRODO ECLETTICO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Visitatore]: La Madre ha dato la sua benedizione alla nostra collaborazione. È stata fruttuosa e...

[Mercenario]: Salve a tutti. Interrompiamo qualcosa?

[Visitatore] (con tono oltraggiato): In nome della Madre, questo cosa significa? Dei soldati armati che interrompono delle contrattazioni di affari?

[Comandante della Missione]: Ehi, siamo nel bel mezzo di qualcosa qui.

[Mercenario]: Non della cosa giusta, però.

[Visitatore]: Non mi piace il vostro tono. Spiegatevi oppure abbandonate l'edificio.

[Mercenario]: Siamo qui per conto dei Raccoglitori, li avete offesi.

[Comandante della Missione]: Offesi?

[Mercenario]: Sono la fazione più potente di Approdo Eclettico e non vogliono essere esclusi da nessuna importante trattativa strategica.

[Comandante della Missione]: E cosa vogliono?

[Mercenario]: Che paghiate una tassa.

[Visitatore]: Oltraggioso. Se desiderano partecipare ai negoziati, sono invitati al nostro tavolo, quindi perché non la smettete di sventolare quelle armi?

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

- » **Pagare** – Scarta 2 Scoperte di qualsiasi tipo e vai all'Annotazione 2305.
- » **Nascondersi dietro ai Visitatori** – Contrassegna la Casella A nell'Annotazione 2960 e vai all'Annotazione 2305.
- » **Sbarazzarsene con la forza** (non puoi scegliere questa opzione se un Membro dell'Equipaggio ha riportato 3 Ferite) – Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira . Vai all'Annotazione 2305.

ANNOTAZIONE 2291 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questo fiume è malato e morente.

[Membro dell'Equipaggio 2]: La cosa non mi meraviglia. L'acqua è piena di fango e detriti. Inoltre, il suo corso è cambiato e non irriga nulla.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il fiume è fondamentale per qualsiasi speranza di vita nella zona.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì. E dobbiamo rimetterlo in forma.

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

Ottieni 1 Indizio Microorganismo.

ANNOTAZIONE 2292 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho capito come fare. Quelle linee lungo il pendio della montagna un tempo erano ruscelli che sono stati ostruiti dalle frane. Se rimuoviamo i detriti, l'acqua pulita tornerà a scorrere e depurerà il fiume malato.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Buona idea. Mettiamoci al lavoro.

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

Ottieni 1 Indizio Microorganismo.

ANNOTAZIONE 2293 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che schifo. Il livello del fiume è cresciuto, ma non la chiamerei acqua! È soltanto fango e cenere.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci vorranno mesi prima che l'acqua diventi pulita, ma vale comunque la pena aspettare.

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

Ottieni 1 Indizio Microorganismo.

ANNOTAZIONE 2294

APPRODO ECLETTICO

Rapporto del Comandante della Squadra di Sbarco

Il pianeta sembra segnato da svariate catastrofi e, come se non bastasse, la sua comunità sembra divisa in fazioni. Siamo entrati in contatto con i Raccoglitori, un gruppo composto da Aerughi, Idemiani e Terrestri, basato nella città principale. Ci hanno informato dell'esistenza di mostri del deserto che minacciano l'esistenza della città. Stanno facendo del loro meglio per assumere il controllo della città per riparare i danni e prepararsi a respingere gli attacchi, ma non sono in grado di localizzare né di eliminare il mostro. Ci hanno offerto delle risorse, invitandoci a un incontro nel Distretto Commerciale del posto, chiedendoci al tempo stesso di non metterci in contatto con il gruppo rivale, i Visitatori. Secondo loro, i Visitatori pensano solo a sé stessi e al loro strano pianeta in un'altra dimensione.

La cosa è preoccupante. Non è mia intenzione inasprire i conflitti locali e, con mio grande dispiacere, abbiamo notato che i Visitatori hanno abbandonato lo spazioporto in fretta e furia. Dal modo in cui vibravano i loro tentacoli era evidente che fossero molto agitati. Continuiamo la nostra missione. Passo e chiudo.

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta P121.

Contrassegna la Casella A nell'Annotazione 2960.

ANNOTAZIONE 2295 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Immagino che questo un tempo fosse un lago. Adesso è più simile a una palude fangosa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: È per via del fiume. E di tutti i rifiuti tossici.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vorrei poter cambiare le cose, ma purtroppo non è il momento.

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

Ottieni 1 Indizio Microorganismo.

ANNOTAZIONE 2296 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Prima di andarcene... Comandante, scommetto che potrebbero esserci delle alghe e dei cianobatteri interessanti nel lago. Cosa ne direste di prelevare qualche campione?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, procedete.

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

Ottieni 1 Scoperta Microorganismo.

ANNOTAZIONE 2297 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cominciamo facendo analizzare l'acqua dello stagno.

*** bip elettronico ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ahia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È molto grave?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì. L'acqua è contaminata da metalli pesanti, ma la sua condizione migliorerà con il tempo.

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

Ottieni 1 Indizio Microorganismo.

ANNOTAZIONE 2298 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Un'altra curiosità bizzarra, equipaggio. Il terreno sembra fertile, vero?

*** bip elettronico ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì. Il valore del PH è favorevole.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E allora perché non cresce nulla in questo punto?

Se almeno 1 casella nell'Annotazione 2241 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2319. Altrimenti, ottieni 1 Indizio Strana Vegetazione.

ANNOTAZIONE 2299 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dovremmo attendere un'opportunità migliore.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sono d'accordo. Qui il terreno è di buona qualità, ma è arido. Non attecchirà nulla.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ci vuole pazienza. Forse troveremo il modo di risolvere la situazione.

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

Ottieni 1 Indizio Strana Vegetazione.

ANNOTAZIONE 2300 STORIA

Finora, la situazione sul Mucchio di Rottami è sembrata favorevole. La colonia su Terra Promettente ha fornito un flusso costante di risorse alla nostra base spaziale in difficoltà e i residenti di Approdo Eclettico hanno condiviso le loro conoscenze riguardo ai sistemi solari nelle vicinanze. Si diceva in giro che i Tetrarchi avessero già scelto un pianeta con un habitat ricco e diversificato per fondare un'altra colonia. Gli ingegneri dell'equipaggio erano riusciti ad aggiornare la cara vecchia Journeyer, consentendole di spostarsi più velocemente e arrivare più lontano. Inoltre, il Mucchio di Rottami poteva finalmente contattare pianeti lontani.

Quelle giornate ricche di eventi sono state una vera svolta, la prima dopo molti anni di difficoltà e sofferenza. Molti membri dell'equipaggio erano ancora amareggiati per la fredda reazione della Terra, ma la prospettiva di altre flotte di senzienti in arrivo per aiutarci era fonte di speranza. Purtroppo, non siamo mai riusciti a contattare nuovamente gli Idemiani, quindi non avevamo certezze in merito alla loro situazione. D'altro canto, gli Aerughi erano molto vicini in quel momento. Ma erano alleati oppure semplicemente un'altra fazione con un piano da perseguire?

- Prendi la carta **S01** (*Incertezza*) dalla busta "In attesa..." e rimuovila dal gioco.
- Sposta le carte **O02** (*Espandere l'Influenza del Mucchio di Rottami*) e **O05** (*Esplorare Nuovi Sistemi*) da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta le carte **Y06** (*Theta Geminorum*), **Y07** (*21 Delphini*) e **Y08** (*Gamma Aquilae 3*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta le carte **S04** (*Arrivo dell'Ambasciatore*) e **S05** (*Silenzio Radio*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Vai all'Annotazione 2304.

ANNOTAZIONE 2301 MAPPA STELLARE

Registrazioni dell'addestramento nello spazio

[Membro dell'Equipaggio 2]: Piano. Fate piano.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, abbiamo intercettato uno dei container fluttuanti.

[Comandante della Missione]: Bene, OK, indossate le tute. È il momento di effettuare l'attracco e...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, no! Ho eseguito un'altra scansione! Il container è disseminato di piccoli ammassi di microbi congelati.

[Comandante della Missione]: Interrompere immediatamente! Cacciate fuori quel coso e decontaminate la zona.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ma non sappiamo cosa ci sia all'interno del container. Forse con i droni...

[Comandante della Missione]: I droni non sono abbastanza accurati per un'operazione del genere. Volete contaminare l'intera Journeyer?

[Membro dell'Equipaggio 2]: E se utilizzassimo quella cosa che abbiamo trovato nell'altro container?

[Comandante della Missione]: Mmm... Buona idea. Proviamo così.

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

Sposta la carta **E14** (*Braccio Sonda*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Ottieni 1 Scoperta *Microorganismo* e spostala in "Scoperte Raccolte".

ANNOTAZIONE 2302 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Capitano]: Non possiamo tornare indietro. I loro caccia sono più veloci di noi e armati fino ai denti! Se torniamo indietro, saremo semplicemente un bersaglio più facile.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E se adesso scappiamo, abbandoneremo gli Idemiani. Contano su di noi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Merda. Quindi non ci resta che continuare.

[Capitano]: Mostrategli di che pasta siamo fatti! Avanti tutta!

Tira tutti i tuoi dadi Ferita. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2 , il Membro dell'Equipaggio muore: metti fine al Tiro in corso e al turno di quel Membro dell'Equipaggio (senza pescare un Evento), rimuovilo dalla relativa cartellina di Grado, posizionalo sulla tua plancia Equipaggio e riponi tutti i suoi dadi nel relativo Compartimento del Reparto e la sua Attrezzatura nell'"Inventario". L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questo Membro dell'Equipaggio. Se si trattava dell'ultimo Membro dell'Equipaggio, vai all'Annotazione 2307.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, ignora la quarta carta Ferita e il dado Ferita. Continua la partita.

ANNOTAZIONE 2303 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guarda!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa? Vorresti mostrarmi una pianta?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non è solo una pianta! Vedi come è piccola? È una delle nostre che è spuntata qui!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Beh, è la prima volta che aiuto un ecosistema alieno. Fantastico.

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

Ottieni 1 Indizio Strana Vegetazione.

ANNOTAZIONE 2304 STORIA

*** sirena di emergenza a tutto volume ***

[Ava]: Cosa succede?

[CAPCOM Vulter]: Nave spaziale in avvicinamento, Comandante.

[Ava]: Idemiani o Aerughi?

[CAPCOM Vulter]: Nessuno dei due, Comandante.

[Ava]: Nessuno dei due? Molto interessante.

[CAPCOM Vulter]: Non molto, direi. Non è presente nel nostro database.

[Ava]: Prevenire è meglio che curare. Passare da allarme giallo ad allarme rosso.

[CAPCOM Vulter]: Hanno aperto il loro canale di comunicazione.

[Ava]: Vogliono parlare? Ancora più interessante. Aprite il collegamento.

*** una serie di suoni sconnessi ***

[Ava]: Non riusciamo a decifrarli, vero?

[CAPCOM Vulter]: L'intelligenza artificiale sta tentando di decodificare il messaggio, ma penso di avere sentito una parola. Più di una. Inizia ad avere un senso.

*** i suoni si trasformano in una voce generata dal computer ***

[Allucinatore]: Saluti. Saluti, viaggiatori dello spazio.

[Ava]: Ricambiamo il saluto. (con tono esitante) Voi... Voi ci capite?

[Allucinatore]: Sì. Abbiamo appena ricreato e analizzato la vostra lingua quanto basta per una semplice conversazione.

[CAPCOM Vulter]: Sono più veloci della nostra intelligenza artificiale!

[Ava]: Benvenuti, forestieri. Potreste identificarvi?

[Allucinatore]: Sì. Potete chiamarci Allucinatori. Veniamo in pace.

Vai all'Annotazione 2306.

ANNOTAZIONE 2305

APPRODO ECLETTICO

*** porta che si chiude, attutendo i suoni della conversazione; un sospiro di sollievo ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: A quanto pare ce l'abbiamo fatta, Comandante!

[Comandante della Missione]: Sì, penso di sì. Ora, facciamo ritorno al lander. Devo leggere nuovamente la bozza del contratto e consultare la Journeyer.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Perché dovremmo consultarla? Li ha sentiti, Comandante! Ci offrono il controllo dell'Oasi! E hanno obbligato i Raccoglitori a lasciarci commerciare con la colonia. È tantissimo, Comandante!

[Comandante della Missione]: Sì, proprio così, benedetta sia la Madre.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Finalmente, un momento di riposo.

[Comandante della Missione]: Riposo? Stiamo per condurre un rappresentante dei Visitatori sulla Journeyer e poi al Mucchio di Rottami e, prima che chiunque metta piede sul lander, deve essere tutto perfettamente pulito. PER-FET-TA-MEN-TE!

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono disperato): Sì, come no.

- Sposta la carta **N04** (*Approdo Eclettico*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Sposta la carta **B16** (*Ambasciatore dei Visitatori*) da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Sposta la carta **S02** (*Silenzio Radio*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Se la Casella **A** nell'**Annotazione 2960** è contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, ottieni 3 Indizi *Tecnologia Aliena*.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P126**.
- Scarta tutte le carte Missione.

ANNOTAZIONE 2306 STORIA

Dopo una lunga conversazione con gli Allucinatori, i Tetrarchi hanno scoperto che non erano altro che uniformi con all'interno la consapevolezza di esseri abbandonati su un lontano pianeta nascosto. La cosa più importante era che gli Allucinatori erano pronti a collaborare con il Mucchio di Rottami. Hanno condiviso con i Tetrarchi la posizione di una vecchia base in rovina, situata su un pianeta solitario circondato da anelli di ghiaccio: potrebbe nascondere nuove tecnologie e dati importanti per il Mucchio di Rottami.

I Tetrarchi non sanno ancora se possono fidarsi o meno degli Allucinatori. Per questo motivo, hanno consultato i capi dei Reparti.

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

- » **Accogliere gli Allucinatori come vostri simili** –
Vai all'**Annotazione 2310**.
- » **Invitare gli Allucinatori come ospiti e tenerli d'occhio** –
Vai all'**Annotazione 2321**.

ANNOTAZIONE 2307 FLOTTA IDEMIANA

Conversazione davanti all'esposizione di murali del Mucchio di Rottami

[Membro dell'Equipaggio 2]: Questo murale mi deprime tutte le volte.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, c'è molto nero e il nero fa quell'effetto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ma gli artisti non avevano altro modo per catturare quel momento. Il nero è il colore della disperazione e noi abbiamo molti motivi per disperarci. La Journeyer si è a malapena salvata dallo scontro con il nemico. Le riparazioni sono state eterne e i caduti...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho perso un cugino laggiù. La maggior parte di noi ha perso parenti e amici in quella battaglia.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Per non parlare poi degli Idemiani. Solo uno dei loro incrociatori è sopravvissuto alla battaglia, malconco e a pezzi. Sono stati obbligati a lasciarsi alle spalle diverse capsule di evacuazione. Che tragedia.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il nemico pagherà per quello che ha fatto, un giorno.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Questo non riporterà in vita i morti. Ma sì, bisogna fare qualcosa contro quei mostri.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Qualcuno sa perché non ci hanno fatti fuori tutti? Avrebbero potuto facilmente distruggere la Journeyer, ma non lo hanno fatto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Hanno seguito la Journeyer con i loro scanner, ma non hanno sparato nessun missile. Io dico che ci hanno tenuti per ultimi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che prospettiva allettante. Sai che ti dico? Rimettiamoci al lavoro e smettiamola di pensare alla morte.

[Membro dell'Equipaggio 1]: OK.

Se la carta **P203** (*Journeyer*) oppure **P204** (*Journeyer Martoriata*) è presente sulla plancia Pianeta, sostituiscila con la carta **P205**.

Fai avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella.

Vai all'**Annotazione 2492**.

ANNOTAZIONE 2308 STORIA

Finalmente i Tetrarchi hanno annunciato la loro decisione. Gli obiettivi principali del Mucchio di Rottami erano fondare un'altra colonia, esplorare la base sul pianeta con l'anello di ghiaccio e individuare la flotta dispersa degli Idemiani. Si prospettavano giornate interessanti.

Se stai effettuando un'Esplorazione Planetaria, rimuovi la carta **Atterraggio L01** dal gioco e apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

Se la carta **Atterraggio L01** si trova all'interno dello Scanner Planetario, vai all'**Annotazione 2380**.

Altrimenti, rimuovi la carta **Atterraggio L01** dal gioco e continua la Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2309 FLOTTA IDEMIANA

[Membro dell'Equipaggio terrestre]: Come lo trovi, tesoro?

[Membro dell'Equipaggio aerugo]: Esagerato. Come la maggior parte delle cose che fate voi Terrestri.

[Membro dell'Equipaggio terrestre]: Sarà anche esagerato, ma ritrae il momento importante in cui la Journeyer ha soccorso la flotta degli Idemiani.

[Membro dell'Equipaggio aerugo]: Lo so. Ma perché è così importante per voi? Naturalmente, non avreste potuto lasciarli morire. Ma perché enfatizzare tanto la cosa? Avevate un compito da svolgere, lo avete fatto ed è andato tutto bene. A cosa serve un murale?

[Membro dell'Equipaggio terrestre]: Per ricordarlo alle generazioni future.

[Membro dell'Equipaggio aerugo]: Non avete le registrazioni digitali?

[Membro dell'Equipaggio terrestre]: Non c'è niente di meglio dell'arte. Guarda. Quella è la Journeyer in arrivo e laggiù c'è uno squadrone sparpagliato di Idemiani. Due navi sono state annientate, la terza è in fiamme e la quarta continua a combattere, anche se i nemici sono molto più numerosi. Le navi nemiche hanno già accerchiato la Journeyer e alcune delle loro capsule hanno attaccato la fusoliera. Abbiamo sputato sangue per respingere quei bastardi.

[Membro dell'Equipaggio aerugo]: Esaltato. Sofisticato. Per nulla necessario. Ma...

[Membro dell'Equipaggio terrestre]: Ma?

[Membro dell'Equipaggio aerugo]: Impressionante. È memorabile.

[Membro dell'Equipaggio terrestre]: Ecco a cosa serve l'arte.

- Apri la Planetopedia alle pagine **12** e **13** (*Flotta Idemiana*).
- Non c'è nessuna procedura di atterraggio. Tuttavia, controlla il raccoglitore per le carte Hangar (Manuale della Nave, pagina **21**) e posiziona tutti i segnalini Lander disponibili in questo raccoglitore per le carte, accanto alla plancia Pianeta.
- Riponi tutte le Modifiche dalla plancia Lander all'interno della busta "In attesa...".
- Riponi tutte le carte Compagno e Attrezzatura per la Missione nell'"Inventario". Si utilizza solo Attrezzatura Piccola e Attrezzatura Personale.
- Scegli un massimo di 6 carte Attrezzatura Personale da portare in questa Missione e suddividile tra i Membri dell'Equipaggio.
- Riponi la plancia Lander all'interno della scatola – non c'è nessun Grado Superiore né . Conserva le tue Scoperte in "Scoperte Trovate" a sinistra della plancia Pianeta.
- Imposta il contatore delle Provviste sulla plancia Pianeta su 1.
- Posiziona la carta **P201** nel Settore **1** e la carta **P202** nel Settore **2**.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **1**.
- Posiziona la carta Missione **M14** nello slot Missione sul bordo destro della plancia Pianeta.
- Posiziona la carta Missione Opzionale **M35** nello slot Missione Opzionale sul bordo destro della plancia Pianeta. È il contatore

della Mancanza di Rispetto. Quando devi fare avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella, sposta il segnaposto nello slot superiore di un numero. Più alto è il valore, peggiori saranno le conseguenze in futuro.

- Prepara il contatore della Mancanza di Rispetto – posiziona 1 segnaposto nello slot 0 sulla carta Missione **M35**.
- Posiziona le carte **12** e **15** nello slot Scoperte Eccezionali.
- 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 destra della plancia Pianeta. Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.
- 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.

ANNOTAZIONE 2310 STORIA

Cronaca di Alburton Wonrock

Dopo una concitata discussione, i capi dei Reparti hanno deciso di fidarsi degli Allucinatori. Dopotutto, venivano in pace e avevano condiviso le informazioni di cui disponevano senza aspettarsi di ottenere qualcosa in cambio. Purtroppo, non tutti i residenti della stazione erano d'accordo. Sono riemersi pregiudizi razziali del passato e alcuni si sono spinti fino ad affermare che un gesto di amicizia così plateale avrebbe potuto essere una strategia di guerra.

- Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) due volte.

Sposta le carte **W19-W27** da "Equipaggio non Disponibile" (Vassoio Portacarte A) a "Reclute."

Sposta la carta **E67** (Consulente Allucinatori) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Vai all'Annotazione 2308.

ANNOTAZIONE 2311 FLOTTA IDEMIANA

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

- Se almeno 1 casella nell'Annotazione 2322 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2314. Altrimenti, vai all'Annotazione 2316.

ANNOTAZIONE 2312 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo raggiunto il lander e stiamo inizializzando le procedure di decollo.

[CAPCOM Vulter]: Ricevuto. Fate buon viaggio verso casa.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sarà fatto. Mi manca la cara vecchia Journeyer.

Se tutte le seguenti carte: **P181** (Colonia di Fortuna), **P183** (Boschi Rigogliosi), **P187** (Fiume Deviato), **P189** (Lago Luccicante) e **P191** (Terreno Fertile) si trovano sulla plancia Pianeta: Rimuovi la carta Atterraggio **L10** dal gioco e sposta la carta **Y16** (XO-3) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Non c'è nient'altro da fare su questo pianeta.

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. Vai all'Annotazione 2318.

ANNOTAZIONE 2313 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Piano, piano... sdraiati lì. Andrà tutto bene.

[Membro dell'Equipaggio 1] (debole): Mi dispiace, Comandante. Non volevo...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Naturalmente. Adesso non ti muovere. Mi sto collegando al sistema medico

di bordo, OK? La squadra medica della Journeyer è pronta e ci aspetta. Devi solo tenere duro.

- Se tutte le seguenti carte: **P181** (Colonia di Fortuna), **P183** (Boschi Rigogliosi), **P187** (Fiume Deviato), **P189** (Lago Luccicante) e **P191** (Terreno Fertile) si trovano sulla plancia Pianeta: Rimuovi la carta Atterraggio **L10** dal gioco e sposta la carta **Y16** (XO-3) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Non c'è più nient'altro da fare su questo pianeta.
- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
- Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2314 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Flotta aliena, siamo la Journeyer, una nave proveniente da un collettivo spaziale di nome Mucchio di Rottami. Non abbiamo intenzioni ostili.

*** pausa ***

[CAPCOM Vulter]: Capitano, non rispondono, ma hanno cessato il fuoco. È un buon segno. Oh, piuttosto interessante. Capitano, stanno sollevando gli scudi e... disturbando il nostro segnale! Perché? Hanno paura?

[Capitano]: Parli troppo, Vulter.

[CAPCOM Vulter]: Davvero? Oh, mi dispiace. Adesso mi concentro.

Posiziona un segnaposto nello slot Scudi nel Settore 1. Se è già presente un segnaposto, ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 2315

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Tamara]: Il Mucchio di Rottami ha fatto moltissima strada, Ava. Prima che prendessimo il comando, i senzienti erano liberi e indipendenti.

[Ava]: Pensate che abbiamo nostalgia di quei tempi? Il nostro comando ha ridotto la loro libertà, ma ha offerto loro sicurezza, stabilità e la sensazione di progresso.

[Tamara]: Sicuramente, ma non saremo forse troppo rigidi?

[Ava]: Assolutamente no. Le regole che abbiamo imposto servono per proteggerci e creare un ambiente di lavoro sicuro.

[Tamara]: Non ho nulla da ridire su questo, ma a volte penso che l'equipaggio dovrebbe avere più voce in capitolo.

[Ava]: Per favore, Tamara. Lascia perdere. Abbiamo già abbastanza problemi.

[Tamara]: Ne riparleremo.

ANNOTAZIONE 2316 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Flotta aliena, siamo la Journeyer, una nave di un collettivo spaziale di nome Mucchio di Rottami. Non abbiamo intenzioni ostili.

*** pausa ***

[CAPCOM Vulter]: Capitano, non rispondono, ma hanno cessato il fuoco. È un buon segno. Oh, piuttosto interessante. Capitano, i sensori captano uno strano segnale proveniente dalle navicelle aliene. È come se parlassero tra loro o...

[Capitano]: Lascia che sia io a trarre le conclusioni.

[CAPCOM Vulter]: Chiedo scusa, Capitano. Oh, hanno riaperto il fuoco!

Posiziona un segnaposto nello slot Scudi nel Settore 1. Se è già presente un segnaposto, ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica invece 1 .

Se possiedi la carta **B12** nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), questa Annotazione si conclude. Altrimenti, fai avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella.

ANNOTAZIONE 2317

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Attenzione, i bordi sono taglienti!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Vedo...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Basta così. Girate. Lentamente.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh, merda. Grazie dell'avvertimento.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non c'è di che.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questa struttura è incredibile! Ma cosa ha spinto i Costruttori a collegare gli asteroidi con dei lacci da scarpe cavi?

Tira un **D10** e controlla il risultato qui sotto:

- **0-4:** Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira **A**.
- **5-9:** Ottieni 1 Indizio *Minerale*.

ANNOTAZIONE 2318 L'ORLO

Conta il numero dei segnaposto sulle seguenti carte:

P181 (*Colonia di Fortuna*), **P183** (*Boschi Rigogliosi*), **P187** (*Fiume Deviato*), **P189** (*Lago Luccicante*) e **P191** (*Terreno Fertile*) sulla plancia Pianeta e risolvi l'effetto corrispondente:

- **0-2 carte:** Non succede nulla.
- **3-4 carte:** Alza il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).
- **5 carte:** Ottieni la Scoperta Eccezionale **04** e alza il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).

In seguito, Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2319 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questo terreno è adatto ai semi che abbiamo raccolto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene. Allora facciamo la differenza, equipaggio. Piantiamoli qui.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Siamo contadini spaziali adesso, eh?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, proprio così. Che ve ne pare?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fantastico. Fantastico.

Scarta tutte le Piaghe dal Settore 6. Posiziona la carta **P191** nel Settore 6.

ANNOTAZIONE 2320

APPRODO ECLETTICO

Se la Casella **A** nell'Annotazione 2960 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2253.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2138.

ANNOTAZIONE 2321 STORIA

Cronaca di Alburton Wonrock

L'accordo non ha riscosso un consenso unanime, ma alla fine tutti i capi dei Reparti hanno deciso di comune accordo di tenere a bada gli Allucinatori e monitorare attentamente le loro azioni. Tutti gli abitanti della stazione hanno tirato un sospiro di sollievo, perché sapevano bene che amicizia e fiducia si costruiscono attraverso una vita di esperienze condivise.

La decisione ha oltraggiato gli Allucinatori e, ben presto, i residenti del Mucchio di Rottami hanno scoperto che i nuovi arrivati erano molto meno disposti a essere d'aiuto. Fortunatamente, non hanno ostacolato le operazioni della base.

Sposta le carte **W19-W24** da "Equipaggio non Disponibile" (Vassoio Portacarte A) a "Reclute."

Sposta la carta **S06** (*Allucinatori Offesi*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Vai all'Annotazione 2308.

ANNOTAZIONE 2322 FLOTTA IDEMIANA

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Vai all'Annotazione 2325.

Vai all'Annotazione 2331.

ANNOTAZIONE 2323 L'ORLO

Conversazioni davanti all'esposizione di murali del Mucchio di Rottami

[Residente visitatore]: Bello, vero?

[Residente idemiano]: Bello? Ti riferisci al meteo, vero?

[Residente visitatore]: No, intendo il murale. Quello nuovo.

[Residente idemiano]: Per quanto mi riguarda, c'è stato un malinteso artistico.

[Residente visitatore]: Voi Idemiani. Vi importa di qualcosa che non sia la vostra opinione? Le emozioni?

I sentimenti? La nostalgia! Il murale, dopotutto, rappresenta la vostra colonia. Una colonia che è stata misteriosamente e brutalmente spazzata via, per poi essere ricostruita!

[Residente idemiano]: Sì, il murale suscita emozioni vicine ai sentimentalismi. La cosa che mi rallegra è che l'ecosistema del pianeta potrebbe cominciare a prosperare, grazie all'impegno dei coloni.

[Residente visitatore]: La cosa che mi rallegra è che abbiamo un altro posto in cui vivere. Speriamo che rimanga così com'è. Non abbiamo ancora la più pallida idea di chi abbia scatenato l'inferno laggiù. Spero solo che non ritornino.

[Residente idemiano]: Se dovesse accadere, saremo pronti.

- Scarta tutte le Piaghe dal Settore 1.
- Posiziona la carta **P181** nel Settore 1.
- Scarta la carta Missione **M23**.
- Sposta la carta **N09** (*Orlo*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta la carta **S09** (*Situazione di XO-3*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Contrassegna la casella nell'Annotazione 2210 senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2324

BASE ANELLO DI GHIACCIO

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 2528.

Ottieni 1 Indizio *Minerale*.

ANNOTAZIONE 2325 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vultor]: Capitano, la nave nemica ha schivato i nostri colpi. La cosa non mi sorprende perché non siamo una navicella militare, come accennavo quando... Sì, certo. Non sono qui per fare questo tipo di commenti. Chiedo scusa. Oh, Capitano, a quanto pare, abbiamo colpito la nave nemica. Proprio nel compartimento del motore. Un altro colpo diretto e sarà fuori uso.

I Membri dell'Equipaggio possono Ricaricare un totale di 4 .

Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 1 carta Reparto.

ANNOTAZIONE 2326 STORIA

Cronaca di Alburton Wonrock

Non facciamo altro che pensare ai Letumiani da oltre una settimana. Circolano diverse teorie su di loro, ma nessuna è abbastanza convincente. È chiaro che i Letumiani siano una specie aggressiva di viaggiatori dello spazio, che ha praticamente annientato la flotta degli Idemiani. Avrebbero potuto benissimo annientare anche la Journeyer durante il combattimento, ma per qualche motivo hanno deciso di non farlo. Per giunta, si sono ritirati. Qualcuno di meno pratico di me direbbe che devono essersi spaventati.

Vai all'Annotazione 2327.

ANNOTAZIONE 2327 STORIA

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Tamara]: E come vogliamo gestire la rivolta?

[Tohn]: Una rivolta? Cosa mi sono perso?

[Ava]: Per il momento non è successo nulla, ma c'è da aspettarsela.

[Trache'i]: Potreste cortesemente aggiornarmi? Ho avuto molto da fare ultimamente.

[Tamara]: Beh, la popolazione del Mucchio di Rottami è notevolmente aumentata. C'è già voluto un bel po' per abituarci ai Visitatori...

[Tohn] (con tono sarcastico): Oh, grazie.

[Tamara]: ...ma adesso ci sono anche Omnimodi e Allucinatori, ai quali è difficile abituarci.

[Tohn]: Mi chiedo perché.

[Tamara]: Tohn, potresti cortesemente smettere di interrompere? Molti membri dell'equipaggio umanoide sono in difficoltà. Alcuni di loro si lamentano delle tradizioni dei nuovi arrivati, soprattutto degli Omnimodi che... beh...

[Trache'i]: Che schifo.

[Tamara]: Non arriverei a tanto, ma... Grazie.

[Ava]: È semplice. Gli istigatori devono essere messi sotto sorveglianza e, se continuano a dare problemi, assegneremo loro importanti compiti nelle nostre colonie.

Vai all'Annotazione 2328.

ANNOTAZIONE 2328 STORIA

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[**Tamara**]: L'Ambasciatrice degli Aerughi desidera incontrarci, sapete? Una persona spaventosa.

[**Trache'i**]: Direi piuttosto pratica e motivata. Non spaventosa.

[**Tohn**]: E di cosa vorrebbe discutere?

[**Tamara**]: Vorrebbe avere più voce in capitolo nelle nostre decisioni, a quanto pare.

[**Ava**]: Così come i superstiti idemiani.

[**Trache'i**]: Sono richieste comprensibili.

[**Ava**]: Sì, Trache'i, ma se le accettiamo, si scatenerà sicuramente un'enorme protesta all'interno della comunità.

[**Tamara**]: Sì, gli altri senzienti potrebbero sentirsi poco rappresentati.

[**Tohn**]: Propongo di parlarci. Forse riusciremo a soddisfare le richieste senza turbare nessun equilibrio.

Vai all'Annotazione 2329.

ANNOTAZIONE 2329 STORIA

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[**Tamara**]: No, questo no. Che ca...

[**Tohn**]: Tamara, contieniti.

[**Tamara**]: Tu lo faresti se i tuoi presuntuosi fratelli avessero deciso di inviare qui il loro ambasciatore?

[**Tohn**]: È un confronto che non regge. La Terra non può essere così male.

[**Trache'i**]: Potreste aggiornarmi?

[**Ava**]: Il Cavaliere Oscuro ha parlato. La Terra è così fiera di noi che ci sta inviando il suo ambasciatore.

[**Trache'i**]: Beh, lasciate che facciano.

[**Tamara**]: Sul serio? Ci hanno abbandonati nel momento del bisogno e, adesso che le cose vanno bene, improvvisamente si interessano a noi?

[**Ava**]: La Terra sostiene che dato che il Mucchio di Rottami si basa principalmente sul relitto delle loro navi spaziali e buona parte dell'equipaggio è composta da Terrestri, hanno il diritto di mandare qui il loro ambasciatore.

[**Tamara**]: È un atteggiamento ostile. Stanno preparando il terreno per impossessarsi del Mucchio di Rottami.

Sposta la carta **S16** (*Tensioni*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Vai all'Annotazione 2346.

ANNOTAZIONE 2330

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[**Tohn McMuts**]: Il nostro atteggiamento iniziale nei confronti degli Allucinatori è stato un errore. Avremmo dovuto accoglierli, come direbbero i Terrestri, "ad appendici aperte" e non mostrarci diffidenti.

[**Tamara Woon**]: Smettila di rivangare i nostri errori. Abbiamo imparato la lezione.

[**Ava**]: E gli abitanti del Mucchio di Rottami si sono abituati alle loro bizzarre uniformi e al loro approccio poco serio.

[**Tohn McMuts**]: Sì, ma gli abitanti del Mucchio di Rottami hanno dovuto fare i conti con i nuovi arrivati da soli! Senza il nostro aiuto! Mentre avremmo dovuto fare la nostra parte!

[**Ava**]: Va bene. Lo faremo.

[**Tohn McMuts**]: Cosa ne direste di cominciare adesso? Si dice in giro che le uniformi degli Allucinatori consumino una grande quantità di energia proveniente dai nostri generatori! C'è chi dice anche troppa.

[**Trache'i**]: Stanno studiando un metodo per eliminare il divario.

[**Tohn McMuts**]: Ah, sì?

[**Trache'i**]: Sì. Lo sviluppo ha raggiunto la fase finale.

[**Ava**]: Niente panico, Tohn. Va tutto bene.

Sposta le carte **W25-W27** da "Equipaggio non Disponibile" (Vassoio Portacarte A) a "Reclute."

Sposta la carta **E67** (*Consulente Allucinatori*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

ANNOTAZIONE 2331 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[**CAPCOM Vulter**]: Capitano, abbiamo colpito la nave nemica un'altra volta e... Oh, che esplosione spettacolare. La nave nemica è annientata e le altre... Oh, piuttosto interessante. Il fuoco nemico sta scemando e la loro squadra di assalto

sta battendo in ritirata fuori dalla nostra portata. Il resto della flotta è rimasta lì dov'era, ma è comunque impressionante...

[**Capitano**]: Lo vedo con i miei occhi. Concentrati sul tuo dovere.

[**CAPCOM Vulter**]: Sì, certo. Ho esagerato.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **12**.

Scarta tutte le carte dai Settori **1** e **2**.

Se possiedi la carta **B06** oppure **B12** nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina **3**), posiziona la carta **P203** nel Settore **1**. Altrimenti, posiziona la carta **P204** nel Settore **1**.

In seguito, vai all'Annotazione 2334.

ANNOTAZIONE 2332 STORIA

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato.

Ottieni 1 , vai all'Annotazione 2348.

Ottieni 1 , vai all'Annotazione 2335.

ANNOTAZIONE 2333 MAPPA STELLARE

Registrazioni dell'addestramento nello spazio

*** ronzo attutito di un motore, qualcuno che fischiotta. Improvviso suono di sirene ***

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Cosa diavolo è?

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Un'anomalia. (voce debole) È un'anomalia. Andiamocene da qui.

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Ehi, aspetta!

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Cosa? Le anomalie sono pericolose. Emanano radiazioni letali. Siediti e allaccia le cinture.

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: E se si trattasse di un'enorme fonte vibrante di energia?

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Dici sul serio?

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Assolutamente. Aspettiamo a scappare. Prima analizziamo la rilevazione.

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

Sposta la carta **E13** (*Superconduttore*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Ottieni 2 .

Ottieni 1 .

ANNOTAZIONE 2334 FLOTTA IDEMIANA



Conversazione davanti all'esposizione di murali del Mucchio di Rottami

[**Membro dell'Equipaggio terrestre**]: Questo murale è nuovo. Diamo un'occhiata da vicino.

[**Membro dell'Equipaggio allucinatori**]: Il vostro modo di documentare il passato è stupefacente. È stranamente... bidimensionale, ma solletica l'immaginazione. E questa scena è, come dite voi, epica!

[**Membro dell'Equipaggio terrestre**]: Epica e spaventosa. Il murale mostra la Journeyer che scende in campo all'ultimo minuto. Vedi quelle navi laggiù?

[**Membro dell'Equipaggio allucinatori**]: Sono incrociatori degli Idemiani.

[**Membro dell'Equipaggio terrestre**]: Sì. Questo è già stato distrutto dal fuoco nemico. E anche quello. Un altro è in fiamme e il quarto continua a combattere. Il campo di battaglia era pieno di caccia in manovra, che continuavano a difendere lo squadrone degli Idemiani e affrontavano le capsule degli assalitori.

[**Membro dell'Equipaggio allucinatori**]: Avreste potuto fuggire, ma non lo avete fatto. Questo sì che è uno spirito avventuroso.

[**Membro dell'Equipaggio terrestre**]: Credo che il Capitano ci abbia pensato. Deve averlo fatto. Ma quando abbiamo rilevato il segnale di richiesta di soccorso, le cose sono cambiate. Il segnale proveniva da una delle navi da guerra distrutte degli Idemiani. Il Capitano non avrebbe potuto ignorarlo.

[**Membro dell'Equipaggio allucinatori**]: Siete dei validi alleati. E poi cos'è successo?

[**Membro dell'Equipaggio terrestre**]: È una lunga storia.

Posiziona le carte:

- **P206** nel Settore **4**.
- **P207** nel Settore **5**.
- **P208** nel Settore **6**.
- **P209** nel Settore **8**.
- **P210** nel Settore **9**.

Se entrambe le caselle all'inizio di questa Annotazione sono contrassegnate, fai avanzare tutti i contatori del Tempo una volta.

Sostituisci la carta Missione **M14** con la carta Missione **M15**.

Nota: Leggi attentamente la nuova carta Missione.

I Membri dell'Equipaggio possono Ricaricare un totale di 4 . Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 1 carta Reparto.

Vai all'Annotazione **2340**.

ANNOTAZIONE 2335 STORIA

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Ava]: La Terra ha finalmente fatto la sua mossa. È in arrivo un incrociatore terrestre.

[Tohn]: Quanto è grande?

[Ava]: Abbastanza grande. E ci sono alcune navi di scorta. Uno squadrone notevole, molto più forte di noi.

[Tamara]: Lo sapevo. Lo sapevo che volevano impossessarsi del Mucchio di Rottami. Avidi bastardi espansionisti!

[Tohn]: E non possiamo affrontarli?

[Ava]: Possiamo. Ma non vinceremo, Tohn. Non siamo esattamente una nave da guerra, piuttosto un accampamento spaziale. E anche se ci opponessimo, ti assumeresti la responsabilità di mettere in pericolo i civili?

[Tohn]: No. Non ho mai amato combattere, ma abbiamo lottato così tanto per la nostra indipendenza e adesso qualcuno arriva e prende il controllo? Non mi piace.

[Ava]: Nemmeno a me. Valutiamo le nostre opzioni.

[Tamara]: Quali opzioni? Non possiamo batterci. Non possiamo fuggire. Cos'altro ci resta?

[Trache'i]: C'è un'altra opzione. Abbiamo un po' di tempo prima dell'arrivo della flotta terrestre. Fondiamo il maggior numero di colonie possibile. Accoglieremo la Terra dall'alto di un impero spaziale abbastanza grande da essere padrone del proprio destino.

[Tamara]: E se non ci riuscissimo?

[Trache'i]: Allora potremo essere orgogliosi dei risultati ottenuti e ognuno di noi avrà la libertà di andare dove desidera.

[Tohn]: OK, facciamo.

[Tamara]: Va bene.

[Ava]: Espandiamoci!

- Sposta le carte **O04** (*L'Ultimo Incontro*) e **O07** (*L'Ultima Opportunità*) da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Sposta la carta **Y32** (*WASP-14*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Ciascun Reparto estrae 1 dado Avanzato dalla scatola e lo aggiunge al proprio Compartimento del Reparto.
- Sposta la carta **S15** (*Incontro Inevitabile*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2336

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni desecretate del Consiglio dei Tetrarchi

[Tamara]: State a sentire, dobbiamo discutere del recente conflitto all'interno del reparto ingegneria. Le cose sono peggiorate rapidamente e due tecnici qualificati...

[Vulter]: Stimati Tetrarchi?

[Tamara]: Vulter, siamo impegnati.

[Vulter]: Lo so. Mi scuso infinitamente, ma...

[Ava]: Ma cosa?

[Vulter]: I nostri radar hanno rilevato un oggetto metallico piuttosto interessante. Emette una richiesta di soccorso di Terrestri e...

[Tohn]: Non possiamo semplicemente inviare la Journeyer?

[Vulter]: Certo che possiamo. Cioè, potremmo, perché la Journeyer non è molto in forma.

[Ava]: Di cosa abbiamo bisogno?

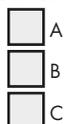
[Vulter]: Di un equipaggio, tanto per iniziare. E di carburante.

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

- » **Inviare l'equipaggio** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio, scarta 1  e vai all'Annotazione **2349**.
- » **L'equipaggio deve restare sul Mucchio di Rottami** – Ottieni 1 . Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2337

MANUALE DELLA NAVE



Registrazioni desecretate del Consiglio dei Tetrarchi

[Tohn]: Tamara, Trache'i! Le navi di trasporto degli Aerughi sono in arrivo, cariche di tutto il necessario!

[Trache'i]: L'ambasciatrice degli Aerughi ci ha promesso il suo sostegno, non è così? Ce ne andremo da qui.

[Tohn]: Io... Io... Sì, Tetrarca.

Se la Casella **A** è contrassegnata, ottieni 2 .

Se la Casella **B** è contrassegnata, ottieni 1 Scoperta di qualsiasi tipo.

Se la Casella **C** è contrassegnata, ottieni 4 .

ANNOTAZIONE 2338 MAPPA STELLARE

Rapporto n. 543/12 di Trache'i

Ho selezionato una squadra per condurre delle ricerche sul buco nero microscopico che abbiamo scoperto. In nostri esperimenti potrebbero fornirci conoscenze preziose sullo Slittamento di Fase Universale, ma il rischio è elevato e i miei soci sono stati adeguatamente avvertiti.

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

- » **Inviare un volontario** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 1 (ma non spostarlo in "Equipaggio a Riposo" per il momento) per andare all'Annotazione **2341**.
- » **Abbandonare il piano** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2339 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Il sistema Lambda Corvii. Siamo stati attirati qui da una richiesta di soccorso proveniente da una colonia di Terrestri su Paradiso Fuori Controllo e salvare quelle povere anime rimane la nostra priorità. Supponiamo che si tratti di membri dell'equipaggio della spedizione della Vanguard di tanto tempo fa.

Ma questo è solo l'inizio. Abbiamo trovato anche una piccola nave spaziale solitaria alla deriva che emette un segnale di SOS degli Aerughi e una piccola luna abitata da una specie senziente. C'è un sacco da fare qui, a quanto pare.

Gira la carta **Y22** (*Lambda Corvii*) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2340 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni dell'Equipaggio di Riserva

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: OK, statemi tutti a sentire! Ho ricevuto gli ordini del Capitano! Dobbiamo lasciare la Journeyer.

[Operativo 1]: Lasciarla? Cosa?

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Dobbiamo salire a bordo di un lander per essere pronti a qualsiasi evenienza. Il capitano vuole un equipaggio all'esterno, pronto a reagire in men che non si dica. Per stare sicuri, non si sa mai cosa potrebbe succedere.

[Operativo 1]: Certo, Comandante.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: OK, prendete posizione e preparatevi. Dieci minuti alla partenza.

[Operativo 1]: Forza e coraggio!

[Operativo 2]: Cosa?

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Fate silenzio. Concentratevi ed eseguite gli ordini. Nove minuti alla partenza.

Posiziona tutti i segnalini Lander che erano posizionati accanto alla plancia Pianeta nel Settore **1**.

Nota: Potrai comandare i Lander e inviarli in diversi Settori per partecipare al combattimento. La scelta del Lander è molto importante.

ANNOTAZIONE 2341 MAPPA STELLARE

Ricerca sul buco nero microscopico, tentativo n. 12

Mi sto avvicinando al buco nero. Tutti i sistemi funzionano correttamente e non sono stati rilevati segnali di anomalie. Anche i valori vitali sono stabili, se non fosse per una sensazione di confusione generale che potrei attribuire alla grande... È solo che... Merda, cosa...

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

Il Membro dell'Equipaggio incaricato effettua una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se il risultato è 1, 2 e 3 OPPURE 2, 3 e 4, la Prova di Sopravvivenza non è superata. Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado e rimuovilo dal gioco.

Altrimenti: Questo Membro dell'Equipaggio viene promosso.

Se non ci sono cartelline di Grado disponibili per il Grado 2, il Membro dell'Equipaggio non può essere promosso. Alza invece il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). In seguito, sposta il Membro dell'Equipaggio incaricato in "Equipaggio a Riposo".

ANNOTAZIONE 2342

APPRODO ECLETTICO

Rapporto del Comandante della Squadra di Sbarco

Il pianeta sembra segnato da svariate catastrofi e, come se non bastasse, la sua comunità sembra divisa in fazioni. Ne abbiamo incontrate due: una è composta da Aerughi, Idemiani e Terrestri, che si fanno chiamare Raccoglitori; l'altra è composta da Visitatori ortodossi. Entrambi i gruppi ci hanno accolto allo spaziorpoto, chiaramente desiderosi di attrarre la nostra attenzione ma, dato che non abbiamo la minima intenzione di intrmetterci nella politica locale, ho deciso di non avvicinarmi a loro e andare direttamente in città.

Probabilmente, i Raccoglitori hanno in qualche modo compreso la mia decisione, li abbiamo visti annuire. I Visitatori, invece, non l'hanno presa molto bene. Li abbiamo visti allontanarsi agitando gli arti, sicuramente in preda a forti emozioni. Spero di non essermi inimicati troppo. Continuiamo la nostra missione. Passo e chiudo.

Sostituisce il PDI in questo Settore con la carta P121.

Contrassegna la Casella A nell'Annotazione 2960.

ANNOTAZIONE 2343 MAPPA STELLARE

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, abbiamo concluso con successo il primo giro di trattative commerciali. Gli abitanti del posto non vedono l'ora di vendere le loro risorse e sono molto interessati alle nostre. Passo e chiudo.

Scarta un numero qualsiasi di  e sposta 1 Scoperta di qualsiasi tipo in "Scoperte Raccolte" per ogni 2  scartati.

Sposta un numero qualsiasi di Membri dell'Equipaggio disponibili in "Equipaggio a Riposo" e sposta 1 Scoperta di qualsiasi tipo in "Scoperte Raccolte" per ogni 2 Membri dell'Equipaggio di Grado 2 o per ogni Membro dell'Equipaggio di Grado 3 spostati in "Equipaggio a Riposo".

ANNOTAZIONE 2344 MAPPA STELLARE

Rapporto del Comandante della Squadra di Sbarco

Journeyer, abbiamo fatto progressi con gli Indipendenti. Non seguono le leggi della città e sono in competizione con i Raccoglitori, ma sembravano abbastanza onesti da instaurare un contatto ravvicinato con noi. Con il loro sostegno, presto potremo conquistare anche i proprietari dell'Oasi.

Sposta la carta 13 (Contratto Lucrativo) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2345 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, questa è una svolta! Gente, prendete l'attrezzatura! Torniamo alla Journeyer!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Perché? Va tutto bene, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La Journeyer sta cambiando rotta e il Capitano vuole che rientriamo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il capo non vuole che ci perdiamo tutto il divertimento.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E nemmeno noi! CAPCOM, stiamo arrivando.

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

- » **Avvicinarsi agli incrociatori** – sposta il PDI dal tuo Settore al Settore 7. Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 7.
- » **Aiutare i caccia idemiani** – sposta il PDI dal tuo Settore al Settore 3. Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 3.

ANNOTAZIONE 2346 STORIA

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Ava]: Dobbiamo occuparci dei Letumiani il prima possibile.

[Tohn]: Non sappiamo nulla di loro. Non sappiamo nemmeno dove si trovi il loro pianeta natale. Perché lo chiamiamo Cuore di Tenebra, per esempio?

[Ava]: Questo è...

*****porta che si apre*****

[Tamara] (di fretta): Il sistema Cavaliere Oscuro ha captato una richiesta di soccorso da una colonia di Terrestri.

[Tohn]: Dove si trova?

[Tamara]: Non lontano da qui. Possiamo arrivarci attraversando il sistema Zeta Aquarii. Sono in condizioni critiche, a quanto pare.

[Ava]: Dobbiamo raggiungerli prima che la loro richiesta di soccorso venga intercettata dai Letumiani.

[Tohn]: E poi possiamo pensare alla Terra.

[Trache'i]: Va bene. Mettiamoci al lavoro. Devo occuparmi delle ricerche.

- Sposta le carte **O03 (Chiamata Silenziosa)** e **O06 (Esplorare i Margini dell'Universo)** da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Rimuovi la carta **B01** dal raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) dal gioco. Sposta la carta **B19 (Tetrarchi)** da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta le carte **Y20 (4 Serpenti)** e **Y21 (Zeta Aquarii)** da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2347 MAPPA STELLARE

Discussione davanti a un'esposizione di murali

[Abitante del Mucchio di Rottami 1]: Questo è il momento in cui la nostra Squadra di Sbarco è finalmente riuscita a staccare un enorme frammento di cristallo.

[Abitante del Mucchio di Rottami 2]: Ne ho sentito parlare. Il Reparto Scienza sperava di poter determinare cosa ne aveva arrestato la crescita e scoprirne le proprietà per cristallizzare altre risorse.

