

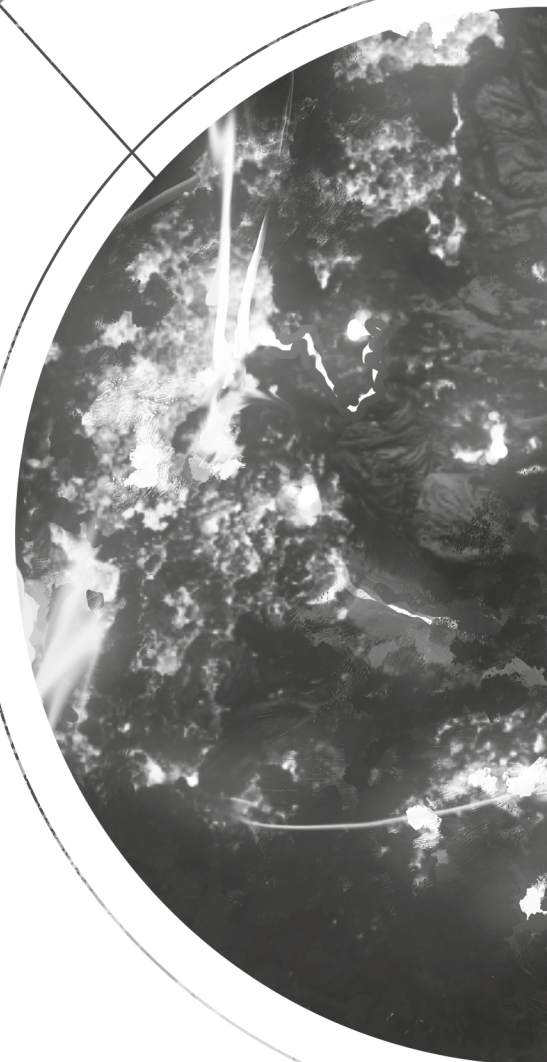
2023//.ISS_VANGUARD_DIARIODIBORDO_MISSIONI



ISS VANGUARD
DOCUMENTO UFFICIALE

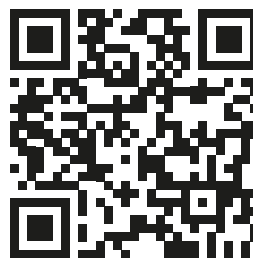
CAMPAGNA FLOTTA PERDUTA

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 USARE LA APP
UFFICIALE DI ISS VANGUARD:



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

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

FLOTTA PERDUTA

PERSONAGGI

Equipaggio della Vanguard:

- Capitano Tamara Lee, comandante in capo
- Professor Peter Valinsky, nuovo responsabile del Reparto Scienza
- Tenente Marco Banini, primo ufficiale
- Dottoressa Anita Juarez, xenologa
- Dottoressa Beatrice Morra, psicologa
- Sergente Harold Best, ufficiale investigativo
- Jenny, l'intelligenza artificiale
- Jill Ganbat, responsabile delle comunicazioni
- Jusuf Chakrabarti, ingegnere

Le navi:

- ISS Vanguard, veterana della prima missione
- ISS Dauntless, vascello di ricerca planetaria di seconda generazione
- ISS Wayfarer, vascello di ricerca classe Dauntless
- ISS Starchild, vascello di ricerca planetaria ultramoderno di terza generazione

Gli altri:

- Capitano Theodore Huang, comandante in capo dell'ISS Wayfarer
- Tenente François de Burgh, primo ufficiale dell'ISS Wayfarer
- Andrea Gitelli, capo della sicurezza dell'ISS Wayfarer
- Capitano Vanessa Fournier, comandante dell'ISS Dauntless
- Capitano Anthony da Silva, comandante dell'ISS Starchild

ANNOTAZIONE 991

- La Vanguard ha attivato la procedura di reclutamento di emergenza per la prima volta.
- La Vanguard ha attivato nuovamente la procedura di reclutamento di emergenza.