Sposta la carta 25 (Cristallo Corrotto) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2348 STORIA

- Prendi le carte **F08 (Livello di Ricerca 2)** e **F09 (Livello di Ricerca 2)** da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B). Sposta una di esse all'interno della busta "In attesa..." e rimuovi l'altra dal gioco.
- Prendi le carte **F15 (Livello di Produzione 2)** e **F16 (Livello di Produzione 2)** da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B). Sposta una di esse all'interno della busta "In attesa..." e rimuovi l'altra dal gioco.
- Ciascun Reparto estrae 1 dado Standard dalla scatola e lo aggiunge al proprio Compartimento del Reparto.
- Sposta le carte Reparto: **Z65 (Ristoro)**, **Z66 (Droni di Trasporto)**, **Z67 (Attenta Preparazione)** e **Z68 (Riserve)** da "Carte Reparto non Disponibili" (Vassoio Portacarte A) nei Compartimenti del Reparto corrispondenti.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2349

MANUALE DELLA NAVE

Rapporto di Vulter O'Really

Stimati Tetrarchi, ho il piacere di comunicarvi che la nostra missione di soccorso è stata un successo. L'oggetto intercettato era una capsula di salvataggio dell'ISS Vanguard, contenente un superstite solitario, un uomo di mezza età, un po' svitato, ma ancora in grado di mostrare la propria gratitudine. Ci ha fatto volentieri dono della sua capsula - che aveva iniziato a odiare - e al suo interno abbiamo fatto una scoperta affascinante. A breve invieremo il rapporto completo.

Ottieni 1 Scoperta di qualsiasi tipo e spostala in "Scoperte Raccolte".

ANNOTAZIONE 2350

MANUALE DELLA 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.

Vai all'Annotazione 2487.

Vai all'Annotazione 2506.

Gli interrogatori sono terminati. Puoi scegliere un altro Personaggio con cui parlare.

ANNOTAZIONE 2351

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ho una buona notizia. Il generatore funziona con uranio grezzo, almeno per qualche tempo. Inoltre, emette energia.

[Membro dell'Equipaggio 1]: In altre parole, se da qualche parte c'è un ricevitore di energia, potrebbe essere in grado di attivare parte della stazione danneggiata.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È proprio una bella notizia. Mettiamoci al lavoro!

Contrassegna la Casella A nell'Annotazione 2113 senza risolvere l'Annotazione.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P001.

Vai all'Annotazione 2533.

ANNOTAZIONE 2352 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni dell'Equipaggio di Riserva

[Operativo 1]: Comandante, stiamo entrando nella zona pericolosa. I sensori rilevano un grande quantitativo di detriti.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Parti della nave spaziale distrutta degli Idemiani, molto probabilmente. Rallentare. Siamo riusciti a localizzare il segnale di richiesta di soccorso?

[Operativo 1]: Ci sto lavorando.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Bene. Occhi aperti, equipaggio. La situazione sembra drammatica. Molto drammatica. Spero che ci siano dei superstiti.

Per ciascun Lander presente nel Settore 9, contrassegna 1 casella qui sotto. Se il segnalino del Lander *Dragonfly* si trova nel Settore 9, contrassegna 2 caselle aggiuntive qui sotto. In seguito, se tutte le caselle sono contrassegnate, vai all'Annotazione 2359.



ANNOTAZIONE 2353

CAPPELLA CRISTALLINA

A – Se questa casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P305.

ANNOTAZIONE 2354

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni desecretate del Consiglio dei Tetrarchi

[Tohn]: Sto pensando alla nostra Madre, sapete?

[Tamara]: Il tuo pianeta natale, intendi?

[Tohn]: Sì. Nei momenti di debolezza, vorrei non averla mai lasciata. La separazione è stata traumatica, ma poi mi guardo intorno e mi rendo conto di quanto sia funzionale la comunità del Mucchio di Rottami e i miei rimpianti svaniscono.

[Tamara]: Vero. Abbiamo costruito qualcosa di cui andare fieri.

[Trache'i]: Adesso non iniziare a gongolare, Tamara.

Il Mucchio di Rottami è tutt'altro che perfetto, dal punto di vista dello sviluppo e della ricerca.

[Tohn]: Oh, dai! Avete fatto grandi cose.

[Trache'i]: Grandi? Le nostre ricerche non faranno che girare in tondo, a meno che non otteniamo finalmente la tecnologia dei Costruttori.

ANNOTAZIONE 2355

MANUALE DELLA NAVE

La storia dei Raccoglitori

State a sentire, siamo la colonia più antica dalla perdita della Vanguard. Abbiamo affrontato tempi duri e ce la siamo cavata. Tutte le nostre esperienze ci hanno reso forti e irrobustito, per questo vorrei sottoporvi alcuni dei miei

migliori amministratori. Perché non dare loro l'incarico di governatori di tutte le colonie del Mucchio di Rottami? Sarebbe un bene per tutti. Tutte le parti coinvolte potrebbero trarne vantaggio.

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

- » **Accettare. Sarebbe bello che le colonie fossero più efficienti** – Questa Annotazione si conclude.
- » **Non volete rinunciare al controllo sulle colonie** – Contrassegna la Casella A nell'Annotazione 2361 senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2356

MANUALE DELLA NAVE

Cronaca di Alburk Wonrock

Tra tutti i senzienti che si sono uniti al collettivo del Mucchio di Rottami, i misteriosi Allucinatori sono sempre stati quelli più affascinanti per me.

Non sapevamo quasi nulla di loro. Non ci hanno mai detto dove si trovasse il loro pianeta natale e non ci hanno mai svelato le fattezze dei loro corpi. Sapevamo solo che erano creature deboli e indifese che in qualche modo erano riuscite a creare entità robotiche, avevano imparato a controllarle con il pensiero e le avevano inviate in un viaggio spaziale affinché sperimentassero tutto quello che loro non potevano provare.

Forse è per questo motivo che hanno tenuto nascosta la verità su se stessi.

Altri aspetti erano più difficili da tollerare, come la loro riluttanza a collaborare con gli altri Allucinatori e il loro insaziabile bisogno di fare colpo su di loro, a volte ai danni delle azioni del Mucchio di Rottami. Ad ogni modo, era un bene avere degli alleati letteralmente incapaci di provare dolore e paura, motivati dalla curiosità e dall'ambizione.

Personalmente, adoravo i loro canti: lunghe litanie eteree senza parole che duravano per ore, provenienti direttamente dai cuori dei loro padroni lontani, probabilmente l'unica attività che li accomunava.

ANNOTAZIONE 2357

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione delle trattative politiche con i Visitatori

[Visitatore]: Per consolidare il nostro recente legame, vorrei invitarvi a partecipare al nostro esperimento interdimensionale. La Madre sta tentando di stabilizzare una parte della nostra dimensione e desidera esaminare come senzienti inferiori con velleità di Visitatori sopporterebbero tali condizioni. Naturalmente, sarete generosamente ricompensati per il vostro impegno.

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

- » **Inviare il vostro equipaggio** – Incarica 2 Membri dell'Equipaggio, ottieni 2  e vai all'Annotazione 2440.
- » **Non metterete in pericolo la salute della vostra gente** – Contrassegna la Casella B nell'Annotazione 2229 senza risolvere l'Annotazione. Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2358

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni desecretate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: C'è un bivio davanti a noi.

*** **rumore di passi** ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E un altro dilemma. Il mio scanner non mostra molto del percorso.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già, il raggio d'azione è limitato a queste profondità.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Basiamoci su quello che vediamo. Questo è solo un semplice tunnel con dei piccoli cristalli qua e là.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quello sembra più arduo, però. Le pareti sono fradiciose e piene di crepe. E mi sembra di sentire il rumore dell'acqua.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dannati dilemmi.

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

Aggiungi 1 segnaposto allo slot Conoscenza.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

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

- » **Accedere al cunicolo con un'umidità elevata** – Vai all'**Annotazione 2353**.
- » **Accedere al cunicolo con i piccoli cristalli** – Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P306**.

ANNOTAZIONE 2359 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni dell'Equipaggio di Riserva

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: CAPCOM, abbiamo individuato e liberato una capsula di soccorso degli Idemiani. Stiamo aiutando i superstiti a salire a bordo.

[CAPCOM Vultor]: Ottimo lavoro, Comandante.

*** *passi, respiro affannoso, voci attutite* ***

[Superstite idemiano]: Grazie per averci aiutato. A quanto pare, la morte non è imminente.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Se posso dire la mia, no. Benvenuti a bordo.

[Superstite idemiano]: La mia gente e io saremo lieti di aiutare.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Bene. C'è molto lavoro da fare.

[CAPCOM Vultor]: Comandante, abbiamo individuato almeno una nuova nave ai margini della battaglia. Probabilmente ostile. Procedete con cautela.

I Membri dell'Equipaggio possono Ricaricare un totale di 6 .

Scarta tutte le carte dal Settore 9.

Posiziona la carta **P213** nel Settore 2.

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

- » **Inviare gli Idemiani ad aiutare a difendere la loro nave** – Reseta il contatore del Tempo sulla carta **P206**.
- » **Inviare gli Idemiani ad aiutare i loro feriti** – Scarta 1 segnaposto dalla carta **P207**.
- » **Approfitte del loro aiuto sulla Journeyer** – Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2909**.

Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2910**.

ANNOTAZIONE 2360

MANUALE DELLA NAVE

La storia dei Raccoglitori

Quando noi superstiti della battaglia spaziale siamo atterrati sul pianeta, i Visitatori erano già qui da tempo e gliene siamo stati grati. Avevano un piccolo avamposto e si concentravano soprattutto sulla ricerca, ma hanno generosamente condiviso con noi tutto quello che potevano. Ci hanno aiutati durante le prime terribili settimane sul pianeta.

Il nostro legame si è rafforzato ulteriormente quando abbiamo costruito i nostri insediamenti e iniziato a estrarre risorse e coltivare alimenti. Ben presto, però, alcuni di noi hanno iniziato ad avere dei sospetti nei confronti dei Visitatori.

“E se iniziassero a condurre delle ricerche non solo sul pianeta, ma anche su di noi?” si chiedevano.

I pettegolezzi si sono diffusi rapidamente e la tensione era palpabile. Non ho idea di cosa sarebbe successo se non fosse apparsa la Squadra di Sbarco del Mucchio di Rottami.

ANNOTAZIONE 2361

MANUALE DELLA NAVE

 **A**

Se la Casella **A** è contrassegnata, continua a leggere. Altrimenti, vai all'**Annotazione 2365**.

Registrazione delle trattative commerciali con i Raccoglitori

Non posso fingere che la vostra scelta mi rallegri, ma ne comprendo il motivo. Non volete rinunciare al controllo completo delle vostre colonie. Va bene, ma la nostra collaborazione finisce qui.

ANNOTAZIONE 2362

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dannazione. La pianta è dura come la pietra.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E guarda! I rami ricrescono!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Davvero?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ne ho avevo tagliato via uno appena un minuto fa. E adesso è già lungo più di un centimetro.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ce la faremo mai con l'equipaggiamento a nostra disposizione.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Delle lame diamantate ci sarebbero sicuramente utili. Oppure di cristallo.

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

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

- » **Utilizzare la forza** –  per sostituire il PDI in questo Settore con la carta **P302**.
- » **Utilizzare materiali presenti su questo pianeta** (solo se la carta **P307** (*Giacimenti di Minerali*) oppure **P000** (*Niente di Interessante*) si trova nel Settore 8) – Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P302**.
- » **Tornare indietro con una preparazione migliore** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2363

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Senti, cosa abbiamo davanti di preciso?

[Membro dell'Equipaggio 1]: È un generatore. I Costruttori hanno ideato una modalità creativa di assorbire il carburante instabile e il trasferimento di energia è incredibilmente efficiente.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potrebbe essere la scoperta più importante mai fatta. Ora dobbiamo documentare il metodo oppure riuscire a portare il generatore con noi. I nostri ingegneri sarebbero felici di vedere come funziona.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Ottieni 3  e inseriscili all'interno del sacchetto per gli indizi.

ANNOTAZIONE 2364 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni dell'Equipaggio di Riserva

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: CAPCOM, ci avviciniamo all'incrociatore in fiamme.

[CAPCOM Vultor]: Lo vediamo sui nostri schermi.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: L'incrociatore è in fiamme in diversi punti e vedo alcuni dei nostri shuttle impegnati a combattere il fuoco. Uno di essi è già atterrato per raccogliere i superstiti da una banchina di atterraggio.

[CAPCOM Vultor]: Evitate i pericoli inutili. Ordini del Capitano.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Già, come se fosse possibile evitare il pericolo nel bel mezzo di una battaglia. Sapete che vi dico? Farò atterrare la nave così potremo aiutare qualche povero bastardo.

[CAPCOM]: Solo se...

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Abbiamo da fare qui. Passo e chiudo.

Per ciascun segnalino Lander che si trova nel Settore **8**, porta indietro il contatore del Tempo nel Settore **8** due volte.

In seguito, tira un **D10**. Controlla il risultato qui sotto:

- **0-2**: Scarta i segnalini Lander *Pelican* e *Dragonfly* presenti nel Settore **8** dalla plancia. Se hai scartato il segnalino Lander *Dragonfly* apri il Manuale della Nave a pagina **21** (*Raccoglitore per le carte Hangar*) e gira la carta *Dragonfly* sul lato Danneggiato.
- **3-5**: Scarta il segnalino Lander *Pelican* presente nel Settore **8** dalla plancia.
- **6-9**: Non succede nulla.

Nota: I Lander scartati dalla plancia non possono più essere utilizzati in questa Esplorazione Planetaria.

ANNOTAZIONE 2365

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione delle trattative commerciali con i Raccoglitori

[Rappresentante dei Raccoglitori]: Ho esaminato le vostre procedure di produzione e ho notato alcuni errori. Potrei aiutarvi a trarre molto più profitto dalle colonie.

[Tetrarca Tamara]: Non saprei.

[Rappresentante dei Raccoglitori]: No? Non vi interessa aumentare la vostra efficienza?

[Tetrarca Tamara]: Ho una brutta sensazione.

[Rappresentante dei Raccoglitori]: Non è molto professionale.

[**Tetrarca Tamara**]: Ma ben fondata. Abbiamo ricevuto rapporti dettagliati delle terribili condizioni di lavoro nelle vostre colonie. Esigo una spiegazione.

- Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) due volte. In seguito, dal raccoglitore per le carte Colonie (Manuale della Nave, pagina 7), pesca un massimo di 4 carte Colonia e risolvine gli effetti.

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

- » **Mettere fine all'accordo con i Raccoglitori** – Alza il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) e contrassegna la Casella A nell'**Annotazione 2361**. Torna al Ponte di Comando a pagina 2 e dai inizio alla Gestione della Nave.
- » **Siete soddisfatti della gestione delle colonie da parte dei Raccoglitori** – Torna al Ponte di Comando a pagina 2 e continua la Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2366

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione delle trattative politiche con i Visitatori

[**Tetrarca Tamara**]: I negoziati sono conclusi. Avrei voluto che Tohn vi prendesse parte, ma per ovvi motivi la sua presenza avrebbe offeso ulteriormente i Visitatori. Il rappresentante non era del tutto soddisfatto, ma la loro Madre sta per inviarcene un dono, quindi forse i negoziati sono stati positivi per noi.

Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Ottieni 2 Scoperte di qualsiasi tipo e spostale in "Scoperte Raccolte".

ANNOTAZIONE 2367

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione delle trattative politiche con l'ambasciatrice degli Aerughi

[**Ava**]: Per riassumere, ambasciatrice, questa è l'idea di massima della nostra collaborazione. Se ha delle domande, sarà mia cura...

[**Elpenor'i**]: Non credo di averne.

[**Tamara**]: Mi sembra dispiaciuta. Se la abbiamo insultata, sicuramente non era nostra intenzione.

[**Trache'i**]: E se ritiene necessario discutere di alcuni aspetti specifici della nostra collaborazione, possiamo incontrarci in privato.

[**Elpenor'i**]: Trache'i, hai trascorso troppo tempo in questo concesso per comprendere gli interessi del popolo degli Aerughi.

[**Trache'i**]: Ma...

[**Elpenor'i**]: E per tutti voi altri, questo incontro è stato una perdita di tempo. La prossima volta preparatevi meglio. Ho bisogno di un'offerta valida, non di chiacchiere sulla pace e l'unità.

ANNOTAZIONE 2368

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione dell'interrogatorio del Letumiano

[**Prigioniero letumiano**]: Guardatevi, falliti vigliacchi! Guardatevi tra di voi e crogiolatevi nella vostra impotenza! Siete deboli e patetici! Non mi stupisce che la vostra società non preveda la schiavitù: non sareste nemmeno in grado di controllare i vostri servitori! Non siete neanche capaci di costringermi a parlare!

ANNOTAZIONE 2369 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni dell'Equipaggio di Riserva

[**Operativo 1**]: Altri nemici! Stanno per attaccare quel gruppo di incrociatori degli Idemiani!

[**Operativo 2**]: Sto avvertendo gli Idemiani.

[**Comandante dell'Equipaggio di Riserva**]: Non basterà. Velocità massima. Innalzare gli scudi. Attivare il sistema di controllo dei missili.

[**Operativo 1**]: Ma, Comandante... I nostri missili sono a malapena in grado di distruggere i meteoriti vaganti!

[**Comandante dell'Equipaggio di Riserva**]: Quei bastardi somigliano a dei meteoriti, per quanto mi riguarda.

[**Operativo 2**]: Nessuno ha mai attaccato un caccia, a bordo di questo goffo Lander!

[**Comandante dell'Equipaggio di Riserva**]: Nessuno prima d'ora.

Per ciascun segnalino Lander che si trova nei Settori 3 e 6, tira un dado Pericolo. Per ciascun  ottenuto,  nell'Azione Unirsi al Combattimento sulla carta **P208** (Combattimento Aereo).

Se il segnalino Lander *Faustschlag* e/o il segnalino Lander *Sabretooth* si trovano nel Settore 3 e/o 6, nell'Unirsi al Combattimento sulla carta **P208** (Combattimento Aereo).

Tira un **D10** e controlla il risultato qui sotto:

- **0**: Scarta i segnalini Lander *Pelican*, *Dragonfly* e *Faustschlag* dai Settori 3 e 6 dalla plancia. Se hai scartato il segnalino Lander *Dragonfly* e/o il segnalino Lander *Faustschlag*, apri il Manuale della Nave a pagina 21 (Raccoglitore per le carte Hangar) e gira la carta *Dragonfly* e/o *Faustschlag* sul lato Danneggiato.
- **1-4**: Scarta i Lander *Pelican* e *Dragonfly* presenti nei Settori 3 e 6 dalla plancia. Se hai scartato il Lander *Dragonfly* apri il Manuale della Nave a pagina 21 (Raccoglitore per le carte Hangar) e gira la carta *Dragonfly* sul lato Danneggiato.
- **5-8**: Scarta il Lander *Pelican* dal Settore 3 e 6 dalla plancia.
- **9**: Non succede nulla.

Se è presente un segnalino sulla casella Risultato dell'Azione Unirsi al Combattimento sulla carta **P208** (Combattimento Aereo), risolvine il Risultato. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2370

MANUALE DELLA NAVE

Cronaca di Alburton Wonrock

Mi sono sempre trovato a mio agio con i Pumiglioni, anche se non ne comprendo bene il motivo. È forse per il loro atteggiamento taciturno e la loro incapacità di perdere tempo in chiacchiere? O forse per la loro natura semplice e il loro approccio diretto nei confronti di qualsiasi cosa? Oppure per la loro inarrestabile ossessione per la comprensione di tutte le cose?

Non ne ho idea.

So solo che i Pumiglioni sono membri dell'equipaggio non graditi, specie nei reparti tecnici. Fanno impazzire i loro responsabili con i loro tentativi di comprendere i sistemi del Mucchio di Rottami, ma non tutti sanno che la loro ossessione deriva dall'insicurezza. Dopotutto, sono sopravvissuti spaziali che hanno perso il loro pianeta natale e continuavano a fuggire dai pericoli da secoli. Non sono in grado di combattere né conquistare, ma solo di costruire, studiare e analizzare. Non mi stupisce che desiderino comprendere tutto per sentirsi nuovamente al sicuro.

ANNOTAZIONE 2375

MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di Vultor O'Really

Hanno ottenuto quello che si meritavano! Responsabili di Reparto, abbiamo colpito uno dei loro caccia Void Ranger!

- Scarta la carta *Minaccia Void Ranger Terrestre* e il relativo segnalino.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene 1 Carica.

ANNOTAZIONE 2376 FLOTTA IDEMIANA

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Vai all'Annotazione 2379.

Vai all'Annotazione 2385.

ANNOTAZIONE 2377

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Non è altro che un ammasso di attrezzatura per l'estrazione non funzionante.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Un dannato mucchio di rottami.

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Molto divertente. "Mucchio di Rottami". Proseguiamo.

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Mi chiedo se questa discarica appartenga a qualcuno.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: E io mi chiedo cosa sia questo. Guarda cosa ho trovato. Un cristallo. Guarda come lo attraversa la luce!

Estrai eventuali dadi Reparto blu non utilizzati dalla scatola e posizionali in uno slot Speciale, sulla carta Missione Opzionale **M39** (se nessun dado Reparto blu è disponibile, utilizza invece un gettone Tempo).

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Contrassegna la Casella B nell'Annotazione 2119.

ANNOTAZIONE 2378

MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di Vulter O'Really

Evviva! Ottimo lavoro, addetti ai cannoni! Uno dei caccia Faustschlag nemici è stato abbattuto!

- Scarta la carta Minaccia *Faustschlag Terrestre* e il relativo segnalino.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 3 .

ANNOTAZIONE 2379 FLOTTA IDEMIANA

Registrazione dell'Annotazione audio dal ponte di comando della Journeyer

[CAPCOM]: Capitano, i sensori hanno rilevato un caccia nemico solitario. Oh, interessante. Il caccia sta setacciando la zona da cui proviene la richiesta di soccorso. Non pensa che dovremmo arrivarci prima noi? Ehm... Sì, certo. Torno al mio dovere.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Resetta il contatore del Tempo sulla carta P210.

ANNOTAZIONE 2380

MANUALE DELLA NAVE

La colonia Terra Promettente se la cava bene. Non abbiamo tempo di atterrarvi di nuovo.

- Ottieni 2 .
- Rimuovi la carta Atterraggio L01 dal gioco.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 8 (*Mappa Stellare*) e risolvila.

ANNOTAZIONE 2384

MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di Vulter O'Really

Responsabili di Reparto, ho delle notizie belle e brutte. Il Sabretooth è appena stato colpito e annientato. Spero che gli ingegneri riusciranno a perdonarci.

- Scarta la carta Minaccia *Sabretooth Ribelle* e il relativo segnalino.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 4 carte Reparto.

ANNOTAZIONE 2385 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni dell'Equipaggio di Riserva

[Operativo 2]: Comandante, c'è stata una violenta esplosione nella zona da cui proviene il segnale di richiesta di soccorso. E il segnale si è interrotto. Mi dispiace.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Siamo stati troppo lenti. Non potevamo competere con i loro caccia!

[Operativo 1]: Sta succedendo qualcosa ai margini della battaglia.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Cosa, esattamente?

[Operativo 1]: I nostri radar non raggiungono distanze simili molto bene, ma... A quanto pare, qualcuno ha preso parte al combattimento. Rilevo una nuova nave. O più navi.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Amici o nemici?

[Operativo 1]: Impossibile stabilirlo per ora.

Ciascun Membro dell'Equipaggio  oppure fira .

Scarta tutte le carte dal Settore 9.

Posiziona la carta P213 nel Settore 2.

Fai avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella.

Contrassegna la Casella A nell'Annotazione 2909.

ANNOTAZIONE 2390

MUCCHIO DI ROTTAMI

Responsabili di Reparto, il Dragonfly rubato dai ribelli è appena stato annientato.

- Scarta la carta Minaccia *Dragonfly Ribelle* e il relativo segnalino.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene 1 Carica.

ANNOTAZIONE 2391 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Capitano, le azioni della nostra Squadra di Sbarco e dei loro lander non sono state rilevate e nemmeno ostacolate dal nemico, quindi... Oh, ecco un aggiornamento sullo stato. Molto grave. Capitano, l'incrociatore degli Idemiani in fiamme si è appena sgretolato. Le possibilità di trovare dei superstiti ammontano a meno del 22%.

Scarta tutte le carte dal Settore 8.

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 8 tira .

Fai avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella.

Contrassegna la Casella B nell'Annotazione 2909.

ANNOTAZIONE 2392

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Gli Insetti Scheggia potrebbero attaccarci in qualsiasi momento. Forza!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sto per completare la scansione e...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Prelevate dei campioni e andatevene!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Completata. La scansione è completata. Ah! Comandante!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho capito perché quelle piante sono così resistenti! Accumulano quantitativi incredibilmente elevati di calcio!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fantastico. Muovetevi!

- Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.
- Sostituisci il PDI nel Settore 2 con la carta P303.
- Ottieni la Scoperta Eccezionale 21.
- Vai all'Annotazione 2488.

ANNOTAZIONE 2393 MAPPA STELLARE

Annotazione personale di Tamara Woon

Da quando Fauci non c'è più, la fonte di acqua è ancora efficiente e l'acqua stessa è priva di agenti contaminanti. L'Oasi ha accettato di firmare in via preliminare un contratto di vendita di acqua al Mucchio di Rottami e la cosa si concretizzerà a breve.

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

Ottieni 1 .

Puoi spendere 1  per andare all'Annotazione 2026. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2394 MAPPA STELLARE

Registrazioni private di Trache'i

La Journeyer è riuscita in qualche modo ad acquisire queste meravigliose scansioni. Grazie a esse, posso analizzare lo sviluppo biologico e socio-culturale di un individuo letumiano e della sua civiltà. È incredibile quante informazioni siano riusciti a riportare su una sola pietra.

Sposta la carta 31 (*Registrazioni della Roccia della Palude*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2395

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Mi incuriosisce il modo in cui quei microorganismi siano riusciti a sopravvivere in condizioni così estreme.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vero. Dopotutto, il cristallo ha quasi fatto a pezzi il loro pianeta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potreste gentilmente parlarne con i nostri cervelloni sul Mucchio di Rottami? E ora...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho capito perché! Guardate lo scanner. Sono in grado di assorbire elevati quantitativi di zolfo!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh! Naturalmente.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Possiamo andarcene ora?

- Ottieni 2 Indizi *Microorganismo*.
- Sostituisci il PDI nel Settore 2 con la carta P304.
- Ottieni la Scoperta Eccezionale 21.
- Vai all'Annotazione 2488.

ANNOTAZIONE 2396 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ci ricevete?

[CAPCOM Vulter]: Riceviamo. Qual è il vostro stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Gli incendi principali sono stati circoscritti e le squadre di ingegneri degli Idemiani si stanno occupando dei malfunzionamenti più gravi. L'incrociatore sarà moderatamente operativo a breve.

[CAPCOM Vulter]: Tornate indietro?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non ancora. Il mio lander è carico di superstiti. Devo farli risalire sul loro incrociatore. Non vedono l'ora di ritrovare gli altri.

[CAPCOM Vultex]: Ricevuto, Squadra di Sbarco. State attenti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lo faremo.

Sostituisci il PDI nel Settore 8 con la carta P211.

I Membri dell'Equipaggio possono Ricaricare un totale di 6 .

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

- » **Inviare gli Idemiani ad aiutare su tutti i fronti** – Riduci tutti i contatori del Tempo una volta.
- » **Approfitte del loro aiuto sulla Journeyer** – Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 2 carta Reparto.

Contrassegna la Casella B nell'Annotazione 2909.

Contrassegna la Casella B nell'Annotazione 2910.

ANNOTAZIONE 2397

CAPPELLA CRISTALLINA

- A** – Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, vedo un punto interessante sul mio scanner.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Interessante? Stammi a sentire, io devo pensare alla sicurezza, ma... OK, mostrami lo scanner.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Si tratta di quella sporgenza. Quella a strapiombo. Ci sono altri esemplari delle piante resistenti che abbiamo trovato in precedenza e il mio scanner segnala la presenza di una grande colonia di microorganismi. Non vedo l'ora di vederli.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma è una lunga scalata e non abbiamo tempo di vedere entrambe le cose. Dovete scegliere. Cosa vi interessa di più vedere: le piante oppure i microorganismi?

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

- » **Studiare la vegetazione** – Vai all'Annotazione 2392.
- » **Studiare i microorganismi** – Vai all'Annotazione 2395.

ANNOTAZIONE 2398

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Somma il valore dei dadi posizionati su questa carta.

Dado Reparto rosso (oppure un gettone Tempo): 10

Dado Reparto blu (oppure un segnalibro): 50

Dado Reparto verde (oppure un gettone 

Dado Pericolo: 200

In seguito, vai all'Annotazione (2400 + valore totale dei dadi su questa carta).

Ad esempio, se son presenti un dado rosso e un dado verde su questa carta, sommerai 10 e 100 e quindi aggiungerai 2400. L'Annotazione alla quale devi andare, sarà: **Annotazione 2510**.

ANNOTAZIONE 2399

CAPPELLA CRISTALLINA

Briefing finale della Squadra di Sbarco

Posso avere l'attenzione di tutti? Il pianeta che ci hanno ordinato di esplorare è stato soprannominato "Cappella Cristallina" a causa dell'imponente struttura di cristallo simile a una cattedrale al centro di esso. Il cristallo in sé e per sé sembra meno invasivo e di una qualità più scarsa rispetto a quelli con cui abbiamo avuto a che fare finora. Il nostro compito è effettuare delle ricerche riguardo alla sua struttura e alle sue proprietà. Inoltre, il cristallo non ha distrutto completamente il pianeta e non è presente in ampie zone di terreno, quindi dobbiamo verificare se il pianeta potrebbe essere abitabile. Preparatevi, gente. Sarà una missione affascinante.

Iniziare la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnalibro 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. 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 riportasse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.

3. Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnalibro di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.

4. Se il segnalibro ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'Annotazione 2437. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Piccolo Frammento di Cristallo	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> » Ciascun Membro dell'Equipaggio 9  meno . » Ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno .
	Grande Frammento di Cristallo	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> » Perdi 7 Provviste meno . » Ciascun Membro dell'Equipaggio .
	Radiazioni del Cristallo	Se  è maggiore o uguale a 5, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . Altrimenti, scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira . » Un Membro dell'Equipaggio tira .
	Creatura Volante	Se  oppure  è maggiore o uguale a 7, non succede nulla. Altrimenti, apri il Manuale della Nave a pagina 21 (<i>Raccoglitore per le carte 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).

ANNOTAZIONE 2400

BASE ANELLO DI GHIACCIO

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Una delle scatole si sta aprendo!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene. Mi offro per andare laggiù a vedere cosa contiene.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Contiene dei semi. Sono stati esposti a radiazioni cosmiche.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forse è una scoperta importante. Prendeteli.

Ottieni 1 Indizio Strana Vegetazione.

ANNOTAZIONE 2401

FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vultex]: Capitano, al momento il nemico ha il completo controllo della zona di battaglia. Tutti i caccia degli Idemiani o le navicelle di scorta devono essere stati distrutti o essere fuggiti o... Missili! Missili nemici in arrivo! Sono nove in tutto!

[Capitano]: Datti un contegno.

[CAPCOM Vultex]: OK! Tengo traccia dei missili. Capitano, ci hanno colpiti!

[Capitano]: Rapporto dei danni.

Ciascun Membro dell'Equipaggio  oppure tira .

Se la carta P204 (*Journeyer Martoriata*) è presente sulla plancia Pianeta, sostituiscila con la carta P205.

Se la carta P203 (*Journeyer*) è presente sulla plancia Pianeta, sostituiscila con la carta P204.

Scarta tutte le carte dal Settore 6.

Fai avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella.

Contrassegna la Casella C nell'Annotazione 2909.

ANNOTAZIONE 2402

L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Siamo finalmente all'interno della montagna. La salita non è stata per nulla facile, il pendio è scosceso e pieno di crepacci. È successo qualcosa di terribile a questa montagna, molto più terribile della forza di Madre Natura.

*** rumore di passi ***

Anche l'interno della montagna mostra i segni di un disastro. Alcune delle caverne e dei tunnel naturali sono crollati e altri presentano delle crepe. Potrebbe essere

stata opera degli Idemiani, ma ho i miei dubbi. C'è stata una violenta battaglia da queste parti, ne ho la certezza.

Vai all'**Annotazione 2403**.

ANNOTAZIONE 2403 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Che caverna.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sicuramente un tempo era più piccola. Poi qualcosa è esploso al suo interno.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Noto con piacere che i tunnel e i cunicoli non sono del tutto crollati.

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

- » Seguire un tunnel ad arco che conduce verso il basso – Vai all'**Annotazione 2406**.
- » Seguire un tunnel con le pareti fuse – Vai all'**Annotazione 2407**.
- » Seguire un tunnel irregolare – Vai all'**Annotazione 2408**.

ANNOTAZIONE 2404 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni del campo di battaglia

[Membro dell'Equipaggio 1]: Uno di loro è stato abbattuto! Un caccia nemico è stato abbattuto!

[Membro dell'Equipaggio 2]: E un altro! Ore due, settore otto, avvicinamento rapido!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Aspettate, sta tornando indietro.

[Membro dell'Equipaggio 3]: Eh? Mi chiedo perché.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Anche io. Siamo un bersaglio facile.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse ha qualcosa a che fare con quei caccia degli Idemiani. Si stanno riorganizzando!

[Membro dell'Equipaggio 3]: Sì, ma solo per fare ritorno al loro incrociatore ammassato.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non è facile da spiegare.

[Membro dell'Equipaggio 3]: CAPCOM, segnalo una navicella nemica abbattuta. Le altre si stanno ritirando.

[CAPCOM Vultor]: Avete colpito un nemico? Beh, questo è piutt... No, molto interessante.

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Scarta tutte le carte dal Settore 6.

I Membri dell'Equipaggio possono Ricaricare un totale di 6 . Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la Casella C nell'**Annotazione 2909**.

Contrassegna la Casella C nell'**Annotazione 2910**.

ANNOTAZIONE 2405 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

21 Delphini mi attrae con la sua varietà di pianeti. C'è un pianeta fertile devastato da una violenta attività sismica, già soprannominato "Tremore Costante", ma perfetto per fondarvi una colonia. Poi c'è una luna con una vegetazione deliziosa, ma non nutriente. E un pianeta con dei giacimenti di metallo, probabilmente un luogo adatto per fondare un'altra colonia. Non scambierei la mia vita di esplorazioni scientifiche con niente al mondo.

Sposta le carte **Y10** (*Sigma Velorum*) (se è ancora disponibile) e **Y11** (*Epsilon Lyrae*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Gira la carta **Y07** (21 *Delphini*) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2406 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sembra una miniera.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E probabilmente lo era, ma guardate. Le travi di sostegno sono piegate o storte.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Deve essere stato l'impatto delle esplosioni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Spero che il tunnel non crolli.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Andate avanti.

Tira .

Vai all'**Annotazione 2412**.

ANNOTAZIONE 2407 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Guardate, il soffitto è troppo basso. A quanto pare, dovremo strisciare.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Beh, non sarebbe un grande problema se avesse un aspetto stabile. Ma decisamente no.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non abbiamo altra scelta. Seguitemi.

Il tuo Membro dell'Equipaggio tira 3 volte . Puoi  oppure  per ignorare il risultato di un tiro  (fino a 3 volte).

Vai all'**Annotazione 2413**.

ANNOTAZIONE 2408 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Stiamo ancora scendendo in questo terribile cunicolo. Lo scanner rileva un'intersezione poco più avanti. Fantastico. Speriamo di non perderci in questo labirinto oscuro.

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

- » Girare a sinistra – Vai all'**Annotazione 2414**.
- » Girare a destra – Vai all'**Annotazione 2417**.

ANNOTAZIONE 2409 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** rumori di battaglia tutto intorno ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ce la farai, capito? Guardami!

[Membro dell'Equipaggio idemiano] (mormorando): Devo...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Siediti e riposa! Ti farò un'iniezione di adrenalina! Aspetta, l'adrenalina funziona sugli Idemiani?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, ma in dosi più forti!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Grazie!

[Membro dell'Equipaggio idemiano] (mormorando): Lasciatemi andare e...

[Membro dell'Equipaggio 2]: C'è un altro membro dell'equipaggio idemiano che ha riportato delle ferite e ho finito le medicazioni sintetiche!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Prendi qui! Me ne avanza qualcuna! È molto grave?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Terribile. Ma...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Altri feriti in arrivo. Portateli dentro!

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto. Se tutte le caselle sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 2411**.

Altrimenti, questa Annotazione si conclude.



ANNOTAZIONE 2410

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Contrassegna questa casella. Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

Estratto della cronaca dell'insediamento

A quanto pare, questa è la nostra destinazione finale. Gli anelli di ghiaccio intorno al pianeta sono parzialmente composti da asteroidi di dimensioni medie e le scansioni iniziali indicano un'abbondanza di risorse senza precedenti. È una scoperta interessante e non mi sorprende che una civiltà sconosciuta sia stata in questo posto per un po', una civiltà potente e ricca di risorse. Hanno creato un complesso sistema di tubi che collegano gli asteroidi principali, presumibilmente per agevolare il trasferimento delle risorse. La loro genialità ci ha lasciati a bocca aperta e...

ANNOTAZIONE 2411 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** suoni attutiti di combattimento, bip elettronico ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Allora... adesso lo metto qui.

[Membro dell'Equipaggio idemiano] (mormorando): Grazie. Avrei...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, certo. Avresti potuto farlo tu. Dottore! C'è un altro dei vostri ragazzi qui.

[Medico idemiano]: Arrivo subito!

[Membro dell'Equipaggio 1]: A quanto pare, la battaglia è sempre più lontana. State riprendendo il controllo?

[Medico idemiano]: Sì, perlomeno nell'infermeria. Adesso, lasciatemi lavorare.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Certo, dottore.

I Membri dell'Equipaggio possono Ricaricare un totale di 6 . Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 1 carta Reparto.

Scarta tutte le carte dal Settore 5.

Contrassegna la Casella D nell'Annotazione 2910.

ANNOTAZIONE 2412 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Il tunnel si sta sgretolando. Ci sono fori e crepe dappertutto. Avanziamo con estrema cautela, ma il tunnel sembra lì lì per crollare.

*** pausa ***

C'è un'intersezione più avanti... Il tunnel di sinistra è sostenuto da semplici travi di fortuna, mentre quello di destra sembra sfioracchiato da intensi colpi di arma da fuoco. Il tunnel centrale continua a scendere.

Tu e ciascun Membro dell'Equipaggio che presta Assistenza tirate .

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

- » Seguire il tunnel sfioracchiato – Vai all'Annotazione 2415.
- » Seguire un tunnel con le travi – Vai all'Annotazione 2431.
- » Seguire un tunnel che conduce verso il basso – Vai all'Annotazione 2421.

ANNOTAZIONE 2413 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

*** respiro pesante ***

Stiamo strisciando attraverso un angusto tunnel che deve essere stato creato da un raggio estremamente caldo. Le pareti del tunnel sono sorprendentemente lisce. Mi vengono i brividi a pensare che qualcuno possa aver utilizzato armi così potenti verso altri senzienti.

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

- » Continuare a strisciare – Vai all'Annotazione 2416.
- » Ritirarsi e seguire il tunnel pieno di fori – Vai all'Annotazione 2415.

ANNOTAZIONE 2414 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

*** respiro pesante ***

Non è stata una buona idea. Abbiamo cambiato direzione e stiamo imboccando un altro tunnel. Mi chiedo dove ci condurrà.

Vai all'Annotazione 2417.

ANNOTAZIONE 2415 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci sono altri fori nelle pareti. A quanto pare, i combattimenti sono stati molto violenti da queste parti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ho la sensazione che questa possa essere stato l'ultimo fronte della resistenza.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Un'altra intersezione, ragazzi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Un'intersezione? Io vedo solo una crepa nella parete e un tunnel dietro di essa. E guardate, le pareti sembrano fuse.

[Membro dell'Equipaggio 1]: C'è un'altra crepa. E un mucchio di detriti dietro di essa. A quanto pare, le rocce del soffitto sono crollate aprendo un varco verso un'altra caverna.

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

- » Seguire il tunnel con i fori – Vai all'Annotazione 2418.
- » Tornare indietro – Vai all'Annotazione 2412.
- » Seguire il tunnel fuso – Vai all'Annotazione 2413.
- » Scendere tra i detriti – Vai all'Annotazione 2423.

ANNOTAZIONE 2416 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, c'è un macchinario davanti a noi. Schiantato sulla roccia e fracassato in maniera irricognoscibile. Pensa che possa...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: ...aver scavato il tunnel all'interno della montagna? Ci ho pensato anche io.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E poi ha smesso di funzionare proprio qui, dove lo abbiamo trovato. Perfetto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Scherzi a parte, non ho mai visto una tecnologia del genere. Dovremmo portare con noi tutto il possibile e sottoporlo a test approfonditi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, quel macchinario fracassato potrebbe essere la soluzione al mistero della colonia annientata.

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

Ottieni la Scoperta Eccezionale 11.

Vai all'Annotazione 2413.

ANNOTAZIONE 2417 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ehm... forse ci siamo persi. Lo scanner non ci aiuta quaggiù. Beh, ci sono altri due cunicoli tra cui scegliere. Devo affidarmi alla mia fortuna.

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

- » Seguire il primo tunnel – Vai all'Annotazione 2420.
- » Seguire il secondo tunnel – Vai all'Annotazione 2422.

ANNOTAZIONE 2418 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Mi sto avvicinando a una porta, imponente e di acciaio, apparentemente indistruttibile, ma in frantumi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ve l'avevo detto. Era l'ultimo fronte della resistenza. Vedi cosa c'è dietro alla porta?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, ma... *** con un gemito*** Ma vorrei non averlo visto. Ci sono dei cadaveri, amici miei. Idemiani, alcuni armati, altri no. Tutti crivellati da una raffica di colpi. E ci sono altri fori nelle pareti. Esattamente gli stessi presenti nel cunicolo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Almeno adesso sappiamo cosa è successo. Un gruppetto di loro, inseguito da un nemico armato fino ai denti, sperava di potersi nascondere all'interno del rifugio. E ce l'hanno fatta, ma la porta non ha fermato il nemico. Torniamo indietro.

Vai all'Annotazione 2415.

ANNOTAZIONE 2419 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Capitano, il motore degli Idemiani è intatto, ma la manovrabilità è ridotta al 60%. E come se non bastasse, lo scafo dell'incrociatore è perforato in sette punti e due delle crepe sono molto gravi. La cosa più spaventosa, però, è il numero delle vittime. È stato un bagno di sangue. Inviemo la squadra medica, vero? Non possiamo? Come sarebbe a dire?!

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 4 e 5 Tira .

Scarta tutte le carte dal Settore 5.

Fai avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella.

ANNOTAZIONE 2420 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forza, forza!

[Membro dell'Equipaggio 1] (ansimante): Ci siamo quasi! Quasi!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dammi la mano. State tutti bene?

[Membro dell'Equipaggio 2] (ansimante): Sì, penso di sì.

[Membro dell'Equipaggio 1] (ansimante): C'è mancato poco. Davvero poco.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È finita, a quanto pare. Ce l'hai?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Certo, capo. Guardi qui.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fantastico. Proseguiamo.

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

Applica il risultato standard del dado Pericolo e in seguito:

Per ciascun  ottieni 1 Indizio Microorganismo.

Per ciascun  ottieni 1 Indizio Strana Vegetazione.

Per ciascun  ottieni 2 Indizi Microorganismo.

Per ciascun  ottieni 2 Indizi Strana Vegetazione.

ANNOTAZIONE 2421 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ecco le opzioni che abbiamo, equipaggio. Possiamo continuare a scendere lungo il tunnel. Possiamo anche girare per vedere cosa c'è dentro al cunicolo. Oppure, l'ultima opzione è entrare nella crepa nella parete. Avete presente la crepa che conduce alla caverna?

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

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

- » **Scendere** – Vai all'Annotazione 2429.
- » **Controllare il cunicolo laterale** – Vai all'Annotazione 2432.
- » **Entrare nella crepa nella parete** – Vai all'Annotazione 2423.

ANNOTAZIONE 2422 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Siamo già stati qui.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì. Mi ricordo quella pietra.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stiamo girando in tondo. OK, torniamo al bivio.

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

- » **Scegliere il primo tunnel** – Vai all'Annotazione 2417.
- » **Scegliere il secondo tunnel** – Vai all'Annotazione 2431.

ANNOTAZIONE 2423 L'ORLO

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Mi trovo davanti al punto in cui si è verificata un'esplosione all'interno della montagna. A giudicare dal quantitativo di detriti, è un miracolo che lo schianto non abbia fatto a pezzi la montagna. E... E al centro di questa scena di distruzione c'è un macchinario con una funzione ignota, talmente contorto da essere irriconoscibile.

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 2424

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se ti trovi nel Settore 7, vai all'Annotazione 2425. Altrimenti, continua a leggere:

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 Minerale.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

ANNOTAZIONE 2425

BASE ANELLO DI GHIACCIO

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 Minerale.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

ANNOTAZIONE 2426 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

C'è soltanto un pianeta nel sistema Gamma Aquilae 3, ma è a dir poco affascinante! È circondato da anelli di ghiaccio sui quali qualcuno ha costruito una base spaziale. Una delizia per noi esploratori!

Tempo permettendo, potremmo anche esaminare un rottame spaziale che emette uno strano segnale e fare una sosta alla cintura di asteroidi per fare il pieno di provviste minerali.

Sposta le carte **Y09** (XO-3) e **Y10** (Sigma Velorum) (se è ancora disponibile) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Gira la carta **Y08** (Gamma Aquilae 3) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2427 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM]: Capitano, gli Idemiani stanno perdendo la battaglia. Il loro ultimo incrociatore pienamente funzionale è stato sopraffatto dalle forze nemiche e la furia degli aggressori non si placa. Le squadre di abbordaggio sono già penetrate nell'incrociatore. Gli Idemiani sono spacciati, se non agiamo abbastanza in fretta, Capitano, è mio dovere consigliarle... Certo. Certo, torno al mio dovere.

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 4 e 5 Tira .

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto. Se tutte le caselle sono contrassegnate, vai all'Annotazione 2430.

Altrimenti, resetta il contatore del tempo sul PDI nel Settore 4.



ANNOTAZIONE 2428 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Questi dannati tunnel non finiscono mai.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ma la mia pazienza ha un limite. Cosa ne direste se...

*** boato di pietre che cadono ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ritirata!

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

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

- » **Seguire un cunicolo** – Vai all'Annotazione 2408.
- » **Seguire un altro cunicolo** – Vai all'Annotazione 2431.

ANNOTAZIONE 2429 L'ORLO

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Attenti, attenti. Ogni passo potrebbe...

*** stridio sordo ***

[Membro dell'Equipaggio 1] (in preda alla paura): Cos'è stato?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ci ha portato sfortuna, capo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: È il soffitto. Spero che...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Correte!

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

Vai all'Annotazione 2432.

ANNOTAZIONE 2430 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Un'altra esplosione! La nave degli Idemiani è stata colpita! Il nemico sta sparando sulla nave sulla quale si stanno imbarcando?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: L'esplosione ha devastato il compartimento del motore. E forse i laboratori. Vedete dove si trova il nemico? Non possono esser stati loro.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quindi gli Idemiani devono aver fatto saltare in aria la parte assediata della loro nave.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sono dei veri duri.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Duri e resistenti. Sto captando il loro segnale. Stanno sferrando un contrattacco.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vorrei poterli aiutare.

Scarta tutte le carte dal Settore 4.

Fai avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella.

ANNOTAZIONE 2431 L'ORLO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** rumore di passi ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci siamo persi, vero?

[Membro dell'Equipaggio 2]: No. Stiamo vagliando le opzioni.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK. Andiamo... da quella parte!

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

- » **Seguire un tunnel** – Vai all'Annotazione 2428.
- » **Seguire un altro tunnel** – Vai all'Annotazione 2412.

ANNOTAZIONE 2432 L'ORLO

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È un vicolo cieco.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Hai sentito quello che ho detto. Dobbiamo tornare indietro.

Vai all'Annotazione 2421.

ANNOTAZIONE 2433 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Il sistema 4 Serpentis è un luogo fantastico in cui trascorrere momenti piacevoli. La nostra tetraarca Trache'i ha scoperto in questa zona un pianeta con una base dei Pumiglioni. Un altro pianeta con una civiltà che non ha ancora raggiunto lo stadio della navigazione spaziale. E alcuni rottami spaziali che emettono un segnale familiare: dove l'ho già visto?

Sposta le carte **Y24** (HAT-P-44) e **Y25** (Beta Cygni) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Gira la carta **Y20** (4 Serpentis) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2434

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione delle trattative politiche con i Visitatori

[**Visitatore**]: Queste parole fanno male e sono dure da accettare, specie se pronunciate da un potenziale alleato. Fortunatamente per tutti, la mia missione in questo posto è più importante di qualsiasi sentimento ferito.

Alza il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2229** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2435

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

Il tempo trascorso sul Mucchio di Rottami avrebbe dovuto insegnarmi che niente è per sempre. Ciononostante, ho assistito alla scomparsa di Cappella Cristallina con una tristezza straziante. Quello che mi ha fatto soffrire ancora di più è che la Squadra di Sbarco non sia riuscita ad abbandonare il pianeta in tempo. Sono morti laggiù, una terribile morte cosmica. L'universo ha perso un pianeta. Io ho perso degli amici.

- Tutti i Membri dell'Equipaggio 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.
- Rimuovi la carta Atterraggio **L11** dal gioco.
- Sposta la carta **Y28** (HAT-P-44) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **21** (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 **27** (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2436 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[**CAPCOM Vulter**]: Capitano, questa cosa è piuttosto interessante... Uhm... OK, non userò mai più questa frase. Comunque, alcuni minuti fa i nostri sensori hanno rilevato un'altra nave da guerra nemica, decisamente fuori dalla nostra portata, ma... Guardate, ho rilevato un pattern nel suo comportamento. Ci sta seguendo: i suoi sensori e i suoi radar sono puntati sulle nostre azioni. Perché ci spiano, Capitano? Se avessero voluto attaccarci, avrebbero già avuto diverse opportunità.

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

- » **Inviare un Lander ad attaccare la nave** (solo se è presente almeno 1 segnalino Lander sulla plancia Pianeta) – Sposta qualsiasi segnalino Lander dalla plancia al Settore **2** e vai all'**Annotazione 2439**.
- » **Ignorare la nave, ci sono questioni molto più urgenti da risolvere** – Vai all'**Annotazione 2444**.

ANNOTAZIONE 2437

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Eccoci qui. Quindi, Comandante, diceva che sarebbe stata una missione affascinante?

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Sì, ho detto proprio così. Perché?

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Vedo una creatura cristalloide davanti a noi. E un frammento di cristallo fluttuante. Inquietante e affascinante sono sinonimi?

- Apri la Planetopedia alle pagine **22** e **23** (Cappella Cristallina).
- Posiziona la carta Minaccia *Insetto Scheggia Corrotto* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Insetto Scheggia Corrotto* nel Settore **3**.
- Trova e scopri la carta Missione Opzionale **M32**.
- Posiziona la carta **P301** nel Settore **7**.
- Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K17**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K18**. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 2438 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Zeta Aquarii potrebbe essere un sistema difficile da esplorare a causa del buco nero microscopico ai suoi margini. Una volta entrati nel sistema, tuttavia, potremo visitare un piccolo pianeta abitato da una colonia di Omnimodi. C'è anche una cintura di asteroidi, il luogo ideale per testare l'attrezzatura.

Sposta le carte **Y22** (Lambda Corvii) e **Y23** (Wayman 21) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Gira la carta **Y21** (Zeta Aquarii) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2439 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni dell'Equipaggio di Riserva

[**Comandante dell'Equipaggio di Riserva**]: La Journeyer ha appena rilevato un'altra nave nemica. Abbiamo ordinato una rapida ricognizione.

[**Operativo 1**]: Vedo alcuni caccia nemici che vengono verso di noi. Quattro... Ci faranno a pezzi.

[**Operativo 2**]: Lo avrebbero già fatto. Siamo nel bel mezzo del loro raggio di tiro.

[**Operativo 1**]: Forse hanno già svuotato i loro lanciatori?

[**Comandante dell'Equipaggio di Riserva**]: Non importa. Continuiamo ad andare avanti.

[**Operativo 2**]: Aspettate! Ho una buona notizia. I caccia stanno volando via! Non è stato lanciato nemmeno un missile!

[**Comandante dell'Equipaggio di Riserva**]: E la nave spia non c'è più? Cosa succede? Si sono spaventati?

Riduci tutti i contatori del Tempo una volta.

Scarta tutte le carte dal Settore **2**.

ANNOTAZIONE 2440

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione delle trattative politiche con i Visitatori

[**Tetraarca Tamara**]: Come abbiamo potuto accettarlo? I nostri membri dell'equipaggio hanno riportato gravi ferite e ci vorranno anni prima che superino il trauma. Che terribile errore. Beh, naturalmente la Madre si scusa per il fallimento e promette una generosa ricompensa, ma la cosa non mi interessa affatto.

Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Ottieni 2 Scoperte di qualsiasi tipo e spostale in "Scoperte Raccolte". Prendi i Membri dell'Equipaggio incaricati e inseriscili negli slot Ferite Moderate oppure Gravi nel raccoglitore per le carte Infermeria (Manuale della Nave, pagina 35). Se tutti gli slot di questo tipo sono occupati, rimuovi questi Membri dell'Equipaggio dal gioco.

ANNOTAZIONE 2441 STORIA

Punteggio Finale della Campagna – crea una Riserva Punteggio della Campagna:

- Ottieni 1 segnalino per:
 - ciascuna carta Colonia presente a pagina **7** del Manuale della Nave e all'interno della busta "In attesa...".
 - ciascuna carta Potenziamento Unità Centrale presente a pagina **17** del Manuale della Nave e all'interno della busta "In attesa...".
 - ciascuna carta Scoperta Eccezionale presente a pagina **31** e **32** del Manuale della Nave e all'interno della busta "In attesa...".
 - ciascun Membro dell'Equipaggio in ciascun Reparto (nella Squadra di Sbarco, nell'Equipaggio Disponibile, nell'Infermeria e all'interno della busta "In attesa...").
- Ottieni **6** segnalino se la Casella **D** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata.

- Ottieni **6** segnaposto se la Casella **H** nell'Annotazione **2985** è contrassegnata.
- Ottieni **3** segnaposto se la Casella **I** nell'Annotazione **2985** è contrassegnata.
- Ottieni **6** segnaposto se la Casella **K** nell'Annotazione **2985** è contrassegnata.
- Scarta **3** segnaposto se la Casella **F** nell'Annotazione **2985** è contrassegnata.
- Scarta **1** segnaposto se la Casella **J** nell'Annotazione **2985** è contrassegnata.
- Scarta **1** segnaposto se la Casella **L** nell'Annotazione **2985** è contrassegnata.
- Scarta **1** segnaposto per ciascuna Casella contrassegnata nell'Annotazione **2634**.

Nota: Puoi utilizzare il gettone  come 10 segnaposto.

Punteggio Finale della Campagna. Se possiedi:

- **0-32 segnaposto** – Contro ogni previsione e nonostante i tanti contrattempi, hai raggiunto la fine della campagna. Congratulazioni!
- **33-64 segnaposto** – La tua campagna è stata un successo. Il Mucchio di Rottami ti sarà eternamente grato per il tuo aiuto.
- **65-97 segnaposto** – La tua lotta si è conclusa con un successo fantastico. Hai fatto un lavoro eccezionale!
- **98+ segnaposto** – Hai ottenuto un successo praticamente impossibile. Congratulazioni!

Se possiedi la Scoperta Eccezionale **10**, vai all'Annotazione **2820**.

Altrimenti, vai all'Annotazione **2137**.

ANNOTAZIONE 2442

MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di **Vulter O'Really**

Responsabili di Reparto, il Pelican dirottato dagli ammutinati è appena stato distrutto.

- Scarta la carta Minaccia *Pelican Ribelle* e il relativo segnalino.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica **3** .

ANNOTAZIONE 2443

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Elpenor'i]: Tetrarchi, ho bisogno del vostro aiuto. Ho ricevuto un messaggio cifrato riguardo alla nave degli Aerughi che fluttua nelle vicinanze. Il motore è danneggiato e i sistemi di supporto vitale sono in tilt.

[Tamara]: Cosa vorresti che facessimo?

[Elpenor'i]: Ho bisogno che inviate una missione di soccorso il prima possibile.

[Ava]: Di che tipo di nave si tratta? Di che missione si stava occupando?

[Elpenor'i]: Questo non posso dividerlo, Tetrarca. Ho soltanto bisogno che inviate una missione di soccorso.

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

- » **Rifutare** – Questa Annotazione si conclude.
- » **Inviare una squadra di soccorso** – Scarta **1** , incarica **2** Membri dell'Equipaggio e vai all'Annotazione **2482**.

ANNOTAZIONE 2444 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Capitano, ho un aggiornamento sul nostro stato! A dire il vero, è piuttosto interessante. La nave spia nemica ha appena abbandonato la battaglia. Si è limitata a scansionarci. Hanno raccolto informazioni sufficienti? Oppure si è semplicemente stufata? Sì, Capitano. Lo so. Non spetta a me fare domande. Soprattutto se sono retoriche.

Scarta tutte le carte dal Settore **2**.

ANNOTAZIONE 2445

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Avete delle rilevazioni?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì. C'è un lungo cunicolo che conduce verso l'alto, al centro del cristallo principale. È pieno di cristalli più piccoli. Cristalli trigonali.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Trigonali? Una scoperta interessante, sia il cunicolo che i cristalli. Questa informazione, sommata alle conoscenze raccolte finora, potrebbe aiutarci a svelare il mistero del pianeta.

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

Aggiungi 1 segnaposto allo slot Conoscenza.

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

- » **Preparare una trappola per l'Insetto Scheggia** – Scarta **1** segnaposto dallo slot Conoscenza per andare all'Annotazione **2455**.
- » **Stimare la posizione della tana dell'Insetto Scheggia** – Scarta **1** segnaposto dallo slot Conoscenza per andare all'Annotazione **2459**.
- » **Stimare la posizione dei depositi di risorse** – Scarta **1** segnaposto dallo slot Conoscenza per andare all'Annotazione **2462**.
- » **Aspettare a trarre delle conclusioni** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2446 MAPPA STELLARE

Registrazioni private di Trache'i

Ogni tanto la Squadra di Sbarco fa qualcosa di utile. Ha effettuato delle scansioni della nave proveniente dal mondo dei Letumiani, la prima di tante navicelle che hanno catturato e fatto proprie.

Se solo avessi più dati... Potrei scoprire di più riguardo ai proprietari originali...

Sposta la carta **30** (*Tecnologia Dimenticata*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2447 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Epsilon Lyrae è un sistema stellare binario, una cosa che ho sempre desiderato vedere con i miei occhi stanchi. A parte questo, c'è uno strano oggetto artificiale tra le stelle. Quando ci avvicineremo, dobbiamo verificare se costituisce una minaccia per potenziali colonie in questo sistema ricco di risorse.

Ma non finisce qui. C'è una nave spaziale tecnologicamente avanzata che galleggia ai margini del sistema, e anche dei detriti spaziali. Fantastico. Epsilon Lyrae, stiamo arrivando.

Gira la carta **Y11** (*Epsilon Lyrae*) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2448

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

I frammenti del pianeta, sospesi in volo dalle radiazioni del cristallo, hanno improvvisamente iniziato a cadere, attratti da una gravità spietata. Quando la nube di schegge si è dissolta, tutto ciò che potevamo vedere erano enormi cumuli di detriti cristallini.

- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con la carta **G21**.
- Scarta tutte le carte **P310** dalla plancia Pianeta.
- Ripeti questo effetto tre volte:

Tira un D10 e controlla il risultato qui sotto:

0. Non succede nulla.
1. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **1**.
2. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **2**.
3. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **3**.
4. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **4**.
5. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **5**.
6. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **6**.
7. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **7**.
8. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **8**.
9. Posiziona una carta **P310** casuale sopra a qualsiasi carta presente nel Settore **9**.

ANNOTAZIONE 2449 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Capitano, il sistema di difesa degli Idemiani è interamente concentrato sui droni nemici. Sono agili e veloci, ma... Fuori uno! E un altro! E un altro ancora!

Ben fatto! La minaccia si sta attenuando e, per quanto riguarda la squadra nemica di abbordaggio... da quanto vedo, sembra che gli invasori stiano perdendo il loro vantaggio. Saranno anche armati fino ai denti e ben addestrati, ma non possono competere con la determinazione delle nostre difese. Stanno soccombendo! E battono in ritirata!

E c'è anche un'altra buona notizia: il motore dell'incrociatore è operativo. Gli ingegneri si stanno occupando di alcuni piccoli malfunzionamenti. Saranno in grado di raggiungere il Mucchio di Rottami in men che non si dica.

Scarta tutte le carte dal Settore 4.

Contrassegna la Casella E nell'Annotazione 2910.

ANNOTAZIONE 2450

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate, un'altra scatola che si apre.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Scansionala prima di toccare qualsiasi cosa.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Certo. Vedo... vedo delle pietre al suo interno. Una specie di minerale. Non ho mai visto niente del genere.

Ottieni 1 Scoperta Minerale.

ANNOTAZIONE 2451

CAPPELLA CRISTALLINA

Tutti i giocatori devono essere d'accordo per abbandonare il pianeta (tutti i Membri dell'Equipaggio che non si trovano nel Settore del Lander moriranno). In tal caso, vai all'Annotazione 2477. Altrimenti, continua la partita.

ANNOTAZIONE 2452

FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Capitano, siamo nella gittata di fuoco delle navi da guerra nemiche. Ci hanno già sparato addosso due missili! Capitano, non crede che delle navi da guerra grandi il doppio di noi siano una missione suicida e...

[Capitano]: Niente panico. Abbiamo appena abbattuto i due missili.

[CAPCOM Vulter]: Sì, ma ce ne saranno altri e... Oh, questo è piuttosto interessante. Il nemico non sta sparando. Ed è... Capitano, se i sensori funzionano correttamente, la nave da guerra nemica sta lentamente facendo dietro front. Ma perché? Non capisco. Gli abbiamo fatto paura?

Scarta la carta Missione M34.

Vai all'Annotazione 2492.

ANNOTAZIONE 2453

CAPPELLA CRISTALLINA

Se la carta Missione M33 è scoperta, vai all'Annotazione 2451. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, qui abbiamo finito. Non c'è nient'altro che potremmo fare su questo pianeta, quindi facciamo ritorno al lander. Passo e chiudo.

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. Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2454

CAPPELLA CRISTALLINA

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, non ci crederà mai. Ci stiamo spostando su un cristallo galleggiante! Come in un cartone animato o in un videogioco. A quanto pare, qui è il modo più semplice per spostarsi. Tenetevi forte, ragazzi!

Prendi questa carta con ciascun Membro dell'Equipaggio, Minaccia e Attrezzatura da questo Settore e posiziona questi componenti sopra a qualsiasi carta presente nel Settore 1, Settore 4 oppure Settore 7. Puoi resettare il contatore del Tempo sulla carta PDI P301 (Cristallo Fluttuante).

ANNOTAZIONE 2455

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, l'imboscata è pronta. Siamo pronti a fare fuori l'Insetto Scheggia.

[CAPCOM Vulter]: Siete consapevoli del fatto che potrebbe essere impossibile distruggerlo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì. Ma speriamo di ridurne l'attività, perlomeno.

[CAPCOM Vulter]: In bocca al lupo, Squadra di Sbarco.

Posiziona 2 segnaposto sulla carta Minaccia.

ANNOTAZIONE 2456

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione delle trattative politiche con i Visitatori

[Visitatore]: Lo avete già detto troppe volte, purtroppo. Non posso starmene qui immobile ad ascoltarvi mentre insultate la Madre. La nostra collaborazione finisce qui e anche la nostra conoscenza.

Rimuovi la carta B16 nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) dal gioco.

ANNOTAZIONE 2457

MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di Vulter O'Really

Responsabili di Reparto, la situazione è cambiata, e non di poco. I caccia nemici si sono ritirati, probabilmente per riorganizzarsi e sferrare un nuovo attacco.

- Per ciascuna Minaccia che si trova in un Settore in cui non è presente un Membro dell'Equipaggio: **[K]** sulla relativa carta Minaccia.
- Se possiedi la carta B05 nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), puoi ridurre il contatore del Tempo su qualsiasi carta PDI P329 oppure P330 di 1 casella.
- Se possiedi la carta B09 nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), puoi ridurre il contatore del Tempo su qualsiasi carta PDI P329 oppure P330 di 1 casella. In seguito, puoi fare avanzare il Contatore del Tempo su qualsiasi carta PDI P332 oppure P333 di 1 casella.

ANNOTAZIONE 2458

FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Capitano, a quanto pare, abbiamo ottenuto il controllo del campo di battaglia. Gli Idemiani hanno circoscritto gli incendi e parzialmente recuperato il controllo del loro incrociatore, quindi... Oh, c'è un gruppo di navicelle in arrivo. Amici o nemici? Sono troppo lontane dai sensori per esserne certi, ma... Sì, nemici. Cattive notizie.

E... Uhm, non finisce qui, Capitano. Gli Idemiani ci hanno appena segnalato la presenza di un enorme missile inesplosivo conficcato nel loro scafo. Potrebbe esplodere da un momento all'altro.

A parte questo, è tutto tranquillo e pacifico, Capitano.

Sostituisci la carta Missione M15 con la carta Missione M34.

Posiziona la carta P214 nel Settore 6 e la carta P215 nel Settore 4.

ANNOTAZIONE 2459

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, ho portato a termine una scansione completa di questo cristallo e ho notato un pattern interessante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dimmi tutto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ecco qui. E qui. E anche qui. Si tratta di cavità all'interno del cristallo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Presentano diverse tonalità.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Vero, perché alcune di esse sembrano essere piene d'acqua. E lì... Vedete quel punto nella parte superiore del cristallo, ma al suo interno? Questa è la scoperta più emozionante che abbiamo mai fatto. Si tratta di un nido di Insetti Scheggia.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 2460

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

Vai all'Annotazione 2626.

ANNOTAZIONE 2461

FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vultor]: Caccia nemici all'attacco! Oh, che spettacolo! Il nostro sistema di difesa ha reagito. Il primo caccia è stato abbattuto e il secondo ha subito ingenti danni! La maggior parte dei razzi nemici è puntata verso le navi degli Idemiani oppure vengono abbattuti! Oh, e adesso i nemici stanno facendo dietrofront!

Scarta tutte le carte dal Settore 6.

Vai all'Annotazione 2470.

ANNOTAZIONE 2462

CAPPELLA CRISTALLINA

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, buone notizie! Abbiamo individuato ricchi giacimenti di minerali nelle vicinanze della Grotta delle Lame.

[CAPCOM]: Oh, piuttosto interessante!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Avevi promesso di non usare più quell'espressione, ricordi?

- Ottieni 1 Indizio Minerale.
- Pesca 2 carte Reparto.

ANNOTAZIONE 2463

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Insetti Scheggia corrotti! Rimanete tutti concentrati. È la prima volta che li avvistiamo nel loro ambiente naturale.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non direi che ci sia niente di naturale in loro. Guardate, stanno cercando di intrufolarsi nella pozza d'acqua all'interno della caverna. È come se stessero cercando qualcosa e non l'avessero trovata.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vero. E questo li fa arrabbiare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È difficile capire perché si comportino così. I nostri scienziati ritengono che si tratti di schegge del grande cristallo distruggi-pianeti, guidate da qualche strana radiazione.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questo spiegherebbe perché sono corrotti come il grande cristallo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quindi potremmo tentare di addomesticarli.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Addomesticarli? Come?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Potremmo catturarne uno e mettergli addosso un collare speciale con il cristallo che emette le radiazioni.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fammici pensare.

- Aggiungi 1 segnaposto allo slot Conoscenza.
- Sposta la carta **E72** (*Insetto Scheggia*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".
- Scarta la carta Missione **M32**.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P306**.

ANNOTAZIONE 2464

FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fate piano. Rilasciate l'elio liquido.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Fatto. I sensori mostrano che ha invaso il settore dell'accensione.

[Comandante della Squadra di Sbarco] (sussurrando): Questo è il momento cruciale. Nessuno si muova. Quel colpo inesplosivo potrebbe mandare in frantumi l'incrociatore.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E anche noi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non c'è bisogno di preoccuparsi. L'elio ha congelato il centro di accensione. Il missile è fuori uso.

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

Scarta tutte le carte dal Settore 4.

Contrassegna la Casella **F** nell'Annotazione 2910.

Vai all'Annotazione 2470.

ANNOTAZIONE 2465

MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Non riesco a smettere di pensare al sistema Beta Cygni. C'è un planetoido con un'atmosfera di idrogeno e un pianeta letteralmente ricoperto di specie di funghi. Il Reparto Ricognizione lo ha chiamato "Micelio". Calza a pennello, secondo me. Dovremmo inviare la Squadra di Sbarco laggiù per raccogliere dei campioni da esaminare.

Sposta la carta **Y26** (*Settore Ombra*) da "Mappa Stellare"

(Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Gira la carta **Y25** (*Beta Cygni*) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2466

CAPPELLA CRISTALLINA

Se la carta Missione **M33** è scoperta, vai all'Annotazione 2469. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo un'emergenza! Un membro del mio equipaggio ha riportato gravi ferite! Stiamo tornando verso il lander. Chiediamo l'autorizzazione di interrompere la missione!

[CAPCOM]: Autorizzazione concessa. State attenti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lo faremo. Preparate la squadra medica! Passo e chiudo.

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
- Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2467

MANUALE DELLA NAVE

Registrazione delle trattative politiche con l'ambasciatrice degli Aerughi

[Tohn]: Il vostro supporto, ambasciatrice, è estremamente prezioso. Le vostre squadre stanno facendo il possibile per aiutarci.

[Elpenor'i]: Lo so. Comprendiamo le vostre esigenze.

[Tamara]: Avete tutta la nostra gratitudine. Ha parlato di inviare alcune navi di trasporto cariche di risorse... L'offerta è ancora valida?

[Elpenor'i]: Naturalmente. Non mi rimangio mai la parola data.

[Tohn]: Non ci saremmo mai permessi di pensarlo. Ma, ehm... In che modo sareste disposti ad aiutarci?

[Elpenor'i]: Esplicitate le vostre esigenze e saranno soddisfatte.

Ottieni 2  oppure 1 .

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

- » **Richiedere delle risorse** – Contrassegna la Casella **A** nell'Annotazione 2337 senza risolvere l'Annotazione. Questa Annotazione si conclude.
- » **Richiedere nuovi materiali da studiare** – Contrassegna la Casella **B** nell'Annotazione 2337 senza risolvere l'Annotazione. Questa Annotazione si conclude.
- » **Richiede carburante e fonti di energia** – Contrassegna la Casella **C** nell'Annotazione 2337 senza risolvere l'Annotazione. Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2468

CAPPELLA CRISTALLINA

Discussione davanti a un'esposizione di murali

[Abitante del Mucchio di Rottami 2]: Il nuovo murale è molto strano. Troppo astratto per i miei gusti. Gli artisti non dovevano raffigurare i momenti importanti delle scoperte del Mucchio di Rottami?

[Abitante del Mucchio di Rottami 1]: Beh, sì, ed è quello che fanno. Questo è il momento in cui la nostra Squadra di Sbarco è finalmente riuscita a staccare un enorme frammento di cristallo.

[Abitante del Mucchio di Rottami 2]: Sì, certo, ne ho sentito parlare. Il Reparto Scienza sperava di poter determinare cosa ne aveva arrestato la crescita e scoprirne le proprietà per cristallizzare altre risorse. Ci farebbero comodo dei materiali più resistenti, ma...

[Abitante del Mucchio di Rottami 1]: Ma cosa?

[Abitante del Mucchio di Rottami 2]: Guardate tutte quelle sagome turchesi che fluttuano in aria. Il murale è vivido come un sogno.

[Abitante del Mucchio di Rottami 1]: No, il pianeta era esattamente così. Quello è il mondo dei cristalli.

- Aggiungi 1 segnaposto allo slot Conoscenza.
- Ottieni 2 Indizi Minerale.
- Ottieni la Scoperta Eccezionale 25.
- Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P000.
- Vai all'Annotazione 2488.

ANNOTAZIONE 2469

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, si è verificata una situazione da queste parti. Ci sono ammassi di detriti di cristallo che fluttuano proprio sopra alle nostre teste. Decollare è impossibile. Siamo bloccati qui.

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  , la Prova di Sopravvivenza non è superata. Per farlo, rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado. Riponi tutti i suoi dadi nel relativo Compartimento del Reparto e la sua Attrezzatura nell'"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: vai all'Annotazione 2435.

ANNOTAZIONE 2470 FLOTTA IDEMIANA

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Ricarica 1 .

Vai all'Annotazione 2474.

ANNOTAZIONE 2471

BASE ANELLO DI GHIACCIO

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 2472.

Se questo PDI si trova nel Settore 5, posizionalo sopra a qualsiasi carta nel Settore 7 (**Importante:** la carta P162 si trova sempre in alto). Altrimenti, posizionalo sopra a qualsiasi carta nel Settore 5 (**Importante:** la carta P162 si trova sempre in alto).

ANNOTAZIONE 2472

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È un dannato estrattore! Cosa ne direste di prenderlo in prestito e spostarlo verso nord? Lo scanner segnala un importante giacimento di rodio a quattro chilometri da qui.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Potremmo tentare. Ho dato un'occhiata al pannello di controllo: decisamente quel macchinario non è opera dei Costruttori. Non è molto diverso da qualcosa che potremmo aver costruito noi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Avviate lo e mettiamoci al lavoro.

*** ronzio del motore ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: E via.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehi, è una mia impressione o il terreno sta tremando? Cosa dice lo scanner?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Mostra il messaggio "struttura instabile"!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Struttura instabile... L'estrattore è troppo pesante per essere spostato! Sta distruggendo questo povero asteroide! Fermate l'estrattore e lasciatelo lì! Sbrigatevi! Correte! Correte!

*** schianto assordante ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, qui Squadra di Sbarco. Abbiamo inavvertitamente mandato in frantumi l'asteroide. E, ehm... Un enorme frammento di esso sta precipitando verso il pianeta. Insieme ad alcune parti della base. Passo e chiudo.

Posiziona questo PDI sopra a qualsiasi carta nel Settore 5 (**Importante:** la carta P162 si trova sempre in alto). Posiziona la carta P163 nel Settore 7. Sostituisci il PDI nel Settore 2 con la carta P166. Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nei Settori 1 e 2 riporta una Ferita Lesione Grave.

ANNOTAZIONE 2473

CAPPELLA CRISTALLINA

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, stiamo assistendo a uno spettacolo impressionante. C'è un enorme cristallo che galleggia in aria tra gli strati di ciò che resta della superficie del pianeta. Ci sono altri asteroidi intorno a esso, di diverse dimensioni, ma ugualmente affascinanti. Penso che siano mossi da un'interazione magnetica.

Risolvi il primo effetto pertinente:

- Se la carta P301 (*Cristallo Fluttuante*) si trova nel Settore 1, posiziona questa carta sopra a qualsiasi carta nel Settore 7. In seguito, sposta ciascun Membro dell'Equipaggio, Minaccia e Attrezzatura dal Settore 1 al Settore 7.
- Se la carta P301 (*Cristallo Fluttuante*) si trova nel Settore 4, posiziona questa carta sopra a qualsiasi carta nel Settore 1. In seguito, sposta ciascun Membro dell'Equipaggio, Minaccia e Attrezzatura dal Settore 4 al Settore 1.
- Se la carta P301 (*Cristallo Fluttuante*) si trova nel Settore 7, posiziona questa carta sopra a qualsiasi carta nel Settore 4. In seguito, sposta ciascun Membro dell'Equipaggio, Minaccia e Attrezzatura dal Settore 7 al Settore 4.

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.

Aggiungi 1 segnaposto allo slot Conoscenza.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

ANNOTAZIONE 2474 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM]: Capitano, la situazione è finalmente sotto controllo. I caccia nemici sono stati respinti e il missile inesplosivo non è più un problema. Sia l'incrociatore che la nave sono parzialmente operativi, anche se davvero non capisco come gli Idemiani siano riusciti a cavarsela.

Il lato negativo è che, a quanto pare, il nemico si sta riorganizzando e possiamo aspettarci un altro attacco su vasta scala. Possiamo fare qualcosa per giocare d'anticipo?

Posiziona la carta P212 nel Settore 4.

ANNOTAZIONE 2475

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

C'è chi critica la spavalderia del Comandante della Squadra di Sbarco, che ha condotto l'equipaggio in una zona carica di radiazioni, ma sono tempi duri e non possiamo permetterci di giudicare male chi coglie le opportunità. Nonostante tutto, la squadra è riuscita a estrarre del carburante radioattivo e questo è già un successo. Inoltre, hanno dimostrato che la miniera deve essere servita per alimentare la stazione e si sono ritirati in tempo, prima di riportare ustioni radioattive o patologie legate ai raggi X nei mesi a venire.

Ottieni la Scoperta Eccezionale 07.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P178.

Contrassegna la Casella E nell'Annotazione 2119.

ANNOTAZIONE 2476

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forza, equipaggio. Stiamo per entrare in un vasto labirinto di cristallo. Il percorso sta per diramarsi in diversi cunicoli, ciascuno dei quali è ricoperto di cristalli con strutture diverse. Mantenete la concentrazione.

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

- » Cunicolo con cristalli con una struttura regolare – Vai all'Annotazione 2479.
- » Cunicolo con cristalli con una struttura esagonale – Vai all'Annotazione 2483.
- » Cunicolo con cristalli con una struttura tetragonale – Vai all'Annotazione 2494.

- » **Cunicolo con cristalli con una struttura a diamante** – Vai all'Annotazione 2499.
- » **Cunicolo con cristalli con una struttura trigonale** – Vai all'Annotazione 2505.
- » **Cunicolo con cristalli con una struttura monoclina** – Vai all'Annotazione 2514.
- » **Cunicolo con cristalli con una struttura triclinica** – Vai all'Annotazione 2520.
- » **Utilizzare la vostra conoscenza e trovare degli indizi** – Scarta 1 segnaposto dallo slot Conoscenza per andare all'Annotazione 2526.
- » **Abbandonare questo posto** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2477

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ci prepariamo a evacuare il pianeta. Possiamo dimenticarci di colonizzare questo posto, ma prima che si scatenasse il caos abbiamo trovato le rovine di una civiltà da tempo abbandonata. Abbiamo ottenuto alcune informazioni concrete riguardo al cristallo divora-pianeti. Sappiamo come arrestarne i progressi. Piuttosto interessante, vero?

[CAPCOM Vulter]: Sì, piutt... Oh, bastardi. State attenti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: A fra poco.

- 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.
- Se sono presenti almeno 6 segnaposto nello slot Conoscenza, ottieni 1 Scoperta Minerale.
- Rimuovi la carta Atterraggio L11 dal gioco.
- Sposta la carta Y28 (HAT-P-44) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Scarta la carta Missione M33.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2478 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Sigma Velorum. Ho la sensazione che trascorreremo un sacco di tempo da queste parti, soprattutto a causa della richiesta di soccorso della flotta degli Idemiani. I Tetrarchi pensano che le loro navi si siano nascoste laggiù, per qualche strano motivo. Lasciamo che lo capiscano da soli. Personalmente, mi interessa una luna con un'atmosfera calda, probabilmente un buon posto per fondare una colonia. Potremmo anche atterrare su un enorme pianeta vulcanico ricoperto di ghiaccio, anche solo per allenare un po' l'equipaggio.

Gira la carta Y10 (Sigma Velorum) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2479

CAPPELLA CRISTALLINA

Vai all'Annotazione 2485.

ANNOTAZIONE 2480 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Questa non è una nave, ma un fucile pronto a sparare. CAPCOM? Ricevete?

[CAPCOM Vulter]: Forte e chiaro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Abbiamo appena concluso l'analisi delle scansioni. Questa nave è stata progettata e costruita con un unico scopo: combattere e distruggere. Ogni suo centimetro è consacrato alla guerra. Non presenta strutture di ricerca, né una zona ricreativa e nemmeno un'infermeria. Non vediamo altro che postazioni di tiro, torrette, generatori di scudi e simili.

[CAPCOM Vulter]: Grazie, comandante della Squadra di Sbarco. Speriamo di farcela.

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

- Ottieni 1 Indizio Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 2481

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Lasciate che mi concentri. Attraversare una cintura di asteroidi è già una sfida,

ma questo? Guardate, ci sono dei frammenti della base distrutta che fluttuano dappertutto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Pensate a quante cose possiamo esplorare e trovare.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Penso a sopravvivere.

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 3 Indizi Minerale.
- La Squadra di Sbarco trova un interessante cristallo verde. Estrai eventuali dadi Reparto verdi non utilizzati dalla scatola e posizionali in uno slot Speciale, sulla carta Missione Opzionale M39 (se nessun dado Reparto verde è disponibile, utilizza invece  estraendone 1 dal sacchetto per gli indizi, se necessario). Contrassegna la Casella C nell'Annotazione 2119.
- Ottieni 1 Indizio Minerale e 1 Indizio Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 2482

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Elpenor'i]: La nave degli Aerughi che avete avuto la clemenza di soccorrere ha attraccato in sicurezza e l'equipaggio sembra stare bene, anche se scosso ed esausto. Per conto del popolo degli Aerughi, ci tengo a sottolineare che non dimenticheremo mai il vostro aiuto.

Contrassegna la Casella B nell'Annotazione 2985 senza risolvere l'Annotazione. Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2483

CAPPELLA CRISTALLINA

Vai all'Annotazione 2485.

ANNOTAZIONE 2484 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Incrociatore degli Idemiani, ci stanno attaccando! I rinforzi del nemico hanno raggiunto lo schieramento principale. I missili stanno per fare breccia nei nostri scudi! Oh, ci hanno colpiti! Fuoco a sinistra! Incrociatore degli Idemiani, richiediamo il vostro sostegno immediato!

[CAPCOM degli Idemiani]: Faremo tutto il possibile. Tenete duro.

Scarta tutte le carte dal Settore 6.

Fai avanzare l'Indicatore Mancanza di Rispetto di 1 casella.

Se la carta P205 (Journeyer Distrutta) è presente sulla plancia Pianeta, vai all'Annotazione 2307.

Se la carta P204 (Journeyer Martoriata) è presente sulla plancia Pianeta, sostituiscila con la carta P205 e vai all'Annotazione 2470.

Se la carta P203 (Journeyer) è presente sulla plancia Pianeta, sostituiscila con la carta P204 e vai all'Annotazione 2470.

ANNOTAZIONE 2485

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

La Squadra di Sbarco stava procedendo con cautela lungo il cunicolo, quando all'improvviso il terreno ha ceduto e sono caduti in un baratro di cristallo.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P309.

ANNOTAZIONE 2486 MAPPA STELLARE

Annotazione personale di Tamara Woon

La vita non si è ancora pienamente adattata ad Approdo Eclettico, ma gli abitanti del posto stanno collaborando per un futuro più sicuro. L'equipaggio deve sapere che abbiamo fatto un lavoro incredibile quaggiù. Sicuramente sarà un toccasana per il morale.

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

- Alza il Morale nel Raccogliatore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).

Puoi spendere 1  per andare all'Annotazione 2026. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2487

MANUALE DELLA NAVE

File audio dell'interrogatorio del Letumiano

[Ava]: Dove si trova?

[Ufficiale di Sicurezza]: Corridoio C. Reparto di massima sicurezza. Quel bastardo non è molto collaborativo, signore.

[Ava]: Lo torchierò finché non parlerà!

[Ufficiale di Sicurezza]: Con tutto il rispetto, consiglieri un approccio più indulgente.

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

- » Tentare di farlo ragionare – Vai all'Annotazione 2368.
- » Ottenere delle risposte con la violenza – Vai all'Annotazione 2498.

ANNOTAZIONE 2488

CAPPELLA CRISTALLINA

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che caduta. State tutti bene?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, le tute hanno leggermente attutito l'impatto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, siamo precipitati in un buco e siamo finiti in un'enorme caverna di cristallo che... CAPCOM? Nessuna risposta. Siamo isolati.

[Membro dell'Equipaggio 1]: La cosa non mi sorprende. Praticamente ci troviamo all'interno del cristallo in questo momento.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Speriamo di ritrovare la strada per risalire.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Risalire? È l'ultima cosa che mi passa per la mente. Guardate davanti a voi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa sono quelli? Sono... Sono degli edifici?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Evviva! Strutture decisamente erette da senzienti! Sono disposte intorno a un elemento centrale, una colonna in frantumi. Una Stele dei Costruttori? Questa sì che è una scoperta, dannazione!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sembrano abbandonati.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Avviciniamoci. Questo posto potrebbe insegnarci molte cose riguardo a quello che è accaduto qui, ma mi spaventano le radiazioni. Non siamo un po' troppo vicini al cristallo principale per intraprendere un'esplorazione del genere?

Aggiungi 1 segnaposto allo slot Conoscenza.

Se un Membro dell'Equipaggio o qualsiasi Membro dell'Equipaggio che presta Assistenza è Pumiglione, vai all'Annotazione 2522.

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

- » Esplorare le rovine – Il tuo Membro dell'Equipaggio e ciascun Membro dell'Equipaggio che presta Assistenza tirano  (nei casi in cui un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita), vai all'Annotazione 2491.
- » Trovare una via d'uscita – Vai all'Annotazione 2497.

ANNOTAZIONE 2489 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Capitano. Il missile incastrato nello scafo dell'incrociatore degli Idemiani è appena esploso! L'incrociatore ha riportato ingenti danni, ma è ancora intero per miracolo. Praticamente un rottame. Non riesco a crederci.

Non abbiamo ancora informazioni riguardo al numero delle vittime. Sto tentando di contattare la nostra squadra, ma per il momento non è stato possibile. L'esplosione deve avere danneggiato i loro dispositivi di comunicazione. Dico bene? Capitano, dico bene?

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 4 tira .

Scarta tutte le carte dal Settore 4.

Fai avanzare il contatore della Mancanza di Rispetto di 1 casella.

Vai all'Annotazione 2470.

ANNOTAZIONE 2490

MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di Vulter O'Really

Rapporto dei danni! Non è molto rassicurante! A dire il vero, è decisamente spaventoso! I siluri dell'incrociatore terrestre hanno colpito lo scafo in diversi punti! Nessun danno sostanziale, per il momento! I loro caccia stanno concentrando il fuoco sulla Journeyer,

ma alcuni squadroni continuano a infastidire la zona produttiva!

- Posiziona una carta P330 casuale sopra qualsiasi carta nel Settore 1 e posiziona un gettone Tempo nel primo slot del relativo contatore del Tempo.
- Posiziona una carta P330 casuale sopra qualsiasi carta nel Settore 7 e posiziona un gettone Tempo nel secondo slot del relativo contatore del Tempo.
- Continua l'Esplorazione Planetaria (iniziando dal Membro dell'Equipaggio che possiede il gettone Inizio).

ANNOTAZIONE 2491

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

La Città di Cristallo era una città fantasma ma, a quanto pare, gli abitanti di un tempo speravano che qualcuno venisse a trovarli, prima o poi. La Squadra di Sbarco è stata accolta da uno spettacolo olografico che si è attivato sopra alle loro teste. Osservando a bocca aperta le antiche immagini, si sono resi conto che gli abitanti estinti erano i loro cugini cosmici, anch'essi creati dai Costruttori.

Le immagini fluttuanti sopra alle loro teste raccontavano la loro storia. Gli abitanti del posto erano stati presi di mira dai Cristalloidi, che erano soliti annientare pianeti simili grazie ai loro onnipotenti cristalli capaci di espandersi. Gli abitanti del pianeta si sono resi conto del pericolo quando il cristallo che cresceva all'interno del loro pianeta aveva già raggiunto dimensioni terrificanti. Non erano sufficientemente avanzati dal punto di vista tecnologico per fuggire dal pianeta, quindi hanno deciso di bloccare la crescita del cristallo per impedirgli di mandarlo in frantumi. Hanno scoperto che il cristallo aveva bisogno di composti a base di zolfo e calcio per espandersi e, data la loro abbondanza nel sistema idrico del pianeta, gli abitanti del posto hanno alterato il codice genetico degli organismi indigeni per fare in modo che assorbissero tali composti dall'acqua, arrestando la crescita del cristallo. Però ormai era troppo tardi. Sebbene indebolito, il cristallo era già abbastanza grande da provocare l'inizio della distruzione del pianeta.

Le immagini finali mostravano gli ultimi superstiti della popolazione locale, rassegnati al loro triste destino, ma al contempo fieri della loro lotta disperata. Erano riusciti a sconfiggere il nemico e salvare il pianeta. Speravano che un giorno la vita sarebbe tornata, forse in un futuro non troppo lontano.

- Aggiungi 1 segnaposto allo slot Conoscenza.
- Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*.
- Vai all'Annotazione 2497.

ANNOTAZIONE 2492 FLOTTA IDEMIANA

Conversazione davanti all'esposizione di murali del Mucchio di Rottami

[Membro dell'Equipaggio 1]: È ironico che gli artisti abbiano intitolato questo murale: "La grande vittoria".

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non è stato così? La Journeyer e l'incrociatore degli Idemiani superstiti sono riusciti a fare ritorno al Mucchio di Rottami.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Martoriati, sbrindellati e con gli equipaggi decimanti. Beh, siamo sopravvissuti e abbiamo rafforzato il nostro rapporto con gli Idemiani, quindi tecnicamente è stata una vittoria, ma la cosa di cui nessuno vuole parlare è quello che abbiamo scoperto nel corso del combattimento.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che abbiamo un nemico potente. Una specie che viaggia nello spazio.

[Membro dell'Equipaggio 2]: I Letumiani?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì. Devono il loro nome a una divinità terrestre della morte, decisamente adatto a loro. I Letumiani non sono altro che un morbo traboccante di odio, assetato di sangue e omicida. E, sai una cosa? I nostri Tetrarchi hanno analizzato tutti i filmati del combattimento e hanno scoperto che la Journeyer non è mai stata il loro obiettivo. Per qualche ignoto motivo hanno sempre interrotto l'attacco alla nostra vista.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Perché?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non sappiamo. Ma prima o poi attaccheranno di nuovo. Abbiamo i giorni contati.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non mi stupisce che il murale ti inquieti. Che titolo gli daresti?

[Membro dell'Equipaggio 1]: "Il grande risveglio".

Posiziona un D10 sulla plancia. Impostalo sul valore "0".

In seguito:

- Se la carta **P204** (*Journeyer Martoriata*) è presente sulla plancia Pianeta, aumenta il D10 di 1.
- Se la carta **P203** (*Journeyer*) è presente sulla plancia Pianeta, aumenta il D10 di 3.
- Per ciascuna Casella contrassegnata nell'**Annotazione 2910**, aggiungi 1 al D10.

Controlla il valore del D10 e risolvi l'effetto corrispondente:

- **0-3:** Vai all'**Annotazione 2496**.
- **4-7:** Vai all'**Annotazione 2501**.
- **8-9:** Vai all'**Annotazione 2508**.

ANNOTAZIONE 2493

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

*** eco di passi ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho la sensazione che ci troviamo di fronte a qualcosa di simile a delle cassette di sicurezza.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non pensate di aprirle neanche per sogno. La forza bruta potrebbe danneggiarne il contenuto. Date un'occhiata qui, però.

*** altri passi ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sembrerebbe un pannello di controllo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vedete quei quattro fori angolari? Sembra che siano fatti per accogliere qualcosa. Forse delle chiavi?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Credo che dovremmo continuare... Perché lo stai toccando?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate. L'ho fatto funzionare.

Posiziona la carta **P177** in questo Settore. Vai all'**Annotazione 2398**.

ANNOTAZIONE 2494

CAPELLA CRISTALLINA

Vai all'**Annotazione 2485**.

ANNOTAZIONE 2495 FLOTTA IDEMIANA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, questo è vivo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene! Unità medica, abbiamo un altro superstite...

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, non si tratta di un Idemiano. È uno di loro! Un nemico!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo appena individuato un nemico a bordo dell'incrociatore degli Idemiani. Privo di sensi e ferito ma, a quanto pare, niente di grave.

[CAPCOM Vultor]: Registrato. Mettete in sicurezza la zona. Fornite assistenza medica. Portatelo a bordo della Journeyer quanto prima, ma da questo momento tutte le conversazioni che lo riguardano sono top secret.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ricevuto.

Verifica il valore del contatore della Mancanza di Rispetto sulla carta Missione Opzionale **M35** e risolvi l'effetto corrispondente:

- **0-3:** Contrassegna la Casella **C** nell'**Annotazione 2980**.
- **4-6:** Contrassegna la Casella **B** nell'**Annotazione 2980**.
- **7-9:** Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2980**.

Sposta la carta **B18** (*Prigioniero Letumiano*) da "Carte Ponte di Comando" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Tutti i Membri dell'Equipaggio che hanno giocato a questa Esplorazione vengono promossi. Sostituisci la sua attuale cartellina di Grado con una cartellina di Grado di 1 grado superiore.

Rimuovi la carta Atterraggio **L06** dal gioco.

Rimuovi la carta Situazione **S07** dal gioco.

Sposta la carta **Y17** (*Sigma Velorum*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Vai all'**Annotazione 2280**.

ANNOTAZIONE 2496 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM]: Mucchio di Rottami, ricevete? Siamo riusciti a fuggire dalle forze nemiche che ci soverchiavano, anche se la Journeyer è decisamente malconcia, così come la nostra scorta, un incrociatore degli Idemiani, l'unico rimasto del loro squadrone. A quanto pare, gli Idemiani

hanno più bisogno del nostro aiuto di quanto ne abbiamo noi di loro.

Preparate la squadra medica di emergenza e liberate le banchine. Vi raggiungeremo intorno alle ore sei di oggi, orario della Terra, se il motore regge. Passo e chiudo.

Otteni la Scoperta Eccezionale **15**.

- Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).

Vai all'**Annotazione 2495**.

ANNOTAZIONE 2497

CAPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, questo è tutto quello che c'è da sapere...

*** un potente terremoto ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State tutti bene?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Già. Cos'è stato?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ho la sensazione che il cristallo si stia risvegliando. I livelli di radiazioni stanno crescendo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Forse il cristallo sta reagendo alla nostra attività. Dopotutto, abbiamo raccolto dei campioni in tanti luoghi diversi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: State a sentire, sappiamo come fermare il cristallo. Forse dovremmo tentare di stabilizzarlo! Ci sono molte risorse preziose in questo posto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Gli abitanti del pianeta hanno impiegato decenni per privare il cristallo di minerali. Non abbiamo così tanto tempo! Correte, adesso!

- Scarta la carta Missione **M31** e scopri la carta Missione **M33**.
Attenzione: quando il Contatore del Tempo si esaurisce, morirai!
- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con la carta **G20**.
- Se la carta Missione **M32** è scoperta, scarta tutti i segnaposto e i gettoni dalla carta Minaccia *Insetto Scheggia Corrotto* e gira questa carta. Altrimenti, non succede nulla.

ANNOTAZIONE 2498

MANUALE DELLA NAVE

File dell'interrogatorio del Letumiano

[Letumiano]: Basta! No! Va bene... parlerò.

[Ava]: Certo che lo farai. Ho una sola domanda. Perché tutto quell'odio?

[Letumiano]: Non è evidente? È la regola fondamentale dell'universo, Idemiano! Uccidi o ti uccideranno! Abbiamo bisogno di attaccare e distruggere, altrimenti accadrà lo stesso a noi!

[Ava]: Abbiamo notato che la tua gente ha esitato. Come se vi foste spaventati.

[Letumiano]: Giamai!

[Ava]: Siete scappati alla vista della Journeyer.

[Letumiano]: Non stavamo scappando. Giamai! Abbiamo solo deciso di non colpirvi.

[Ava]: E a cosa dobbiamo la vostra clemenza?

[Letumiano]: Pensavamo che foste Terrestri. Il vostro Mucchio di Rottami sembra terrestre! Buona parte di esso, perlomeno.

[Ava]: E cosa vi ha fatto tanto riflettere riguardo ai Terrestri?

[Letumiano]: I Terrestri sono riusciti a penetrare l'Occhio del Vuoto! Sono entrati nella Cripta dei Costruttori! Nessuno lo aveva mai fatto prima. Nessuno lo ha più fatto dopo di loro! Nemmeno noi ci siamo riusciti!

[Ava]: Ah, quindi in poche parole pensavate che i Terrestri fossero più potenti di voi. E di conseguenza avete avuto paura.

Contrassegna la casella **O** nell'**Annotazione 2985** senza risolvere il resto dell'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2499

CAPELLA CRISTALLINA

Vai all'**Annotazione 2485**.

ANNOTAZIONE 2500

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dannazione, questo è vuoto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Proviamo qualcos'altro, allora.

ANNOTAZIONE 2501 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer [CAPCOM Vultor]: Mucchio di Rottami, ci ricevete? Stiamo rientrando. Purtroppo, lo squadrone degli Idemiani inviato per assistervi è stato intercettato e quasi annientato da una specie che viaggia nello spazio estremamente ostile che abbiamo chiamato "Letumiani". Il nostro intervento non ha avuto un grande impatto, però siamo riusciti a salvare un numero significativo di vite tra gli Idemiani. Preparate la squadra medica di emergenza e liberate le banchine per l'attracco della Journeyer, ha subito dei danni.

Inoltre, abbiamo informazioni riservate riguardo ai nemici. Il Capitano chiedere di incontrare i Tetrarchi quanto prima. Passo e chiudo.

Ottieni 2 Scoperte *Tecnologia Aliena*.

Ottieni 1 

Ottieni la Scoperta Eccezionale **15**.

Vai all'Annotazione **2495**.

ANNOTAZIONE 2502 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Il sistema Hat-P-44 è un ottimo esempio di equilibrio cosmico. Presenta asteroidi ricchi di risorse e un pianeta acquatico con una fauna affascinante, oltre a un pianeta fertile parzialmente frantumato da cristalli giganti. Abbiamo chiamato quel povero corpo celeste "Cappella Cristallina", dovrete dedicargli tutta la vostra attenzione.

Gira la carta **Y24 (Hat-P-44)** con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2503 STORIA

A dire il vero, non abbiamo abbastanza personale. Molti dei nostri compagni di equipaggio sono stati uccisi oppure se ne sono andati alla ricerca di una vita più sicura e agiata, e i Reparti si stanno concentrando sulla riorganizzazione. Continuano a prendersi cura della comunità, ma per il momento i problemi interni ostacolano le loro attività.

Vai all'Annotazione **2441**.

ANNOTAZIONE 2504

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alhurt Wonrock

L'offerta della Terra è stata rifiutata all'unanimità. L'ambasciatore se ne stava lì, con la bocca spalancata, tentando di radunare le idee per fare un discorso di addio memorabile, ma non ne è stato capace.

"Vi pentirete della vostra decisione immatura", è stato tutto quello che ha saputo dire prima di fare ritorno al suo shuttle.

La notizia si è diffusa immediatamente e tutti i residenti del Mucchio di Rottami hanno esultato per la fermezza e il coraggio dei nostri leader. Tuttavia, la gioia si è presto trasformata in sgomento, alla vista di sciami di caccia che si staccavano dall'incrociatore, diretti verso di noi.

Mi trovavo sul ponte di comando in quel momento terribile. Non dimenticherò mai lo choc sui volti dei nostri ufficiali addetti alle comunicazioni mentre tentavano invano di contattare l'incrociatore. La Terra stava davvero per attaccarci?

Contemporaneamente, i Tetrarchi hanno tentato di utilizzare il Cavaliere Oscuro per contattare la Terra, ma i segnali venivano bloccati.

Eravamo rimasti da soli e i caccia della Terra si avvicinavano sempre di più.

- Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P322**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **3** con la carta **P323**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **4** con una carta **P330** casuale.
- Sostituisci il PDI nel Settore **5** con la carta **P324**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **7** con la carta **P325**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **10** con la carta **P327**.
- Trova la carta Missione **M38** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con la carta **G25**.
- Posiziona il segnalino *Faustschlag Terrestr* nel Settore **12** e la relativa carta Minaccia nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Void Ranger Terrestr* nel Settore **12** e la relativa carta Minaccia nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Space Ranger Terrestr* nel Settore **1** e la relativa carta Minaccia nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Se la Casella **E** nell'Annotazione **2985** è contrassegnata, vai all'Annotazione **2490**. Altrimenti, continua a leggere:

Rapporto di Vultor O'Really

Responsabili di Reparto, abbiamo individuato un pattern! Un pattern molto chiaro! La maggior parte dei caccia nemici concentra il fuoco sulla Journeyer, mentre solo alcuni continuano l'assalto al Mucchio di Rottami. È un diversivo. Il vero obiettivo è la Journeyer!

Continua l'Esplorazione Planetaria (iniziando dal Membro dell'Equipaggio che possiede il gettone Inizio).

ANNOTAZIONE 2505

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alhurt Wonrock

Il tunnel sembrava non finire mai, ma la Squadra di Sbarco ha proseguito instancabilmente, ipnotizzata dallo splendore dei cristalli trigonali. Sapevano di essere diretti verso il cuore del Cristallo e ben presto hanno incontrato un'ampia caverna nelle sue vicinanze.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P308**.