ANNOTAZIONE 1200

Il successo, 37 anni or sono, della missione della ISS Vanguard ha segnato l'inizio di una nuova era per quanto riguarda le esplorazioni spaziali della Terra. Grazie ai viaggi della Vanguard e alle tecnologie ottenute da altre specie senzienti, la Terra ha costruito altre tre navi spaziali: l'ISS Dauntless, l'ISS Wayfarer e l'ISS Starchild, tutte e tre più veloci, meglio equipaggiate e più resistenti della Vanguard. L'espansione della Terra in tutta la galassia è proseguita e, anno dopo anno, l'umanità ha scoperto ulteriori segreti della mappa stellare dei Costruttori.

Il primo ostacolo è apparso poco dopo che la Dauntless e la Wayfarer sono partite per esplorare nuove coordinate nel Braccio di Perseo. La scelta della destinazione era stata dettata da alcuni commenti lasciati dai Costruttori, che indubbiamente attribuivano una grande importanza a quella zona. Sfortunatamente, la Terra ha perso i contatti con entrambe le navi non appena sono entrate nel Braccio di Perseo. Lo stesso destino è toccato alla Starchild, inviata in missione di soccorso.

La Terra ha perso tre delle sue navi migliori in circostanze misteriose e la notizia ha provocato un enorme tumulto. La società voleva sapere cosa ne fosse stato dei propri amici e parenti e delle navi e, soprattutto, voleva sapere se la Terra fosse nuovamente in pericolo. Per giunta, la drammatica notizia si è diffusa rapidamente nell'intera galassia, e la perdita dell'intera flotta avrebbe potuto avere un imminente impatto sulla situazione diplomatica della Terra. Il governo globale non aveva altra scelta se non organizzare un'altra missione per trovare le navi perdute, salvare gli equipaggi e indagare riguardo alla minaccia.

Tuttavia, l'unica nave in grado di affrontare un viaggio interstellare era la Vanguard, dismessa da diversi anni e trasformata in un memoriale in orbita intorno alla Terra.

Rapidamente rimessa in sesto e modernizzata, la ISS Vanguard si prepara ad allontanarsi dal sistema solare per la prima volta dopo decenni. Grazie alle terapie di bioingegneria, la maggior parte dei veterani della prima missione ha lo stesso aspetto e si comporta esattamente come 37 anni prima, ma dato che la Vanguard funziona grazie a nuovi sistemi informatici, deve sottoporsi a un addestramento intenso e prolungato.

Un tempo la prima speranza della Terra e adesso la sua ultima, la Vanguard e il suo equipaggio devono trovare le navi perdute, salvare gli equipaggi e affrontare eventuali

minacce, in particolare quelle che costituiscono un pericolo per la Terra o per i pianeti alleati.

A breve, la ISS Vanguard farà un salto nell'ignoto, sola e senza rinforzi, affrontando tutti i pericoli del vuoto profondo, freddo e spietato. Potrebbe trattarsi di un viaggio senza ritorno, ma nessuna delle persone a bordo ci ha pensato due volte prima di accettare. La Vanguard - dopotutto - è eccezionale nelle missioni disperate.

Vai all'**Annotazione 1201**.

ANNOTAZIONE 1201

BBC World News - Qui Elisabeth O'Reilly con i principali titoli della giornata. La Commissione per l'esplorazione spaziale delle Nazioni Unite ha finalmente rilasciato l'annuncio che tutti stavamo aspettando. Date le numerose candidature eccellenti per il ruolo di comandante in capo dell'ISS Vanguard, la selezione ufficiale è stata rimandata tre volte. Tuttavia, oggi alle 9:30, ora dell'Europa Centrale, il portavoce della Commissione, l'Ammiraglio Albert D. Sinclair, ha annunciato che sarà il Capitano Tamara Lee a ricoprire il ruolo.