ANNOTAZIONE 2506

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Ava]: Ho parlato con il Letumiano.

[Tohn]: Che piacere non avere partecipato. La loro spietata crudeltà mi terrorizza.

[Ava]: Sono anche resilienti e feroci. Penso che dovremo ricorrere a metodi più aggressivi contro i Letumiani.

[Tohn]: Che cosa intendi?

[Tamara]: Tohn, sai benissimo cosa intende. L'unica lingua che i Letumiani conoscono è la violenza. Dobbiamo impararla anche noi.

[Tohn]: Quindi vorreste diventare bestiali e crudeli quanto loro?

[Ava]: Anche di più.

[Tohn]: Ma cosa dite? Va contro tutte le regole che abbiamo sempre seguito!

[Tamara]: Tohn, i Letumiani sono maniaci assetati di sangue intenzionati a distruggere tutte le forme di vita senzienti dell'universo. Dobbiamo raggiungerli ed esercitare un potere senza pietà.

[Tohn]: E se non avessimo tale potere?

[Ava]: Ci comporteremo come se lo avessimo.

ANNOTAZIONE 2507

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alhurt Wonrock

Fortunatamente, solo un gruppetto dei nostri era così disperato da scatenare una guerra, ma hanno raccolto un seguito sorprendentemente numeroso. Molti altri non erano d'accordo con la decisione dei Tetrarchi e hanno deciso di sostenere i ribelli.

Posiziona una carta **P329** casuale sopra qualsiasi carta nel Settore **1** e posiziona un gettone Tempo nel primo slot del relativo contatore del Tempo.

Posiziona una carta **P329** casuale sopra qualsiasi carta nel Settore **7** e posiziona un gettone Tempo nel secondo slot del relativo contatore del Tempo.

Continua l'Esplorazione Planetaria (iniziando dal Membro dell'Equipaggio che possiede il gettone Inizio).

ANNOTAZIONE 2508 FLOTTA IDEMIANA

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM]: Mucchio di Rottami, ricevete? Stiamo rientrando. Ho l'onore di comunicare che il nostro intervento ha cambiato il corso del combattimento. Abbiamo contribuito al salvataggio di uno degli incrociatori degli Idemiani e i superstiti sono riusciti a prendere il controllo e ripararne un altro, precedentemente ritenuto irrecuperabile.

La battaglia è servita molto per rafforzare il legame con gli Idemiani, che hanno condiviso con noi alcune delle loro risorse e hanno espresso la loro intenzione di creare un'alleanza più forte. Preparate le squadre mediche di emergenza e liberate le banchine. Speriamo di vedervi presto. Passo e chiudo.

Ottieni 3 Scoperte *Tecnologia Aliena*.

Ottieni 2 

Ottieni la Scoperta Eccezionale **15**.

Alza il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).

Sposta la carta **S08** (Soccorso *Idemiano*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Contrassegna la Casella **C** nell'**Annotazione 2985**.

Vai all'**Annotazione 2495**.

ANNOTAZIONE 2509

MANUALE DELLA NAVE

Cronaca di Alburton Wonrock

L'aspetto più strano di una conversazione con un Omnimodo è che non ci si rivolge a un individuo, ma a un clan rinchiuso all'interno di una uniforme. Tutte le volte che un Omnimodo impiega un po' di tempo per prendere una decisione, l'interno clan si consulta per deliberare.

A differenza degli Allucinatori, si sono mostrati disponibili a condividere con noi il loro passato. Abbiamo scoperto che un tempo dichiaravano guerre per espandersi, finché non si sono estinti. Come se non bastasse, sono stati attaccati da un potente nemico, ulteriormente decimati e obbligati a fuggire dal loro pianeta.

Un momento tragico, che tuttavia li ha resi ancora più uniti e in seguito al quale hanno abbandonato il loro pianeta devastato per trovare nuovi luoghi in cui vivere nella vastità dello spazio. Possiamo affermare con sufficiente certezza che non ci sono inimicizie da parte loro. Si sono uniti a noi offrendoci il loro supporto nella speranza che, con il tempo, avrebbero potuto trovare nuovi mondi.

Non è stato facile accettare alcuni dei loro rituali, come ad esempio la necessità di erigere mucchi di fango e offrire piccole sculture in tutti i momenti di socialità, ma in fin dei conti si sono dimostrati leali e coraggiosi, per non dire quasi seri, e sempre molto responsabili. Come tanti altri, ho apprezzato il fatto che avessero scelto di fare tappa sul Mucchio di Rottami.

ANNOTAZIONE 2510

BASE ANELLO DI GHIACCIO

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: All'interno c'è un container. Non riesco ad aprirlo, ma lo scanner mostra che è qualcosa di elettronico. Decisamente un dispositivo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Perfetto. Un regalo fantastico per i nostri scienziati.

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*.

ANNOTAZIONE 2512 STORIA

E, soprattutto, possiamo ancora contare gli uni sugli altri. Anche se può sembrare una frase fatta, è molto importante, nell'oscurità del vuoto siderale. Nonostante le nostre differenze, non abbiamo mai esitato a sostenere i nostri compagni di equipaggio in difficoltà. Dopotutto, noi siamo il Mucchio di Rottami e senza di noi non sarebbe altro che un vero e proprio mucchio di rottami fluttuante.

Vai all'**Annotazione 2441**.

ANNOTAZIONE 2513

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Il Consiglio finale dei Tetrarchi è durato per ore e a un certo punto deve essersi trasformato in un violento diverbio, perché la Tetrarca Tamara Woon è improvvisamente uscita dalla sala delle trattative, con il volto contratto da una furia senza precedenti.

Un'esplosione di emozioni selvagge che ben presto ha dato prova di essere l'inizio di uno stratagemma preparato da tempo. Quando Tamara è scomparsa, altri senzienti, principalmente individui attivi durante la recente rivolta, si sono riorganizzati, hanno imbracciato le armi e hanno dato il via a un'operazione pianificata nei minimi dettagli. Nel giro di pochissimo tempo, hanno preso il controllo dell'hangar e presidiato i lander armati, decollando in direzione dell'incrociatore terrestre.

Nessuno riusciva a capirlo, ma alcuni di noi sapevano che si trattava di un piano della Tetrarca Tamara Woon.

Nel frattempo, i lander sono entrati in rotta di collisione con l'incrociatore terrestre. La situazione stava per degenerare.

- Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P322**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **3** con la carta **P323**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **4** con una carta **P329** casuale.
- Sostituisci il PDI nel Settore **5** con la carta **P324**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **7** con la carta **P325**.

- Sostituisci il PDI nel Settore **10** con la carta **P326**.
- Trova la carta Missione **M37** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con la carta **G25**.
- Posiziona il segnalino *Pelican Ribelle* nel Settore **12** e la relativa carta Minaccia nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Dragonfly Ribelle* nel Settore **12** e la relativa carta Minaccia nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Sabretooth Ribelle* nel Settore **1** e la relativa carta Minaccia nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Se la Scoperta Eccezionale **34** è presente su qualsiasi plancia Equipaggio, scartala.
- Se la Casella **G** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2507**. Altrimenti, continua a leggere:

Cronaca del Mucchio di Rottami di Alburton Wonrock

Fortunatamente, solo pochi di noi hanno supportato il piano disperato di Tamara Woon. La maggior parte di noi si è limitata a nascondersi e aspettare, stremata e troppo spaventata per agire. Abbiamo atteso che la tempesta si placasse.

- Continua l'Esplorazione Planetaria (iniziando dal Membro dell'Equipaggio che possiede il gettone Inizio).

ANNOTAZIONE 2514

CAPELLA CRISTALLINA

Vai all'**Annotazione 2485**.

ANNOTAZIONE 2515

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Prendi un numero qualsiasi di dadi (oppure i relativi sostituti) dallo slot Speciale sulla carta Missione Opzionale **M39** e posizionali su questa carta.

In seguito, prendi un numero qualsiasi di dadi (oppure i relativi sostituti) da questa carta e posizionali sullo Slot Speciale sulla carta Missione Opzionale **M39**.

ANNOTAZIONE 2517 STORIA

È per me un grande orgoglio vedere come i Reparti si siano impegnati a rendere migliore il futuro del Mucchio di Rottami. Grazie a loro, non dobbiamo più temere quello che ci attende. Speriamo di non aver dato fondo al loro potenziale e che possano ancora essere in grado di assisterci.

Conta il numero di Membri dell'Equipaggio in ciascun Reparto (dalle plance Equipaggio, dall'Equipaggio a Riposo, dai Membri dell'Equipaggio disponibili e dall'Infermeria).

Se sono presenti **24 o più Membri dell'Equipaggio**, vai all'**Annotazione 2512**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2503**.

ANNOTAZIONE 2518

MUCCHIO DI ROTTAMI

Discorso dell'ambasciatore Thomas Bayford durante il secondo giro di negoziati

Stimati Tetrarchi,

Sono felice di rivedervi. Per chiarezza, lasciate che vi illustri la nostra offerta procedendo per punti. Punto primo, dobbiamo trasferire i rappresentanti di altre razze in colonie di loro scelta. Punto secondo, la Terra si assumerà la responsabilità di proteggere la stazione spaziale per una somma da concordarsi in un secondo momento. Punto terzo, i nostri esperti assumeranno il controllo di alcuni Reparti della stazione spaziale il cui nome, per inciso, deve essere modificato immediatamente. Sugeriamo di cambiarlo in: "Torre di Guardia". Propongo di procedere in questo modo.

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

- » Il Mucchio di Rottami accetta queste condizioni – Contrassegna la Casella J nell'**Annotazione 2985** e vai all'**Annotazione 2513**.
- » Il Mucchio di Rottami rifiuta. Meritiamo l'indipendenza! – Vai all'**Annotazione 2504**.

ANNOTAZIONE 2519

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, aggiornamento sulla missione. Stiamo perlustrando i resti della base che ha colpito il pianeta.

[CAPCOM Vultex]: Qualcosa di interessante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No. Nemmeno la tecnologia dei Costruttori è in grado di sostenere un impatto di tale entità. È tutto spappolato e fumante.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Tranne questa cosa.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Di che si tratta?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sembra un cristallo arancione. Un aggeggio luccicante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È strano che abbia resistito allo schianto. Prelevate la scoperta, per favore.

Prendi un dado Pericolo e posizionalo in uno slot Speciale sulla carta Missione Opzionale M39. Sostituisce il PDI in questo Settore con una carta P000.

Contrassegna la Casella D nell'Annotazione 2119.

ANNOTAZIONE 2520

CAPPELLA CRISTALLINA

Vai all'Annotazione 2485.

ANNOTAZIONE 2521

MUCCHIO DI ROTTAMI

Discorso dell'ambasciatore Thomas Bayford durante il secondo giro di negoziati

Stimati Tetrarchi,

È un piacere ritrovarvi per rinegoziare il nostro accordo. Lasciate che vi illustri i punti principali della nostra offerta. Punto primo, dobbiamo fare parte del vostro Consiglio e avere il diritto di veto. Punto secondo, siamo pronti a fornire protezione militare al Mucchio di Rottami, ma ci riserviamo il diritto di esserne al comando. Punto terzo, siamo aperti al libero scambio di tecnologie ma, dato che la Terra è più avanzata, compenseremo il divario con una tassa imposta alle colonie del Mucchio di Rottami. Punto quarto, per chiarire la vostra situazione multirazziale, dobbiamo assegnare un distretto a ciascuna razza di creature senzienti presenti a bordo. È tutto chiaro?

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

- » Il Mucchio di Rottami accetta queste condizioni – Contrassegna la Casella I nell'Annotazione 2985 e vai all'Annotazione 2513.
- » Il Mucchio di Rottami rifiuta. Meritiamo l'indipendenza! – Vai all'Annotazione 2504.

ANNOTAZIONE 2522

CAPPELLA CRISTALLINA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Basta così. Radiazioni elevate. Tuta adattata. Viaggi passati. Vado. Microorganismi laggiù. Interessante. Devo indagare.

Ottieni 1 Scoperta Microorganismo.

Vai all'Annotazione 2491.

ANNOTAZIONE 2524 STORIA

Abbiamo ottenuto alcune conoscenze che – secondo molti di noi – sono sufficienti per fare progressi, ma mi stupisce la frequenza con la quale siamo costretti a prendere in prestito conoscenze da altre società.

Vai all'Annotazione 2517.

ANNOTAZIONE 2525

MUCCHIO DI ROTTAMI

Discorso dell'ambasciatore Thomas Bayford durante il secondo giro di negoziati

Stimati Tetrarchi,

Comprendo che abbiate dovuto gestire alcune sommosse interne, quindi lasciate che vi ricordi la nostra offerta. Per prima cosa, ci piacerebbe fare parte del Consiglio dei Tetrarchi per agevolare la nostra collaborazione. Rispetteremo la vostra indipendenza e vi offriremo protezione militare in cambio del diritto di prelazione sull'acquisto delle vostre risorse e delle vostre tecnologie. Inoltre, vorremmo condividere i nostri database di conoscenze e, per concludere, intendiamo rispettare la diversità razziale e non desideriamo intervenire in alcun modo. Avete bisogno di chiarimenti?

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

- » Il Mucchio di Rottami accetta queste condizioni – Contrassegna la Casella H nell'Annotazione 2985 e vai all'Annotazione 2513.
- » Il Mucchio di Rottami rifiuta. Meritiamo l'indipendenza! – Vai all'Annotazione 2504.

ANNOTAZIONE 2526

CAPPELLA CRISTALLINA

Scegli e contrassegna una casella non contrassegnata. Quindi, risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

- Esaminare i cristalli con una struttura regolare – Vai all'Annotazione 2537.
- Esaminare i cristalli con una struttura esagonale – Vai all'Annotazione 2548.
- Esaminare i cristalli con una struttura tetragonale – Vai all'Annotazione 2530.
- Esaminare i cristalli con una struttura a diamante – Vai all'Annotazione 2558.
- Esaminare i cristalli con una struttura trigonale – Vai all'Annotazione 2561.
- Esaminare i cristalli con una struttura monoclinica – Vai all'Annotazione 2543.
- Esaminare i cristalli con una struttura triclina – Vai all'Annotazione 2551.
- Ottieni 1 Carica.

ANNOTAZIONE 2527 MAPPA STELLARE

Registrazioni private di Trache'i

Non so come abbiano fatto a ottenere un campione di prole dei Letumiani e non insisterò per saperlo. Il rapporto non è completo e chi ha preso parte alla spedizione afferma di non ricordare un bel niente. Rapire esseri non ancora nati? Comprendo perché dovrebbero desiderare che non si sappia. Ma so anche che lo studio di quei campioni... Potrebbe fornire conoscenze utili per un futuro conflitto.

Sposta la carta 24 (*Prole dei Letumiani*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2528

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Cronaca di Alburton Wonrock

La prima impressione della Squadra di Sbarco, vale a dire che la struttura fosse opera dei Costruttori, si è rivelata corretta. E, come è accaduto spesso in passato, la tecnologia dei Costruttori si è dimostrata incomprensibile e impossibile da utilizzare. A bordo del Mucchio di Rottami nessuno era in grado di comprendere come i nostri predecessori spaziali avessero potuto collegare un labirinto di asteroidi con tubi simili a tunnel. Gli esploratori non potevano fare altro che osservare esterrefatti.

Oltre al sentimento di confusione e inutilità, c'era anche il fatto che le strutture dei Costruttori erano state violentemente deformate da un ignoto disastro spaziale, probabilmente un attacco nemico. La Squadra di Sbarco aveva davanti a sé un'esplorazione complessa.

Nota: Hai fatto un passo avanti nella scoperta del segreto della base.

Cronaca di Alburton Wonrock

Nel corso dell'esplorazione della Base Anello di Ghiaccio, la Squadra di Sbarco si è ben presto resa conto che i Costruttori non erano stati l'ultima specie senziente ad abitarvi. Hanno notato pezzi di equipaggiamento distrutto molto più rudimentali rispetto a quello utilizzato dai Costruttori. Era impossibile determinare l'identità degli abitanti, dato che non avevano lasciato nessuna traccia del loro passaggio, ma la spedizione esplorativa ha scoperto che avevano dovuto affrontare una tragica fine. Di loro non restava altro che frammenti sparpagliati di attrezzatura collegata ai generatori dei Costruttori.

La nostra esistenza è sempre alla mercé di forze spietate: è una delle leggi dell'universo. Inoltre, la Squadra di Sbarco doveva risolvere il mistero della loro scomparsa.

Nota: Hai fatto un passo avanti nella scoperta del segreto della base.

Vai all'Annotazione 2529.

ANNOTAZIONE 2529

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Cronaca di Alburton Wonrock

La Squadra di Sbarco doveva scoprire chi avesse osato distruggere quell'incredibile dimostrazione di tecnologia e ingegno. Sin dall'inizio, il Comandante della Squadra di

Sbarco aveva sospettato un'invasione nemica e la sua ipotesi è stata confermata quando gli esploratori si sono imbattuti in un'altra sala devastata, mostrante chiari segni di invasione. Le pareti presentavano fori attribuibili al fuoco nemico.

Come se non bastasse, erano presenti fori speculari sulle pareti opposte e anche all'interno della struttura. Questo dimostrava senza ombra di dubbio che il nemico sconosciuto aveva lanciato una serie di missili penetranti.

Il suo obiettivo, in quel momento, era uno solo: annientare qualsiasi forma di vita.

La Squadra di Sbarco doveva saperne di più. Chiunque avesse distrutto la base poteva costituire un pericolo anche per il Mucchio di Rottami.

Vai all'Annotazione 2096.

ANNOTAZIONE 2530

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

A quel punto, la Squadra di Sbarco aveva la certezza che il tunnel con i cristalli tetragonali fosse un vicolo cieco e dovesse essere evitato.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

Vai all'Annotazione 2476.

ANNOTAZIONE 2531

MUCCHIO DI ROTTAMI

Prova Potere Diplomatico – crea una Riserva Potere Diplomatico:

- Ottieni 1 segnaposto se la casella **N** nell'Annotazione 2985 è contrassegnata.
- Puoi scegliere fino a 6 Membri dell'Equipaggio dall'Equipaggio Disponibile dei Reparti.

Ottieni 1 segnaposto per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto dal Reparto Scienza.

Ottieni 1 segnaposto per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto con Capacità di Conversione .

Tira un D10 per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto, controlla il tuo risultato e risolvi:

0-5: Posiziona questo Membro dell'Equipaggio in "Equipaggio a Riposo".

6-9: Tradimento! Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.

- Tira un numero qualsiasi di dadi Reparto (di qualsiasi Reparto).

Puoi scartare 1 Scoperta da "Scoperte Raccolte" oppure 1  per tirare nuovamente 1  (tutte le volte che vuoi).

Ottieni 1 segnaposto per ciascuna icona ,  oppure  ottenuta.

Scarta 1 segnaposto per ciascun  ottenuto.

Rimuovi tutti i dadi tirati dal gioco.

Se possiedi **almeno 6 segnaposto** nella Riserva Potere Diplomatico, scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'Annotazione 2545.

Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio scarta 1 Carica; in seguito, scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'Annotazione 2542.

ANNOTAZIONE 2532 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Il Settore Ombra. Un nome oscuro per un sistema, ma decisamente adeguato, a causa delle creature malvagie che lo popolano.

Siamo qui per visitare il pianeta natale dei Letumiani. Io abbiamo soprannominato "Cuore di Tenebra" e anche questo calza a pennello. Dobbiamo raggiungere il Cuore per farlo smettere di battere. Altrimenti saremo perduti.

Gira la carta **Y26** (Settore Ombra) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2533

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Funziona! Abbiamo attivato questo aggeggio!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Allora, una parte della rete elettrica senza fili è operativa. Penso che dovremmo tentare di avviare le componenti successive per ripristinare ulteriormente l'alimentazione.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Come vorrei che i Costruttori fossero ancora da queste parti per darci una mano.

[Membro dell'Equipaggio 2]: OK, mettiamoci al lavoro e lasciamo le lamentele per dopo.

Nota: Hai fatto un passo avanti nel ripristinare l'alimentazione.

Vai all'Annotazione 2534.

ANNOTAZIONE 2534

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La rete funziona. Senza problemi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E adesso, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È il momento di andare a esplorare. Forza, equipaggio.

Nota: Hai ripristinato l'alimentazione.

Vai all'Annotazione 2096.

ANNOTAZIONE 2535 MAPPA STELLARE

Registrazioni private di Trache'i Finalmente ho messo le mani sulle droghe dei Letumiani. A quanto pare, ne fanno uso per potenziare le loro capacità fisiche e mentali durante i combattimenti. Mi chiedo come reagiscano con altri organismi. Mi accerterò che non siano letali e verificherò il loro effetto sull'organismo degli Aerughi...

Sposta la carta 20 (Iniezioni di Battaglia) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2536

MUCCHIO DI ROTTAMI

A B

Se la Casella **A** è contrassegnata, vai all'Annotazione 2525.

Se la Casella **B** è contrassegnata, vai all'Annotazione 2521.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2518.

ANNOTAZIONE 2537

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

A quel punto, la Squadra di Sbarco non aveva più alcun dubbio: il tunnel con i cristalli con una struttura regolare non conduceva da nessuna parte.

- Ottieni 1 Indizio Minerale.
- Vai all'Annotazione 2476.

ANNOTAZIONE 2538 MAPPA STELLARE

Ritorno su Cuore di Tenebra

Non è stato semplice convincere i Letumiani a consentirci di atterrare nuovamente. Anche se non potevano lamentarsi di nulla, la nostra missione era pericolosa e doveva essere rapida.

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

- » **Esplorare l'arena** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **20** nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione **2535**.
- » **Trovare le pozze di schiuma** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **24** nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione **2527**.
- » **Esaminare il relitto** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **30** nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione **2446**.
- » **Esaminare la Rocca della Palude** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **31** nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione **2394**.
- » **Fare ritorno al Lander** – Ottieni 3 , questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2541 STORIA

Non avremmo dovuto avere paura del futuro: due gruppi distinti di Idemiani e Pumiglioni hanno iniziato a interessarsi delle scoperte effettuate dagli scienziati del Mucchio di Rottami. Si parla già di investimenti e le nostre prospettive sono molto più rosee.

Vai all'Annotazione 2517.

ANNOTAZIONE 2542

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

La Tetrarca Trache'i aveva ragione. Le nostre scaramucce sembravano ridicole e irrilevanti rispetto all'infinità spietata del vuoto, ma la sua protesta non ha cambiato le cose. Ben presto, ha lasciato il Mucchio di Rottami insieme a molti membri dell'equipaggio che condividevano il suo punto di vista. Mi ha fatto male al cuore vederla allontanarsi: avrei voluto avere altrettanto coraggio.

Rimuovi 1 Membro dell'Equipaggio dai Membri dell'Equipaggio disponibili di ciascun Reparto dal gioco.

Contrassegna la casella **P** nell'Annotazione 2985.

Vai all'Annotazione 2536.

ANNOTAZIONE 2543

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

La Squadra di Sbarco aveva la certezza assoluta che scegliere il tunnel con i cristalli con una struttura monoclinale fosse stata una pessima idea.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

Vai all'Annotazione 2476.

ANNOTAZIONE 2544 STORIA

Indubbiamente, il Mucchio di Rottami ha fatto sorprendenti progressi sotto diversi punti di vista, ma la cosa che più mi preoccupa è non poter vantare molte conoscenze, soprattutto nel paragone con altre società.

Se possiedi almeno **30 Scoperte Eccezionali** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* (Manuale della Nave, pagina **31** e **32**), vai all'Annotazione 2541.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2524.

ANNOTAZIONE 2545

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

L'argomentazione che è finalmente riuscita a fare cambiare idea a Trache'i è stata il fatto che la guerra fosse il presente e la scienza il futuro. Se ci avesse abbandonato, il Mucchio di Rottami non avrebbe avuto nulla per cui lottare. Improvvisamente, Trache'i ha compreso il proprio ruolo nel grande schema delle cose e ha deciso di impegnarsi ancora di più nelle nostre questioni.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **37** e posizionala su qualsiasi plancia Equipaggio a scelta. L'effetto di questa Scoperta Eccezionale si applica solo al Membro dell'Equipaggio che possiede questa Scoperta sulla propria plancia Equipaggio.
- Vai all'Annotazione 2536.

ANNOTAZIONE 2546 MAPPA STELLARE

Ritorno su Cuore di Tenebra

Nonostante tutte le scansioni ad ampio raggio, lo spionaggio orbitale e le esplorazioni senza equipaggio, tornare qui non è stato semplice e nemmeno una buona idea.

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

- » **Esplorare l'arena** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **20** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **31** del Manuale della Nave) – Incarica 2 Membri dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2535.
- » **Trovare le pozze di schiuma** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **24** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **31** del Manuale della Nave) – Incarica 2 Membri dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2527.
- » **Esaminare il relitto** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **30** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 2 Membri dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2446.
- » **Esaminare la Roccia della Palude** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **31** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 2 Membri dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2394.
- » **Fare ritorno al Lander** – Ottieni 4 , questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2547

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante? Riesce a sentirmi?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sto bene. Ho trovato per caso qualcosa di eccezionale. Tornate al punto dove mi avete visto per l'ultima volta e girate a sinistra per scoprire di che si tratta.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Arriviamo.

*** passi veloci ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa diamine è questa stanza?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, chi abitava nella base in precedenza ha deciso di nascondersela, quindi immagino sia importante. Ci hanno lasciato dei documenti. I primi che abbiamo trovato. L'intelligenza artificiale se ne sta occupando al momento.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vedo il testo. "Per chiunque arrivi in questo posto. Mentre la nostra intera comunità viene annientata, siamo pronti a fare l'ultima cosa che ci resta da fare. Inseriremo ventiquattro zigoti in un compartimento di sicurezza, nascosto da qualche parte ai margini dell'Anello di Ghiaccio. Potrete entrare nella cripta e posizionare i cristalli colorati negli slot appropriati del pannello di controllo. Se nel vostro cuore rosso alberga la verde speranza e splende il sole arancione della comprensione, vi preghiamo di trovare la cripta e riportare in vita la nostra specie. Un saluto dal lato oscuro, dove nulla è più importante."

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh. Dobbiamo trovarli.

ANNOTAZIONE 2548

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

In quel momento la Squadra di Sbarco sapeva che il tunnel con i cristalli con struttura esagonale era la scelta sbagliata.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

Vai all'Annotazione 2476.

ANNOTAZIONE 2549

MUCCHIO DI ROTTAMI

Annuncio finale di Trache'i

Probabilmente, questa sarà la vostra ultima occasione di starmi a sentire. Devo dirvi una cosa importante. Non servo a nulla da queste parti. Siete talmente invischiati nelle vostre questioni politiche che avete dimenticato che ciò che conta di più sono la scienza e il progresso, non il calibro dei vostri fucili o il numero di soldati che mandate in battaglia.

Se volete proseguire con le vostre inutili scaramucce e mandare in rovina tutto quello che abbiamo ottenuto, fate pure. Non vi fermerò. A dire il vero, non posso. Ma lasciate che me ne vada. Lasciate che raccolga il materiale dei miei laboratori e il mio personale. Lascieremo questo vostro campo di battaglia e saremo felici di insediarsi in una colonia sicura per proseguire le nostre ricerche. Una cosa in meno da proteggere per voi.

Ci guadagneranno tutti. Quale trasportatore posso prendere?

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

- » **Tentare di convincere Trache'i a restare sul Mucchio di Rottami** – Vai all'Annotazione 2531.
- » **Tutti meritano il diritto di scegliere. Lasciare che se ne vada.** – Vai all'Annotazione 2542.

ANNOTAZIONE 2550

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, che colpo di fortuna.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa c'è nella scatola?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Si tratta di una specie di contenitore metallico allungato che contiene delle cellule cariche.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cellule cariche. Ne faremo buon uso.

Ottieni 2 Provviste.

ANNOTAZIONE 2551

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

Il tunnel con i cristalli con struttura triclinica era un vicolo cieco e la Squadra di Sbarco ne era consapevole.

- Ottieni l'Indizio *Minerale*.
- Vai all'Annotazione 2476.

ANNOTAZIONE 2556 STORIA

Per il momento, tuttavia, è una sfida davvero complessa per noi, a volte persino impossibile. Le risorse scarseggiamo e la sopravvivenza del Mucchio di Rottami è la nostra priorità.

Vai all'Annotazione 2544.

ANNOTAZIONE 2557

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Le rivolte ci sono sfuggite di mano. I Tetrarchi, temendo il peggio, hanno sigillato alcune parti della stazione spaziale e iniziato a sorvegliarne altre con personale armato. Fortunatamente, sono riusciti a fare ragionare gli incitatori più agguerriti e ben presto i rivoltosi hanno compreso che non aveva senso distruggere il materiale comune e ribellarsi contro una minaccia che non si era ancora concretizzata. La situazione si è tranquillizzata, ma non c'era da stare allegri. La Terra aveva ricevuto un chiaro segnale di quanto facessimo fatica a mantenere il controllo.

- Scarta la carta Minaccia *Folla Inferocita* e il relativo segnalino.
- Scarta la carta Missione **M36**.
- Contrassegna la Casella **E** nell'Annotazione 2985.
- Contrassegna la Casella **G** nell'Annotazione 2985.
- Se la carta **E45** oppure **E49** (*Sistema di Difesa*) è posizionata accanto a qualsiasi plancia Equipaggio, vai all'Annotazione 2573. Altrimenti, vai all'Annotazione 2549.

ANNOTAZIONE 2558

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

Il Comandante della Squadra di Sbarco aveva già capito che il tunnel con i cristalli con struttura a diamante era un vicolo cieco e aveva deciso di non andare da quella parte.

Ottieni l'Indizio *Minerale*.

Vai all'Annotazione 2476.

ANNOTAZIONE 2559

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Un fiume di sangue, ossa rotte e sentimenti calpestati. Il Reparto Sicurezza, sostenuto da gruppi di volontari armati, ha agito rapidamente e in maniera efficiente e, ben presto, anche i rivoltosi più aggressivi si sono arresi. La pace è ritornata, una pace triste e conquistata a fatica. La Terra ha ricevuto il chiaro messaggio che eravamo pienamente in grado di gestire i nostri problemi, ma era difficile trovare un altro vantaggio. Molti membri del nostro equipaggio hanno perso la fiducia nei Tetrarchi e nel Mucchio di Rottami e i Tetrarchi avrebbero voluto affrontare la crisi in modo diverso. Però ormai era troppo tardi.

- Scarta la carta Minaccia *Folla Inferocita* e il relativo segnalino.
- Scarta tutti i segnalini dalla plancia Pianeta a eccezione di quello presente sul contatore delle Provviste.
- Scarta la carta Missione **M36**.
- Contrassegna la Casella **G** nell'Annotazione 2985.
- Se la carta **E45** oppure **E49** (*Sistema di Difesa*) è posizionata accanto a qualsiasi plancia Equipaggio, vai all'Annotazione 2573. Altrimenti, vai all'Annotazione 2549.

ANNOTAZIONE 2560

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vuoto. Mi spiace deludervi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sapete cosa dicono gli Idemiani? Il vuoto è un sollievo per una mente turbata o una sfida per una mente creativa.

ANNOTAZIONE 2561

CAPPELLA CRISTALLINA

Cronaca di Alburton Wonrock

Il tunnel con i cristalli con struttura trigonale ha condotto la Squadra di Sbarco a un'ampia caverna vicino al cuore del cristallo.

Ottieni l'Indizio *Minerale*.

Vai all'Annotazione 2476.

ANNOTAZIONE 2572 STORIA

Ce l'abbiamo fatta. Pianeta dopo pianeta, luna dopo luna, abbiamo creato una rete commerciale di colonie, fabbriche e approdi, espandendoci in lungo e in largo e rendendo onore al collettivo del Mucchio di Rottami.

Vai all'Annotazione 2544.

ANNOTAZIONE 2573

MUCCHIO DI ROTTAMI

Riscontro tecnico

OK, funziona. Abbiamo aggiornato il software del Sistema di Difesa. D'ora in avanti, dovrebbe funzionare correttamente.

- Gira la carta **E45** oppure **E49** (*Sistema di Difesa*) a faccia in su, da questo momento puoi utilizzare questa Attrezzatura normalmente.
- Vai all'Annotazione 2549.

ANNOTAZIONE 2574

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Cronaca di Alburton Wonrock

Erano tutti scioccati, sia i Tetrarchi che il personale del ponte di comando, anche se la nostra esperienza avrebbe dovuto preparare tutti quanti a incontrare nuove specie senzienti. È stato un po' imbarazzante vederli restare a bocca aperta in preda all'agitazione e ho provato un grande sollievo notando che il Tetrarca Ava prendeva finalmente il controllo. Ha rimesso in riga tutti con uno dei suoi leggendari scoppi di rabbia e poi ha atteso nervosamente e con pazienza che il lander alieno atterrasse.

I nuovi arrivati non erano umanoidi. Si trattava di sciami di piccole creature unite dalla stessa mente all'interno di uniformi spaziali di uno strano modello, anche per una comunità multispecie. È vero che, quando si sono incamminati verso i Tetrarchi in attesa, avevano un aspetto particolare, per non dire bellicoso ma, come molti altri Visitatori, ho notato una certa timidezza e insicurezza nei loro movimenti. Sembravano disorientati.

E, in effetti, si erano proprio persi. Quando la nostra intelligenza artificiale ha messo in piedi un canale di comunicazione, abbiamo scoperto di avere davanti a noi ciò che restava di una nazione spaziale un tempo potentissima. Hanno detto di chiamarsi Omnimodi, pronunciando il loro nome importante con tristezza e un briciolo di amarezza. Il loro pianeta era stato vittima di un attacco improvviso dall'alto, che ne aveva decimato la popolazione. Colti di sorpresa, gli Omnimodi non avevano avuto modo di respingere l'attacco, quindi avevano evacuato la loro gente ed erano fuggiti.

Erano venuti da noi per chiedere aiuto. Erano pronti a offrirci tutta la loro conoscenza e tecnologia e in cambio desideravano soltanto sicurezza e collaborazione. Avevano bisogno di un luogo sicuro per riposarsi e riorganizzarsi. Avevano bisogno di un alleato che li consigliasse sul da farsi.

Il Mucchio di Rottami era entrambe le cose.

Alcuni temevano che presto sarebbero diventati un problema. Il Mucchio di Rottami non era in grado di accogliere, curare e nutrire così tanti nuovi arrivati che, per giunta, avevano un potente nemico distruggi-pianeti da qualche parte nella galassia.

Le proteste hanno continuato a intensificarsi giorno dopo giorno, finché il Tetrarca Ava è sceso in campo e ha fatto un discorso pubblico davanti alla comunità del Mucchio di Rottami. Con la voce rotta da una rabbia difficile da contenere, ha ricordato a tutti che mezzo secolo prima alcuni dei loro antenati erano considerati come "alieni", per poi dare vita a una comunità funzionale, qualche decennio più tardi. Ha ricordato a tutti che lo spazio è una realtà che non perdona e che chi può farlo ha il dovere di aiutare. Se qualcuno non era d'accordo, probabilmente si trovava nel luogo sbagliato.

Le proteste si sono tacite, o perlomeno calmate, e gli Omnimodi si sono uniti a noi. Grazie ai costanti progressi dell'intelligenza artificiale, abbiamo iniziato a imparare gli uni dagli altri.

L'inizio di una nuova era.

Scarta la carta Missione **M12**.

Riponi tutti i dadi Reparto dagli slot Speciale e dal Settore **3** all'interno della scatola.

Sposta le carte **W39-W49** da "Equipaggio non Disponibile" (Vassoio Portacarte A) a "Reclute."

Sposta la carta **E66** (*Consulente Omnimodo*) da "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte B) all'"Inventario".

Vai all'**Annotazione 2280**.

ANNOTAZIONE 2575 STORIA

Eravamo tutti guidati da mire espansionistiche. Dopotutto, il Mucchio di Rottami restava una stazione spaziale fluttuante e, per sopravvivere, dovevamo mantenere un flusso ininterrotto di consegne. Senza colonie, fare ulteriori progressi sarebbe stato impensabile.

Se possiedi almeno **8 carte Colonia** nel raccoglitore per le carte Colonie (Manuale della Nave, pagina **7**), vai all'**Annotazione 2572**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2556**.

ANNOTAZIONE 2587 STORIA

Il sostegno della Terra e della sua flotta, tuttavia, sembrava aver influito sull'andamento della guerra con i Letumiani. Dopo alcune importanti vittorie, abbiamo ottenuto un vantaggio tangibile e pare che i Letumiani si siano ricordati che inizialmente avevano paura di noi.

Vai all'**Annotazione 2575**.

ANNOTAZIONE 2588

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Prima che la rivolta ci sfuggisse di mano, i membri dell'equipaggio dei Reparti, educati ma sicuri di sé, si sono fatti strada tra la folla per confiscare le merci saccheggiate. Contemporaneamente, uno dei leader ha fatto un breve discorso per ricordare ai rivoltosi i loro doveri nei confronti del Mucchio di Rottami. Il livello di violenza ha iniziato a diminuire.

Ciascun Membro dell'Equipaggio prende 1 carta Attrezzatura Piccola  a scelta dall'"Inventario".

Vai all'**Annotazione 2598**.

ANNOTAZIONE 2589 STORIA

La guerra si è diffusa in molti sistemi e si è rivelata molto più sanguinosa e crudele di quanto avessimo potuto prevedere. Siamo riusciti a resistere all'offensiva dei Letumiani, ma molte delle nostre colonie hanno riportato dei danni e temiamo che la nostra difesa potrebbe crollare da un giorno all'altro.

Vai all'**Annotazione 2575**.

ANNOTAZIONE 2590

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Le travi dovrebbero essere corrose, ma sono in perfette condizioni. Sembrerebbe opera dei Costruttori.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È probabile che lo sia. Deve essere l'ingresso di una miniera automatizzata. Vedo la rampa di scarico. Come sono le radiazioni?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Elevate. Ma entro limiti ragionevoli.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fantastico. Entriamo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Evviva. Mutazione comune, mezzo gaudio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Direi piuttosto avvelenamento da radiazioni comune, mezzo gaudio.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P170**.

ANNOTAZIONE 2591

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, le interessa sapere com'è il livello di radiazioni in questo momento?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Più elevato, vero?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sta diventando troppo elevato. Dovremmo sbrigarci.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Buono a sapersi. Fate in fretta.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P171**.

ANNOTAZIONE 2592

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Livelli di radiazioni?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Massimo storico.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quanto tempo ci resta?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non molto. Qualche minuto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Qualche minuto. Allora abbiamo tempo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Che intenzioni ha?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Scommetto che si trattava di una miniera di uranio: un po' di carburante potrebbe esserci utile. Molto utile. Prendiamone un po'.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sul serio?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non c'è tempo da perdere. Seguitemi.

Ciascun Membro dell'Equipaggio non Allucinatori che si trova in questo Settore tira . Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P172**.

ANNOTAZIONE 2597 STORIA

Purtroppo, alla fine si sono resi conto di chi eravamo veramente. Alcuni mesi dopo, i nostri droni di perlustrazione hanno rilevato la loro formazione di navi da guerra in arrivo. Ancora una volta, rischiamo lo sterminio.

Se la Casella **K** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2589**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2587**.

ANNOTAZIONE 2598

MUCCHIO DI ROTTAMI

Annuncio ufficiale dei Tetrarchi

Compagni del Mucchio di Rottami, in nome del Consiglio, vorrei ringraziarvi per la disciplina e il senso pratico che avete dimostrato in questi momenti difficili. Avete espresso le vostre preoccupazioni provocando pochissimi danni e questo è lodevole. Inoltre, avevo dimostrato ai nostri ospiti provenienti dalla Terra che il Mucchio di Rottami è in grado di gestire le questioni interne. Adesso sanno che il Mucchio di Rottami è unito e non deve essere trascurato. Grazie e state attenti.

Scarta la carta *Minaccia Folla Inferocita* e il relativo segnalino.

Scarta tutti i segnalino dalla plancia Pianeta a eccezione di quello presente sul contatore delle Provviste.

Scarta la carta Missione **M36**.

Se la carta **E45** oppure **E49** (*Sistema di Difesa*) è posizionata accanto a qualsiasi plancia Equipaggio, vai all'**Annotazione 2573**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 2549**.

ANNOTAZIONE 2599

CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

I nostri ospiti Letumiani non toglievano mai gli occhi di dosso dai diplomatici, quindi li hanno indotti con l'inganno a parlare del loro percorso di guerrieri. Si sono lasciati trascinare per un attimo, sufficientemente lungo perché uno dei membri della nostra missione potesse scattare alcune foto e prelevare alcuni campioni dalla Roccia della Palude.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **31**.

Contrassegna la casella nell'**Annotazione 2766** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2600

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questa scatola è vuota. Vuota come un sospiro di sogno.

[Membro dell'Equipaggio 2]: I sogni non sospirano.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Naturalmente no! Era una poesia. Non leggi le poesie degli Aerughi?

ANNOTAZIONE 2601

CUORE DI TENEBRA

Registrazioni delle comunicazioni in diretta

[CAPCOM Vulter]: Questo è un messaggio di emergenza.

Le vostre azioni hanno attirato l'attenzione dei Letumiani.

Consiglio caldamente di essere più discreti, altrimenti la missione fallirà.

Posiziona 3 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

ANNOTAZIONE 2602

MUCCHIO DI ROTTAMI

Conversazione registrata nei corridoi

[Membro dell'Equipaggio da Paradiso Fuori Controllo]: È una follia. Il Mucchio di Rottami ci ha accolti e ci ha insegnato l'unità e la ricerca della pace in una stazione spaziale multispecie sperduta nel profondo vuoto siderale. Il Mucchio di Rottami è diventato la nostra nuova casa e abbiamo imparato ad ammirarlo e ad amarlo. Vi aspettate che me ne resti immobile mentre cade a pezzi? Forza, ragazzi! Superstiti di Paradiso Fuori Controllo, unitevi a me! I rivoltosi stanno facendo a pezzi il Mucchio di Rottami. Facciamo il possibile per rimediare.

I giocatori (come squadra) possono  fino a 2 per scartare lo stesso numero di segnaposto da qualsiasi Settore.

ANNOTAZIONE 2603

CUORE DI TENEBRA

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

I menhir intorno all'arena hanno solleticato la curiosità dei diplomatici. Era facile immaginare centinaia di guerrieri letumiani che volteggiavano nella nebbia, impegnati in combattimenti mortali. Desideravamo ardentemente esplorare il Crogiolo, ma come fare?

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

- » **Esplorare l'arena** – Vai all'Annotazione 2615.
- » **Approfitte del loro orgoglio** – Vai all'Annotazione 2637.
- » **Chiedere ai Letumiani di farvi entrare** – Vai all'Annotazione 2631.
- » **Tornare indietro** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2604

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

La situazione a bordo del Mucchio di Rottami era totalmente imprevedibile e continuavano a scoppiare rivolte qua e là. A un certo punto, alcuni membri dell'equipaggio in preda al panico hanno preso d'assedio il magazzino.

Gli ufficiali di sicurezza, determinati ma in minoranza numerica, hanno fatto del loro meglio per convincerli a non saccheggiare il magazzino, ma era evidente che non ce l'avrebbero fatta. Nessuno poteva avere la meglio su emozioni così forti.

Nessuno tranne Tohn McMuts.

"So che avete paura e siete affamati", ha gridato il Tetrarca, agitando i tentacoli. "Lo so perché anche io mi sento come voi."

E poi ha proseguito. Il suo discorso ha avuto un effetto tranquillizzante sulla rivolta, ma continuavano ad arrivare sempre più rivoltosi e le sue parole sono state soffocate dal trambusto.

Sostituisci il PDI nel Settore 4 con la carta P331.

ANNOTAZIONE 2605

CUORE DI TENEBRA

Registrazioni delle comunicazioni in diretta

[CAPCOM Vulter]: Questo è un messaggio di emergenza. Abbiamo rilevato un'intensa attività di pattugliamento nella vostra zona. A quanto pare, i nostri ospiti sono sempre più sospettosi. Si consiglia maggiore cautela.

Scarta 2 segnaposto dalla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Sostituisci *Vigilanza: Scarsa* con la carta G08 e posiziona eventuali segnaposto rimanenti dalla precedente Condizione Generale *Vigilanza* sulla carta G08.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Sostituisci la carta P258 con la carta P259. Se hai posizionato P259 in un Settore con un Membro dell'Equipaggio, non posizionare 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

ANNOTAZIONE 2607 STORIA

Temevamo che sarebbero tornati, ma fortunatamente non lo hanno fatto. La nostra azione diplomatica, in combinazione con l'operazione speciale, aveva avuto un impatto terribile su di loro e aumentato il loro rispetto nei nostri confronti. Tuttavia, sono stati momenti difficili e non tutti se la sentono di ricordarli.

Vai all'Annotazione 2575.

ANNOTAZIONE 2608

MUCCHIO DI ROTTAMI

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 2604.
- Vai All'Annotazione 2602.
- Pesca 1 carta Reparto.

ANNOTAZIONE 2609

CUORE DI TENEBRA

Registrazioni delle comunicazioni in diretta

[CAPCOM Vulter]: Questo è un messaggio di emergenza. Abbiamo ragione di credere che i Letumiani si stiano preparando ad agire contro la nostra missione. Abbiamo notato ulteriori pattuglie armate intorno a voi. Per favore, state attenti.

Scarta 4 segnaposto dalla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Sostituisci Condizione Generale G08 con la carta Condizione Generale G09 e sposta eventuali segnaposto rimanenti dalla carta G08 alla carta G09.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Sostituisci la carta P259 con la carta P260.

ANNOTAZIONE 2610

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Un'altra scatola vuota.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Se fosse Natale sarebbe terribile.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Basta con le curiosità sulla Terra. Non è il momento.

ANNOTAZIONE 2611

CUORE DI TENEBRA

Registrazioni delle comunicazioni in diretta

[CAPCOM Vulter]: Questo è un messaggio di emergenza.

I Letumiani hanno capito il nostro piano. La zona è brulicante di pattuglie armate, che continuano ad aumentare. Inoltre, il traffico nell'orbita inferiore è decisamente importante.

I nostri sforzi diplomatici sono falliti. Ripeto: missione fallita. Individuate il percorso più rapido per il lander ed evacuate.

Scarta 3 segnaposto dalla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Sostituisci Condizione Generale G09 con la carta Condizione Generale G10 e sposta eventuali segnaposto rimanenti dalla carta G09 alla carta G10.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Scarta la carta Missione M20 e la carta Missione M21.

Trova la carta Missione M22 e posizionala nello slot Missione accanto alla plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 2613 STORIA

Per tutto questo tempo, da quando i Tetrarchi hanno assunto il controllo del Mucchio di Rottami, i Letumiani hanno costituito una grave minaccia per la nostra comunità: soltanto il fatto che ci avessero scambiati per Terrestri li tratteneva dall'invadere la nostra casa.

Se la Casella D nell'Annotazione 2985 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2607.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2597.

ANNOTAZIONE 2614

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

I rivoltosi stavano marciando verso la zona dei Tetrarchi, quando un singolo membro dell'equipaggio è apparso davanti a loro, disarmato e con l'angelica divisa bianca del personale medico.

"Fermi", ha detto. "Tra di voi ci sono dei feriti. Lasciate che i miei colleghi e io vi aiutiamo. Possiamo fare affidamento soltanto gli uni sugli altri. Vi prego."

E i rivoltosi si sono fermati. Mentre il personale medico si occupava dei feriti, tutti hanno sentito l'odio che aleggiava cadere e dissiparsi.

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

- »  sulla carta Missione.
- »  sulla carta Missione.
- »  sulla carta Missione.

In seguito, scarta **P321** dal Settore **3**. Vai all'**Annotazione 2608**.

ANNOTAZIONE 2615

CUORE DI TENEBRA

Effettua il seguente Tiro:

 **ESPLORARE L'ARENA**

 = 

	Vai all' Annotazione 2856 .
	Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale Vigilanza .

ANNOTAZIONE 2617

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Tohn McMuts, uno dei Tetrarchi, è sempre stato famoso per la sua saggezza, non per il suo valore. Contrario a qualsiasi forma di violenza, ha sempre creduto che il buon senso fosse il rimedio universale.

Lo ha creduto anche in quel fatidico giorno. Stando in piedi davanti alla folla inferocita, ha detto con fermezza a tutti di calmarsi e disperdersi. Le sue parole sono state l'unica cosa in grado di impedire ai rivoltosi di invadere e saccheggiare il magazzino.

Ma anche un rivoltoso ubriaco di rabbia ne ha capito l'importanza.

Il pezzo di metallo che ha scagliato ha penetrato gli organi vitali di Tohn e messo fine a una vita lunga e degna di essere ricordata. Ha messo fine anche alle parole di saggezza e buon senso. Lo scontro sanguinoso che è scoppiato in seguito non aveva nulla a che vedere con nessuna delle due cose.

Scarta la carta PDI dal Settore **4**.

Contrassegna la casella **M** nell'**Annotazione 2985** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2618

CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

[**Sabotatore**]: Centro di Comando, ce l'ho fatta. Non è stato facile, il loro veterano era ancora in forma. Malconcio e rugoso, ma ancora agguerrito.

[**Centro di Comando della Task Force**]: Hai riportato delle ferite?

[**Sabotatore**]: No, ma c'è mancato poco. Ci sono volute tre dosi di sedativo per mettere fuori gioco quella vecchia lucertola. Però adesso è stabile.

[**Centro di Comando della Task Force**]: Ottimo lavoro. Dove si trova?

[**Sabotatore**]: L'ho trascinata via e coperta con una rete mimetica.

[**Centro di Comando della Task Force**]: Comunico ai diplomatici che hanno un nuovo punto di vantaggio.

Scarta il PDI da questo Settore.

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Missione **M21**.

ANNOTAZIONE 2619 STORIA

Tamara Woon, amareggiata dall'accordo, si è resa conto di non poter accettare di vivere in una realtà talmente deformata. La vista della Terra che si introneva nella politica del Mucchio di Rottami era troppo per lei e la ha spinta ad abbandonare definitivamente la comunità. Con mia grande sorpresa, hanno scelto me per sostituirla.

Vai all'**Annotazione 2613**.

ANNOTAZIONE 2620

MUCCHIO DI ROTTAMI

Conversazione registrata nei corridoi

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Tetrarca, va tutto bene? Dannazione, chiamate la squadra medica!

[**Tohn McMuts**]: No, no. Non occorre.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Tetrarca, ci è mancato poco che la calpestassero a morte. Sta sanguinando.

[**Tohn McMuts**]: È solo un graffio, non temere. Ma è stato... è stato terribile. Tutti quei senzienti intorno a me, che gridavano e urlavano. Ci è mancato davvero poco.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: La avrebbero schiacciata a morte. Tetrarca, i corridoi sono pericolosi. Dovrebbe restare nei suoi appartamenti.

[**Tohn McMuts**]: No. Non dovrei farlo. Non posso. Sono un Tetrarca. Dovrei tentare di mettere fine a questa follia e fermare le rivolte.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Agli ordini, Tetrarca.

Otteni la Scoperta Eccezionale **36** e posizionala su qualsiasi plancia Equipaggio a scelta. L'effetto di questa Scoperta Eccezionale si applica solo al Membro dell'Equipaggio che possiede questa Scoperta sulla propria plancia Equipaggio.

Scarta la carta PDI dal Settore **4**.

ANNOTAZIONE 2621

CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[**Delegata capo**]: Quindi non le piace parlare di pace?

[**Veggente**]: Parlare mi piace. È la pace che disprezzo.

[**Delegata capo**]: Allora evitiamo di parlarne, stimata Veggente. Vi obbligheremo a fare la pace con noi e con tutte le altre nazioni senzienti.

***** grugniti della risata di un rettile *****

[**Veggente**]: E come pensavate di farlo? Avete la più pallida idea di quanto sia potente la nostra nazione? Siamo i padroni del presente, del futuro e del passato!

[**Delegata capo**]: Del passato? Se si riferisce alla Bestia, è stata catturata dalla nostra Task Force.

[**Veggente**] (con tono infuriato): Cosa? Non osate...

[**Delegata capo**]: E abbiamo pensato anche al vostro futuro. Le vostre pozze di schiusa sono state minate. Una parola fuori posto, stimata Veggente, e sia la Bestia che le pozze di schiusa salteranno per aria.

[**Veggente**]: Squallidi disgraziati! Lo dicevo io che non c'era da fidarsi di voi!

[**Delegata capo**]: E ora, stimata Veggente, è il momento di parlare.

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

- » **Imporre la pace** (solo se la Casella **B** oppure **C** nell'**Annotazione 2980** è contrassegnata OPPURE il contatore dei Negoziati è **maggiore o uguale a 6**) – Vai all'**Annotazione 2744**.
- » **Dichiarare guerra** – Vai all'**Annotazione 2659**.
- » **Decidere di uccidere la Bestia e fare esplodere le cariche** – Vai all'**Annotazione 2628**.

ANNOTAZIONE 2622

MUCCHIO DI ROTTAMI

Se la carta Missione **M36** è scoperta, vai all'**Annotazione 2557**.

Altrimenti, continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

Perlomeno i combattimenti si erano interrotti. Nessuno rischiava di perdere la vita, ma alcune domande cruciali restavano irrisolte, soprattutto quella riguardo a cosa ne sarebbe stato di tutti noi.

Il Mucchio di Rottami aveva perso la guerra. Eravamo stati conquistati e sottomessi dall'esercito della Terra, quindi tutti attendevano con timore le decisioni dei nostri nuovi padroni. Di conseguenza, nessuno si è meravigliato quando la Terra ha annunciato di assumere il completo controllo politico ed economico del Mucchio di Rottami. Il fatto sorprendente, però, è che la Terra ci abbia dimostrato una certa indulgenza offrendoci alcune condizioni favorevoli, menzionate nel precedente giro di trattative. Improvvisamente, abbiamo iniziato a credere che la vita sul Mucchio di Rottami, anche se diversa, avrebbe potuto essere sopportabile.

Contrassegna la Casella **F** nell'**Annotazione 2985**.

Vai all'**Annotazione 2907**.

ANNOTAZIONE 2623 STORIA

Trache'i ha deciso che il trambusto sul Mucchio di Rottami era più di quanto potesse sopportare. Nel timore che gli eventi del genere si sarebbero moltiplicati, ha deciso di abbandonare definitivamente la comunità, per proseguire le proprie ricerche nella tranquillità della solitudine. Atta, un tempo a capo dei ricercatori, ha occupato il suo posto, dimostrando di essere un Tetrarca migliore e più compassionevole.

Se la Casella K nell'Annotazione 2985 non è contrassegnata, vai all'Annotazione 2619.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2613.

ANNOTAZIONE 2624

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburt Wonrock

La tensione è palpabile. Non riesco a pensare, non riesco a respirare. Chiudo gli occhi e vedo folle inferocite dappertutto. Ci siamo tutti quanti. Delle grida furiose echeggiano lungo i corridoi, le armi lampeggiano, gli occhi scintillano. È l'ultima occasione di impedire un bagno di sangue.

Prendi 1 *Folla Inferocita* dall'esterno della plancia Pianeta (se presente) e posizionala nel Settore 3.

- Se questa casella è contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

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

- » **Imporre un divieto di adunanza e implementare delle azioni per farlo rispettare** – Ciascun Membro dell'Equipaggio  per contrassegnare la Casella in questa Annotazione.
- » **Per il momento la situazione non è troppo grave. Ignorare il problema per il momento** – Sostituisce la tua Condizione Generale attuale con la carta G11.

ANNOTAZIONE 2625 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

[Sabotatore]: Centro di Comando, la fase successiva è completata. Ho posizionato sei cariche intorno alle pozze di schiusa. L'innesto telecomandato è attivo e anche i sistemi di backup.

[Centro di Comando della Task Force]: Quindi i girini sono in pericolo. Ottimo lavoro, Tenente.

[Sabotatore]: Signore, se attiviamo le bombe, un'intera generazione di Letumiani morirà. Preferirei evitarlo.

[Centro di Comando della Task Force]: Tenente, non è decisamente il momento per tirare in ballo questioni etiche. I Letumiani sono spietati assassini e dobbiamo tenerli sotto controllo, per il bene dei nostri figli. Adesso fatti indietro, se puoi, e non ti muovere. Informerò la squadra diplomatica dei tuoi progressi.

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Missione M21.

Ottieni la Scoperta Eccezionale 24. Se la possiedi già, ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

Scarta il PDI da questo Settore.

ANNOTAZIONE 2626

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

- Comunicazione della Squadra di Sbarco**

[Membro dell'Equipaggio 1]: Credo che sia una specie di progetto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Come? Sono dati alla rinfusa.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guarda, ci sono delle sequenze che si ripetono qui. E delle funzioni geometriche.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh, andiamo! Potrebbe benissimo trattarsi di un cruciverba alieno.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sono d'accordo. Senza ulteriori informazioni, è inutilizzabile.

- Vai All'Annotazione 2627.

ANNOTAZIONE 2627

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, vedo un'altra parte del progetto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Se davvero si tratta di un progetto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guarda, se sottoponiamo entrambe le parti all'intelligenza artificiale inizierà ad avere più senso.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: I nostri ingegneri accetteranno volentieri la sfida.

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*.

ANNOTAZIONE 2628 CUORE DI TENEBRA

Registrazioni del summit dei Tetrarchi

[Tohn]: No. Ditemi che non lo hanno fatto davvero.

[Tamara]: Sì, Tohn, lo hanno fatto. I negoziati non sono andati come previsto e la Veggente si è resa conto che non eravamo duri come pensava.

[Ava]: Ho letto il rapporto. I Letumiani sapevano già che non siamo Terrestri. Ci stavano mettendo alla prova. Volevano stuzzicarci. Per niente spaventati. La Veggente ha riso loro in faccia.

[Tohn]: E poi cos'è successo? I nostri diplomatici hanno ucciso la Bestia, una reliquia vivente in età avanzata e poi hanno fatto saltare in aria le pozze di schiusa contenenti migliaia di discendenti! Hanno massacrato il loro popolo!

[Tamara]: Stiamo parlando di un'orda assetata di sangue responsabile dello sterminio di milioni di senzienti in tutto l'universo.

[Tohn]: Ma noi non siamo come loro!

[Trache'i]: Loro non sono come noi, piuttosto. Il solo linguaggio che comprendono è quello del potere. Hanno ottenuto il messaggio che si meritavano.

[Tamara]: E adesso abbiamo la pace. Sporca e tetra, ma comunque pace. Fattene una ragione, Tohn.

[Ava]: Stando all'ultimo rapporto, la Veggente si è appena tolta la vita. I Letumiani stanno tornando a casa da ogni dove. Devono eleggere il suo successore.

[Tamara]: Il che significa un'altra guerra.

[Ava]: Fortunatamente, una guerra civile tra i Letumiani. La cosa non mi interessa.

[Tohn]: Oh, ti odio. Vi odio tutti.

- Contrassegna la Casella D nell'Annotazione 2985.
- Scarta la carta Missione M20 e la carta Missione M21.
- Sposta la carta Y30 (Settore Ombra) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta la carta S11 (Conseguenze delle Nostre Scelte) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Vai all'Annotazione 2332.

ANNOTAZIONE 2629 STORIA

Dato che Ava aveva dato la propria vita per il bene del Mucchio di Rottami, era necessario un valido sostituto. Dopo un lungo dibattito, i Tetrarchi hanno deciso di scegliere Elpenor'i, l'ambasciatrice degli Aerughi, per il suo contributo e il suo equilibrio.

Se la casella P nell'Annotazione 2985 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2623.

Se la Casella K nell'Annotazione 2985 non è contrassegnata, vai all'Annotazione 2619.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2613.

ANNOTAZIONE 2630

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburt Wonrock

La folla oltraggiata ha inondato i corridoi e le sale del Mucchio di Rottami. Non immaginavo che saremmo stati così tanti. Non immaginavo che saremmo stati così arrabbiati.

Se le cose continuano così, ho paura per il Mucchio di Rottami. Una sola scintilla e sarà un bagno di sangue.

Prendi 1 *Folla Inferocita* dall'esterno della plancia Pianeta (se presente) e posizionala nel Settore 3.

- Se questa casella è contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

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

- » **Imporre un divieto di adunanza e implementare delle azioni per farlo rispettare** – Ciascun Membro dell'Equipaggio  per contrassegnare la Casella in questa Annotazione.
- » **La folla non è un grande problema. Ignorarla per il momento** – Sostituisce la tua Condizione Generale attuale con la carta G06.

ANNOTAZIONE 2631

CUORE DI TENEBRA

Effettua il seguente Tiro:

 **CHIEDERE AI LETUMIANI DI FARVI ENTRARE**


	Vai all'Annotazione 2861.
	Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale Vigilanza.

ANNOTAZIONE 2632

MUCCHIO DI ROTTAMI

Leggendario discorso di Atta

Ho ascoltato le vostre parole. Vi sentite minacciati e disorientati. Beh, cari compagni del Mucchio di Rottami, questo è tutt'altro che vero.

La nostra collaborazione con la Terra non è la fine, ma un nuovo inizio. Inoltre, nulla è ancora scritto nella pietra. I Tetrarchi stanno cercando di ottenere le condizioni migliori per assicurarvi un futuro, ma anche per fare sì che sia ricco di opportunità. E la Terra non è il regno delle tenebre. È un pianeta popolato da persone che respirano, cantano, amano ed esplorano. È il pianeta che ha visto nascere la Vanguard. Da cui provengono gli esploratori della cripta. Dove è stato annientato il cristallo.

Sono brava gente. Sono come noi. Qualsiasi cosa accada, nessuno vi farà del male. Mettetevi il cuore e la mente in pace.

 sulla carta Missione.

Vai all'Annotazione 2608.

ANNOTAZIONE 2633 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

CAPCOM, qui il capo della missione diplomatica. Ho delle notizie urgenti. I Letumiani hanno dimostrato di non essere una nazione con cui si può negoziare e il nostro tentativo di instaurare una trattativa è stato percepito come un atto di debolezza. I Letumiani coglieranno questa opportunità per scagliarsi contro di noi. L'assalto potrebbe iniziare da un momento all'altro.

Evacueremo il pianeta prima che sia troppo tardi.

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
- Vai all'Annotazione 2659.

ANNOTAZIONE 2634

MUCCHIO DI ROTTAMI

Da questa missione non si torna indietro!

Il Membro dell'Equipaggio che ha riportato una quarta Ferita ignora la quarta carta Ferita e il dado Ferita. In seguito, ciascun Membro dell'Equipaggio scarta 1 carta Ferita e 1 dado Ferita.

Contrassegna la prima casella non contrassegnata. Per il momento non succede nulla, ma diminuirà il tuo futuro punteggio finale della Campagna.

Se tutte le caselle sono contrassegnate, vai all'Annotazione 2622.

Altrimenti, continua la partita.

ANNOTAZIONE 2635 STORIA

Purtroppo, abbiamo dovuto accettare delle perdite dolorose. Tohn McMuts, Tetrarca molto apprezzato, ha perso la vita tentando di calmare una folla di rivoltosi. Al suo posto, è stato scelto Vulter O'Really, che ha dimostrato di esserne il degno successore. Nonostante il suo modo di parlare piuttosto irritante, i senzienti del collettivo hanno ben presto imparato a volergli bene.

Se la Casella L nell'Annotazione 2985 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2629.

Se la casella P nell'Annotazione 2985 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2623.

Se la Casella K nell'Annotazione 2985 non è contrassegnata, vai all'Annotazione 2619.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2613.

ANNOTAZIONE 2636

MUCCHIO DI ROTTAMI

Leggendario discorso di Atta

Oh, guardatevi. Siete in grado di farlo? Vorrei tanto che poteste farlo per vedere come la rabbia trasforma i vostri volti. Li deforma. Li rende brutti come possono esserlo le vostre parole e le vostre azioni. Nemmeno le vostre maschere, Idemiani, sono in grado di nascondere.

Lasciate andare la rabbia, non fa altro che confondervi le idee e soffocare il buon senso. E il buon senso vi dirà che la Terra non è il regno delle tenebre. È un pianeta popolato da persone che respirano, cantano, amano ed esplorano. È il pianeta che ha visto nascere la Vanguard. Da cui provengono gli esploratori della Cripta. Dove è stato annientato il cristallo.

Sono brava gente. Sono come noi.

Date voce alla vostra paura, se proprio dovete. Non date voce alla vostra rabbia. I Tetrarchi sono qui per aiutarvi con la vostra paura, ma la rabbia non farà altro che rendere ancora più complicato il loro operato.

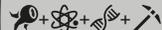
 sulla carta Missione.

Vai all'Annotazione 2608.

ANNOTAZIONE 2637 CUORE DI TENEBRA

Effettua il seguente Tiro:

 **APPROFITTARE DEL LORO ORGOGLIO**


	Vai all'Annotazione 2858.
	Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale Vigilanza.

ANNOTAZIONE 2638 MAPPA STELLARE

Resoconto dell'esplorazione di Tremore Costante

C'è mancato poco che ci perdessimo in quella foresta palustre umida e nebbiosa, quando ci siamo imbattuti in un nido sorprendentemente pulito e ordinato, pieno di cuccioli di *Vulpes Palus*. Quelle creature non erano nemmeno lontanamente spaventose quanto l'esemplare adulto. Abbiamo dedicato un po' di tempo allo studio dei cuccioli, imparando molte cose sulla fauna di Tremore Costante.

Sposta la carta **03** (*Pelliccia di Vulpes Palus*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2639 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

CAPCOM, qui il capo della missione diplomatica. Sono spiacente per la qualità della trasmissione, ma abbiamo moltissima fretta di raggiungere il lander in tempo. Non siamo stati in grado di portare a termine la missione e i Letumiani lo considerano un atto ostile. Temo che la guerra sia inevitabile.

Stiamo abbandonando il pianeta. Speriamo di vedervi presto.

1. Scarta la carta Missione **M22**.
2. Tutti i Membri dell'Equipaggio che non si trovano nel Settore del Lander o nel Settore **1** senza la carta **P260** 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.

3. Vai all'Annotazione 2659.

ANNOTAZIONE 2640 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Troveremo un'altra anomalia tutta per noi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non so se la cosa mi faccia piacere. Potrebbe rivoltarsi contro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Esiste il modo di metterla in sicurezza. OK, ottimo lavoro. Adesso tornate al lander.

Sposta la carta **06** (*Frammento Cristallino*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2641

MUCCHIO DI ROTTAMI

Conversazione registrata nei corridoi

[Vulter O'Really]: Ufficiale, sto controllando nuovamente le riprese. Il numero di rivoltosi continua ad aumentare.

[Ufficiale di Sicurezza 1]: Avete identificato i leader?

[Vulter O'Really]: Finora no, ma l'intelligenza artificiale sta analizzando le loro conversazioni alla ricerca di parole chiave. Ne ha rilevate alcune. "Terra", "ambasciatore", alcune parole meno eleganti e "Centro di Difesa".

[Ufficiale di Sicurezza 1]: Centro di Difesa. OK. Forse vogliono farvi irruzione per impossessarsi di altre armi.

[Vulter O'Really]: È... Oh. È... Uhm... È piuttosto probabile!

[Ufficiale di Sicurezza 1]: Se lo fanno, li fermeremo. Ottimo lavoro, O'Really.

 sulla carta Missione.

Vai all'Annotazione 2608.

ANNOTAZIONE 2642

CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

***** respiro affannoso, sussurri *****

L'intera pattuglia dei Letumiani è stata abbattuta. Posso procedere, ma non so per quanto tempo ancora. Quelle lucertole capiranno sicuramente che manca all'appello un intero gruppo di loro. Incrociate le dita. Passo e chiudo.

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Scarta la carta PDI (*Pattuglia*) da questo Settore.

ANNOTAZIONE 2643

MANUALE DELLA NAVE

Cronaca di Alburton Wonrock

Qualcosa mi dice che facciamo bene a preoccuparci, ma sarà davvero così? La flotta della Terra sta per arrivare, ma perché dovremmo presupporre che abbiano cattive intenzioni? Perché dovrebbero?

Sta diventando sempre più difficile tranquillizzare l'equipaggio. Non c'è modo di fermare le voci e le teorie complottiste che circolano.

Nel profondo del mio cuore, vorrei che la flotta della Terra fosse già qui. Almeno avremmo in mano qualcosa di solido e non soltanto paure, pettegolezzi e ipotesi azzardate.

Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Scarta 2  oppure abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).

ANNOTAZIONE 2644

MUCCHIO DI ROTTAMI

Conversazione registrata nei corridoi

[Abitante del Mucchio di Rottami]: State a sentire, tutti quanti! So bene che siete agitati e molto arrabbiati. Ho sentito qualcuno di voi affermare che il Mucchio di Rottami è spacciato! Che la nostra indipendenza è compromessa e che qualsiasi contatto con la Terra ci ridurrà in schiavitù. Beh, compagni del Mucchio di Rottami, forse avete ragione. Forse si tratta di un'importante battuta d'arresto, ma ammettiamolo, abbiamo visto di peggio! Guardateci! Un tempo eravamo un relitto spaziale malamente saldato, che perdeva aria da tutte le parti, e adesso siamo un fiero collettivo che ha ottenuto ottimi risultati e fondato delle colonie! Abbiamo imparato a collaborare e sappiamo come sopravvivere. Abbiamo affrontato molte tempeste insieme e voglio che sappiate che ce la caveremo! Non temete! Restate in attesa e preparatevi!

 sulla carta Missione.

Vai all'Annotazione 2608.

ANNOTAZIONE 2645 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

A un certo punto, i diplomatici hanno finito le idee per fornire alla Task Force tempo a sufficienza per ottenere un vantaggio, quindi hanno fatto qualcosa di decisamente stupido. Uno di loro si è fermato dietro a una vasca a ha chiesto all'ospite informazioni sulla vita in quelle acque. Sorprendentemente, ha risposto con un lungo discorso sentimentale, consentendo alla delegazione di catturare alcune creature. Così hanno guadagnato un'altra ora.

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 4 Indizi *Esemplare Vivo*.

Ottieni 3 Indizi *Esemplare Vivo*.

Ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

ANNOTAZIONE 2646 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Al momento, mi trovo sopra al livello della foschia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Continua a scalare. E fai attenzione.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Qui c'è un nido, incastrato tra i rami. Il nido è ancora più tossico dell'aria.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Interessante. Le sostanze tossiche devono essere state rilasciate come sistema di difesa.

Sposta la carta 17 (*Tossine Volatili*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2647 STORIA

Eravamo anche molto felici che tutti i nostri Tetrarchi fossero sopravvissuti allo scontro con l'ambasciatore ostile Bayford. Con una leadership intatta, potevamo rapidamente ritornare al lavoro per garantire la stabilità e il progresso del Mucchio di Rottami.

Vai all'Annotazione 2613.

ANNOTAZIONE 2648 MUCCHIO DI ROTTAMI

Riscontro tecnico

Mi spiace, ma non funzionerà. L'ultimo aggiornamento non è stato completato e adesso non c'è tempo di farlo.

- Gira la carta **E45** oppure **E49** (*Sistema di Difesa*). Rimarrà inattivo fino alla modifica del software.
- I giocatori (come squadra) ottengono 2 Cariche (suddividile nel modo che preferisci).
- Dai inizio a un'Esplorazione Planetaria.

ANNOTAZIONE 2649 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

La visita al loro mercato è stata molto triste e non solo a causa delle occhiate. I Letumiani vendevano articoli semplici come utensili, posate e contenitori. La maggior parte era di fattura idemiana, aeruga o terrestre.

Oggetti saccheggianti. Quei bastardi vendevano oggetti saccheggianti.

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

» **Effettua il seguente Tiro:**

ATTRARRE L'ATTENZIONE DELLA PATTUGLIA

Puoi eseguire questa Azione solo se è presente una carta PDI (*Pattuglia*) sulla plancia Pianeta (**P258**, **P259** oppure **P260**).

 = 



» **Acquista qualcosa:**

- » Scarta 2  per ottenere 1 Provviste.
- » Scarta 1 Scoperta di qualsiasi tipo per ottenere 1 Provviste.
- » Perdi 2 Provviste per ottenere 1 .
- » Perdi 1 Provviste per ottenere 1 Indizio di qualsiasi tipo.

» **Abbandonare il mercato** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2650

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

Vai All'Annotazione 2626.

ANNOTAZIONE 2651

MUCCHIO DI ROTTAMI

Annuncio finale della Tetrarca Tamara Woon

Ambasciatore, chi le parla è Tamara. La Tetrarca Tamara, per quel che vale. La contattiamo per comunicarle che forse abbiamo commesso un errore. Le nostre azioni devono

aver suscitato la vostra collera, ma tutto ciò che abbiamo fatto era per il bene del Mucchio di Rottami. Incontriamoci nuovamente per discuterne. Pensiamo al futuro del Mucchio di Rottami. Firmiamo un accordo valido e ragionevole, ambasciatore. Non ci saranno altri scontri, è una promessa.

Prova Potere Diplomatico – crea una Riserva Potere Diplomatico:

- Puoi scegliere fino a 6 Membri dell'Equipaggio dall'Equipaggio Disponibile dei Reparti.
Ottieni 1 segnaposto per ciascun Membro dell'Equipaggio Umano.
Tira un D10 per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto, controlla il tuo risultato e risolvi:
0-5: Posiziona questo Membro dell'Equipaggio in "Equipaggio a Riposo".
6-9: Tradimento! Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.
- Tira un numero qualsiasi di dadi Reparto (di qualsiasi Reparto).
Puoi scartare 1 Scoperta da "Scoperte Raccolte" oppure 1  per tirare nuovamente 1  (tutte le volte che vuoi).
Ottieni 1 segnaposto per ciascuna icona  ottenuta.
Scarta 1 segnaposto per ciascun  ottenuto.
Rimuovi tutti i dadi tirati dal gioco.
- Scarta 1 segnaposto se la Casella **E** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata.
- Ottieni 1 segnaposto se la Casella **L** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata.

Se possiedi almeno 10 segnaposto nella Riserva Potere Diplomatico, scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico, contrassegna la Casella **J** nell'**Annotazione 2985** e vai all'**Annotazione 2907**.

Altrimenti, scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico e continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

I corridoi del Mucchio di Rottami erano di nuovo popolati da senzienti, ma senza alcuna gioia. Alcuni di loro stavano per abbandonare definitivamente il Mucchio di Rottami, impossessandosi dei trasportatori senza pensarci due volte, mentre altri attendevano che i nuovi supervisori provenienti dalla Terra decidessero cosa ne sarebbe stato di loro. Il Mucchio di Rottami di prima era un ricordo del passato. Vorrei non aver assistito a quello spettacolo.

Rimuovi tutti i Membri dell'Equipaggio dal gioco.

Contrassegna la Casella **F** nell'**Annotazione 2985**.

Vai all'**Annotazione 2907**.

ANNOTAZIONE 2653 STORIA

Se la casella **M** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2635**.

Se la Casella **L** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2629**.

Se la casella **P** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2623**.

Se la Casella **K** nell'**Annotazione 2985** non è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2619**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2647**.

ANNOTAZIONE 2654

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca del Mucchio di Rottami di Alburton Wonrock

I Responsabili di Reparto hanno imbracciato le armi, ma il Tetrarca Ava è stato più veloce di loro. Un attimo dopo che gli assalitori si sono precipitati nella sala conferenze, urlando rabbiosamente e brandendo le armi, è partito alla carica. Ha disarmato il primo di loro in un baleno e gli ufficiali di sicurezza si sono occupati degli altri. Nessuno ha riportato la minima ferita.

Tuttavia, la cosa non ha messo a tacere i rivoltosi infuriati in tutto il Mucchio di Rottami. Il collettivo era sull'orlo della rivolta. Bastava una piccolissima scintilla.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **35** e posizionala su qualsiasi plancia Equipaggio a scelta. L'effetto di questa Scoperta Eccezionale si applica solo al Membro dell'Equipaggio che possiede questa Scoperta sulla propria plancia Equipaggio.
- Vai all'**Annotazione 2658**.

ANNOTAZIONE 2655

CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

Uno dei membri della missione indossava un orologio. Un semplice e normalissimo orologio a batteria che non

aveva mai tentato di nascondere e forse proprio per questo l'ospite Letumiano non ci aveva mai fatto caso.

E l'orologio era, in realtà, un dispositivo di localizzazione. Mostrava la posizione della Task Force e delle pattuglie nemiche.

Quando l'orologio ha mostrato un messaggio di emergenza, la diplomazia non ha potuto fare altro che agire.

"È giunta l'ora, miei cari amici terrestri, di onorare la leggendaria caduta dei guerrieri di questo posto", ha affermato. "Dovremmo farlo rivolgendoci il volto verso l'arena e recitando una preghiera a bassa voce! Dopodiché, faremo un minuto di silenzio. Dovrà partecipare tutta la vostra gente, anche chi si trova in località remote."

Ha funzionato. Come spesso accade con le idee stupide.

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Scarta la carta PDI *Pattuglia* dalla plancia Pianeta.

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

ANNOTAZIONE 2656

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Il momento in cui l'ambasciatore Bayford ha messo piede fuori dallo shuttle, indossando una tuta intelligente e un'espressione compiaciuta, ha segnato ufficialmente la fine di un'epoca. Accompagnato dai soldati della sua squadra d'élite, si è fatto avanti per salutare i Tetrarchi. Si è inchinato davanti a loro, ma sapevamo tutti che la sua presunta educazione era soltanto una facciata.

I suoi occhi scintillavano. Nel profondo, Bayford sapeva di avere vinto. Aveva messo in ginocchio quell'ammasso sregolato di superstiti spaziali.

I Tetrarchi stavano per firmare un accordo umiliante, mettendo ufficialmente fine alla nostra indipendenza.

Stavamo per diventare una colonia. Riuscivo già a sentire un collare invisibile intorno al mio collo e qualcuno che tirava il guinzaglio con un pugno di ferro.

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

- » **Accettare i loro termini. Non possiamo continuare a mettere in pericolo il Mucchio di Rottami e i suoi residenti** –
Contrassegna la Casella **F** nell'**Annotazione 2985** e vai all'**Annotazione 2907**.
- » **Tentare di negoziare per l'ultima volta** –
Vai all'**Annotazione 2651**.

ANNOTAZIONE 2657 STORIA

Fortunatamente, non hanno portato solo morte e distruzione. La Terra si è assunta l'obbligo di proteggere il Mucchio di Rottami, assicurandosi però il diritto di prelazione sull'acquisto delle nostre risorse e delle nostre tecnologie. Inoltre, abbiamo condiviso i nostri database con la Terra per accelerare il progresso.

Vai all'**Annotazione 2613**.

ANNOTAZIONE 2658

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

L'esercito di guerrafondai continuava a crescere e le loro grida di rabbia facevano tremare i corridoi del Mucchio di Rottami. Incapaci di trattenerne le emozioni, alcuni membri dell'equipaggio si abbandonavano ad atti di violenza. La situazione stava rapidamente degenerando.

- Posiziona la carta Minaccia *Folla Inferocita* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona 1 *Folla Inferocita* nel Settore **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7** (Utilizza i modellini dei Membri dell'Equipaggio della scatola del gioco di base privi di anello di base. A tal fine, puoi utilizzare qualsiasi Reparto.)
- Posiziona i Membri dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco e  nel Settore **2**.
- Trova la carta Missione **M36** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Ottieni 4 Provviste. Imposta il contatore delle Provviste sulla plancia Pianeta su 4.
- Se la Casella **A** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, ottieni 2 Provviste aggiuntive e sostituisci il PDI nel Settore **3** con la carta **P321**.
- Se la carta **E45** oppure **E49** (*Sistema di Difesa*) è posizionata accanto a qualsiasi plancia Equipaggio, vai all'**Annotazione 2648**. Altrimenti, dai inizio a un'Esplorazione Planetaria.

ANNOTAZIONE 2659

CUORE DI TENEBRA

Registrazioni del summit dei Tetrarchi

[Trache' i]: Spiegateme lo di nuovo.

[Tohn]: Cosa c'è da spiegare? Ci hanno guardati bene e si sono accorti che non siamo Terrestri, ma un collettivo spaziale! Di conseguenza, hanno aperto il fuoco contro il lander che stava abbandonando il loro pianeta paludoso!

[Tamara]: Abbiamo temporeggiato troppo, ad ogni modo. I Letumiani hanno paura dei Terrestri, non di noi. Un giorno o l'altro, capiranno che non siamo la stessa cosa.

[Tohn]: Ci siamo appena guadagnati un potente nemico!

[Ava]: Ma abbiamo anche potenti alleati, una tecnologia efficiente e un equipaggio determinato. I Letumiani non saranno facili da sconfiggere, ma si spaventano facilmente. E li spaventeremo, questo posso promettervelo.

[Trache' i]: Quindi siamo in guerra.

[Tamara]: Guerra.

[Ava]: Guerra.

[Tohn]: Oh, io odio l'universo. Lo odio tutto.

- Sposta la carta **Y31** (Settore Ombra) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta la carta **S10** (Guerra con i Letumiani) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
- Scarta la carta Missione **M20** e la carta Missione **M21**.
- Vai all'Annotazione **2332**.

ANNOTAZIONE 2660

BASE ANELLO DI GHIACCIO



Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Esiste un mito degli Allucinatori. Qualcosa che tutti rincorrono, ma nessuno sa bene che aspetto abbia.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quelli sono dei circuiti integrati? Non penso che sia quello che cercano gli Allucinatori. I nostri scienziati, però, verseranno lacrime di gratitudine!

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 2661

CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[Letumiano]: Cosa credete di fare?

[Delegata capo]: Vogliamo solo avvicinarci alla Roccia della Palude ed esaminarla. La mia gente sta raccogliendo dei campioni di terreno.

[Letumiano]: Perché?

[Delegata capo]: Per comprendere appieno la bellezza e il significato di questo luogo. Come vorrei poter utilizzare i nostri scanner...

[Letumiano]: No.

[Delegata capo]: Naturalmente.

Ottieni 2 Indizi Strana Vegetazione.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **31**.

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Contrassegna la casella nell'Annotazione **2766** senza risolvere il testo dell'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2662

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

I Tetrarchi sono rimasti senza parole. Tuttavia, non erano loro l'obiettivo dell'attacco imprevisto. Gli assalitori hanno gridato alcuni slogan contro la Terra e si sono avventati sull'ambasciatore Bayford che se ne stava lì impalato, con la bocca spalancata.

Ava è stato il primo Tetrarca a reagire. Il suo istinto militare si è attivato e senza pensarci due volte si è lanciato in avanti per contrastare i piani degli assalitori. Non è riuscito a fermarli, ma è stato colpito dal proiettile che avrebbe dovuto colpire l'ambasciatore.

La sicurezza ha reagito dopo una frazione di secondo, riuscendo abilmente a disarmare gli assalitori. L'ambasciatore era al sicuro, ma era troppo tardi per salvare Ava, che giaceva a terra riverso nel suo stesso sangue.

Era ormai troppo tardi anche per pacificare la situazione: dei gruppi di rivoltosi si stavano formando in tutto il Mucchio di Rottami e stavano diventando aggressivi, per non dire bellicosi.

Contrassegna la casella **L** nell'Annotazione **2985** senza risolvere l'Annotazione.

Vai all'Annotazione **2658**.

ANNOTAZIONE 2663 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[Delegato 1]: Quindi, eccoci qui. Proprio su Cuore di Tenebra.

[Delegata capo]: Paludi nebbiose a perdita d'occhio.

[Delegato 1]: Incrocio le dita per la nostra...

[Delegata capo]: Shhh. La Task Force ce la farà. Il compito della Task Force è trovare le pozze di schiuma e catturare la Bestia, qualsiasi cosa essa sia. Un mostro o un anziano, non si sa, ma decisamente un'opportunità che potrebbe farci ottenere un vantaggio. Il nostro compito è guadagnare tempo.

[Delegato 2]: E dov'è il nostro ospite?

[Delegata capo]: Sicuramente ci sta osservando, nascosto nella nebbia. Comportatevi normalmente.

- Apri la Planetopedia alle pagine **16** e **17** (Cuore di Tenebra).
- Rimuovi la carta Atterraggio **L08** dal gioco.
- Posiziona il segnalino Lander nel Settore **5**.
- Trova la carta Missione **M20** e la carta Missione **M21** e posizionale negli slot Missione accanto alla plancia Pianeta. Controlla la carta Missione **M20** – È il contatore dei Negoziati. Quando devi portare indietro il contatore dei Negoziati di 1 casella, sposta il segnaposto nello slot inferiore di un numero. Quando arriva a 0, i negoziati si concludono.
- Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K15**. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore **K16**. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.
- Scegli 1 Membro dell'Equipaggio – rappresenterà la Task Force incaricata di ottenere vantaggio per i negoziati. Questo Membro dell'Equipaggio verrà messo a dura prova per quanto riguarda  e .
- Posiziona il Membro dell'Equipaggio scelto nel Settore **1**.
- Ottieni la Scoperta Eccezionale **33** e posizionala sulla plancia Equipaggio Task Force. **Leggi immediatamente questa Scoperta Eccezionale.** Questo effetto si applica solo al Membro dell'Equipaggio della Task Force.
- La carta Condizione Generale *Vigilanza* rappresenta l'attuale livello di consapevolezza del nemico riguardo ai tuoi piani. In base alle tue Azioni, questo livello può crescere, aumentando la forza della pattuglia nemica e portando al fallimento della missione.
- Posiziona tutti gli altri Membri dell'Equipaggio nel Settore **5**.
- Posiziona la carta **P244** nel Settore **2**.
- Se la Casella **A** oppure la Casella **B** nell'Annotazione **2980** è contrassegnata, sostituisci la carta Condizione Generale *Vigilanza* attuale con la carta **G08**. Posiziona la carta **P259** nel Settore **3**. In seguito, imposta il contatore dei Negoziati; posiziona un segnaposto sullo slot:
 - "4" per 2 Membri dell'Equipaggio.
 - "3" per 3 Membri dell'Equipaggio.
 - "2" per 4 Membri dell'Equipaggio.
- Se la Casella **C** nell'Annotazione **2980** è contrassegnata, posiziona la carta **P258** nel Settore **3**. In seguito, imposta il contatore dei Negoziati; posiziona un segnaposto sullo slot:
 - "5" per 2 Membri dell'Equipaggio.
 - "4" per 3 Membri dell'Equipaggio.
 - "3" per 4 Membri dell'Equipaggio.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **31** e fai avanzare il contatore dei Negoziati di 1 casella per ciascuna Scoperta Eccezionale elencata qui sotto:
 - **09** (Rottame Radioattivo).
 - **10** (Zigoti Ben Conservati).
 - **11** (Drone da Guerra).
 - **12** (Bobina al Plasma).
- Suddividi l'Attrezzatura. Ricorda che non puoi portare con te l'Attrezzatura per la Missione in questa Missione.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **26** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 2664 STORIA

Il primo cambiamento, nonché il più significativo, è stato l'ingresso dell'ambasciatore nel Consiglio dei Tetrarchi, che da quel giorno ha preso il nome di "Governo dei Cinque". Questo cambiamento ha agevolato la fase successiva dell'accordo, che rendeva la Terra ufficialmente responsabile della protezione del Mucchio di Rottami. In cambio, si è garantita il diritto di prelazione sull'acquisto delle nostre risorse e delle nostre tecnologie. Inoltre, abbiamo condiviso i nostri database con la Terra per accelerare il progresso condiviso.

Vai all'Annotazione 2653.

ANNOTAZIONE 2665

MUCCHIO DI ROTTAMI

Prova Potere Diplomatico – crea una Riserva Potere Diplomatico:

- Ottieni 1 segnaposto se la casella **O** nell'Annotazione 2985 è contrassegnata.
- Puoi scegliere fino a 6 Membri dell'Equipaggio dall'Equipaggio Disponibile dei Reparti.
Ottieni 1 segnaposto per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto dal Reparto Sicurezza.
Ottieni 1 segnaposto per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto con Capacità di Conversione .
- Tira un **D10** per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto, controlla il tuo risultato e risolvi:
0-5: Posiziona questo Membro dell'Equipaggio in "Equipaggio a Riposo".
6-9: Tradimento! Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.
- Tira un numero qualsiasi di dadi Reparto (di qualsiasi Reparto).
Puoi scartare 1 Scoperta da "Scoperte Raccolte" oppure 1  per tirare nuovamente 1  (tutte le volte che vuoi).
Ottieni 1 segnaposto per ciascuna icona , , oppure  ottenuta.
Scarta 1 segnaposto per ciascun  ottenuto.
Rimuovi tutti i dadi tirati dal gioco.

Se possiedi almeno 6 segnaposto nella Riserva Potere Diplomatico, scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'Annotazione 2654.

Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio riporta una Ferita Lesione; in seguito, scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'Annotazione 2662.

ANNOTAZIONE 2666 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

*** respiro affannoso ***

Un posto terribile, davvero terribile. Ho visitato paludi e acquitrini, ma questo... Gli insetti stanno letteralmente tentando di pungermi attraverso la tuta da combattimento e...

*** pausa ***

Dannazione. Letumiani.

*** sussurrando ***

Quattro di loro, a circa cinquanta passi da me. La nebbia se ne è andata e li vedo chiaramente. Imbracciano armi primitive ma indubbiamente efficaci. Si muovono con un'eleganza mortale. Sono nati per uccidere.

Mantengo un basso profilo. Non riescono a vedermi.

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

» Effettua il seguente Tiro:

  **AFFRONTARE LA PATTUGLIA**
 = 

  Vai all'Annotazione 2642.

  Vai all'Annotazione 2601.

» Effettua il seguente Tiro:

 **AGGIRARE LA PATTUGLIA**
 = 

 +  +   Vai all'Annotazione 2670.

» Rimanere nascosti – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2667 MAPPA STELLARE

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate la fusoliera.

È ricoperta di micelio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che forme e spirali interessanti! Sembrerebbero quasi motivi intenzionali.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Come se il pianeta avesse qualcosa da dirci.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Registriamoli e raccogliamo dei campioni. Sta al Reparto Scienza spiegare questo fenomeno, non a noi.

Sposta la carta 27 (*Campioni di Micelio*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2668

MANUALE DELLA NAVE

Cronaca di Alburk Wonrock

Il Mucchio di Rottami è ufficialmente sovraffollato. C'è a malapena spazio per chi desidera entrare a far parte del collettivo e, di conseguenza, l'atmosfera è carica di tensione.

E come se non bastasse, le voci in circolazione riguardo alla Terra non fanno che peggiorare la situazione. Sappiamo solo che la loro flotta sta venendo qui per negoziare. Però non sappiamo su cosa intendono negoziare. Sono giornate molto difficili.

Abbassa il Morale nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3) e sposta 2 Membri dell'Equipaggio disponibili in "Equipaggio a Riposo".

ANNOTAZIONE 2669

MUCCHIO DI ROTTAMI

Conversazione registrata nei corridoi

[Abitante del Mucchio di Rottami 1]: Hai sentito la notizia?

[Abitante del Mucchio di Rottami 2]: No. Cosa è successo?

[Abitante del Mucchio di Rottami 1]: Alcune persone hanno perso la testa! Sono letteralmente impazzite!

[Abitante del Mucchio di Rottami 2]: E?

[Abitante del Mucchio di Rottami 1]: Hanno fatto irruzione nella sala delle conferenze per uccidere quel maledetto Terrestre! Quella specie di ambasciatore!

[Abitante del Mucchio di Rottami 2]: E?

[Abitante del Mucchio di Rottami 1]: È tutto quello che so! C'è stata una sparatoria! La sicurezza ha bloccato il corridoio!

[Abitante del Mucchio di Rottami 2]: Spero che i nostri facciano fuori quel bastardo!

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

- » **Ava si lancia in difesa dell'ambasciatore. Unirsi al Tetrarca** – Vai all'Annotazione 2665.
- » **Ava si lancia in difesa dell'ambasciatore. Restare in disparte, non volete dimostrare solidarietà alla Terra** – Vai all'Annotazione 2662.

ANNOTAZIONE 2670

CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

In qualche modo ho superato quelle lucertole e non mi hanno notato. Forse sono diventate troppo sicure di sé o qualcosa del genere.

Ad ogni modo, porgo i miei migliori auguri al Tetrarca Ava. Quando era un istruttore di Sicurezza, mi ha insegnato bene. Procedo. Passo e chiudo.

Sposta la carta PDI (*Pattuglia*) da questo Settore sopra a qualsiasi carta presente in un Settore Collegato a tua scelta.

ANNOTAZIONE 2671 MAPPA STELLARE

Memento Mori, analisi dell'oggetto

Raccogliendo i rottami rimasti in seguito alla distruzione di Memento Mori, ci siamo imbattuti in un dispositivo che probabilmente veniva impiegato per irrorare la zona con dei liquidi. Non era opera dei Costruttori; presumiamo che sia appartenuto ai nemici che hanno tentato di accelerare l'esplosione di Memento Mori.

Sposta la carta 18 (*Nebulizzatore di Agente Corrosivo*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2672 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

*** **respiro affannoso** ***

Un posto terribile, davvero terribile. Ho visitato paludi e acquitrini, ma questo... Gli insetti del posto stanno letteralmente tentando di pungermi attraverso la tuta da combattimento e...

*** **pausa** ***

Dannazione. Letumiani.

*** **sussurrando** ***

Quattro di loro, a circa cinquanta passi da me. La nebbia se ne è andata e li vedo chiaramente. Imbracciano armi primitive ma indubbiamente efficaci. Si muovono con un'eleganza mortale. Sono nati per uccidere.

Mantengo un basso profilo. Non riescono a vedermi.

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

» **Effettua il seguente Tiro:**

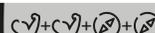
 **AFFRONTARE LA PATTUGLIA**


 Vai all'Annotazione 2642.

 Vai all'Annotazione 2601.

» **Effettua il seguente Tiro:**

 **AGGIRARE LA PATTUGLIA**


 Vai all'Annotazione 2670.



» **Rimanere nascosti**– Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2673

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, stiamo tornando al lander per spostarci in un altro punto dell'Anello di Ghiaccio.

[CAPCOM]: Ricevuto. In bocca al lupo, Squadra di Sbarco.

Eventuali Membri dell'Equipaggio che si trovano nel tuo Settore possono decidere di unirsi a te in questo momento.

Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente (gli effetti si applicano solo a te e ai Membri dell'Equipaggio che si sono uniti a te). 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 riportasse una quarta Ferita, passa invece all'Annotazione Evacuazione.

	Schegge di Ghiaccio	Se  è maggiore o uguale a 3, ciascun Membro dell'Equipaggio  . Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio   .
	Attrazione Gravitazionale	Se  è maggiore o uguale a 2, ciascun Membro dell'Equipaggio  . Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio  .
	Tremori Improvvisi	Se  è maggiore o uguale a 3, non succede nulla. Altrimenti, scegli tra: » Perdi 1 Provviste. » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  .
	Colpo Diretto	Scegli tra: » Perdi 1 Provviste. » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  .

In seguito, posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio, il segnalino del Lander, un numero qualsiasi di Compagni dal tuo Settore ed eventuali altri Membri dell'Equipaggio che si sono uniti a te in un Settore  a tua scelta.

ANNOTAZIONE 2674 CUORE DI TENEBRA

Registrazioni del summit dei Tetrarchi

[Tohn McMuts]: Invieremo davvero una missione diplomatica da quei Letumiani?

[Tamara Woon]: Cosa ti prende, Tohn? Sei sempre stato a favore dei negoziati di pace.

[Tohn McMuts]: Vero, Tamara, ma... Sai, quei Letumiani sono dei mostri. Fatico a immaginare dei negoziati di pace con una nazione così violenta!

[Ava]: Anche io. Ma hanno paura di noi.

[Trache'i]: No, non è vero.

[Ava]: Hai ragione, Trache'i, forse non è paura. Forse è una specie di riserbo. Forse immeritato...

[Trache'i]: Lasciami finire. Non hanno paura di noi. Hanno paura dei Terrestri.

[Tamara]: Cosa? Non ha alcun senso.

[Trache'i]: Ha perfettamente senso, Tamara. Ci conoscono molto poco, esattamente quando noi conosciamo loro. Hanno visto solo la Journeyer e i nostri lander, che sono stati progettati sulla Terra. Li hanno riconosciuti e, per qualche oscuro motivo, hanno deciso di ritirarsi.

[Tamara]: Potresti avere ragione.

[Tohn]: Quindi forse dovremmo inviare solo dei delegati terrestri. La cosa potrebbe giocare a nostro favore.

[Tamara]: Concordo.

[Ava]: Ma dobbiamo trovare e ottenere altri punti di vantaggio. Abbiamo una talpa sul pianeta: Uma. E informazioni riservate riguardo a una creatura chiamata la "Bestia", un punto debole che possiamo sfruttare. Invieremo uno dei nostri soldati insieme ai delegati, ma in una missione segreta a sé stante. E so esattamente che ordini dargli.

Se la Casella B oppure la Casella C nell'Annotazione 2980 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2694. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La nostra scansione iniziale è stata confermata e il pianeta è circondato da una schiera di navi da guerra e satelliti militari, per non parlare degli innumerevoli caccia. Però ci hanno tutti lasciati passare e... (sirena di allarme rosso) Allacciate le cinture, gente! Stiamo entrando nell'atmosfera!

Iniziare la procedura di atterraggio:

- Sulla plancia Lander, posiziona un segnalino 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 riportasse una quarta Ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.
- Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio (sposta il segnalino di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
- Se il segnalino ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'Annotazione 2663. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Spazzatura Spaziale	Ciascun Membro dell'Equipaggio 8  meno  .
	Missile Vagante	Se  oppure  sono maggiori o uguali a 6, ciascun Membro dell'Equipaggio  . Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  .
	Polvere Vulcanica	Se  è maggiore o uguale a 6, ciascun Membro dell'Equipaggio  . Altrimenti, scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . » Sposta il segnalino di 2 caselle verso sinistra.
	Forti Venti	Se  è maggiore o uguale a 6, non succede nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio  .

ANNOTAZIONE 2675 MAPPA STELLARE

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sto esaminando le forme di vita presenti nel fiume sotterraneo. A quanto pare, le forme di vita sotterranee sono stranamente passive, come se non avessero il desiderio di vivere. E probabilmente sono infestate da spore.

Sposta la carta **26** (Pesce a Riproduzione Rapida) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2676 STORIA

L'arresto ha segnato l'inizio di un brutto periodo per il Mucchio di Rottami. Nonostante la Terra si sia impegnata a proteggere il Mucchio di Rottami, si è anche riservata il diritto di gestirne la difesa. Entrambe le parti hanno convenuto di condividere le proprie tecnologie, ma il Mucchio di Rottami, apparentemente inferiore rispetto alla Terra in quell'ambito, è stato anche costretto a pagare una tassa.

Vai all'Annotazione 2613.

ANNOTAZIONE 2677

MUCCHIO DI ROTTAMI

Discorso finale dell'ambasciatore Thomas Bayford

Stimati Tetrarchi,

Grazie per le vostre considerazioni. Insieme ai miei colleghi sulla Terra ne abbiamo discusso approfonditamente, giungendo alla conclusione che la nostra offerta iniziale rimane invariata. Siccome dobbiamo salvare il mondo dallo Slittamento di Fase Universale, dovremo introdurre l'ordine dei Costruttori. Non avete altra scelta che firmare l'accordo.

Vai all'Annotazione 2669.

ANNOTAZIONE 2678 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

*** respiro affannoso ***

Un posto terribile, davvero terribile. Ho visitato paludi e acquitrini, ma questo... Gli insetti del posto stanno letteralmente tentando di pungermi attraverso la tuta da combattimento e...

*** pausa ***

Dannazione. Letumiani.

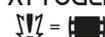
*** sussurrando ***

Quattro di loro, a circa cinquanta passi da me. La nebbia se ne è andata e li vedo chiaramente. Imbracciano armi primitive ma indubbiamente efficaci. Si muovono con un'eleganza mortale. Sono nati per uccidere.

Mantengo un basso profilo. Non riescono a vedermi.

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

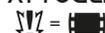
» Effettua il seguente Tiro:

 **AFFRONTARE LA PATTUGLIA**


 Vai all'Annotazione 2642.

 Vai all'Annotazione 2601.

» Effettua il seguente Tiro:

 **AGGIRARE LA PATTUGLIA**


 Vai all'Annotazione 2670.



» Rimanere nascosti- Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2679

MUCCHIO DI ROTTAMI

Secondo discorso dell'ambasciatore Thomas Bayford

Stimati Tetrarchi,

Grazie per il vostro equilibrato riscontro. Ne ho discusso con i miei colleghi sulla Terra e siamo pronti a presentarvi un altro accordo da negoziare.

La vostra tenacia mi colpisce, quindi per me sarebbe un grande onore entrare a far parte del vostro Consiglio

per contribuire al governo del Mucchio di Rottami, con il diritto di veto su qualsiasi decisione che potrebbe danneggiare la Terra. Siccome il Mucchio di Rottami ci è molto caro - e lo sarà sempre - siamo pronti a fornire protezione militare al Mucchio di Rottami, ma ci riserviamo il diritto di esserne al comando. La Terra e il Mucchio di Rottami condivideranno le loro tecnologie, ma dato che questa soluzione è più vantaggiosa per il Mucchio di Rottami, la Terra verrà compensata per la perdita con una tassa imposta alle colonie del Mucchio di Rottami.

Per quanto riguarda la diversità razziale, essa ha la nostra piena approvazione e intendiamo supportarla, ma per rendere più gestibile la diversità, a ciascuna razza verrà assegnato un distretto specifico a bordo del Mucchio di Rottami.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **34** e posizionala su qualsiasi plancia Equipaggio a scelta. L'effetto di questa Scoperta Eccezionale si applica solo al Membro dell'Equipaggio che possiede questa Scoperta sulla propria plancia Equipaggio.
- Contrassegna la Casella **B** nell'Annotazione **2536** senza risolvere l'Annotazione.
- Vai all'Annotazione **2669**.

ANNOTAZIONE 2680

MANUALE DELLA NAVE

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

- Non succede nulla.
- Vai all'Annotazione **2668**.
- Rimuovi la carta Situazione **S16** dal gioco. Vai all'Annotazione **2643**.

ANNOTAZIONE 2681 MUCCHIO DI ROTTAMI

Secondo discorso dell'ambasciatore Thomas Bayford

Stimati Tetrarchi,

Grazie per il vostro equilibrato riscontro. Ne ho discusso con i miei colleghi sulla Terra e siamo pronti a presentarvi un altro accordo da negoziare.

La vostra tenacia mi colpisce, quindi per me sarebbe un grande onore entrare a far parte del vostro Consiglio per contribuire al governo del Mucchio di Rottami, come rappresentante dell'alleato Terra. Rispetteremo la vostra neutralità e la proteggeremo dalle minacce dello spazio, a patto di conservare il diritto di prelazione sull'acquisto delle vostre risorse e delle vostre tecnologie. I Reparti, sia i nostri che i vostri, condivideranno i propri database per accelerare lo sviluppo.

Per quanto riguarda la delicata questione della separazione razziale, vi assicuriamo che deve esserci stato un errore di traduzione. Anche la società della Terra è multirazziale e non abbiamo mai avuto intenzione di alimentare conflitti o separazioni. Saremmo lieti che tutti gli abitanti non umani del Mucchio di Rottami restassero e potessero lavorare dove desiderano.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **34** e posizionala su qualsiasi plancia Equipaggio a scelta. L'effetto di questa Scoperta Eccezionale si applica solo al Membro dell'Equipaggio che possiede questa Scoperta sulla propria plancia Equipaggio.
- Contrassegna la Casella **A** nell'Annotazione **2536** senza risolvere l'Annotazione.
- Vai all'Annotazione **2669**.

ANNOTAZIONE 2682 CUORE DI TENEBRA

Risolvi il primo effetto pertinente:

- Se è presente un Membro dell'Equipaggio nel Settore con la carta PDI (Pattuglia), posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale Vigilanza.
- Se questo PDI si trova nel Settore **1**, posizionalo sopra a qualsiasi carta nel Settore **2**.
- Se questo PDI si trova nel Settore **2**, posizionalo sopra a qualsiasi carta nel Settore **3**.
- Se questo PDI si trova nel Settore **3**, posizionalo sopra a qualsiasi carta nel Settore **1**.

ANNOTAZIONE 2683 MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Non sempre le guerre si vincono con i soldati e le armi. Il conflitto con la Terra è stato vinto dalla nostra eccezionale squadra di ingegneri delle comunicazioni.

Mentre noi facevamo del nostro meglio per difendere la Journeyer, i nostri tecnici lottavano con il malfunzionamento del

Cavaliere Oscuro.

Non possiedo le competenze tecniche per descrivere l'accaduto nel dettaglio. So soltanto che un secondo prima l'emettitore del Cavaliere Oscuro era disturbato da una fonte ignota e potente e il secondo dopo l'interferenza era scomparsa. Ben presto, il nostro segnale ha raggiunto la Terra.

Ciò che è accaduto dopo ha lasciato i Tetrarchi a bocca aperta. Gli ufficiali della Terra hanno dichiarato senza esitazione che l'ambasciatore Bayford aveva superato il limite. Le sue linee guida non gli consentivano libertà come dichiarare guerra ai collettivi indipendenti.

Lo hanno immediatamente richiamato e inviato a processo, promettendoci che i negoziati sarebbero ripresi a breve. Ma la cosa più sorprendente è che ci hanno chiesto scusa.

Era qualcosa di decisamente inaspettato da parte della Terra, ma nessuno si è lamentato.

Questo ci ha consentito di guadagnare moltissimo tempo.

Contrassegna la Casella K nell'Annotazione 2985 e vai all'Annotazione 2907.

ANNOTAZIONE 2684 STORIA

La Terra si è impegnata a proteggere il Mucchio di Rottami, ma si è anche riservata il diritto di gestirne la difesa. Entrambe le parti hanno convenuto di condividere le proprie tecnologie, ma il Mucchio di Rottami, apparentemente inferiore rispetto alla Terra in quell'ambito, è stato anche costretto a pagare una tassa. Tuttavia, la cosa più dolorosa era il fatto che, da quel giorno in poi, Bayford avrebbe avuto il diritto di veto sulla maggior parte delle nostre decisioni.

Vai all'Annotazione 2653.

ANNOTAZIONE 2690 MUCCHIO DI ROTTAMI

Prova Potere Diplomatico – crea una Riserva Potere Diplomatico:

- Ottieni 1 segnaposto se la Casella B nell'Annotazione 2985 è contrassegnata.
- Ottieni 1 segnaposto se la Casella C nell'Annotazione 2985 è contrassegnata.
- Ottieni 1 segnaposto se la Casella D nell'Annotazione 2985 è contrassegnata.
- Ottieni 1 segnaposto se possiedi la carta B21 nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).
- Puoi scegliere fino a 6 Membri dell'Equipaggio dall'Equipaggio Disponibile dei Reparti.
Ottieni 1 segnaposto per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto Allucinator, Omnimodo oppure Pumiglione.
Tira un D10 per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto, controlla il tuo risultato e risolvi:
0-5: Posiziona questo Membro dell'Equipaggio in "Equipaggio a Riposo".
6-9: Tradimento! Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.
- Tira un numero qualsiasi di dadi Reparto (di qualsiasi Reparto).
Puoi scartare 1 Scoperta da "Scoperte Raccolte" oppure 1  (tutte le volte che vuoi).
Ottieni 1 segnaposto per ciascuna icona , ,  oppure .
Scarta 1 segnaposto per ciascun  ottenuto.
Rimuovi tutti i dadi tirati dal gioco.

Conta il numero dei segnaposto nella Riserva Potere Diplomatico:

- **4 o meno segnaposto:** Ciascun Membro dell'Equipaggio 3  in seguito, scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'Annotazione 2677.
- **5-7 segnaposto:** Scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'Annotazione 2679.
- **8 o più segnaposto:** Scarta tutti i segnaposto dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'Annotazione 2681.

ANNOTAZIONE 2691 CUORE DI TENEBRA

- Se possiedi la carta B02 nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), Ricarica 1 .
- Se possiedi la carta B11 nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), Ricarica 1 .
- Se la carta P250 (Roccia della Palude) si trova nel Settore 4, vai all'Annotazione 2697. Altrimenti, continua a leggere:

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

- » **Chiedere al rappresentante di condurvi in un luogo importante** – Posiziona la carta P250 sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore.
- » **Parlare dei dintorni** – Ottieni 1 Indizio di qualsiasi tipo.

ANNOTAZIONE 2692

MANUALE DELLA NAVE

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

Ottieni 1 gettone Comando.

Ottieni 1 gettone Comando. Rimuovi la carta Situazione S08 dal gioco.

ANNOTAZIONE 2693

MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburk Wonrock

Penso che l'ambasciatore Bayford ci abbia offerto la possibilità di risolvere il conflitto da soli. Hanno visto che i nostri lander ribelli si avvicinavano, eppure non hanno aperto il fuoco finché non hanno avuto la certezza che non li avremmo fermati.

La loro difesa era lenta, ma estremamente precisa. Nel giro di quarantacinque secondi, i lander ammutinati sono stati annientati e l'incrociatore ha puntato i suoi fucili sul Mucchio di Rottami. Moltissimi fucili. Una silenziosa dimostrazione di potere con la quale ci intimavano di restare immobili. La Terra ha preso l'iniziativa.

Ben presto, le navicelle per l'atterraggio si sono staccati dall'incrociatore e sono attraccate sul Mucchio di Rottami. Le loro truppe spaziali d'élite hanno fatto irruzione nella nostra base per farla finita con i ribelli.

La loro fredda efficienza mi ha lasciato a bocca aperta.

Poco dopo, abbiamo firmato a testa bassa un accordo presentato dall'ambasciatore Bayford. Il Mucchio di Rottami non era più libero.

Contrassegna la Casella F nell'Annotazione 2985 e vai all'Annotazione 2907.

ANNOTAZIONE 2694 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburk Wonrock

La nostra missione aveva appena lasciato la Journeyer quando ha dovuto fare i conti con la potenza militare dei Letumiani. L'orbita del loro pianeta natale era letteralmente stracolma di navi e stazioni spaziali, la maggior parte delle quali armata fino ai denti. Non hanno aperto il fuoco, ma mentre volavano verso il punto di atterraggio, i nostri diplomatici si sono sentiti decisamente osservati.

Iniziare 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 riportasse 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 2663. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Spazzatura Spaziale	Se  è maggiore o uguale a 3, ciascun Membro dell'Equipaggio  . Altrimenti , ciascun Membro dell'Equipaggio  .
	Missile Vagante	Se  è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. Altrimenti , sposta il segnaposto di 2 caselle verso sinistra.
	Polvere Vulcanica	Se  è maggiore o uguale a 4, ciascun Membro dell'Equipaggio  . Altrimenti , scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno  . » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  .
	Forti Venti	Se  è maggiore o uguale a 4, ciascun Membro dell'Equipaggio  . Altrimenti , perdi 2 Provviste.

ANNOTAZIONE 2695

MUCCHIO DI ROTTAMI

Registrazione del Consiglio dei Tetrarchi

[**Tamara**]: State a sentire, quel Bayford non ha idea del fatto che il Mucchio di Rottami non sarebbe durato così a lungo se non fosse stata per la nostra identità multispecie. La diversità è la nostra forza, e anche l'uguaglianza. L'omogeneità della Terra non è una risorsa e di certo non li ha aiutati a ottenere la tecnologia dei Costruttori! Dovrebbe sentirselo dire da me che sono Terrestre: prima lo accetta, meglio è.

[**Ava**]: È tutto vero, ma un simile argomento non basterà. Potremmo menzionare la nostra guerra contro i Letumiani e tutte le alleanze che abbiamo. Ma un Terrestre sarà in grado di comprenderne l'importanza?

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

- » **Dare ragione a Tamara e utilizzare i vostri argomenti per ottenere un vantaggio diplomatico** – Vai all'Annotazione 2690.
- » **In questo modo non vincerete nulla. Meglio proseguire con i negoziati** – Vai all'Annotazione 2677.

ANNOTAZIONE 2696 MAPPA STELLARE

Appunti di ricerca di Atta

Mi fa piacere che i Responsabili di Reparto abbiano deciso di visitare nuovamente Tremore Costante. Di certo, ci sono ancora molti segreti che ci sono sfuggiti durante il nostro primo atterraggio.

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

- » **Ispezionare la tana della Vulpes Palus** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **03** nel raccogliitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **31** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2638.
- » **Trovare una caverna con un cristallo inquietante** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **06** nel raccogliitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **31** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2640.
- » **Individuare il nido dell'Accidiano** (solo se non possiedi Scoperta Eccezionale **17** nel raccogliitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'Annotazione 2646.
- » **Espandere la colonia (solo se non possiedi la carta N07 nel raccogliitore per le carte Colonie)** (Manuale della Nave, pagina 7) – Scarta 1  e 2  per spostare la carta **N07 (Tremore Costante)** da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Questa Annotazione si conclude.
- » **Fare ritorno al Lander** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2697 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[**Delegata capo**]: Che cos'è questo posto?

[**Letumiano**]: Palude. Roccia.

[**Delegata capo**]: Roccia della Palude. Vedo delle incisioni tutto intorno. Importanti scene del vostro passato, scommetto.

[**Letumiano**]: Sì.

[**Delegata capo**]: Dicci di più.

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

- » **Convincere il rappresentante a parlarvi del monolite** – Scarta 1 Scoperta oppure ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nei Settori **4, 5, 6 e 7**   per andare all'Annotazione 2704.
- » **Fare ritorno alla strada maestra** – Scarta la carta **P250** dal Settore 4.
- » **Parlare dei dintorni** – Ottieni 1 Indizio di qualsiasi tipo.

ANNOTAZIONE 2699 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[**Delegata capo**]: Non c'è bisogno di avere paura.

[**Letumiano**]: Non abbiamo paura.

[**Delegata capo**]: E nemmeno di offendersi.

[**Letumiano**]: Non ho bisogno che tu mi dica come mi devo sentire.

[**Delegata capo**]: Va bene, ma lascia che ti illustri cosa faremo. Posizioneremo i nostri scanner vicino alla Roccia della Palude, in modo che possano registrare le vostre opere d'arte.

[**Letumiano**]: E perché mai?

[**Delegata capo**]: Per mostrare ai miei compagni di viaggio la potenza della vostra nazione.

[**Letumiano**]: Allora va bene. Fate loro sapere quanto siete diventati deboli. E io starò a guardare.

Ottieni 3 Indizi di qualsiasi tipo.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **31**.

Posiziona 2 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Contrassegna la casella nell'Annotazione **2766** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2700

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Si direbbe che la scatola contenga una scoperta interessante, ma... Merda, è incastrata.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Lascia che ti aiuti.

*** grugnito collettivo ***

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Sì, ce l'avete fatta. Finalmente ha ceduto.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Ed è vuota.

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

ANNOTAZIONE 2701 MEMENTO MORI

Operazione Memento Mori

Le seguenti regole ti consentiranno di dare inizio all'Operazione Memento Mori 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 Frontiera Mortale.

Numero di Membri dell'Equipaggio: 2-4

Difficoltà: Media

Prove frequenti:  

Tiri:  sono più approfonditi del solito.

Minacce: Minacce attive.

Atterraggio: Nessun atterraggio durante questa Operazione.

Pericoli: Sarà una corsa contro il tempo.

Membri dell'Equipaggio: Verrà verificata la presenza di Umani e Visitatori.

Preparazione:

1. Preparare il Lander

- Posiziona la plancia Lander Dragonfly sopra al tavolo. Posiziona le Modifiche al Lander numerate **A04, A11-A14** sopra al tavolo. Scegli fino a 1 Modifica Funzionale e posizionala sopra alla plancia Lander.

2. Preparare la Squadra di Sbarco

- Ciascun giocatore sceglie almeno una plancia Equipaggio. Se giochi una partita individuale, devi selezionare almeno 2 plance Equipaggio.
- Ciascun Reparto pesca tre carte Membro dell'Equipaggio da Membri dell'Equipaggio **W01-W52**, 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 dei Reparti corrispondenti.
- Ciascun giocatore riempie la propria plancia Equipaggio con 9 dadi Reparto presi dalla scatola.

Tra questi, ciascun Membro dell'Equipaggio deve avere almeno i dadi elencati qui sotto:

Scienza:

1 verde Base, 1 blu Base, 1 rosso Base, 1 Biologia Specializzato, 1 Scienza Specializzato, 1 verde Jolly

Sicurezza:

1 rosso Base, 1 blu Base, 1 verde Base, 1 Difesa Specializzato, 1 Tecnologia Specializzato, 1 rosso Jolly

Ricognizione:

1 verde Base, 1 blu Base, 1 rosso Base, 1 Fisico Specializzato,
1 Perlustrazione Specializzato, 1 verde Jolly

Ingegneria:

1 blu Base, 1 verde Base, 1 rosso Base, 1 Raccolta Specializzato,
1 Costruzione Specializzato, 1 verde Jolly

Il resto dei dadi può essere scelto tra tutti i dadi Reparto, ma con un massimo di 1 dado Avanzato per Reparto.

- Il giocatore di ciascun Reparto crea un mazzo Reparto di almeno 10 carte con le proprie carte Reparto. Puoi usare solo carte di Grado 1 o le carte **Z01-Z16**. 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 **E01-E12, E21-E26, E35, E37, E61-E67** che possono essere utilizzate dai Reparti selezionati 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. La Squadra di Sbarco seleziona 1 carta Compagno. Un giocatore 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). 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 sulla casella appropriata 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. Allacciare le cinture!

- Vai all'Annotazione 2721.

ANNOTAZIONE 2702 MAPPA STELLARE

Cronaca di Alburk Wonrock

I Responsabili di Reparto hanno deciso di prendersi una pausa dalle esplorazioni spaziali, consentendo ai nostri generatori di produrre più energia, ai Tetrarchi di analizzare la situazione, ai membri dell'equipaggio di lavorare di più e alla nostra gente di preoccuparsi del futuro del Mucchio di Rottami.

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

- Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.
- Abbassa il Morale nel Raccogliatore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina **3**), posiziona il gettone Penalità nella Riserva Comando. Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2703 MICELIO

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci stiamo avvicinando all'origine del suono. State attenti, gente.

[Membro dell'Equipaggio 1]: La densità dei fiori sta aumentando.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Shhh! Ascoltate. Sono i fiori che emettono quel suono. State attenti a non calpestarli.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P264**.

ANNOTAZIONE 2704 CUORE DI TENEBRA

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.



Discorso dell'ospite Ietumiano

Qui vediamo le quattro fasi più importanti della vita gloriosa di ogni guerriero indistruttibile della nostra potente nazione. Inizialmente, ciascuno di noi si sviluppa in una pozza di schiusa sotto forma di girino, nutrendosi dei corpi dei nostri nemici. Quando strisciamo fuori dalle pozze, ha inizio il nostro addestramento da guerrieri. Chi è abbastanza forte da superarlo può tentare di affrontare la Prova dell'Invasore. Sopravvivere significa diventare un Invasore e assistere la nostra inarrestabile nazione nelle sue conquiste. I giovani Invasori ottengono il diritto di lasciare il pianeta per raggiungere le nostre stazioni orbitanti, dove i loro corpi già robusti vengono rafforzati con delle alterazioni, che spesso falliscono sul nostro pianeta natale, per unirsi alle nostre forze impetuose nell'intento di imporre la nostra supremazia sull'intero universo.

Fai avanzare il contatore dei Negoziati sulla carta Missione **M20** di 1 casella.

ANNOTAZIONE 2705 MICELIO

Briefing finale della Squadra di Sbarco

State a sentire, equipaggio. Tra 90 minuti atterreremo e inizieremo a raccogliere dei campioni di micelio in alcuni punti. Speriamo di poter iniziare a utilizzare nuovi tipi di micelio per produrre componenti elettronici o composti. Il pianeta non sembra essere pericoloso e le nostre scansioni non hanno rilevato nessuna forma di vita senziente. Dobbiamo concentrarci soprattutto sulla raccolta del micelio. Agiamo rapidamente e torneremo presto indietro. Quindi non esitate a ricorrere alla forza, se necessario.

Iniziare la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella Casella Iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio). Se il tuo Lander possiede **3 o meno** , sposta il segnaposto di 1 casella verso sinistra.
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella seguente. Se è disponibile più di un'opzione, seleziane una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Nella rara eventualità in cui un Membro dell'Equipaggio riportasse 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 2707. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Turbolenza	Se  oppure  sono maggiori o uguali a 6 , ciascun Membro dell'Equipaggio  +  . Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio  .
	Micrometeoriti	Se  è maggiore o uguale a 5 e  è maggiore o uguale a 5 , non succede nulla. Altrimenti, scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio  . » Ciascun Membro dell'Equipaggio riporta una Ferita Lesione.
	Venti Violenti	Se  è maggiore o uguale a 6 , ciascun Membro dell'Equipaggio  . Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio  .
	Vista Inquietante	Se  è maggiore o uguale a 5 , un Membro dell'Equipaggio a scelta tira  . Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  .

ANNOTAZIONE 2706 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburk Wonrock

Le vasche con i pesci sono state uno spettacolo pietoso da vedere. Dozzine di Idemiani, Aerughi e altri schiavi faticavano immersi fino alla vita nell'acqua putrida della palude, acchiappando creature simili a pesci per i loro padroni.

L'ospite letumiano ha esortato i membri della missione ad avanzare, come se avesse sentito parlare della compassione e non volesse che la mostrassimo, ma loro hanno esitato, tentando di non esternare nessun sentimento di pietà. Avevano ordine di ignorare le cose terribili che avrebbero incontrato sul nostro cammino, per quanto dolorose da vedere.

E avevano un secondo fine. Tra i prigionieri c'era un contatto, un giovane soldato idemiano di nome Uma, che avrebbe potuto aiutare la nostra Task Force. Per guadagnare altro tempo, potevano tentare di raccogliere dei campioni locali, ma alcuni di loro erano tentati di andare alla ricerca di Uma.

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

- » Cercare Uma – Vai all'Annotazione 2718.
- » Catturare un esemplare locale – Vai all'Annotazione 2645.

ANNOTAZIONE 2707 MICELIO

- Apri la Planetopedia alle pagine 18 e 19 (Micelio).
- Posiziona la carta Minaccia Micelio nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Ciascun Settore di questo Pianeta presenta un piccolo slot sopra al numero del Settore. Questi slot sono Slot Micelio e a volte ti verrà chiesto di posizionarvi un segnaposto.
- Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore K09. Se è presente un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 nella Squadra di Sbarco, prendi la carta Grado Superiore K10. Posizionale con il lato "Non Completato" nello slot della plancia Lander indicato. Puoi controllare il lato "Completato" in qualsiasi momento.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 26 ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 2708 MAPPA STELLARE

Diario delle scoperte spaziali di Atta

Il sistema Wayman 21 deve il suo nome al leggendario Capitano dell'ISS Vanguard. È commovente che i Terrestri desiderino che l'universo ricordi i loro eroi per sempre. È davvero un sistema interessante. Presenta una luna con una superficie scolpita, un pianeta ricco di risorse e un'anomalia nelle vicinanze del sole, che sembra essere un caso di entropia invertita.

Gira la carta Y23 (Wayman 21) con il lato Censito verso l'alto.

ANNOTAZIONE 2709 CUORE DI TENEBRA

Se possiedi la carta B02 nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), Ricarica 1 .

Se possiedi la carta B11 nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), Ricarica 1 .

Se la carta P251 si trova nel Settore 5, vai all'Annotazione 2716.

Altrimenti, continua a leggere:

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

- » Chiedere al rappresentante di condurvi in un luogo importante – Posiziona la carta P251 sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore.
- » Indagare sui dintorni – Ottieni 1 Indizio di qualsiasi tipo.

ANNOTAZIONE 2710

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

A mio modesto parere, la scoperta degli zigoti congelati è la più importante di tutta la spedizione su Anello di Ghiaccio.

Per tutta la durata dell'esplorazione, la Squadra di Sbarco non ha trovato nessun indizio riguardo all'identità della specie di viaggiatori dello spazio che aveva preso il controllo nella base sull'asteroide dopo i Costruttori. Quando la Squadra di Sbarco si è imbattuta in un container contenente un sistema di raffreddamento e due dozzine di zigoti, è stato chiaro che invece di lasciare dei documenti, gli sconosciuti avevano lasciato se stessi.

All'interno, abbiamo trovato anche delle istruzioni per prendersi cura degli zigoti. In questo momento è impossibile, ma impiegandoci abbastanza tempo e risorse,

potremmo un giorno riportare in vita una specie dimenticata e probabilmente estinta.

In quanto rappresentante di un popolo diviso, combattuto e maledetto, mi piacerebbe che questo accadesse, un giorno.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale 10.
- Scarta la carta Missione M13 e rimuovi la carta Atterraggio L4 dal gioco.
- Sposta la carta Y15 (Gamma Aquilae 3) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2711 MEMENTO MORI

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: A terra! Tutti a terra! Uno dei nemici viene verso di noi. Non sparate. Abbiamo ancora la possibilità di...

[Membro dell'Equipaggio 2]: La possibilità di cosa? Ci spareranno come se fossimo anatre!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, ho in mente un brutto scherzetto. Guardate questo aggeggio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Un generatore di campo magnetico. Bene. Attaccatelo!

[Membro dell'Equipaggio 1]: E guardate. Il nemico è temporaneamente immobilizzato. Il generatore ha disattivato i motori della sua uniforme.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Approfittiamone. Andiamo, gente!

Guarda le carte P222 (Cacciatore) e P222 (Sabotatore) e posiziona una di esse sopra a qualsiasi carta nel Settore 2, 3, 4 oppure 5.

ANNOTAZIONE 2712 MICELIO

A B C D E F

ANNOTAZIONE 2713 MEMENTO MORI

Diario personale di V-341 Roland

Non mi era mai capitato di avvicinarmi così tanto al sentimento di paura di altri senzienti come quel giorno.

Stava per succedere un disastro. C'è mancato poco che non riuscissimo a raggiungere il lander, io e la Squadra di Sbarco. In qualche modo siamo stati in grado di decollare, anche se la metà dei sistemi elettronici era malfunzionante a causa dell'influenza dell'oggetto.

Credo di aver emesso un grido. Sicuramente qualcuno lo ha fatto.

Abbiamo fatto ritorno alla Journeyer per il rotto della cuffia e il Capitano non ci ha pensato due volte prima di fuggire. L'ultimo video che abbiamo realizzato mostra il dispositivo grande come una luna che implode, destabilizzando il sistema binario, e le due stelle in rotta di collisione.

Fortunatamente, eravamo già molto lontani quando i due soli si sono scontrati. Il sistema planetario più promettente nella nostra zona della galassia è stato divorato da un buco nero.

La mia sete di avventura ha subito un duro colpo.

Se stai giocando questa Operazione come sessione di gioco singola, vai all'Annotazione 2714. Altrimenti, continua a leggere:

1. Sposta la carta Y18 (Epsilon Lyrae) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."
2. 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.
3. Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2714 MEMENTO MORI

Abbiamo fatto tutto il possibile per salvare il sistema, ma abbiamo i nostri limiti. Per quanto triste sia, Epsilon Lyrae è un ricordo del passato.

Congratulazioni! Hai completato l'Operazione Memento Mori.

ANNOTAZIONE 2715 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sto esaminando le forme di vita presenti nel fiume sotterraneo, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E?

[Membro dell'Equipaggio 1]: E, a quanto pare, le forme di vita sotterranee sono stranamente passive, come se non avessero il desiderio di vivere. E probabilmente sono infestate da spore.

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 la Scoperta Eccezionale **26**.
- Ottieni 2 Indizi *Esemplare Vivo*.

ANNOTAZIONE 2716 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[Delegata capo]: Cos'è quella cosa laggiù? Sembra una nave spaziale, vero?

[Letumiano]: Sì.

[Delegata capo]: Abbiamo visto molte navicelle, ma nessuna di quel modello. Chi l'ha usata per atterrare?

[Letumiano]: Non sappiamo. Non abbiamo mai chiesto.

[Delegata capo]: Uhm... Allora cos'è successo?

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

- » **Convincere il rappresentante a parlarvi della nave** – Spendi 2 Scoperte oppure ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nei Settori **4, 5, 6 e 7** per andare all'Annotazione **2727**.
- » **Fare ritorno alla strada maestra** – Scarta la carta **P251** dal Settore **5**.
- » **Indagare sui dintorni** – Ottieni 1 Indizio di qualsiasi tipo.

ANNOTAZIONE 2717 MICELIO

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.



Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, così dovrebbe funzionare. Prendete l'attrezzatura e...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi! Guardate quei viticci! Stanno...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stanno afferrando le nostre cose!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Le nostre cose? Hanno avvolto ME! Aiuto!

Ottieni 1 Micelio.

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

- » **Non opporre resistenza** – Prendi 2 carte Attrezzatura casuali tra tutti i Membri dell'Equipaggio che si trovano in questo Settore e posizionale nello slot Smarriti. Per il momento non sono disponibili. Scarta i relativi gettoni dalla plancia Pianeta, se ne possedevano. Vai all'Annotazione **2719**.
- » **Attaccare i viticci che tentano di afferrare la vostra attrezzatura** – per andare all'Annotazione **2725**.

ANNOTAZIONE 2718 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

Una era talmente malato ed emaciato che la delegata è stata in grado di riconoscerlo solo grazie al tatuaggio sul suo braccio sinistro. Si è fermata accanto a lui, fingendo di interessarsi a un arbusto viscido, e ha sussurrato il suo nome.

Una non ha perso la sua cautela. I suoi occhi si sono illuminati, ma solo per una frazione di secondo. Aveva afferrato una mostruosa creatura simile a un pesce e la stava trascinando a riva, fermandosi come per errore vicino a lei, per un brevissimo scambio di battute.

Sapeva dove si trovava la Bestia ed era disposto a fare tutto il possibile per danneggiare i suoi rapitori. Ha comunicato la posizione alla delegata, che la ha immediatamente trasmessa alla Task Force. Poi si sono separati.

Spero proprio di rivedere quell'anima coraggiosa, un giorno.

Posiziona la carta **P242** nel Settore **3**.

ANNOTAZIONE 2719 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma cosa è successo?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Uno di quei viticci mi ha afferrato i piedi e mi stava letteralmente trascinando sottoterra, ma poi si è fermato! Come se avesse perso l'interesse!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che fortuna.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: So perché quella cosa ha perso l'interesse. Guarda, il mio zaino non c'è più. E anche il contenitore dei campioni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E la mia borsa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quindi quella cosa non voleva farci del male. Voleva soltanto derubarci. Perché?

Contrassegna la Casella **D** nell'Annotazione **2712**.

ANNOTAZIONE 2720 MICELIO

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 **2722**.
- Vai All'Annotazione **2724**.
- Vai All'Annotazione **2726**.
- Vai All'Annotazione **2728**.

ANNOTAZIONE 2721 MEMENTO MORI

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dobbiamo volare tra quelle due stelle e atterrare su quello strano oggetto tra di loro.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il lander ce la può fare?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È stato modificato. Staremo a vedere.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E cosa dobbiamo fare una volta arrivati sull'oggetto, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Capire di che si tratta, tanto per iniziare. È sicuramente una specie di asteroide artificiale o una piccola luna, sicuramente realizzato dai Costruttori, anche se non abbiamo idea del perché lo abbiano messo proprio in quella posizione. Il sistema solare intorno a noi sembra l'ideale per la colonizzazione, ma prima di mettere piede su un pianeta, dobbiamo accertarci quell'oggetto non sia una bomba a orologeria.

Se stai giocando questa Operazione come scenario indipendente, ciascun Membro dell'Equipaggio **3** e vai all'Annotazione **2723**.

Altrimenti, continua a leggere:

Iniziare 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 riportasse 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 **2723**. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Nausea	Ciascun Membro dell'Equipaggio 5 meno .
	Impulso Elettromagnetico	Se è maggiore o uguale a 5 , riponi 1 carta Attrezzatura casuale nell'"Inventario". Altrimenti, riponi 3 carte Attrezzatura casuali dalla plancia Lander nell'"Inventario".
	Gravità Separante	Scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .
	Bagliore Solare	Se è maggiore o uguale a 5 , ciascun Membro dell'Equipaggio .
		Altrimenti, scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio .
		» Un Membro dell'Equipaggio tira .

ANNOTAZIONE 2722 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Statemi tutti a sentire. Ho la strana sensazione che il pianeta stia tramando qualcosa. Come se fosse ostile, o qualcosa del genere.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Siamo anche sensitivi, adesso?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Scherzi a parte. Ho la stessa sensazione.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Sostituisci la tua Condizione Generale attuale con **G13**.

ANNOTAZIONE 2723 MEMENTO MORI

Diario personale di V-341 Roland

Avevo la sensazione che non si fidassero di me. Beh, non c'era da meravigliarsi. Ero il primo Allucinatore che si fosse mai arruolato come aiutante della Squadra di Sbarco e tra di noi non c'era nessun tipo di legame. E anche la catena di comando era difficile da sopportare per me. Seguire gli ordini di qualcun altro non è una cosa da Allucinatori, ma ho deciso di fare del mio meglio per comprenderne l'utilità.

Poco dopo l'atterraggio, ho capito che seguire le regole sarebbe stato più difficile del previsto. Quell'oggetto artificiale aveva un enorme fascino! La superficie, fatta interamente di metallo, era seducentemente irregolare, piena di crepacci, fori e persino canyon. Molto probabilmente è anche vuoto all'interno. Era il luogo ideale in cui un Allucinatore poteva scomparire per ore per dedicarsi alle ricerche, all'esplorazione e all'avventura. E invece no. Gli ordini erano una priorità e il nostro Capitano era una persona cauta. Potevo scordarmi le avventurose scorribande in puro stile degli Allucinatori ed era molto strano per me. Dopotutto, le migliori scoperte avvengono per caso ed è più facile che accada quando si vaga senza meta.

Ma l'esplorazione non è il momento adatto per filosofeggiare, a quanto pare.

Apri la Planetopedia alle pagine 14 e 15 (*Memento Mori*). Rimuovi la carta Atterraggio L05 dal gioco.

1. PREPARARE LA PLANCIA PIANETA

- 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).
- Trova la carta Missione M16 e posizionala nello slot Missione accanto alla plancia Pianeta.
- 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 destra della plancia Pianeta. Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.
- Se sono presenti 2 o 3 Reparti nella Squadra di Sbarco, posiziona il gettone del Tempo nel primo slot sul contatore del Tempo sulla carta Condizione Generale.

Nota: Non ci sono carte Grado Superiore durante questa Esplorazione Planetaria.

2. SBARCARE

- Posiziona il segnalino del Lander e tutti i Membri dell'Equipaggio insieme al segnalino del Compagno prescelto nel Settore 1.
- I giocatori dividono tra loro le carte Attrezzatura Personale e le carte Attrezzatura per la Missione. Nessun Membro dell'Equipaggio può trasportare carte appartenenti a 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 2724 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Camminare è sempre più difficile, vero?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già, a quanto pare, la vegetazione è più folta. E i viticci tentano di acchiappare i miei piedi e le mie braccia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Anche i miei. Qualcosa sta cambiando. Ma cosa?

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Sostituisci la tua Condizione Generale attuale con G14.

ANNOTAZIONE 2725 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ho le allucinazioni o quei viticci stanno strisciando verso di noi?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, è proprio così. Guardate, le radici sono saltate fuori dal terreno! Questa giungla ci sta attaccando?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ritiratevi. Lentamente e senza movimenti improvvisi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, le cose intorno a noi si muovono.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, così è troppo. Fuoco!

*** raffica di colpi ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cessate il fuoco. State tutti bene?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Forse. Le verdure non ci sono più.

Ottieni 1 Micelio.

Ottieni 1 Scoperta Esempio Vivo.

Contrassegna la Casella D nell'Annotazione 2712.

Vai all'Annotazione 2720.

ANNOTAZIONE 2726 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Avete visto? Quel viticcio stava tentando di attaccarmi!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ehi, aiutatemi! Aiuto!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non riesco a muovere i piedi! Le radici! Le radici mi hanno intrappolato!

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Sostituisci la tua Condizione Generale attuale con G15.

ANNOTAZIONE 2727 CUORE DI TENEBRA

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

Discorso dell'ospite letumiano

Che folli! Poveri, sciagurati folli! Tantissimo tempo fa, sono atterrati qui come se fosse la terra di nessuno e si sono sparpagliati in ogni dove, raccogliendo campioni e parlando con le loro insopportabili voci stridule. Li abbiamo osservati restando nascosti nella nebbia e li abbiamo odiati. Quando la Veggente ha ordinato di procedere, i nostri potenti guerrieri non hanno esitato un secondo. Si sono scagliati contro di loro, massacrando poi dare in pasto i loro corpi esili e inutili alla nostra progenie. E i nostri soldati più coraggiosi sono andati ben oltre, conquistando anche la loro nave e guadagnandosi l'eterna gratitudine della nostra nazione. Siamo pieni di risorse, nuovi arrivati. Ci è voluto un po' di tempo per imparare tutti i segreti della nave e siamo decollati prima che il sistema elettronico smettesse di funzionare, per insegnare all'intero universo un'oscura lezione sulle nostre abilità di combattimento.

Fai avanzare il contatore dei Negoziati sulla carta Missione M20 di 1 casella.

ANNOTAZIONE 2728 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

*** spari ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sono dappertutto!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Continuate a sparare!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sopra di lei, capo! I viticci sono sopra di lei!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dannazione, ci è mancato poco.

*** silenzio ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Finalmente un po' di tranquillità.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non durerà a lungo. Andiamo.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

ANNOTAZIONE 2729 LUNA SCOLPITA

A B C

ANNOTAZIONE 2730 CUORE DI TENEBRA

- Se possiedi la carta **B02** nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), Ricarica 1 .
- Se possiedi la carta **B11** nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), Ricarica 1 .
- Se la carta **P252** (Crogiolo) si trova nel Settore 6, vai all'Annotazione 2734. Altrimenti, continua a leggere:

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

- » **Chiedere al rappresentante di condurvi in un luogo importante** – Posiziona la carta **P252** sopra a qualsiasi carta presente in questo Settore.
- » **Indagare sui dintorni** – Ottieni 1 Indizio di qualsiasi tipo.

ANNOTAZIONE 2731 MEMENTO MORI

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[CAPCOM Vulter]: Comandante, si è verificata una situazione.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Una situazione pericolosa?

[CAPCOM Vulter]: Una situazione piuttosto interessante. E potenzialmente pericolosa, sì. Abbiamo avvistato un altro lander che atterrava sull'asteroide, lontano da noi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quale lander?

[CAPCOM Vulter]: Questa è la parte più interessante. Non ne abbiamo idea. Procedete con cautela.

[CAPCOM Vulter]: Comandante della Squadra di Sbarco, abbiamo uhm... rilevazioni non specificate. Notate qualcosa di insolito intorno a voi?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No. Non direi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Beh... A dire il vero sì. Dei tremori ritmici, a malapena rilevabili dai sensori.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Si stanno... intensificando.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, avete sentito?

[CAPCOM Vulter]: È la conferma di cui avevamo bisogno. La nostra intelligenza artificiale ritiene che l'oggetto sia dotato di un meccanismo di autodistruzione e che sia appena stato attivato. Squadra di Sbarco, il vostro obiettivo è cambiato. Dovete disinnescare la bomba.

[CAPCOM Vulter]: Squadra di Sbarco, ci ricevete? Abbiamo individuato il punto di atterraggio dei nuovi arrivati.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ditemi che sono venuti a fare un picnic.

[CAPCOM Vulter]: Sta a voi scoprirlo. Vi sto inviando le coordinate. Pensiamo che potrebbe trattarsi di una specie di centro di controllo. Dovete recarvi laggiù per impedire l'esplosione!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Andiamo.

- Scarta la carta Missione **M16**.
- Trova la carta Missione **M17** e posizionala nello slot Missione sulla plancia Pianeta.
- Posiziona un segnaposto sullo slot **9** della carta Missione **M17**. È il contatore del Destino. Quando devi portare indietro il contatore del Destino di 1 casella, sposta il segnaposto nello slot inferiore di un numero. Quando arriva a **0**, l'intera stazione esploderà, uccidendo qualsiasi cosa sia presente nel sistema.
- Sostituisci il PDI nel Settore **6** con la carta **P230**.
- Posiziona 1 segnalino **Sabotatore** nel Settore **6**.
- Posiziona la carta Minaccia **Sabotatore** nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino **Cacciatore** nel Settore **1**.
- Posiziona la carta Minaccia **Cacciatore** nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con la carta **G07**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **1** con la carta **P223**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **4** con la carta **P232**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **5** con la carta **P233**.
- Sostituisci il PDI nel Settore **7** con la carta **P238**.

ANNOTAZIONE 2732 LUNA SCOLPITA

Annotazione personale di Atta

Stiamo lasciando Luna Scolpita. I Tetrarchi non intendono sprecare altro tempo tentando di risolvere un antico rompicapo. A dire il vero, né gli indizi né le nostre sessioni di brainstorming ci hanno fatto avanzare verso il segreto della galleria d'arte spaziale.

Nel profondo del mio cuore, prevedo di farvi ritorno un giorno, solo per soddisfare la mia anima con la sua bellezza pura e simmetrica. E poi, chissà? Forse una nuova prospettiva di consentirà di risolvere il mistero?

Arrivederci, Luna Scolpita. Grazie di esistere.

- Sposta tutte le Scoperte Trovate in "Scoperte Raccolte".
- Riponi tutti i gettoni Indizio all'interno del sacchetto per gli Indizi. In seguito, riponi il mazzo delle Scoperte in "Scoperte".
- Estrai tutte le carte Membro dell'Equipaggio dalla busta "In attesa...".
- Vai al passaggio successivo del Manuale della Nave.

ANNOTAZIONE 2733 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: E non c'è nessun altro modo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No. Stando allo scanner, no.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Un bel boschetto da attraversare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Prima iniziamo, prima finiamo. Andiamo.

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

- » **Studiarlo** –   per andare all'Annotazione 2737.
- » **Attraversarlo con la forza** –  per andare all'Annotazione 2747.
- » **Ignorarlo e trovare un modo di aggirarlo** –   e sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P263**.

ANNOTAZIONE 2734 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[Delegata capo]: E... Cosa mi dici di quel menhir? Fa parte della vostra religione?

[Letumiano]: Sì. E no.

[Delegata capo]: Oh, ne vedo un altro, laggiù nella nebbia... Come dicevi? Sì e no?

[Letumiano]: La guerra è la nostra religione. E quelle pietre verticali delimitano la zona del Crogiolo.

[Delegata capo]: Il Crogiolo. Sento che è in arrivo un'altra storia sui vostri valorosi guerrieri.

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

- » **Convincere il rappresentante a parlarvi del Crogiolo** – Scarta 1  oppure ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nei Settori **4, 5, 6, e 7**   per andare all'Annotazione 2739.
- » **Fare ritorno alla strada maestra** – Scarta la carta **P252** dal Settore **6**.
- » **Indagare sui dintorni** – Ottieni 1 Indizio di qualsiasi tipo.

ANNOTAZIONE 2735 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quella è la nostra roba!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, abbiamo trovato le cose che ci hanno rubato. Sono tutte qui, su quell'isoletta laggiù. Accuratamente ordinate, come se qualcuno avesse organizzato il suo bottino. Dovremmo riprendercele?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, sono nostre e potremmo averne bisogno per sopravvivere, ma... Ma la vera domanda è: chi c'è dietro?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Qualcosa mi dice che lo scopriremo molto presto.

Prendi tutte le carte Attrezzatura dallo slot Smarriti. I giocatori dividono tra loro le carte Attrezzatura. Nessun Membro dell'Equipaggio può trasportare carte appartenenti a un altro Reparto.

Scarta ciascun segnaposto dallo slot Smarriti. Per ciascun segnaposto scartato, ottieni 1 Provviste.

Ottieni 1 Micelio.

Sposta tutti i Membri dell'Equipaggio da questo Settore al Settore 7.

Vai all'Annotazione 2720.

ANNOTAZIONE 2736 MEMENTO MORI

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Journeyer

[CAPCOM Vulter]: Capitano, la Squadra di Sbarco mi preoccupa. Riusciranno ad arrivare in tempo?

[Capitano]: Dovrebbero farcela.

[CAPCOM Vulter]: Ho i miei dubbi. L'oggetto diventa sempre più instabile.

Porta indietro il contatore del Destino di 1 casella.

Se sono presenti solo 2 Reparti nel gioco, posiziona il gettone del Tempo nel primo slot sul contatore del Tempo sulla carta Condizione Generale **G07**.

ANNOTAZIONE 2737 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: State a sentire, gente! Ho scansionato le radici delle piante nelle vicinanze e ho scoperto che sono collegate con il micelio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Con il micelio?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, sembra essere ovunque. Va molto più in profondità di quanto i nostri dispositivi possano misurare. È il vero e proprio flusso sanguigno del pianeta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E tutte le piante sono in qualche modo connesse a esso?

[Membro dell'Equipaggio]: Sì!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dobbiamo informare la Tetrarca Trache'i. E anche l'Ufficiale di Ricerca Atta.

Contrassegna la Casella **A** nell'Annotazione 2712.

Ottieni 2 Indizi Strana Vegetazione.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P263**.

ANNOTAZIONE 2738 SITUAZIONE

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, vai all'Annotazione 2741. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

È troppo presto per stabilire come se la cava la colonia.

Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2739 CUORE DI TENEBRA

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



Discorso dell'ospite letumiano

Ogni anno, i nostri guerrieri più valorosi fanno ritorno su questo pianeta per combattere nel Crogiolo e competere per il titolo di Bestia. Quando oltrepassano la linea invisibile tra i menhir, non possono più tornare indietro, oppure verranno eternamente derisi per la loro viltà. No, chi si trova all'interno del cerchio di pietre verticali si impegna in un combattimento all'ultimo sangue con un solo vincitore.

E il vincitore ha il diritto di farsi chiamare Bestia. Le Bestie ottengono fama e rispetto sufficienti per guidare le truppe e gli squadroni delle nostre forze senza pari.

La Bestia più vecchia di tutte vive ancora qui ed è ancora abbastanza feroce da essere fonte di ispirazione per le nuove generazioni di guerrieri e generare una prole eccezionale. È un grande onore poterla vedere.

E sì. Vedo già la domanda nei vostri occhi, nuovi arrivati. A volte il combattimento è così violento che non ci sono vincitori. Cosa succede in tal caso? Beh, siamo orgogliosi della loro morte, perché nessun'altra nazione può vantare guerrieri valorosi come i nostri.

Fai avanzare il contatore dei Negoziati sulla carta Missione **M20** di 1 casella.

ANNOTAZIONE 2740 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, interessante. Sento della musica.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, è... Inquietante, ma bellissima.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E proviene dalla caverna dietro alla cascata. Andiamo a vedere chi la suona.

Se possiedi almeno 4 caselle contrassegnate nell'Annotazione 2712, vai all'Annotazione 2742. Altrimenti, continua a leggere:

È un suono tranquillizzante, fa rilassare la mente e i muscoli.

Puoi pescare 1 carta Reparto oppure Ricaricare 2 .

ANNOTAZIONE 2741 SITUAZIONE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Ava]: Compagni Tetrarchi, siamo qui riuniti per discutere le difficoltà che sta affrontando la nostra colonia dell'Orlo. Ecco un elenco delle questioni in merito alle quali dobbiamo aiutarli.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato:

- Sposta 2 Membri dell'Equipaggio disponibili in "Equipaggio a Riposo" oppure abbassa il Morale nel Raccogliatore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).
- Scarta 1  oppure abbassa il Morale nel raccogliatore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3).
- Sposta 1 Membro dell'Equipaggio Disponibile di Grado 3 in "Equipaggio a Riposo" oppure abbassa il Morale nel raccogliatore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Rimuovi la carta Situazione **509** dal gioco. Sposta la carta **N10 (Orlo)** da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2742 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ci troviamo all'interno della caverna: è piena di funghi. I suoni che abbiamo sentito dall'esterno sono opera loro. I funghi... cantano. Sì, è il modo giusto di dirlo. E... Penso che ci stiano anche guardando. Oppure percependo con dei sensi che ancora non conosciamo. La musica varia a seconda dei nostri movimenti.

[CAPCOM Vulter]: Potreste essere sull'orlo di una scoperta molto importante. E, Comandante? C'è qualcuno che desidera parlare con lei.

[Trache'i]: Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stimata Tetrarca Trache'i! Quale onore...

[Trache'i]: Lasci stare i convenevoli, Comandante. Il ritmo della musica cambia in base ai vostri movimenti?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, esatto. Il minimo movimento della mano è sufficiente per modificare la melodia.

[Trache'i]: Quindi potrebbe trattarsi di un linguaggio. O perlomeno una forma di comunicazione.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Interessante.

[Trache'i]: Fatelo scoprire all'intelligenza artificiale. E non toccate quei funghi!

Se la casella seguente non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **23**.

Trova la carta Missione Opzionale **M19** e posizionala nello slot Missione accanto alla plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 2743 MEMENTO MORI

Se è presente un Membro dell'Equipaggio Umano in questo Settore, vai all'Annotazione 2745. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non hanno ancora aperto il fuoco. Forse vogliono parlare?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non credo. Saremmo degli stolti a tentare di parlare con quei bastardi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Silenzio. (schiarendosi la gola) Benvenuti. Siamo un gruppo di ricercatori del Mucchio di Rottami...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Hanno aperto il fuoco!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State indietro!

*** passi di corsa, respiro affannoso ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Qui siamo al sicuro. Ci sono dei feriti?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Niente di grave.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Idem. E adesso?

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira  oppure si sposta in un Settore Collegato.

Puoi eseguire 1 Azione aggiuntiva.

ANNOTAZIONE 2744 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

Più che un negoziato, è stata una gara di sguardi, ma alla fine i delegati sono riusciti a stabilire una specie di tregua con i Letumiani. Per qualche strano motivo, avevano ancora paura di noi e del nostro presunto potere e abbiamo pensato che fosse saggio non smentirli a riguardo. Al rientro, la missione era troppo stanca e distrutta per festeggiare, ma sono stati in grado di comunicare al Capitano che i Letumiani avevano promesso di smettere di attaccare i nostri sistemi e le nostre colonie.

Ma la vera domanda era: per quanto tempo?

- Contrassegna la Casella **D** nell'**Annotazione 2985**.
- Scarta la carta Missione **M20** e la carta Missione **M21**.
- Sposta la carta **Y30** (Settore Ombra) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Vai all'**Annotazione 2332**.

ANNOTAZIONE 2745 MEMENTO MORI

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Benvenuti. Siamo un gruppo di ricercatori del Mucchio di Rottami...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Stanno aprendo il fuoco!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Correte!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, i nemici hanno sparato dei colpi di avvertimento e sono fuggiti. E adesso?

[CAPCOM Vultex]: Attenetevi al piano, Comandante.

Sposta questa Minaccia nel Settore Collegato più elevato.

Ricarica 2 .

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

ANNOTAZIONE 2746 MAPPA STELLARE

Ordini di Trache'i

Una piccola squadra verrà inviata su Lambda Corvii B, noto anche come "Paradiso Fuori Controllo", per controllare che la prima Squadra di Sbarco non abbia tralasciato qualche scoperta interessante.

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

- » **Esaminare la Trappola Vegetale Anfibia** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **19** nel raccoglitore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per spostare la carta **19** (Feromoni Anfibi) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa...".
- » **Fare ritorno al Lander** – Ottieni 4 , questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2747 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Penso che stiamo andando troppo in fretta, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK. Riprendiamo fiato.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E mettiamoci anche al passo con la ricerca. Guardate, vedo degli interessanti esemplari di vegetazione. Vado a prenderli.

Ottieni 1 Micelio.

Ottieni 3 Indizi *Strana Vegetazione*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P263**.

Vai all'**Annotazione 2720**.

ANNOTAZIONE 2748 LUNA SCOLPITA

Rapporto n. 348/15 di Trache'i

Non succede spesso che la mia squadra e io abbiamo a che fare con l'arte, quindi il progetto ha richiesto più tempo del previsto. Tuttavia, in seguito alle nostre ricerche, abbiamo la certezza che l'arte della Luna Scolpita non sia opera di una nazione o di una specie senziente a noi nota.

- Ottieni 1 Scoperta *Microorganismo* e 1 Scoperta *Esemplare Vivo*.
- Sposta tutte le Scoperte Trovate in "Scoperte Raccolte".
- Riponi tutti i gettoni Indizio all'interno del sacchetto per gli Indizi. In seguito, riponi il mazzo delle Scoperte in "Scoperte".
- Estrai tutte le carte Membro dell'Equipaggio dalla busta "In attesa...".
- Vai al passaggio successivo del Manuale della Nave.

ANNOTAZIONE 2749 CUORE DI TENEBRA

"Cuore di Tenebra", cronaca ufficiale della missione diplomatica

Con grande disappunto del nostro ospite, abbiamo intravisto le loro abitazioni. Si trattava di semplici tane nel fango, approssimativamente ricoperte con foglie e rami. Per nulla adatte a una nazione di viaggiatori spaziali. Forse era la prima volta in assoluto che scorgevamo un segno di imbarazzo in un Letumiano?

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

» **Effettua il seguente Tiro:**

 **DERUBARE LE ABITAZIONI**

 = 



Ottieni 2 Indizi di qualsiasi tipo.

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

» **Abbandonare la zona delle abitazioni** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2750

BASE ANELLO DI GHIACCIO

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Estratto della cronaca dell'insediamento

... Alcuni di noi hanno dei rimorsi, ma non c'è tempo per le scuse. I nostri sistemi di difesa sono sottosviluppati, quindi dovremo concentrarci sulla preparazione della strategia giusta. Le navi aliene si avvicinano rapidamente e si stanno disponendo come se stessero preparandosi ad attaccare, anche se ignoriamo le loro intenzioni. Scopriremo di più quando saranno abbastanza vicine da poter aprire dei canali di comunicazione.

Ritengo ancora che la nostra colonia non sia in pericolo. Tuttavia, sono disponibile a discutere dell'eventualità di una evacuazione, se...

ANNOTAZIONE 2751 MICELIO

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 2752**.
- Vai all'**Annotazione 2753**.

ANNOTAZIONE 2752 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ehi, aiutami con il rover! È bloccato tra due cumuli!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Che cosa intendi? È impossibile!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guarda con i tuoi occhi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: L'ho lasciato in una radura perfettamente pianeggiante e... Merda, è bloccato.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non è il massimo. Ci sono le nostre riserve lì dentro.

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

- » **Abbandonare il rover** – Vai all'**Annotazione 2755**.
- » **Tentare delicatamente di liberare il rover** – 4  per andare all'**Annotazione 2757**.
- » **Se non pensate che la delicatezza sia sufficiente, utilizzare dei mini-esplosivi** – 3  per andare all'**Annotazione 2759**.

ANNOTAZIONE 2753 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il nostro lander si trova esattamente dove lo abbiamo lasciato. È ancora incastrato.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ve l'avevo detto che nessuno lo avrebbe rubato.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Le riserve invece no. Sono tutte sparite.

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

- » **Tentare delicatamente di liberare il lander** –  per andare all'**Annotazione 2761**.
- » **Se non pensate che la delicatezza sia sufficiente, utilizzare dei mini-esplosivi** – 3  per andare all'**Annotazione 2759**.
- » **Abbandonare il lander** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2754 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

Ecco. Centro di Comando, ho individuato un percorso. Ampio e persino confortevole, date le circostanze, naturalmente. Ci sono molte impronte di lucertola qua e là. Spero che ci condurranno alle loro pozze di schiusa. Passo e chiudo.

Scarta la carta **P244** da questo Settore.

Posiziona la carta **P245** nel Settore 1.

ANNOTAZIONE 2755 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: E le riserve?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Prendiamo tutto il possibile e lasciamo qui il rover.

[Membro dell'Equipaggio 2]: È al sicuro?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Nessuno lo ruberà.

Perdi 2 Provviste.

Per ciascun Provviste perso, posiziona 1 segnaposto nello slot Smarriti.

ANNOTAZIONE 2756 LUNA SCOLPITA

Vai all'Annotazione 2732.

ANNOTAZIONE 2757 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tutto quello che ci serve per recuperare il rover sono dei pezzi di legno resistenti, l'argano e un albero robusto.

*** schianto sordo ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il terreno sta tremando!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State indietro!

*** colpo metallico attutito ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: C'è mancato pochissimo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci sono dei feriti?

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, ma... Cos'è stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ricevete? Abbiamo appena perso il rover.

[CAPCOM]: Cosa è successo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vorrei tanto saperlo. Si è aperta una voragine nel terreno e lo ha inghiottito.

Perdi 2 Provviste. Per ciascun Provviste perso, posiziona 1 segnaposto nello slot Smarriti.

Contrassegna la Casella **B** nell'Annotazione 2712.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P265**.

ANNOTAZIONE 2758 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione del Sabotatore

[Sabotatore]: Ci sono. Vedo le pozze dei Letumiani di forma rettangolare, proprio come descritto nel briefing. E non c'è nessuna protezione.

[Centro di Comando della Task Force]: Ne hai la certezza?

[Sabotatore]: I sensori non rilevano alcuna attività e nessun sistema di difesa elettronico potrebbe resistere a un'umidità del genere. Forse non hanno mai pensato che qualcuno potesse sabotare la loro progenie.

[Centro di Comando della Task Force]: Bene. Procedi.

[Sabotatore]: Mi trovo sul bordo della pozza. Vedo decine di migliaia di girini che volteggiano nell'acqua. Mi stanno fissando. Sono... come dire, innocenti.

[Centro di Comando della Task Force]: Tenente, mi preme ricordarle che si tratta di esemplari della società senziente più letale che abbiamo mai incontrato.

[Sabotatore]: Certo, signore, ma sono comunque... bambini. Siamo sicuri di dover...

[Centro di Comando della Task Force]: Tenente, gli ordini sono chiari. Non deve uccidere quei girini. Deve soltanto posizionare la sua bomba e tornare indietro, per fornirci un vantaggio nei negoziati. È tutto chiaro?

[Sabotatore]: Sì, signore.

Scarta la carta **P245** da questo Settore.

Posiziona la carta **P246** nel Settore 2.

ANNOTAZIONE 2759 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, il cavo è fissato.

[Membro dell'Equipaggio 2]: L'albero reggerà e ho anche posizionato delle micro-cariche vicino al telaio. Se esplodono tutte insieme, potrebbero strappare il veicolo dal terreno.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, procediamo.

*** esplosioni, rombo di motore ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì! Ce l'abbiamo fatta! Il rover è libero!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Adesso saliamo a bordo e andiamocene da qui prima che...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non così in fretta. C'è un sacco di roba attaccata al telaio. Alcuni minerali, del micelio... Raccogliamoli.

Ottieni 1 Scoperta *Minerale* e 1 Micelio.

Contrassegna la Casella **B** nell'Annotazione 2712.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P265**.

Vai all'Annotazione 2720.

ANNOTAZIONE 2760

BASE ANELLO DI GHIACCIO

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Comunicazione della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ho una brutta sensazione riguardo a questa scatola.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Si faccia da parte, capo. La apro io.

*** tonfo bagnato ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Argh. Qualcosa è morto qui dentro e la decomposizione ha creato dei gas.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Almeno non si sente il puzzo.

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

ANNOTAZIONE 2761 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tutto quello che ci serve per recuperare il rover sono dei pezzi di legno resistenti, l'argano e un albero robusto.

*** schianto sordo ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il terreno sta tremando!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State indietro!

*** colpo metallico attutito ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: C'è mancato pochissimo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci sono dei feriti?

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, ma... Cos'è stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ricevete? Abbiamo appena perso il rover.

[CAPCOM Vulter]: Cosa è successo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vorrei tanto saperlo. Si è aperta una voragine nel terreno e lo ha inghiottito.

Contrassegna la Casella **B** nell'Annotazione 2712.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P265**.

ANNOTAZIONE 2762 LUNA SCOLPITA

Annotazione personale di Atta

Trache'i e la sua squadra di ricerca hanno dimostrato che l'estinzione di forme di vita complessa era stata provocata dal raffreddamento globale del clima. Un colpo mortale per l'ecosistema che mi ha messo molta tristezza. Su scala cosmica, non è una grande notizia.

Tuttavia, l'arte sulla superficie della Luna Scolpita lo è. È stata lasciata dai suoi abitanti? Altrimenti, chi potrebbe essere stato? E per quale motivo?

Questo dovrebbe essere il soggetto della nostra prossima ricerca. Devo fare visita ai Tetrarchi.

L'arte sulla luna è opera di una specie senziente?

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

» **Si** – Vai all'Annotazione 2732.

» **No** – Vai all'Annotazione 2748.

ANNOTAZIONE 2763 CUORE DI TENEBRA

Se la carta Missione attuale è **M22**, vai all'Annotazione 2768. Altrimenti, continua a leggere:

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

» **Avvia i negoziati con la Veggente** (Scegliere questa opzione metterà fine alla missione. Se desideri fare altro prima di mettere fine alla missione, scegli l'altra opzione.) – Vai all'Annotazione 2769.

» **Non è ancora il momento dell'incontro** – Vai all'Annotazione 2871.

ANNOTAZIONE 2764 LUNA SCOLPITA

Vai all'Annotazione 2732.

ANNOTAZIONE 2765

MUCCHIO DI ROTTAMI

Registrazione del Consiglio dei Tetrarchi

[**Tamara**]: Questo è un oltraggio!

[**Trache'i**]: Cosa, esattamente?

[**Tamara**]: Non posso accettare le loro imposizioni! Non ci diranno come dobbiamo vivere! Non imporranno nessuna... barriera razziale, qui! Siamo un collettivo spaziale indipendente e multiculturale e lo rimarremo!

[**Trache'i**]: Le loro richieste...

[**Tamara**]: Erano imposizioni, non richieste!

[**Trache'i**]: È questione di terminologia, Tamara. Cosa mi dici dei vantaggi dell'accordo? Potrebbero proteggerci per consentirci finalmente di continuare le nostre ricerche in pace!

[**Tamara**]: Come schiavi!

[**Trache'i**]: Come partner. L'ambasciatore ha menzionato di voler condividere le loro scoperte con noi.

[**Tohn**]: Ma il modo in cui lo ha detto... No, Trache'i. E poi non mi fido di lui.

[**Ava**]: Se accettiamo i termini della Terra, molti abitanti del Mucchio di Rottami si infurieranno e scoppieranno rivolte in tutta la stazione. Potremmo evitarle rifiutando i termini della Terra, ma allora dovremmo combattere contro la Terra. In un modo o nell'altro, scorrerà del sangue.

[**Tohn**]: Ciò che mi preoccupa è fin dove potrà spingersi la Terra. Ci attaccheranno davvero adesso?

Vai all'Annotazione 2695.

ANNOTAZIONE 2766 CUORE DI TENEBRA

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

Cronaca di Alburton Wonrock

La Roccia della Palude incombeva su di loro, parzialmente coperta da nuvolette di nebbia umida: era facile capire perché mettesse in soggezione i Letumiani. Oggetti simili diventano naturalmente luoghi di culto per le società primitive.

C'erano delle semplici iscrizioni sui lati del masso. Erano antiche e rovinate dal tempo e il loro significato non ci era chiaro. I delegati hanno pensato bene di avvicinarsi e ispezionarla, forse persino toccare la roccia, ma continuavano a sentirsi gli occhi del nostro ospite puntati sulla schiena.

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

- » **Preparare gli scanner per analizzare la Roccia della Palude** – Vai all'Annotazione 2781.
- » **Raccogliere dei campioni senza utilizzare la tecnologia avanzata** – Vai all'Annotazione 2783.
- » **Scattare una foto senza dare troppo nell'occhio** – Vai all'Annotazione 2786.
- » **Tornare indietro** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2767 LUNA SCOLPITA

Vai all'Annotazione 2732.

ANNOTAZIONE 2768 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

So che è una pazzia. Se volete, state indietro oppure scappate. Devo parlare di nuovo con la Veggente. Forse troverò il modo di farla ragionare. CAPCOM, sto per continuare la missione.

*** raffica di spari ***

Fuoco pesante su di me! Merda! Merda!

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

ANNOTAZIONE 2769 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

Se la chiamavano Veggente, c'era un motivo. Quell'antico rettile rugoso era il vero leader della loro nazione di assassini e la mente all'origine di tutte le loro malvagie conquiste. Era davvero in grado di vedere le cose già successe e che stavano succedendo. Vedeva anche le cose che stavano per succedere, dopo averle orchestrate.

La delegata capo si è aggrappata alle istruzioni dei Tetrarchi come se fossero un salvagente.

"Veniamo dal collettivo spaziale chiamato Mucchio di Rottami", ha detto. "Per parlare."

"Per parlare", ha ripetuto la Veggente nel suo linguaggio sibilante e ringhiante. L'intelligenza artificiale traduceva simultaneamente. "E perché mai vorreste parlare?"

La delegata aveva ricevuto l'ordine di utilizzare parole dirette e persino taglienti.

"La vostra flotta sta cauterizzando qualsiasi sistema solare raggiunga", ha affermato. "Dobbiamo sapere perché."

"Perché?" La lucertola ha sgranato gli occhi. "Perché vogliamo ottenere il diritto di entrare nella Stella conquistando tutte le deboli nazioni contrassegnate dai Costruttori. E per farlo, bisogna essere duri. Non lo sapete?"

"No. Non abbiamo bruciato nessuna città e non abbiamo mai pensato di decimare delle nazioni."

La vecchia lucertola ha appoggiato la schiena per osservarci attentamente.

"Sì. Abbiamo notato", ha ammesso. "E la cosa ci ha fatto riflettere. E persino preoccupare."

"Preoccupare?" Ora toccava a lei essere sorpresa.

"Vi abbiamo rispettato dal momento in cui siete entrati nella Stella, l'oggetto di Thorne-Zytkov, cosa che nemmeno noi eravamo riusciti a fare", ha ammesso la Veggente.

"Vi consideravamo la nazione più valorosa dell'universo, praticamente nostri pari. E abbiamo pensato che non fosse saggio iniziare una guerra con voi."

Grazie alle sue parole, alcune cose avevano finalmente senso e i delegati hanno iniziato a comprendere il motivo per cui i Letumiani erano tanto diffidenti nei nostri confronti.

"Pensavamo che una nazione così potente e coraggiosa dovesse sottomettere le altre", ha considerato la Veggente.

"Ci aspettavamo che foste forti e spietati, ma non lo siete nemmeno un po'. E ora venite qui per parlare. Di cosa, mi chiedo."

Improvvisamente, la Veggente si è alzata e si è scagliata contro di me, per fermarsi a pochi centimetri dal mio viso.

"Non ditemi che volete parlare di pace!" ha sibilato la lucertola.

Se possiedi 2 segnaposto sulla carta Missione **M21**, vai all'Annotazione 2621.

Se possiedi 1 segnaposto sulla carta Missione **M21**, vai all'Annotazione 2773.

Altrimenti, continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

"E a proposito della via del guerriero", ha proseguito la Veggente, strizzando gli occhi con disprezzo. "Abbiamo trovato uno dei vostri che si aggirava nella zona. Vorremmo che vedeste quella povera anima, ma non c'è rimasto molto da vedere."

La delegata ha avuto un tuffo al cuore. La Task Force era stata eliminata. Erano rimasti soli e la Veggente ha continuato a parlare.

"Un guerriero!" ha ruggito con rabbia. "Avete inviato un guerriero contro la nostra intera nazione! Nel cuore del nostro pianeta natale! Una debole personcina contro la nostra potenza! Volete forse insultarci?"

- Rimuovi il Membro dell'Equipaggio della Task Force dalla relativa cartellina di Grado. Riponi tutti i suoi dadi nel relativo Compartimento del Reparto e la sua Attrezzatura nell'"Inventario". L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questo Membro dell'Equipaggio.
- Scarta la Scoperta Eccezionale **33**.
- Vai all'Annotazione 2659.

ANNOTAZIONE 2770 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: CAPCOM, quando abbiamo raggiunto la grotta, abbiamo sentito che il terreno si muoveva. Forse si trattava di terremoti oppure era la pianta, non saprei. I suoni echeggiavano nella caverna, ma si sono interrotti al nostro ingresso.

Contrassegna la Casella **E** nell'Annotazione 2712.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione* e 2 Indizi *Microorganismo*.

ANNOTAZIONE 2771 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: È... Strano. Molto strano. Non mi sento a mio agio qui, OK? Ispezioniamo rapidamente questo pianeta e facciamo ritorno al Mucchio di Rottami.

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

- » **Registrare i suoni della vegetazione** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **23** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'**Annotazione 2811**.
- » **Catturare un esemplare acquatico** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **26** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'**Annotazione 2675**.
- » **Raccogliere dei campioni di micelio** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **27** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'**Annotazione 2667**.
- » **Fare ritorno al Lander** – Ottieni 4 , questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2772 LUNA SCOLPITA

Rapporto n. 348/13 di Trache'i

Un'indagine approfondita e da diverse prospettive dei campioni raccolti ha dimostrato che la Luna Scolpita è stata popolata da forme di vita complesse. L'obiettivo del progetto n. 348/14, che avrà inizio sabato, sarà determinare il destino delle suddette forme di vita complesse. Ancora una volta, i volontari sono ben accetti.

Cosa ne è stato di quegli organismi?

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

- » **Si sono estinti a causa del riscaldamento globale** – Vai all'**Annotazione 2764**.
- » **Si sono estinti a causa di un improvviso calo delle temperature** – Vai all'**Annotazione 2762**.
- » **Si sono nascosti nelle profondità della luna** – Vai all'**Annotazione 2756**.

ANNOTAZIONE 2773 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[Delegata capo]: Quindi, ci dica: qual è la vostra definizione di pace?

[Veggente]: Non esiste una definizione di pace. Vincere è glorioso. Perdere è onorevole. La pace ci disgusta.

[Delegata capo]: Allora dobbiamo aiutarvi a comprendere cosa sia la pace.

*** grugniti della risata di un rettile ***

[Veggente]: Creature stupide e vanesie!

[Delegata capo]: Ma abbastanza intelligenti da tendere una trappola. Pensa davvero che ci siamo solo noi in questa zona della palude?

[Veggente]: Di cosa stai parlando?

[Delegata capo]: Mi dica, stimata Veggente: quando è stata l'ultima volta che qualcuno di voi ha visto la Bestia? Oppure visitato le vostre amatissime pozze di schiusa? Ci pensi bene, Veggente. Ci pensi molto bene. Forse sarete pronti a parlare di pace?

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

- » **Imporre la pace** (solo se la Casella **B** oppure **C** nell'**Annotazione 2980** è contrassegnata OPPURE il contatore dei Negoziati è **maggiore o uguale a 7**) – Vai all'**Annotazione 2744**.
- » **Dichiarare guerra** – Vai all'**Annotazione 2659**.

ANNOTAZIONE 2774 MAPPA STELLARE

Memento Mori, analisi dell'oggetto

Raccogliendo i rottami rimasti in seguito alla distruzione delle stelle di Epsilon Lyrae, ci siamo imbattuti in un frammento della tecnologia dei Costruttori. Conteneva alcuni dati riguardo al controllo della gravità ma, in assenza dell'hardware, non saremmo stati in grado di riprodurre il funzionamento.

Sposta la carta **29** (Codice Tecno-Gravitazionale) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2775 LUNA SCOLPITA

Se almeno 1 casella nell'**Annotazione 2729** non è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2732**.

Altrimenti, continua a leggere:

Incarico n. 348/13 di Trache'i

L'obiettivo del progetto 348/13 è determinare se il corpo celeste, ufficiosamente noto come Luna Scolpita, abbia mai ospitato forme di vita che non fossero microorganismi. La squadra di ricerca otterrà l'accesso completo ai campioni raccolti dalla Squadra di Sbarco. Chi intende offrirsi volontario per questo progetto, deve inviare la propria candidatura entro le 12:00 di giovedì, ora del Mucchio di Rottami.

La Luna Scolpita è mai stata abitata da creature che non fossero microorganismi?

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

- » **Si** – Vai all'**Annotazione 2772**.
- » **No** – Vai all'**Annotazione 2767**.

ANNOTAZIONE 2776 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quanti fiori. Sai che ti dico? Giriamoci intorno. Non voglio calpestare qualcosa di così bello.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Nemmeno io.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, aspetta. Guarda come ondeggiano.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Incantevole, devo dire.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non intendevo quello. Emettono dei suoni mentre ondeggiano, non senti? Ascolta. Non è inquietantemente simile a una musica?

Contrassegna la Casella **F** nell'**Annotazione 2712**.

Scarta la carta **P264** dal tuo Settore.

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

ANNOTAZIONE 2777 MEMENTO MORI

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: OK, non ho idea di come funzioni la tecnologia dei Costruttori, ma questo pannello di controllo ha un effetto sulla forza del campo gravitazionale! Se spostiamo questo...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Giù le mani! Non è il momento di fare degli esperimenti...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dobbiamo condurre degli esperimenti, se vogliamo disinnescare questo...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Qualcosa sta cambiando!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Si sta creando un tunnel!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Tenetevi forte!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vi avevo detto! Di non! Toccare! Niente!

*** grida e urla che si interrompono dopo un po' ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State tutti bene? Pensavo che mi avrebbe squarciato in due.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, ci sono... Guardate, è il nostro lander!

Ottieni la Scoperta Eccezionale **29**.

Sostituisce la carta in questo Settore con la carta **P239**.

Sposta tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce da questo Settore al Settore **1**.

ANNOTAZIONE 2778 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Prendiamo alcuni di quei fiori musicali, OK?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Certo. Lascia fare a me. Ehm. Strano. Le loro radici sono stranamente profonde e le piante emettono dei suoni quando le estirpi. Sembra che protestino.

Ottieni 1 Scoperta *Strana Vegetazione*.

Scarta questa carta.

Contrassegna la Casella **F** nell'**Annotazione 2712**.

Vai all'**Annotazione 2720**.

ANNOTAZIONE 2779 MEMENTO MORI

Diario personale di V-341 Roland

In qualche modo, siamo riusciti a tornare alla console e abbiamo avuto un'intensa discussione su come disinnescare il dispositivo. Avevamo una conoscenza frammentaria del funzionamento della tecnologia, ma dovevamo scoprire molto di più e procedere per tentativi era l'unica soluzione.

Abbiamo imboccato i corridoi di servizio (o qualsiasi cosa fossero), continuando a modificare, spostare e manipolare i cavi finché non siamo nuovamente usciti nelle vicinanze del lander. È stato davvero affascinante e non vedevo l'ora di parlare agli altri viaggiatori Allucinatori di quell'esperienza, ma il membro dell'equipaggio che era con me sembrava in preda a una grande agitazione.

È stato allora che abbiamo avuto la sensazione di essere osservati. L'agitazione ha pervaso anche me.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P240**.

Sposta tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce da questo Settore al Settore 1.

ANNOTAZIONE 2780 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ehi! Lasciatemi stare!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa sta succedendo?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Via! Aiuto!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dei viticci si sono attorcigliati sulla sua tuta! Viticci o serpenti! Sono velocissimi!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Hai riportato delle ferite?

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, ma... sto soffocando. Non riesco a respirare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Calmati! Niente panico. Stiamo venendo in tuo aiuto!

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

- » Tentare di liberarsi senza danneggiare la vegetazione –  e fai avanzare tutti i contatori del Tempo di 1 casella. In seguito, vai all'Annotazione 2782.
- » Liberarsi rapidamente, utilizzando la forza –  per andare all'Annotazione 2785.

ANNOTAZIONE 2781 CUORE DI TENEBRA

Effettua il seguente Tiro:

 **PREPARARE GLI SCANNER PER ANALIZZARE LA ROCCIA DELLA PALUDE**

 = 

		Vai all'Annotazione 2699.
Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale Vigilanza.		

ANNOTAZIONE 2782 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fai piano. Smetti di agitarti o ti farai del male.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Toglietemelo di dosso. Vuole soffocarmi!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non ti muovere. Taglierò il viticcio intorno alla tua gola.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E io mi occuperò di quello intorno alla tua vita... Oh, stanno scomparendo. Strisciano nuovamente nel terreno.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Finalmente. È stato terribile.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci scommetto. Ma mi chiedo: cos'era quella cosa? E perché ti ha preso?

Contrassegna la Casella **C** nell'Annotazione 2712. Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.

ANNOTAZIONE 2783 CUORE DI TENEBRA

Effettua il seguente Tiro:

 **RACCOLGERE DEI CAMPIONI SENZA UTILIZZARE LA TECNOLOGIA AVANZATA**

 = 

		Vai all'Annotazione 2661.
Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale Vigilanza.		

ANNOTAZIONE 2784 MEMENTO MORI

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco] (ansimante): CAPCOM, pensiamo di avere disattivato l'oggetto. Stiamo evacuando verso il lander.

[CAPCOM Vulter]: Vero. Tutti i generatori di campo gravitazionale sono disattivati. Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco. È solo che...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State per dirci che l'oggetto si sta sgretolando?

[CAPCOM Vulter]: Più o meno, sì. Non ha più la protezione delle stelle

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh, questo lo sappiamo. Incrociate le dita. O i tentacoli.

Rapporto del Capitano della Journeyer

Spettabile Tetrarca,

Ho il piacere di comunicare che i nostri uomini hanno abilmente gestito la situazione e il sistema è ufficialmente pronto per la colonizzazione. Seguendo le vostre istruzioni, ho intenzione di trascorrere altre due settimane quaggiù, effettuando delle scansioni dei pianeti e preparando l'accoglienza per le prime navicelle per la colonizzazione.

Vorrei però che prendeste in considerazione l'idea di lasciare la Journeyer laggiù per un periodo prolungato. C'è ancora la possibilità che la forza ostile possa voler fare ritorno. In allegato, un rapporto dettagliato riguardo all'incontro con i senzienti ostili.

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Ava]: Avete idea di chi fossero quei senzienti ostili?

[Trache'i]: Naturalmente no. Nessuno lo sa.

[Tohn McMuts]: Chiunque siano, devono essere fuori di testa. La follia è più spaventosa della violenza.

[Tamara Woon]: Non erano folli, Tohn.

[Ava]: No? Chiunque voglia fare saltare per aria un intero sistema deve essere folle.

[Tohn McMuts]: Sono assolutamente d'accordo. E anche se avessi quell'intenzione, perché fermarsi e fuggire all'arrivo di una piccola Squadra di Sbarco?

[Tamara Woon]: Non è chiaro. Naturalmente, quei senzienti avevano un motivo per farlo e dobbiamo scoprire perché hanno agito in quel modo.

[Tohn McMuts]: È un peccato non poter dimenticare questo incubo e basta.

Se stai giocando questa Operazione come sessione di gioco singola, vai all'Annotazione 2789. Altrimenti, continua a leggere:

Ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco viene promosso. Sostituisci la sua attuale cartellina di Grado con una cartellina di Grado di 1 grado superiore.

Scarta tutte le carte Missione.

Sposta la carta **Y19** (*Epsilon Lyrae*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Sposta la carta **N08** (*Sistema Epsilon Lyrae*) da "Colonie" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2785 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh, andiamo! Questi viticci sono molto resistenti.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Toglietemeli di dosso.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ne ho tagliato uno.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Anche io.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Grazie, ragazzi. Sento che la pressione sta diminuendo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stanno strisciando nuovamente nel terreno. Siamo riusciti a liberarti.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che sollievo. C'è mancato poco. Stavo per perdere i sensi quando siete arrivati.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate! I viticci che abbiamo tagliato sono ancora qui.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene. Sono campioni interessanti da analizzare.

Tira .

Ottieni 1 Scoperta *Strana Vegetazione* e 1 Micelio.
 Contrassegna la Casella **C** nell'**Annotazione 2712**.
 Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P000**.
 Vai all'**Annotazione 2720**.

ANNOTAZIONE 2786 CUORE DI TENEBRA

Effettua il seguente Tiro:

 SCATTARE UNA FOTO SENZA
DARE NELL'OCCHIO
!?! = 

 Vai all'**Annotazione 2599**.

Posiziona 1 segnaposto
sulla carta Condizione
Generale *Vigilanza*.

ANNOTAZIONE 2787 LUNA SCOLPITA

Se questa Casella è già stata contrassegnata,
vai all'**Annotazione 2846** ed effettua un'altra scelta.

Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Annotazione personale di Atta

Non c'è mai fine ai rompicapi. Stando al rapporto della Squadra di Sbarco, l'interno della scultura non era per nulla regolare. Le pareti erano composte da regolite priva di qualsiasi valore nutrizionale. Forse è questo il motivo per cui l'interno era pieno di insetti morti. Entrare nella scultura ha fatto luce sul mistero della galleria d'arte spaziale.

- Ottieni 1 .
- Contrassegna la Casella **B** nell'**Annotazione 2729** senza risolvere l'Annotazione.
- Se un Membro dell'Equipaggio incaricato è Pumiglione, fa parte del Reparto Ingegneria oppure possiede Capacità di Conversione , non succede nulla. Altrimenti, contrassegna la casella nell'**Annotazione 2853** senza risolvere l'Annotazione.
- Posiziona il Membro dell'Equipaggio incaricato in "Equipaggio a Riposo".
- Vai all'**Annotazione 2846**.

ANNOTAZIONE 2788 MEMENTO MORI

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: I nemici sono più numerosi di noi. E probabilmente hanno anche più armi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: C'è un modo per bloccarli. Guardate, sicuramente questo pannello controlla i loro bot di riparazione!

[Membro dell'Equipaggio 1]: I bot di riparazione possono essere estremamente fastidiosi!

*** suoni elettronici ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate, funziona! Li sto inviando verso gli invasori.

*** pausa ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Guardate, sono dappertutto. I nemici sono confusi. Muovetevi!

Scegli *Cacciatore* oppure *Sabotatore*. Gira la carta Minaccia selezionata sul lato *Assediato*.

ANNOTAZIONE 2789 MEMENTO MORI

Ottieni un numero di punti pari a quello del Contatore del Destino, in seguito per ciascuna Scoperta Eccezionale presente sulla plancia Lander aggiungi 2 punti e per ciascuna carta Ferita che i Membri dell'Equipaggio hanno riportato sottrai 1 punto. Adesso, controlla il tuo punteggio:

- **Minore o uguale a 2:** Sopravvivi per un pelo.
- **3-6:** Bene.
- **7-9:** Molto bene!
- **10+:** Hai fatto un ottimo lavoro!

Congratulazioni! Hai completato l'Operazione *Memento Mori*.

ANNOTAZIONE 2790 MEMENTO MORI

Diario personale di V-341 Roland

Non mi era mai capitato di avvicinarmi così tanto al sentimento di paura di altri senzienti come quel giorno.

C'è mancato poco che non riuscissimo a raggiungere il lander. La Squadra di Sbarco aveva riportato delle ferite e la mia tuta era danneggiata. In qualche modo siamo riusciti a decollare, anche se la metà dei sistemi elettronici era malfunzionante.

Credo di aver emesso un grido. Sicuramente qualcuno lo ha fatto.

Abbiamo fatto ritorno alla *Journeyer* per il rotto della cuffia e il Capitano non ci ha pensato due volte prima di fuggire. L'ultimo video che abbiamo realizzato mostra il dispositivo grande come una luna che implode, destabilizzando il sistema binario, e le due stelle in rotta di collisione.

Fortunatamente, eravamo già molto lontani quando i due soli si sono scontrati. Il sistema planetario più promettente nella nostra zona della galassia è stato divorato da un buco nero.

La mia sete di avventura ha subito un duro colpo.

Se stai giocando questa Operazione come sessione di gioco singola, vai all'**Annotazione 2714**. Altrimenti, continua a leggere:

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
- Sposta la carta **Y18** (*Epsilon Lyrae*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".
- Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2791 MICELIO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ehi! Qualcuno ha visto il mio compressore?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non lo avevi lasciato vicino a quell'albero quando ci siamo riposati?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, ma non c'è più.

Perdi 1 Provviste. Per ciascun Provviste perso, posiziona 1 segnaposto nello slot *Smarriti*.

ANNOTAZIONE 2792 CUORE DI TENEBRA

Se questa Casella è già stata contrassegnata, questa Annotazione si conclude. Altrimenti, continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

Il relitto ha attratto l'attenzione dei delegati come una calamita; per giunta, non era stato identificato dall'intelligenza artificiale. Dopo diversi secoli trascorsi in questo clima umido e inospitale, era ricoperto di muschio di palude e viticci ma, a parte questo, sembrava piuttosto intatto. Esplorarlo sarebbe stato come mettere le mani su una reliquia di un'antica civiltà.

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

- » **Sgattaiolare all'interno del relitto** – Vai all'**Annotazione 2798**.
- » **Entrare nel relitto** – Vai all'**Annotazione 2794**.
- » **Raccogliere campioni dall'esterno** – Vai all'**Annotazione 2796**.
- » **Tornare indietro** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2793 MICELIO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: E adesso ho perso il mio power bank...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dove?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non hai visto? Qualcosa è strisciato fuori dalla foresta e lo ha afferrato.

Scegli 1 Membro dell'Equipaggio con almeno 1 carta Attrezzatura. Prendi 1 delle sue carte Attrezzatura a caso e posizionala nello slot *Smarriti*.

Per il momento non è disponibile. Scarta i relativi gettoni dalla plancia Pianeta, se ne possedeva.

ANNOTAZIONE 2794 CUORE DI TENEBRA

Effettua il seguente Tiro:

 ENTRARE NEL RELITTO
!?! = 

 Vai all'**Annotazione 2818**.

Posiziona 1 segnaposto
sulla carta Condizione
Generale *Vigilanza*.

ANNOTAZIONE 2795 MICELIO

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehi! Prendeteli...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Merda! Sono troppo veloci, è stato impossibile acchiapparli!

*** silenzio ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Proviamo a usare la radio. Dove sei?

[Membro dell'Equipaggio 1]: (interferenza radio, parole incomprensibili)

[Membro dell'Equipaggio 2]: Abbiamo visto il tentacolo che ti ha afferrato. Tutto bene?

[Membro dell'Equipaggio 1]: (parole disturbate dalle interferenze) Tutto bene. Mi... mi ha trascinato in un crepaccio e poi in una caverna sotterranea. Non ho riportato ferite, non temete. No so bene dove mi trovo di preciso, ma penso di essere al sicuro.

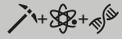
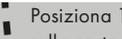
Posiziona 1 Membro dell'Equipaggio casuale nel Settore 8.

Ricorda, se il tuo Membro dell'Equipaggio adesso si trova in un Settore con un numero di Annotazione scoperto, risolvi l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2796 CUORE DI TENEBRA

 RACCOGLIERE DEI CAMPIONI DALL'ESTERNO



	Vai all'Annotazione 2834.
	Posiziona 1 segnalibro sulla carta Condizione Generale Vigilanza.

ANNOTAZIONE 2797 MICELIO

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



Registrazioni della Squadra di Sbarco

[CAPCOM Vulter]: Comandante, i miei scanner mostrano che il vostro lander è decollato DENTRO il pianeta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ne avete la certezza?

[CAPCOM Vulter]: Assolutamente.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che incubo. Preparate una squadra di soccorso ma aspettate a inviarla. Forse riusciremo a risolvere la situazione.

Posiziona il segnalibro Lander nello slot Smarriti. Ricorda che non puoi eseguire l'Azione Decollo se non è presente un segnalibro Lander nel Settore del Lander.

Apri il Manuale della Nave a pagina 21 (*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).

Posiziona la carta P261 nel Settore 1.



[Membro dell'Equipaggio 1]: Dannazione! Un'altra volta!

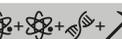
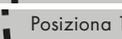
Posiziona 1 Membro dell'Equipaggio casuale nel Settore 8.

ANNOTAZIONE 2798 CUORE DI TENEBRA

Effettua il seguente Tiro:

 SGATTAIOLARE ALL'INTERNO DEL RELITTO



	Vai all'Annotazione 2808.
	Posiziona 1 segnalibro sulla carta Condizione Generale Vigilanza.

ANNOTAZIONE 2799 MEMENTO MORI

Corte marziale del capitano della Journeyer

[Ava]: Capitano, potrebbe presentare la sua versione della storia un'altra volta?

[Capitano]: Sì. Poco dopo che i nostri sensori hanno rilevato un'insolita ondata di energia emessa dall'oggetto intrappolato tra le due stelle, ho emesso un allarme rosso. Inoltre, ho contattato la Squadra di Sbarco e detto loro di evacuare immediatamente.

[Ava]: Hanno ricevuto il tuo ordine?

[Capitano]: Sì, il Comandante ha confermato.

[Ava]: Quando avete perso i contatti con la Squadra di Sbarco?

[Capitano]: Circa novanta secondi dopo.

[Ava]: E per quale motivo?

[Capitano]: Il livello di energia stava aumentando rapidissimamente. Ha raggiunto picchi mai visti prima, bloccando qualsiasi comunicazione. Secondo dopo secondo, la Journeyer era sempre più vulnerabile, ma ho comunque deciso di rischiare e ho atteso altri novanta secondi.

[Ava]: Novanta?

[Capitano]: Stando al mio ufficiale scientifico, novanta secondi di troppo.

[Trache'i]: L'ufficiale scientifico aveva ragione. Se avessimo perduto la Journeyer...

[Capitano]: Lo so. Era comunque un rischio inutile. Il lander della Squadra di Sbarco non è mai decollato e siamo riusciti a scappare pochi secondi prima dell'esplosione.

[Ava]: Grazie, Capitano. È tutto.

Se stai giocando questa Operazione come sessione di gioco singola, vai all'Annotazione 2714. Altrimenti, continua a leggere:

Apri il Manuale della Nave a pagina 21 (*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).

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.

Sposta la carta Y18 (*Epsilon Lyrae*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa..."

Rimuovi tutti i Membri dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco dalle relative cartelle.

Apri il Manuale della Nave a pagina 27 (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2800

MANUALE DELLA NAVE

Diario di ricerca di Atta, manufatti di Terra Promettente

La piastra di metallo radioattivo deve essere un pezzo che si è staccato dalla bomba nell'atmosfera ed è caduto a terra dopo l'esplosione. Le sue fattezze sono terrestri, ma deformate. Penso che chi lo ha creato non comprendesse appieno come avrebbe dovuto funzionare.

Naturalmente potrei sbagliarmi, dato che il pezzo di metallo era tutto corrosivo e parzialmente fuso.

ANNOTAZIONE 2802

MANUALE DELLA NAVE

Diario di ricerca di Atta, manufatti dell'Orlo

Una delle scoperte più affascinanti è il macchinario degli aggressori. Creato a partire da materiali eterogenei e tecnologie diverse, aveva un unico scopo: surriscaldarsi e trasformarsi in un missile ricoperto di plasma. Armi del genere vengono realizzate senza alcuna considerazione per le vittime civili...

ANNOTAZIONE 2804 LUNA SCOLPITA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo raggiunto un gruppo di enormi sculture. Sto accarezzando l'idea di entrare in una di esse. Potremmo scoprire qualcosa in merito alla loro struttura. Pensate che potremmo farlo?

[Membro dell'Equipaggio pumiglione]: Senza problemi. State a vedere.

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

- » **Aprire una delle strutture** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio (ma non spostarlo in "Equipaggio a Riposo" per il momento) per andare all'Annotazione 2787.
- » **Tornare indietro** – Vai all'Annotazione 2846.

ANNOTAZIONE 2806 LUNA SCOLPITA

Se la casella nell'Annotazione 2853 non è contrassegnata, vai all'Annotazione 2804. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, non avremmo dovuto distruggere la scultura. È caduta con uno schianto poderoso che ha provocato il crollo di parti del soffitto. Ora il tunnel è intasato da ammassi di piccole pietre.

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

- » **Incaricare dei senzienti di dissotterrare il tunnel** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio per andare all'Annotazione 2804.
- » **Trovare un'altra via** (solo se almeno 1 casella nell'Annotazione 2840 è contrassegnata) – Vai all'Annotazione 2804.
- » **Tornare indietro** – Vai all'Annotazione 2846.

ANNOTAZIONE 2808 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

A un certo punto, la delegata capo ha avuto la certezza che l'ospite Letumiano potesse vedere attraverso di lei. In qualche modo, sapeva che stavano tentando di ritardare il viaggio, quindi quando hanno tentato di entrare nel relitto, ha reagito in maniera quasi isterica, facendo loro cambiare rapidamente idea.

Questo non ha impedito loro di prelevare segretamente alcuni campioni e scattare qualche foto.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **30**.

Contrassegna la casella nell'Annotazione **2792** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2809 LUNA SCOLPITA

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, vai all'Annotazione **2846** ed effettua un'altra scelta. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, finalmente ci stiamo avvicinando alla fine del tunnel. C'è una sagoma scura e irregolare che si profila davanti a noi. È il cadavere di una lunga creatura che si estende da qui all'uscita. Mi fa venire i brividi.

Ottieni 1 

Contrassegna la Casella **C** nell'Annotazione **2729** senza risolvere l'Annotazione.

Vai all'Annotazione **2846**.

ANNOTAZIONE 2810 STORIA

Ultimissimo capitolo della cronaca di Alburton Wonrock

Mi si spezza il cuore a comunicare che questo è l'ultimo capitolo.

Il Mucchio di Rottami, vestigia fluttuante di sopravvivenza e speranza, ha infine cessato di esistere. A quanto pare, eravamo davvero troppo fragili per agire in maniera irrazionale. Eravamo troppo vulnerabili per compiere degli errori.

Ho avvertito tutti. Ho scritto a riguardo. L'ho gridato nei corridoi invasi dalle fiamme del Mucchio di Rottami. Nessuno mi ha prestato la giusta attenzione.

Due operazioni mal pianificate. Intense discussioni tra i Tetrarchi. Gravi danni alla Journeyer. Tensioni tra le specie presenti a bordo.

Avremmo potuto affrontare tutto questo e molto altro ancora, se fossimo stati uniti come un tempo. E adesso? Deboli, divisi e impotenti, non siamo stati in grado di evitare una calamità, figuriamoci tutte quante insieme. È stato triste abbandonare quell'involucro anarchico di una base, ma non ho intenzione di voltarmi indietro. Il Mucchio di Rottami non esiste più.

Hai completato la campagna Frontiera Mortale. Ti invitiamo a ritentare per trovare un finale diverso, visitando altri pianeti e scegliendo altre opzioni di ricerca e produzione.

Vai all'Annotazione **2137**.

ANNOTAZIONE 2811 MAPPA STELLARE

Diretta della Squadra di Sbarco

[Trache'i]: Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tetrarca Trache'i! Quale onore...

[Trache'i]: Lasci stare i convenevoli, Comandante. Il ritmo della musica cambia in base ai vostri movimenti?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, esatto. Il minimo movimento della mano è sufficiente per modificare la melodia.

[Trache'i]: Quindi potrebbe trattarsi di un linguaggio. O perlomeno una forma di comunicazione.

Sposta la carta **23** (Comunicazione Fungo-Sonica) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 2812 LUNA SCOLPITA

Se la casella nell'Annotazione **2853** non è contrassegnata, vai all'Annotazione **2809**. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ora vorrei non avere toccato la scultura. L'impatto del crollo ha fatto cedere il soffitto del cunicolo. L'aria è satura di polvere.

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

- » **Inviare delle persone a dissotterrare il tunnel** – Incarica 3 Membri dell'Equipaggio per andare all'Annotazione **2809**.
- » **Trovare un'altra via** (solo se 2 caselle nell'Annotazione **2840** sono contrassegnate) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio per andare all'Annotazione **2809**.
- » **Tornare indietro** – Vai all'Annotazione **2846**.

ANNOTAZIONE 2813 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, spero che possiate sentirmi. Sono in trappola nella caverna sotterranea. Questo posto è bello in modo sinistro e vi echeggia una musica inquietante, eppure uscirne potrebbe rivelarsi praticamente impossibile. Sto prendendo in considerazione l'idea di utilizzare degli esplosivi, ma non ho idea dell'impatto che avrebbero sulla struttura della caverna. Comandante, ricevete?

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P267**.

ANNOTAZIONE 2814 LUNA SCOLPITA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho raggiunto il fondo e ho appena raccolto una notevole colonia di microorganismi. La mia tuta mi sta dando qualche problema. L'acqua è troppo fredda e il sistema di riscaldamento funziona a malapena. Non vedo l'ora di raggiungere la superficie.

- Ottieni 1 Scoperta *Microorganismo*.
- Alza il Morale nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina **3**).
- Se un Membro dell'Equipaggio incaricato è Allucinatore oppure possiede Capacità di Conversione , il Membro dell'Equipaggio è al sicuro. Altrimenti, il Membro dell'Equipaggio incaricato effettua una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se il risultato è 1  OPPURE 2 , la Prova di Sopravvivenza non è superata. Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado e rimuovilo dal gioco.
- Posiziona il Membro dell'Equipaggio incaricato in "Equipaggio a Riposo" (se presente).
- Vai all'Annotazione **2846**.

ANNOTAZIONE 2815 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, sto uscendo. Gli scanner hanno finalmente mappato le caverne e ho trovato un tunnel per uscire. Vedo la luce alla fine del tunnel, nel vero senso della parola. Vi aggiornerò.

Ricarica 3 .

Sposta il tuo Membro dell'Equipaggio e qualsiasi altro Membro dell'Equipaggio dal tuo Settore al Settore **7**.

ANNOTAZIONE 2816 LUNA SCOLPITA

- Se questa casella è già contrassegnata, vai all'Annotazione **2846** ed effettua un'altra scelta. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Nei campioni di acqua ci sono dei microorganismi crimofili e alcuni microbi ben conservati che non erano abituati a temperature così basse. Moltissimi. Ciò significa che deve esserci stata una vera estinzione di massa.

- Ottieni 1 .
- Ottieni 2 Indizi *Microorganismo*.
- Contrassegna la Casella **A** nell'Annotazione **2729**.
- Se un Membro dell'Equipaggio incaricato è Allucinatore, fa parte del Reparto Sicurezza oppure possiede C. di Conversione , il Membro dell'Equipaggio è al sicuro. Altrimenti, il Membro dell'Equipaggio incaricato effettua una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se il risultato è 1  e 1  OPPURE 2 , la Prova di Sopravvivenza non è superata. Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado e rimuovilo dal gioco.
- Posiziona il Membro dell'Equipaggio incaricato in "Equipaggio a Riposo" (se presente).

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

- » **Vi occorrono altri campioni dal fondo dello stagno** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio (ma non spostarlo in "Equipaggio a Riposo" per il momento) per andare all'**Annotazione 2814**.
- » **Tornare all'intersezione** – Vai all'**Annotazione 2846**.

ANNOTAZIONE 2817 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, mi trovo di fronte a una parete sottile e, stando a quanto riporta lo scanner, l'uscita è proprio dietro di essa. È il momento di utilizzare gli esplosivi. Quando esploderanno, devasteranno di certo la vegetazione locale e potrei raccogliere ciò che ne rimane.

Ottieni 1 Micelio.

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

Sposta il tuo Membro dell'Equipaggio e qualsiasi altro Membro dell'Equipaggio dal tuo Settore al Settore 7.

Vai all'**Annotazione 2720**.

ANNOTAZIONE 2818 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

Incuranti dell'avvertimento del nostro ospite, i delegati sono entrati nella nave spaziale. Era ricoperta di vegetazione palustre, arrugginita e irreparabilmente danneggiata, ma i suoi resti erano così strani e incantevoli da lasciarli a bocca aperta.

Hanno avuto a malapena il tempo di prelevare dei campioni o scattare qualche foto, che il loro ospite è andato su tutte le furie. Ringhiava, ruggiva e sputava, trattenuto soltanto dai suoi obblighi diplomatici.

"Fuori", l'intelligenza artificiale ha tradotto il messaggio con una voce paradossalmente calma. "Avete mancato di rispetto a un luogo sacro, razza di selvaggi."

Quindi sono usciti tutti, i selvaggi.

Ottieni 1 Scoperta di qualsiasi tipo.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **30**.

Posiziona 2 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Contrassegna la casella nell'**Annotazione 2792** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2819 MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

La decisione di aprire il fuoco sulla nostra stessa gente è stata estremamente dolorosa, ma necessaria. Proprio come è necessario rimuovere i tessuti in cancrena per impedire la morte dell'organismo.

Gli ammutinati erano il nostro tessuto in cancrena. Teste calde intossicate dalla visione della propria libertà, pronti a sacrificarci tutti quanti per il loro piano irrealistico.

Dovevamo eliminarli e spero che la storia possa perdonarci.

L'ambasciatore della Terra, che abbiamo incontrato poco dopo che i fucili hanno smesso di fumare, ha pronunciato parole di civiltà e rispetto, così come i Tetrarchi. Entrambe le parti erano allo stremo e temevano che l'escalation continuasse. Non si poteva più esitare.

Il secondo giorno, i Tetrarchi hanno firmato l'accordo. Da quel momento in poi, il futuro del Mucchio di Rottami è diventato un tutt'uno con la Terra.

Vai all'**Annotazione 2907**.

ANNOTAZIONE 2820 STORIA

Cronaca di Alburton Wonrock

I nostri ingegneri hanno decifrato i progetti lasciati dalle specie della Base Anello di Ghiaccio e hanno fatto tutto il possibile per ricostruire delle incubatrici funzionanti. I ventiquattro zigoti sono stati messi al sicuro al loro interno, dove hanno iniziato a svilupparsi lentissimamente. La documentazione specificava che sarebbero stati necessari fino a dieci anni per consentire a un individuo di uscire dall'incubatrice: i macchinari sono custoditi al sicuro in un'ala dedicata dell'infermeria. Tuttavia, pensiamo spesso a loro, perché ci danno speranza, nonostante tutte le cose che sono successe e potrebbero succedere in futuro.

Se fai parte delle due dozzine di superstiti e stai leggendo queste parole, ti do il benvenuto a casa. Sei sempre il benvenuto tra noi, superstiti spaziale del Mucchio di Rottami.

Vai all'**Annotazione 2137**.

ANNOTAZIONE 2827 STORIA

Tuttavia, quello era solo l'inizio. Tutti i senzienti non Terrestri sono stati distribuiti tra le colonie e sono stati obbligati a pagare delle tasse alla Terra per la sua cosiddetta "protezione". I Responsabili di Reparto sono stati sostituiti dai prediletti di Bayford, provenienti dalla Terra.

Vai all'**Annotazione 2613**.

ANNOTAZIONE 2828 MUCCHIO DI ROTTAMI

Primo discorso dell'ambasciatore Bayford davanti al Consiglio dei Tetrarchi

Stimati Tetrarchi,

Per conto della Terra, vorrei ringraziarvi per avere portato avanti questo pezzo perduto della nostra civiltà così a lungo. Il vostro impegno è stato fantastico e non verrà dimenticato.

Sarete lieti di sapere che questa grande responsabilità non grava più sulle vostre spalle. Naturalmente, i discendenti della Terra possono restare e aiutarci con la loro esperienza, mentre i membri di altre razze intelligenti verranno ricompensati con ruoli di rilievo nelle colonie. La loro sicurezza è garantita, dato che la Terra si occuperà della loro protezione. Il prezzo da pagare verrà stabilito in contratti distinti. Dato che molti dei nostri giovani futuri ufficiali necessitano di fare esperienze sul campo, verrà loro attribuito il ruolo di Responsabili di Reparto. Inoltre, il Mucchio di Rottami sta per diventare un avamposto della Terra, e d'ora in poi il suo nome sarà: "Torre di Guardia". E poi...

Vai all'**Annotazione 2765**.

ANNOTAZIONE 2829 LUNA SCOLPITA

Se questa casella è già contrassegnata, vai all'**Annotazione 2846** ed effettua un'altra scelta. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Pensi che il campione superficiale potrà bastare?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Immagino di sì. Anche se poco avanzato, il mio microscopio mostra la presenza di una moltitudine di microorganismi crimofili, sia nell'acqua che nel ghiaccio.

Ottieni 1 

Contrassegna la Casella **A** nell'**Annotazione 2729**.

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

- » **Decidere di inviare qualcuno in immersione per prelevare altri campioni** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio (ma non spostarlo in "Equipaggio a Riposo" per il momento) per andare all'**Annotazione 2816**.
- » **Tornare all'intersezione** – Vai all'**Annotazione 2846**.

ANNOTAZIONE 2830 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ricevete? Siamo nei guai. Journeyer, ci ricevete? Inviatelo uno shuttle il prima possibile.

Posiziona la carta **P266** sopra a qualsiasi carta nel Settore 1.

Attenzione: Tutti i Membri dell'Equipaggio che non si trovano nel Settore del Lander quando il contatore del Tempo si esaurisce, moriranno!

ANNOTAZIONE 2831 MAPPA STELLARE

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, c'è un macchinario davanti a noi. Schiantato sulla roccia e fracassato in maniera irricognoscibile.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Che strana tecnologia. Dovremmo portare con noi tutto il possibile e sottoporlo a test approfonditi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, quel macchinario fracassato potrebbe essere la soluzione al mistero della colonia annientata.

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

- » **Estrarre il macchinario** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **11** nel raccogliatore per le carte Scoperte Eccezionali a pagina **31** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per spostare la carta **11** (*Drone da Guerra*)

da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa...".

» **Fare ritorno al Lander** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2832 LUNA SCOLPITA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ecco la fine del tunnel e lo stagno ghiacciato.

[Membro dell'Equipaggio 1]: La forma è regolare come tutte le altre strutture di questo posto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Mi interessa di più sapere cosa nasconde. Potremmo prelevare alcuni campioni di ghiaccio. Oppure dei campioni dal fondo?

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

» **Prelevare campioni di ghiaccio** – Vai all'Annotazione 2829.

» **Inviare qualcuno in immersione** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio (ma non spostarlo in "Equipaggio a Riposo" per il momento) per andare all'Annotazione 2816.

ANNOTAZIONE 2833 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il mio scanner rileva la capsula di soccorso, capo. Stanno seguendo le nostre coordinate.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Eccoli lì. A ore quattro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Proprio al momento giusto.

Vai all'Annotazione 2857.

ANNOTAZIONE 2834 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[Delegata capo]: Raccontaci di nuovo la storia della nave.

[Letumiano]: L'ho già fatto.

[Delegata capo]: Ma avrà più senso in questo contesto. Cosa ne diresti di...

[Letumiano]: Basta! Smettetela! Cosa state facendo?

[Delegata capo]: Evitiamo i sentimentalismi! I miei colleghi sono scienziati e non stanno facendo altro che prelevare dei campioni...

[Letumiano]: Dei campioni? Questo è un luogo sacro! Nessuno può toccare nulla!

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **30**.

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Contrassegna la casella nell'Annotazione 2792 senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2835 MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburt Wonrock

L'ansia era quasi palpabile. Le discussioni sono diventate sempre più animate e alcune di esse si sono trasformate in violenti diverbi. Per qualche motivo, i guerrafondai erano sempre più numerosi e ho la certezza di aver sentito almeno un paio di liti. La situazione stava degenerando.

Vai all'Annotazione 2828.

ANNOTAZIONE 2838 STORIA

Tutti i senzienti non Terrestri sono stati obbligati ad abbandonare il Mucchio di Rottami e le colonie in cui sono stati inviati sono state tassate da parte della Terra. Ma non era tutto. Tutti i Responsabili di Reparto sono stati licenziati e sostituiti da nuovi arrivati provenienti dalla Terra, per lo più amici di Bayford. Lo stesso Bayford in teoria è entrato a fare parte del Consiglio dei Tetrarchi, ma in pratica ha iniziato a far prevalere la sua opinione sulle questioni fondamentali.

Vai all'Annotazione 2653.

ANNOTAZIONE 2839 MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto tecnico dal Mucchio di Rottami

Responsabili di Reparto, i ribelli non hanno provocato abbastanza danni all'incrociatore terrestre per metterlo fuori uso. Stiamo facendo del nostro meglio per riparare i danni. I droni della Terra operano con una velocità e una precisione incredibili. La nave da guerra sarà presto come nuova.

- Scarta 1 segnaposto da questo Settore.
- Se possiedi la carta **B05** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3), scarta 1 segnaposto aggiuntivo da questo Settore.

- Se possiedi la carta **B09** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3), scarta 2 segnaposti aggiuntivi da questo Settore.
- In seguito, tira un D10. Puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio Disponibile per tirare nuovamente questo dado (un numero qualsiasi di volte). Controlla il tuo risultato e risolvi:
 - **0-4:** *Carenza di ossigeno* – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 2.
 - **5-9:** *Ultima saldatura* – Scarta 1 segnaposto aggiuntivo da questo Settore e posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 2.

ANNOTAZIONE 2840 LUNA SCOLPITA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: I droni di perlustrazione hanno fatto ritorno. Il ramo di sinistra ci condurrà a uno stagno, quello centrale penetra più in profondità nella luna e quello di destra conduce a un altro gruppo di sculture, molto più grande di quelli incontrati finora.

Se almeno 1 Casella in questa Annotazione è già stata contrassegnata, vai all'Annotazione 2846 ed effettua un'altra scelta.

Altrimenti, continua a leggere:

Contrassegna 1 casella per ciascun Membro dell'Equipaggio incaricato.



- Se uno dei Membri dell'Equipaggio incaricati è Aerugo, fa parte del Reparto Scienza/Ricognizione oppure ha Capacità di Conversione  / , ottieni 2 Indizi *Minerale* e 2 Indizi *Microorganismo*.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio incaricati in "Equipaggio a Riposo".
- In seguito, vai all'Annotazione 2846 e prendi un'altra decisione.

ANNOTAZIONE 2841 MICELIO

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, appoggio l'altoparlante a terra per consentire all'intelligenza artificiale di, beh, parlare nella... lingua dei funghi?

[CAPCOM Vultur]: Ricevuto. Parlare con il pianeta è una cosa assolutamente normale per me. Ricordate la mia Madre? Il pianeta in grado di controllare la mente in un'altra dimensione?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Accensione. Aaah...

Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore 8.

Sostituisce il PDI nel Settore 8 con la carta **P268** (se non è già presente).

ANNOTAZIONE 2842 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stimata Tetrarca. Abbiamo appena ricevuto la traduzione del messaggio successivo e... Sì, sembra più indulgente. Meno sentimentale.

[Trache'i]: È un buon segno. È chiaro che vi percepisca come degli intrusi, ma forse non vi tratta più come se foste una minaccia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: L'essere è molto sicuro di sé. Vede se stesso come una componente onnipotente del mondo, troppo potente per avere paura. Vuole... L'intelligenza artificiale dice che vuole giocare.

[Trache'i]: Interessante. Come?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non saprei. Potrebbe essere un errore di traduzione. Probabilmente "scoprire" e "giocare" sono sinonimi nel suo linguaggio. Dovremmo... scoprire?

[Trache'i]: Assolutamente.

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

- » **Chiedere a Micelord che cos'è** – Vai all'Annotazione 2847.
- » **Chiedere a Micelord da dove proviene** – Vai all'Annotazione 2848.
- » **Chiedere a Micelord perché si interessa tanto a voi** – Vai all'Annotazione 2849.
- » **Nessuna domanda, parliamo di affari** – Vai all'Annotazione 2850.

ANNOTAZIONE 2843 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, stiamo vivendo un momento affascinante. Ho appena attivato l'intelligenza artificiale per tentare di decifrare il suono che sentiamo. Tenteremo di comunicare con l'essere che abita sul pianeta. O forse con il pianeta stesso.

Controlla quante caselle nell'**Annotazione 2720** sono contrassegnate e risolvi l'effetto corrispondente:

- **0:** Vai all'**Annotazione 2844**.
- **1-2:** Vai all'**Annotazione 2842**.
- **3+:** Vai all'**Annotazione 2845**.

ANNOTAZIONE 2844 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stimata Tetrarca, stiamo iniziando a comprendere il linguaggio che l'essere utilizza, ma...

[Trache'i]: Cosa dice?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, non molto. Principalmente veicola delle emozioni difficili da tradurre. È timido, ma curioso. Vuole giocare con noi. Vuole scoprirci.

[Trache'i]: Segnali di inimicizia?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, nessuno. L'essere è molto sicuro di sé. Vede se stesso come una componente onnipotente del mondo, troppo potente per avere paura.

[Trache'i]: Hai detto che vuole giocare. Come?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non saprei. Potrebbe essere un errore di traduzione. Probabilmente "scoprire" e "giocare" sono sinonimi nel suo linguaggio. Dovremmo... uhm... Giocare?

[Trache'i]: Assolutamente.

Otteni 1 Scoperta *Sirana Vegetazione* e 1 Scoperta *Esemplare Vivo*.

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

- » **Chiedere a Micelord che cos'è** – Vai all'**Annotazione 2847**.
- » **Chiedere a Micelord da dove proviene** – Vai all'**Annotazione 2848**.
- » **Chiedere a Micelord perché si interessa tanto a voi** – Vai all'**Annotazione 2849**.
- » **Nessuna domanda, parliamo di affari** – Vai all'**Annotazione 2850**.

ANNOTAZIONE 2845 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tetrarca Trache'i, il pianeta è abitato da una specie di essere onnipotente e lei aveva ragione: la musica è il suo modo di comunicare con noi.

[Trache'i]: Cosa dice?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, abbiamo una traduzione a grandi linee. L'essere è arrabbiato.

[Trache'i]: Arrabbiato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Molto. Ci accusa di aver distrutto il suo regno. Vuole che gli diamo delle spiegazioni e che gli restituiamo la nostra roba.

[Trache'i]: La vostra roba?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già, quell'essere ci ha derubati e...

[Trache'i]: Date immediatamente a quell'essere tutto ciò che desidera. Scusatemi. Chiedete perdono. Sfruttate al meglio il processo comunicativo. Si tratta di una scoperta fantastica. Non la sprecate.

Puoi scartare tutte le Scoperte Non Eccezionali dal Landar, posizionare tutte le carte Attrezzatura nello slot Smarriti e perdere tutte le Provviste per andare all'**Annotazione 2842**.

Altrimenti, continua a leggere:

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Verso le caverne, equipaggio! Sbrigatevi!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Perché verso le caverne, capo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: L'essere supremo del pianeta sembra avere il controllo della materia organica. Questa è più rara nelle profondità rocciose. Correte!

Sostituisce il PDI nel Settore 7 con la carta **P267**.

Gira la carta Scoperta Eccezionale **23**, non puoi utilizzarne gli effetti.

ANNOTAZIONE 2846 LUNA SCOLPITA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo imboccato uno dei cunicoli sotterranei. Di certo non sono puramente funzionali. Anche qui vediamo delle strutture di una bellezza straordinaria, tutto intorno a noi.

[CAPCOM]: Stiamo analizzando le vostre trasmissioni, Comandante, ma non ci forniscono risposte in merito a chi le abbia realizzate.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Scommetto che sono stati i Costruttori. Chi altro potrebbe avere avuto i mezzi?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: I Costruttori non si concentravano sull'estetica.

[Membro dell'Equipaggio pumiglione]: Bivio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa?

[Membro dell'Equipaggio pumiglione]: Bivio. Ecco.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh, OK. CAPCOM, c'è un'intersezione. Da questo punto possiamo proseguire la ricognizione oppure abbandonare il pianeta, se avete bisogno che facciamo ritorno.

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

- » **Inviare qualcuno in ricognizione preventiva** – Incarica 1 oppure 2 Membri dell'Equipaggio (ma non spostarli in "Equipaggio a Riposo" per il momento) per andare all'**Annotazione 2840**.
- » **Imboccare il cunicolo di sinistra** – Vai all'**Annotazione 2832**.
- » **Imboccare quello centrale** – Vai all'**Annotazione 2812**.
- » **Imboccare quello di destra** – Vai all'**Annotazione 2806**.
- » **Fare ritorno alla Journeyer** (questo metterà fine alla spedizione) – Vai all'**Annotazione 2775**.

ANNOTAZIONE 2847 MICELIO

Dissertazione su Micelord

[Trache'i]: Ho detto alla Squadra di Sbarco di chiedere a quell'essere cosa fosse.

[Atta]: Un'indagine sulla sua auto-consapevolezza. Un modo piuttosto rischioso di iniziare un discorso interplanetario.

[Trache'i]: Sì. L'essere avrebbe potuto non averne e la cosa avrebbe scatenato un conflitto. Fortunatamente non è andata così.

[Atta]: Dimmi tutto, cara.

[Trache'i]: Si è presentato come una "coperta", o almeno questa è la parola che l'intelligenza artificiale ha ritenuto più appropriata. L'essere si vedeva come un meccanismo di protezione per tenere il pianeta al caldo, felice e vivace, ma è troppo consapevole per essere completamente soddisfatto di questa funzione.

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

- » **Chiedere a Micelord da dove proviene** – Vai all'**Annotazione 2848**.
- » **Chiedere a Micelord perché si interessa tanto a voi** – Vai all'**Annotazione 2849**.
- » **Nessuna domanda, parliamo di affari** – Vai all'**Annotazione 2850**.

ANNOTAZIONE 2848 MICELIO

Dissertazione su Micelord

[Atta]: La Squadra di Sbarco ha chiesto da dove provenisse quell'essere?

[Trache'i]: Sì, e ha ottenuto una risposta scioccante. Dato che quell'essere era sempre stato lì, non aveva mai sviluppato un senso della geografia. Pensava di essere tutt'uno con il pianeta.

[Atta]: Ovviamente.

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

- » **Chiedere a Micelord che cos'è** – Vai all'**Annotazione 2847**.
- » **Chiedere a Micelord perché si interessa tanto a voi** – Vai all'**Annotazione 2849**.
- » **Nessuna domanda, parliamo di affari** – Vai all'**Annotazione 2850**.

ANNOTAZIONE 2849 MICELIO

Dissertazione su Micelord

[Atta]: Mi incuriosisce molto sapere perché quell'essere si interessa tanto a noi.

[Trache'i]: Anche a me. Ho avuto l'impressione che quell'essere giocasse con la Squadra di Sbarco, affascinato da essa, ma troppo timido per fare domande. E, incredibile ma vero, è più o meno quello che l'essere ha detto.

[Atta]: Ci stava giocando?

[Trache'i]: Come un bambino che non ha mai visto un giocattolo affascinante. Ha detto alla Squadra di Sbarco che si era sentito solo per eoni e non aveva mai avuto nessuno con cui interagire.

[Atta]: Proprio un bambino annoiato.

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

- » Chiedere a Micelord che cos'è – Vai all'Annotazione 2847.
- » Chiedere a Micelord da dove proviene – Vai all'Annotazione 2848.
- » Nessuna domanda, parliamo di affari – Vai all'Annotazione 2850.

ANNOTAZIONE 2850 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stimata Tetrarca, abbiamo nuovamente bisogno della sua assistenza. Abbiamo fatto arrabbiare quell'essere, a quanto pare.

[Trache'i]: Come?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non comprende quello che vogliamo. Gli ho chiesto il permesso di portare con noi un po' di micelio, ma si è fortemente offeso. Probabilmente quell'essere lo considera tutto parte del suo corpo e non intende separarsi nemmeno da una singola cellula. Stiamo per commettere un sacrilegio.

[Trache'i]: O forse no. Hai detto bene, quell'essere non vi comprende. Chiedetegli cosa vuole in cambio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Grazie. Lo faremo.

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

- » Spiegare che, se decide di aiutarvi, Micelord incontrerà tanti senzienti diversi. E che gliene presenterete dei nuovi, di tanto in tanto – Vai all'Annotazione 2851.
- » Illustrare che potreste portare una parte di Micelord nella vostra base e forse persino su altri pianeti – Vai all'Annotazione 2852.

ANNOTAZIONE 2851 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo convinto l'essere a collaborare. Quell'essere, che abbiamo iniziato a chiamare "Micelord" è entusiasta di ospitare nuovi gruppi di senzienti sul suo pianeta. Sarà lieto di ampliare le proprie interazioni, dice. Bene, il nostro rover, anche se un po' malconco, trasporterà un grande quantitativo di micelio e altre risorse. Stiamo facendo ritorno al lander.

Sposta la carta **Y29** (*Beta Cygni*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Sposta la carta **S14** (*Consiglio di Micelord*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Ottieni la Scoperta Eccezionale **27**.

Conta il numero di segneposto sulla carta Missione **M18** e risolvi l'effetto corrispondente:

- **0-5**: Non succede nulla.
- **6**: Ottieni 1 
- **7**: Ottieni 2 
- **Maggiore o uguale a 8**: Ottieni 3 

In seguito, scarta la carta Missione **M18**.

Rimuovi la carta Atterraggio **L07** dal gioco.

Sposta 2 Scoperte di qualsiasi tipo in "Scoperte Raccolte".

Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2852 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, missione compiuta. L'essere che abbiamo iniziato a chiamare Micelord ha trovato interessante la nostra idea e ha accettato di darci una parte di se stesso. L'accordo prevede che portiamo la parte separata dall'essere a bordo della Journeyer, consentendole di viaggiare con noi per poi fare ritorno sul suo pianeta natale quando sarà in grado di condividere le proprie esperienze con il resto del Micelord. Essendo una piccola porzione dell'essere, la parte che trasportiamo è molto meno intelligente, ma estremamente curiosa. Ne vedremo delle belle.

Sposta la carta **Y29** (*Beta Cygni*) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Sposta la carta **S14** (*Consiglio di Micelord*) da "Situazioni Future" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Ottieni la Scoperta Eccezionale **27**.

Conta il numero di segneposto sulla carta Missione **M18** e risolvi l'effetto corrispondente:

- **0-5**: Non succede nulla.

- **6**: Ottieni 1 

- **7**: Ottieni 2 

- **8 o più**: Ottieni 3 

In seguito, scarta la carta Missione **M18**.

Rimuovi la carta Atterraggio **L07** dal gioco.

Alza il Morale nel raccogliitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3).

Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (*Abbandonare il Pianeta*) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2853 LUNA SCOLPITA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fai attenzione, OK?

[Scienziato pumiglione]: Attenzione.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Inizia da qui. E..

*** ronzio del trapano; un potente schianto ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, la struttura è collassata. Il terreno sta ancora tremando. Non vediamo altro che una nube di detriti e alcuni minerali rari.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E una specie di tunnel.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già, un tunnel. O meglio, degli spazi vuoti sotto alle strutture collassate. Sembra che ci sia un'altra spirale, ma sotterranea. Le culture sono collegate.

[CAPCOM Vultex]: Procedete con cautela.

Contrassegna questa casella.

- Se un Membro dell'Equipaggio incaricato è Pumiglione, fa parte del Reparto Scienza/Ingegneria oppure ha Capacità di Conversione  / , ottieni 1 Scoperta Minerale. Altrimenti, ottieni 2 Indizi Minerale.
- Posiziona il Membro dell'Equipaggio incaricato in "Equipaggio a Riposo".
- Vai all'Annotazione 2846.

ANNOTAZIONE 2854 MAPPA STELLARE

Memento Mori, analisi dell'oggetto

Raccogliendo i rottami rimasti in seguito alla distruzione delle stelle (non siamo certi di come sia potuto accadere), ci siamo imbattuti in un dispositivo che probabilmente veniva impiegato per irrorare la zona con dei liquidi. Non era opera dei Costruttori; presumiamo che sia appartenuto ai nemici che hanno tentato di accelerare l'esplosione di Memento Mori.

Sposta la carta **18** (*Nebulizzatore di Agente Corrosivo*) da "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A) all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 2855 MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Camminavo e ascoltavo, sperando di carpire cosa pensassero i miei compagni del Mucchio di Rottami della nuova svolta degli eventi, ma con mia grande soddisfazione, la maggior parte di loro sembrava fidarsi dei Tetrarchi e dei Responsabili di Reparto. Qua e là, emergeva il grido dei guerrafondai, ma fortunatamente non erano in tanti.

Contrassegna la Casella **A** nell'Annotazione 2985. In seguito, vai all'Annotazione 2828.

ANNOTAZIONE 2856 CUORE DI TENEBRA

Diretta della missione diplomatica

[Letumiano]: Cosa avete fatto qui?

[Delegata capo]: Ci siamo sentiti ispirati dalla tua storia sul Crogiolo e volevamo...

[Letumiano] (con tono aggressivo): Non potete volere nulla! Siete ospiti in questo posto!

[Delegata capo]: Beh, ne siamo consapevoli, ma abbiamo fatto solo un breve giro intorno...

[Letumiano]: Questo è il nostro luogo sacro! Centinaia di valorosi guerrieri letumiani hanno perso la vita qui. Nessuno può fare un giro da queste parti, stupidi selvaggi!

Ottieni 3 

Ottieni la Scoperta Eccezionale **20**.

Posiziona 3 segneposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Contrassegna la casella nell'Annotazione 2603 senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2857 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene, diciamo arriverderci al mondo dei funghi. La Journeyer ci sta aspettando.

[Membro dell'Equipaggio 1]: A quanto pare, il pianeta non vuole ancora che ce ne andiamo. Guardate la fusoliera. È già ricoperta di micelio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che forme e spirali interessanti! Sembrirebbero quasi motivi intenzionali.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Come se il pianeta avesse qualcosa da dirci.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forse varrebbe la pena tornare a visitarlo. Adesso, tutti a bordo.

Sposta la carta **Y29** (Beta Cygni) da "Mappa Stellare" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Rimuovi la carta Atterraggio **L07** dal gioco.

Conta il numero di segnaposto sulla carta Missione **M18** e risolvi l'effetto corrispondente:

- **0-5:** Non succede nulla.
- **6:** Ottieni 1 , ottieni la Scoperta Eccezionale **27** e scarta la carta Missione **M18**.
- **7:** Ottieni 2 , ottieni la Scoperta Eccezionale **27** e scarta la Missione **M18**.
- **Maggiore o uguale a 8:** Ottieni 3 , ottieni la Scoperta Eccezionale **27** e scarta la carta Missione **M18**.

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. Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2858

CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

Nessuno sapeva perché, ma i Letumiani hanno distolto lo sguardo e consentito alla delegazione di vedere la loro arena. Se non avessero voluto che ciò accadesse, non glielo avrebbero mai fatto sapere. C'è chi dice che abbiano fatto un gesto amichevole nei nostri confronti, ma dubito che fossero capaci di tale educazione. Dopotutto, l'arena era la migliore dimostrazione di quanto fossero semplici, violenti e brutali quei mostri.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **20**.

Contrassegna la casella nell'Annotazione **2603** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2859 LUNA SCOLPITA

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, stiamo abbandonando il lander per esplorare la luna. Siamo circondati da forme geometriche o sculture di una bellezza disarmante.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardi lì, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh, sì. Davanti a noi ci sono una colonna esagonale e una spirale creata con altre strutture.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Forme regolari, allineamento regolare. Deve essere opera di senzienti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Può darsi. Mi chiedo se siano cave all'interno. Forse potremmo perforarne una per saperne di più?

[Scienziato pumiglione]: Potremmo. Perforare.

[CAPCOM]: Squadra di Sbarco, fate attenzione.

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

- » **Perforare una delle strutture** – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio (ma non spostarlo in "Equipaggio a Riposo" per il momento) per andare all'Annotazione **2853**.
- » **Meglio non distruggerle. Andare avanti** – Vai all'Annotazione **2846**.

ANNOTAZIONE 2860 MICELIO

Diretta della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci siamo quasi... Adesso sdraiati e non ti muovere. Andrà tutto bene.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Mi dispiace, Comandante, non me lo aspettavo. Merda, che male.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non temere, la squadra medica della Journeyer ti sta aspettando.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, il dispositivo di comunicazione è parzialmente ricoperto di micelio. Forme stranamente regolari.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Speriamo che non sia un problema. Avviare le procedure di emergenza.

- Tutti i Membri dell'Equipaggio che si trovano nel Settore **8** 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.
- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **27** (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 2861 CUORE DI TENEBRA

Cronaca di Alburton Wonrock

I Letumiani non avrebbero mai voluto che la delegazione guardasse all'interno della loro arena, ma immagino che non volessero nemmeno mettere a repentaglio i negoziati. Il loro linguaggio del corpo dimostrava che avevano sviluppato una certa riluttanza, ma nonostante tutto hanno lasciato entrare la delegazione. Tuttavia, i delegati hanno sentito per tutto il tempo il peso degli sguardi sospettosi dei Letumiani sulle loro schiene.

Ottieni 1 

Ottieni la Scoperta Eccezionale **20**.

Posiziona 1 segnaposto sulla carta Condizione Generale *Vigilanza*.

Contrassegna la casella nell'Annotazione **2603** senza risolvere l'Annotazione.

ANNOTAZIONE 2862 MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto tecnico dal Mucchio di Rottami

Responsabili di Reparto, il lavoro è concluso. Abbiamo aumentato la potenza dei cannoni, ma l'impatto è il doppio rispetto alla norma e non ho idea di quanto potranno durare. È il momento di potenziare il sistema di difesa.

- Posiziona la carta **P328** sopra a qualsiasi carta nel Settore **5**.
- Se possiedi la carta **B12** nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina **3**), puoi scartare il gettone Tempo dalla carta Minaccia *Sabretooth Ribelle/Space Ranger Terrestre*.
- Se possiedi la carta **B13** nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina **3**), puoi scartare il gettone Tempo dalla carta Minaccia *Sabretooth Ribelle/Space Ranger Terrestre*, E puoi posizionare il segnalino Minaccia *Sabretooth Ribelle/Space Ranger Terrestre* nel Settore **1, 2, 3, 4, 5, 6** oppure **7**.
- In seguito, tira un D10. Puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio Disponibile per tirare nuovamente questo dado (un numero qualsiasi di volte). Controlla il tuo risultato e risolvi:
 - » **0-6:** *Cortocircuito* – Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P333**.
 - » **7-9:** *Non succede nulla* – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2868 STORIA

Il primo provvedimento, nonché il più doloroso, dell'autoproclamato governatore è stato allontanare tutti i senzienti non Terrestri, che sono stati distribuiti tra le colonie. In pratica, la Torre di Guardia è diventata una colonia focalizzata sul portare profitto alla Terra.

Vai all'Annotazione **2613**.

ANNOTAZIONE 2869 MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Quando la porta della sala dei negoziati si è chiusa, hanno iniziato a circolare voci cariche di ansia, voci che avrebbero potuto facilmente trasformarsi in sommosse. Avevamo affrontato momenti difficili prima di allora, ma questa volta la minaccia si era insinuata direttamente all'interno del collettivo, seducendoci con un sorriso smagliante. Avevamo bisogno che i nostri leader si presentassero davanti a noi e ci dicessero che andava tutto bene.

Qui sotto, la tua prima Prova Potere Diplomatico. Dovrai preparare una Riserva Potere Diplomatico accanto alla plancia Pianeta, alla quale aggiungerai e dalla quale rimuoverai dei segnalpost. Più segnalpost raccogli, migliore sarà la tua posizione nello scontro diplomatico. Ricorda che non si tratta di un Tiro, quindi non puoi utilizzare carte Reparto, C. di Conversione ed eventuali altri effetti che abbiano un impatto sui Tiri.

Alcuni Tiri ti consentiranno di spendere Scoperte oppure : puoi spenderli liberamente, dato che non verranno più utilizzati in nessun altro modo.

Prova Potere Diplomatico – crea una Riserva Potere Diplomatico:

- Ottieni 1 segnalpost per ciascuna Casella contrassegnata nell'**Annotazione 2900**.
- Ottieni 1 segnalpost se possiedi la carta **B21** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3).
- Puoi scegliere fino a 6 Membri dell'Equipaggio dall'Equipaggio Disponibile dei Reparti. Ottieni 1 segnalpost per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto di una Specie diversa. Tira un D10 per ciascun Membro dell'Equipaggio scelto, controlla il tuo risultato e risolvi:
 - 0-5:** Posiziona questo Membro dell'Equipaggio in "Equipaggio a Riposo".
 - 6-9:** Perde la fede nella causa del Mucchio di Rottami. Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dal gioco.
- Scarta 1 segnalpost per ciascuna Casella contrassegnata nell'**Annotazione 2950**.
- Tira un numero qualsiasi di dadi Reparto (di qualsiasi Reparto). Puoi scartare 1 Scoperta da "Scoperte Raccolte" oppure 1  (tutte le volte che vuoi). Ottieni 1 segnalpost per ciascuna icona ,  oppure  ottenuta. Scarta 1 segnalpost per ciascun  ottenuto. Rimuovi tutti i dadi tirati dal gioco.

Se possiedi **almeno 8 segnalpost** nella Riserva Potere Diplomatico, scarta tutti i segnalpost dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'**Annotazione 2855**.

Altrimenti, scarta tutti i segnalpost dalla Riserva Potere Diplomatico e vai all'**Annotazione 2835**.

ANNOTAZIONE 2870 MAPPA STELLARE

Resoconto dell'esplorazione di Epsilon Lyrae

È un grande dolore per me visitare nuovamente questo sistema. La nostra incompetenza ne ha provocato la distruzione. I meravigliosi pianeti pieni di vita vengono lentamente trascinati verso una fine ineluttabile tra le fauci del buco nero al centro del sistema.

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

- » **Esplorare i margini del disco di accrescimento** – (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **18** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 2 Membri dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'**Annotazione 2854**.
- » **Esplorare la zona più lontana dal disco di accrescimento** – (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **29** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 2 Membri dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'**Annotazione 2774**.
- » **Abbandonare Epsilon Lyrae** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2871 CUORE DI TENEBRA

- Se questa Casella è già stata contrassegnata, sposta tutti i Membri dell'Equipaggio dal Settore **7** al Settore **6** e questa Annotazione si conclude. Altrimenti, contrassegna questa Casella e continua a leggere:

Cronaca di Alburton Wonrock

Ci stavamo consultando sul da farsi con un team di senzienti competenti sul Mucchio di Rottami, che stavano analizzando la situazione, esaminando ogni parola pronunciata dal rappresentante del Letumiani e offrendo pareri riguardo a come procedere.

Se possiedi la carta **B02** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3), fai avanzare il contatore dei Negoziati di 1 casella.

Se possiedi la carta **B11** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3), fai avanzare il contatore dei Negoziati di 2 casella.

Sposta tutti i Membri dell'Equipaggio dal Settore **7** al Settore **6**.

ANNOTAZIONE 2872 MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto tecnico dalla Journeyer

Responsabili di Reparto, ci siamo occupati dell'incendio e abbiamo inviato i droni a rattoppare lo scafo. L'alimentazione principale resterà accesa finché non avremo sostituito i cavi bruciati. Ci vorranno dieci minuti, più o meno. Dannati Terrestri! La capacità del motore principale rimane al 67%, ma... Cosa? Non riesco a sentirvi!

- Scarta **1** segnalpost da questo Settore.
- Se possiedi la carta **B04** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3), scarta **1** segnalpost aggiuntivo da questo Settore.
- Se possiedi la carta **B07** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3), scarta **2** segnalpost aggiuntivi da questo Settore.
- In seguito, tira un D10. Puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio Disponibile per tirare nuovamente questo dado (un numero qualsiasi di volte). Controlla il tuo risultato e risolvi:
 - **0-4:** *Carenza di Ossigeno* – Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **2**.
 - **5-9:** *Ultima saldatura* – Scarta **1** segnalpost aggiuntivo da questo Settore e posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **2**.

ANNOTAZIONE 2873 STORIA

Ma la vita continua, e ben presto i termini che avevamo concordato con l'ambasciatore sono diventati la cornice della nostra nuova realtà.

Se la Casella **H** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2664**.

Se la Casella **I** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2684**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2838**.

ANNOTAZIONE 2874 MUCCHIO DI ROTTAMI

Cronaca di Alburton Wonrock

Mi trovavo dietro al Tetrarca Tohn McMuts e ad altri importanti Visitatori del Mucchio di Rottami. Abbiamo assistito insieme allo sbarco della delegazione della Terra dallo shuttle. L'ambasciatore, un terrestre alto e di mezza età con i capelli grigi, ha offerto un sorriso smagliante ai Tetrarchi, rivolgendo loro parole gentili, ma il suo atteggiamento apparentemente amichevole era stranamente in contrasto con le armi pesanti e i volti rigidi e privi di vita delle sue guardie del corpo.

Potevamo solo sperare che i Tetrarchi sarebbero riusciti a disarmare con cautela l'atteggiamento aggressivo di quell'uomo.

Questa è la Missione finale di Frontiera Mortale. La sua struttura è leggermente diversa da un'Esplorazione Planetaria standard: è composta da due parti giocate nel Diario di Bordo e due parti giocate sulla plancia Pianeta. Tutti i tuoi dadi e le altre risorse non si ricaricheranno tra una parte e l'altra, quindi dovresti gestirli accuratamente per non rimanere senza troppo presto.

Dovrai affrontare delle **Prove Potere Diplomatico**, che sono un tipo speciale di azione eseguita durante le parti relative al Diario di Bordo di questa missione. Queste prove avranno lo scopo di valutare i progressi della tua campagna e del tuo Reparto e impiegheranno i tuoi dadi e Membri dell'Equipaggio. Entrambi potranno essere rimossi dal gioco dopo che deciderai di utilizzarli.

Se stai giocando con meno di 4 Reparti, potrai utilizzare anche i Membri dell'Equipaggio e i dadi dei Reparti non presenti nel gioco.

Vai all'**Annotazione 2869**.

ANNOTAZIONE 2875 MAPPA STELLARE

Resoconto dell'esplorazione di Epsilon Lyrae

È sempre un piacere visitare Epsilon Lyrae. Le colonie fioriscono, illuminate da due meravigliose stelle unite in una danza infinita al centro di questo prospero sistema. Ma questa volta, sono qui per cercare i resti di Memento Mori.

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

- » **Cercare resti della nave nemica distrutta** (solo se non possiedi la Scoperta Eccezionale **18** nel raccoglitore per le carte *Scoperte Eccezionali* a pagina **32** del Manuale della Nave) – Incarica 1 Membro dell'Equipaggio di Grado 3 per andare all'**Annotazione 2671**.
- » **Abbandonare Epsilon Lyrae** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2876 MUCCHIO DI ROTTAMI

Lettera da Elpenor'i ai Tetrarchi

Tetrarchi,

sicuramente vi starete preparando all'arrivo della flotta spaziale della Terra. Consentitemi di condividere alcuni fatti rivelati dalla mia rete di informatori che potrebbero rendere il processo di preparazione meno problematico.

Non lasciatevi ingannare: gli incrociatori della Terra sono in grado di ridurre in mille pezzi il Mucchio di Rottami in pochi minuti, ma non è detto che lo faranno. Sicuramente mettono soggezione, ma l'ambasciatore della Terra, Thomas Bayford, che viaggia a bordo dell'incrociatore ironicamente denominato "Democratic" è un abile negoziatore, non un guerrafondaio. Vi proporrà di firmare un trattato decisamente svantaggioso per voi, ma non lasciatevi ingannare e negoziate finché non vi proporrà condizioni giuste.

Vi suggerisco di rimanere sempre cauti. Non mi piacciono le politiche espansionistiche predatorie della Terra, non condivido la filosofia dei Costruttori che i Terrestri sembrano seguire in maniera indiscriminata e, soprattutto, detesto la segregazione delle specie che promuovono. Se posso dire la mia, vi consiglieri di non accettare il trattato, ma sentitevi liberi di negoziare un contratto equo e vantaggioso per entrambi.

Elpenor'i, ambasciatrice degli Aerughi

1. PREPARARE LA PLANCIA PIANETA

- Apri la Planetopedia alle pagine **24** e **25** (*Mucchio di Rottami*).
- 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 destra della plancia Pianeta. Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.
- Prendi eventuali Membri dell'Equipaggio disponibili e Membri dell'Equipaggio a Riposo di ciascun Reparto rimanenti e posizionali nelle caselle indicate sotto alla plancia Pianeta. Questi Membri dell'Equipaggio potranno partecipare all'azione durante una **Prova Potere Diplomatico**.
- Prendi eventuali plance Equipaggio rimanenti e riempi tali plance Equipaggio con tutti i dadi Reparto di ciascun Compartimento del Reparto non utilizzato. Puoi utilizzare questi dadi durante una **Prova Potere Diplomatico**.
- Prendi tutte le Scoperte da "Scoperte Raccolte" e posizionale nello slot "Scoperte Trovate" sul lato sinistro della plancia Pianeta. Eventuali nuove Scoperte che raccoglierai d'ora in poi in questa Esplorazione Planetaria dovranno essere posizionate direttamente in questo slot. I Membri dell'Equipaggio possono utilizzare le Scoperte posizionate in questo slot come se fossero nel Lander.
- Prendi tutti i  raccolti e posizionali nello slot gettoni Risorsa.
- 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).

2. SBARCARRE

- Prendi tutte le carte Attrezzatura Compagno  dall'"Inventario" (Vassoio Portacarte B) e posizionale a faccia in su sopra al tavolo. I giocatori si confrontano e ne scelgono una. Posizionala accanto alla plancia Equipaggio del giocatore del Reparto corrispondente. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza.
- Prendi tutte le carte Attrezzatura dall'"Inventario" (Vassoio Portacarte B) e posizionale a faccia in su sul tavolo. Ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco può scegliere 1 carta Attrezzatura Piccola  e posizionala accanto alla propria plancia Equipaggio.

In seguito, scegli fino a 8 carte Attrezzatura Personale  e fino a 2 carte Attrezzatura per la Missione . Inoltre, puoi prendere un numero qualsiasi di carte Potenziamenti Attrezzatura per la Missione  per le carte Attrezzatura per la Missione che hai selezionato (i potenziamenti non contano per il limite dell'Attrezzatura). Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo sull'Attrezzatura da scegliere, la scelta finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria.

- I giocatori dividono tra loro le carte Attrezzatura Personale  e le carte Attrezzatura per la Missione . Nessun Membro dell'Equipaggio può trasportare carte appartenenti a 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. ESPLORAZIONE PLANETARIA

- Durante questa Esplorazione Planetaria, tutte le miniature Equipaggio prive di anello di base vengono considerate come altri componenti con regole diverse.
- Chiudi e riponi il Manuale della Nave. Vai all'**Annotazione 2874**

ANNOTAZIONE 2879 STORIA

Per prima cosa, Bayford ha fatto imprigionare tutti i Tetrarchi con l'accusa di tradimento. Quello stesso giorno, si è autoproclamato unico governatore del Mucchio di Rottami e ha dato alla comunità il nome di "Torre di Guardia".

Se la Casella **H** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2657**.

Se la Casella **I** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2676**.

Se la Casella **J** nell'**Annotazione 2985** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 2827**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 2868**.

ANNOTAZIONE 2880 MUCCHIO DI ROTTAMI

Messaggio di addio di un combattente del Mucchio di Rottami

Il motore è acceso e si sta riscaldando, i sistemi sono operativi e le armi sono pronte. È tutto pronto per la mia partenza. Non dite una parola. Parleremo al mio ritorno. Aprite il portello.

- Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **11** oppure **12**.
- Se possiedi la carta **B06** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina **3**), puoi invece posizionare il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **8, 9** oppure **10**.
- Se possiedi la carta **B10** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina **3**), puoi invece posizionare il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **8, 9** oppure **10**. Ricarica 1 .

ANNOTAZIONE 2898 STORIA

La cosa di cui siamo più orgogliosi è il modo in cui il Mucchio di Rottami è riuscito a difendere la propria indipendenza. Le intenzioni di Thomas Bayford sembravano losche e ufficialmente non conformi alle sue prerogative, pertanto è stato deposto. Abbiamo portato avanti il dialogo con la Terra attraverso il sistema Cavaliere Oscuro e, con il tempo, siamo riusciti a superare la nostra diffidenza iniziale e concludere i primi affari.

Vai all'**Annotazione 2653**.

ANNOTAZIONE 2899 MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di Vulter O'Really

Responsabili di Reparto, la batteria di cannoni ad ampio raggio è pronta e in attesa. Le navicelle designate sono in avvicinamento del settore 15, a velocità costante. Sono esattamente al centro del mirino... Ho bisogno dell'autorizzazione per aprire il fuoco. Concessa? Oh, grazie. Comandanti delle torrette, fuoco a volontà!

- Scegli una Minaccia dal Settore **8, 9, 10, 11** oppure **12**.   il contatore sulla relativa carta Minaccia (e risolvine l'esito, se appropriato).
- Se possiedi la carta **B03** nel raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina **3**), sposta questa Minaccia in qualsiasi Settore Collegato.
- In seguito, tira un D10. Puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio Disponibile per tirare nuovamente questo dado (un numero qualsiasi di volte). Controlla il tuo risultato e risolvi:
 - **0-7: Sovraccarico** – Scarta questa carta PDI.
 - **8-9: Non succede nulla** – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2900 MORALE

Cronaca di Alburton Wonrock

Oggi ho scoperto quanto sia diventata inebriante l'atmosfera a bordo del Mucchio di Rottami. Ovunque, si respira un'aria di unità e sicurezza. Siamo più concentrati che mai e la fiducia che riponiamo nei nostri Tetrarchi è ai massimi storici.

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 .

Non succede nulla.

Ottieni 1 .

ANNOTAZIONE 2901

MANUALE DELLA NAVE

Registrazioni del Consiglio dei Tetrarchi

[Atta]: Vorrei che rivolgeste la vostra attenzione alla delegazione proveniente dalla Terra che sta venendo a incontrarci. La tensione è palpabile e tutti non fanno che pensare all'esito dei negoziati. Secondo voi, la Terra ci aiuterà oppure saremo fuggiaschi spaziali per sempre?

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

Non succede nulla.

Non succede nulla.

Abbassa il Morale nel Raccogliatore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3).

ANNOTAZIONE 2902 MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di Vulter O'Really

Responsabili di Reparto, le batterie da combattimento ravvicinato sono tutte in stand by! Le navicelle designate sono alla nostra portata. Chiediamo l'autorizzazione a farle saltare in aria... O meglio, nel vuoto.

- Scegli una Minaccia dal Settore 8, 9, 10, 11 oppure 12. (Il) il contatore sulla relativa carta Minaccia (e risolvine l'esito, se appropriato).
- Se possiedi la carta B03 nel raccogliatore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3), sposta questa Minaccia in qualsiasi Settore Collegato.
- In seguito, tira un D10. Puoi incaricare 1 Membro dell'Equipaggio Disponibile per tirare nuovamente questo dado (un numero qualsiasi di volte). Controlla il tuo risultato e risolvi:
 - 0-6: *Sovraccarico* – Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta P332.
 - 7-9: *Non succede nulla* – Questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 2905

PARADISO FUORI CONTROLLO

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 la Scoperta Eccezionale 19.

Tira .

ANNOTAZIONE 2907 STORIA

"Frontiera Mortale", ultimo capitolo della cronaca di Alburton Wonrock

Sono successe molte cose sul Mucchio di Rottami. I giorni sono diventati settimane e le settimane sono diventate mesi, eppure la mia mente non fa che tornare ai turbolenti eventi che hanno scosso le nostre vite. Per me Alburton Wonrock, cronista non ufficiale del Mucchio di Rottami, è giunto il momento di riassumere cosa è accaduto da allora.

Se la Casella K nell'Annotazione 2985 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2898.

Se la Casella F nell'Annotazione 2985 è contrassegnata, vai all'Annotazione 2879.

Altrimenti, vai all'Annotazione 2873.

ANNOTAZIONE 2908 MUCCHIO DI ROTTAMI

Rapporto di Vulter O'Really

Che nube di polvere stellare! Un caccia Space Ranger è fuori uso.

- Scarta la carta *Minaccia Space Ranger Terrestre* e il relativo segnalino.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 2 carte Reparto.

ANNOTAZIONE 2909 FLOTTA IDEMIANA

A

B

C

Registrazioni della Squadra di Sbarco:

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: CAPCOM, è tutto pronto. Ci troviamo all'interno del lander. Attendiamo ulteriori ordini.

[CAPCOM Vulter]: Restate dove siete, Comandante. La situazione è drammatica, per usare un eufemismo.

[Comandante dell'Equipaggio di Riserva]: Restiamo dove siamo.

Sposta fino a 2 segnalini Lander dalla plancia in qualsiasi Settore. Puoi consultare le opzioni qui sotto prima di scegliere.

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

- » **Avvicinarsi alla posizione del segnale di richiesta di soccorso** (solo se la Casella A all'inizio di questa Annotazione non è contrassegnata) – Vai all'Annotazione 2352.
- » **Aiutare l'incrociatore in fiamme** (solo se la Casella B all'inizio di questa Annotazione non è contrassegnata) – Vai all'Annotazione 2364.
- » **Aiutare i caccia idemiani** (solo se la Casella C all'inizio di questa Annotazione non è contrassegnata) – Vai all'Annotazione 2369.
- » **Aiutare la Journeyer** – Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in un Settore con un segnalino Lander può Ricaricare 1 .

ANNOTAZIONE 2910 FLOTTA IDEMIANA

A – Lo shuttle è salvo.

B – L'incrociatore ha avuto la meglio.

C – Gli incrociatori nemici sono stati annientati.

D – Non ci sono state molte vittime.

E – Siete riusciti a respingere i nemici.

F – Avete salvato la nave degli Idemiani.

ANNOTAZIONE 2950 MORALE

Cronaca di Alburton Wonrock

C'è una strana atmosfera da queste parti, lo sento molto bene. I membri del nostro equipaggio non sono soddisfatti. Ovunque incontro sguardi vacui, carichi di ansia e stanchezza. I Tetrarchi e i Responsabili di Reparto stanno facendo del loro meglio per gestire la situazione e spero davvero che domani andrà meglio.

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 .

Seleziona un Membro dell'Equipaggio di Grado 2 oppure 3 da ciascun Reparto e sostituisci la relativa cartellina di Grado con una cartellina di 1 Grado inferiore. Se non ci sono cartelline vuote, riponi per prima cosa eventuali Membri dell'Equipaggio di Grado 1 da quel Reparto in "Reclute".

Ottieni 1 . Scarta 1  e 1 Scoperta da "Scoperte Raccolte".

ANNOTAZIONE 2960**APPRODO ECLETTICO**

- A** – Le vostre azioni hanno fatto arrabbiare i Visitatori.
- B** – Le vostre azioni hanno fatto arrabbiare i Raccoglitori.
- C** – Il pericolo è passato.
- D** – Avete aiutato gli Indipendenti.
- E** – Avete aiutato le persone bisognose.

ANNOTAZIONE 2965**MANUALE DELLA NAVE**

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni non contrassegnate (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ingegneria). Se tutte le opzioni sono contrassegnate, le conversazioni con i Tetrarchi sono terminate; puoi scegliere un altro Personaggio con cui parlare.

- Discutere della situazione degli Allucinatori** –
Vai all'Annotazione 2356.
- Discutere della situazione dei Pumiglioni** –
Vai all'Annotazione 2370.
- Discutere della situazione degli Omnimodi** –
Vai all'Annotazione 2509.

ANNOTAZIONE 2975**MANUALE DELLA NAVE****Registrazione del Tetrarca Ava**

[Ava]: Cosa significa che stanno protestando? Siamo tutti nella stessa barca, io e qualsiasi altro essere sul Mucchio di Rottami! Si tratta di una situazione di emergenza e a nessuno è consentito di tirarsene fuori e dire: "Ehi, il mio addestramento non prevede questa cosa!" Abbiamo bisogno di tutto l'aiuto possibile, altrimenti moriremo! Arruolate chiunque riteniate sufficientemente abile e mandate da me chi si lamenta.

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

- Abbassa il Morale nel Raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3). Torna all'inizio del passaggio 3.
- Abbassa il Morale nel Raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3). Torna all'inizio del passaggio 3.
- Alza il Morale nel Raccoglitore per le carte *Ponte di Comando* (Manuale della Nave, pagina 3) due volte. Torna all'inizio del passaggio 3.

ANNOTAZIONE 2980 FLOTTA IDEMIANA

- A** – Atteggiamento negativo degli avversari nei confronti del Mucchio di Rottami.
- B** – Atteggiamento neutrale degli avversari nei confronti del Mucchio di Rottami.
- C** – Atteggiamento positivo degli avversari nei confronti del Mucchio di Rottami.

ANNOTAZIONE 2985 STORIA

- A** – Abbiamo fatto una buona impressione iniziale.
- B** – Il Mucchio di Rottami mantiene buoni rapporti con l'ambasciatore.
- C** – Il Mucchio di Rottami e gli Idemiani si aiutano a vicenda.
- D** – Per il momento la minaccia è mitigata.
- E** – Non siamo stati in grado di gestire la situazione da soli.
- F** – La nostra posizione politica è molto debole.
- G** – I residenti del Mucchio di Rottami non si fidano dei Tetrarchi.
- H** – Abbiamo firmato un accordo vantaggioso.
- I** – Abbiamo firmato un accordo piuttosto buono.
- J** – Almeno abbiamo firmato un accordo.
- K** – Il Mucchio di Rottami è una nazione potente.
- L** – Il suo coraggio non verrà dimenticato.
- M** – Il loro sacrificio non verrà dimenticato.
- N** – Trache' i ricorda il tuo contributo.
- O** – Ava ricorda il tuo contributo.
- P** – Lei ci ha abbandonati nel momento del bisogno.

[2]

[3]

[10]

[11]

[12]

[5]

[6]

[13]

[14]

[15]

WASP-14

[8]

[9]

[16]

[17]

[18]