Tamara Lee, 34 anni, ha dedicato la sua vita al servizio della Terra e del sistema solare. Uscita a pieni voti dall'Accademia Militare Orbitale, ha pilotato caccia spaziali e comandato squadroni, ottenendo risultati eccellenti nelle manovre di difesa contro gli asteroidi. Nella fase più recente della sua carriera, il Capitano Lee ha ricoperto il ruolo di comandante in capo di cacciatorpedinieri spaziali e navi di ricerca. Le sue intrepide gesta al comando dell'ISS Runic sono state fonte di ispirazione per scrittori e registi e ora, al fianco delle menti migliori della Terra, proseguirà la sua missione per proteggere il nostro pianeta natale e i suoi interessi.

Per affiancare il comandante in capo, la Commissione ha selezionato come ricercatore capo il Professor Peter Valinsky, un esperto di fama mondiale di meccanica quantistica e, dettaglio alquanto sorprendente, xenolinguistica. Tre volte candidato al Premio Nobel, il Professor Valinsky sta già lavorando alla creazione di un team di menti brillanti per proseguire la ricerca durante il viaggio nello spazio. Professor Valinsky, Capitano Lee: siete il nostro orgoglio, la Terra e i suoi alleati ripongono la loro fiducia in voi.

Vai all'**Annotazione 1202**.

ANNOTAZIONE 1202

Se questa casella NON è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1203**. Altrimenti, continua a leggere:

Un estratto di "Il richiamo del vuoto", autobiografia del Capitano Morgan G. Wayman, il primo Capitano della ISS Vanguard

La notizia è arrivata dal nulla.

Non mi sarei mai aspettato che accadesse, nemmeno nei miei sogni.

Il viaggio della Vanguard è stato l'apice della mia esistenza, ma ne ha anche causato la rovina. Il mio lungo e snervante viaggio interstellare, il suo drammatico epilogo e i successivi mesi sotto l'occhio dei riflettori, dopo tutto quello che era successo, seguiti da decenni di problemi personali. Ho dovuto affrontare disturbi da stress post traumatico e problemi con l'alcol. La mia prima moglie, che aveva atteso il mio ritorno sulla Terra, mi ha lasciato non appena vi ho rimesso piede. Almeno, ha avuto la decenza di lasciarmi una parte del denaro che mi ero duramente guadagnato. La seconda non ha avuto lo stesso tatto e mi ha costretto ad affrontare un lungo procedimento di divorzio. Ce l'ho fatta, ma ne sono uscito letteralmente a pezzi, per usare un eufemismo.

Eppure, mi hanno nuovamente offerto il mio vecchio lavoro. La Terra voleva che tornassi tra le stelle.

Ma ero troppo vecchio per assumere il comando di una nave, naturalmente. Mi hanno chiesto se volessi entrare a far parte dell'equipaggio come consulente a supporto del Capitano Lee, il nuovo comandante della Vanguard. Ho detto loro che prima avrei dovuto incontrare il Capitano Lee e il capo ricercatore, il Professor Peter Valinsky. Volevo sapere se saremmo andati d'accordo, ma già mentre mi recavo all'incontro, sapevo quale sarebbe stata la mia decisione. Volevo tornare nel vuoto. Dopotutto, cos'altro avrei potuto fare della mia vita?

Apri il Manuale della Nave a pagina **41** e rimuovi il Potenziamento Struttura **F08** dal gioco.

Sposta il Potenziamento Struttura **F07** da "Potenziamenti Struttura" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...".

Vai all'**Annotazione 1203**.

ANNOTAZIONE 1203

Se questa casella NON è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1204**. Altrimenti, continua a leggere:

Estratto di "Verso le stelle" di Peter Valinsky
"Bellissima", ha sussurrato la donna. "È ancora così bella."

Per un istante, è rimasta immobile nella sua sedia a rotelle, intenta a fissare lo scafo della Vanguard.

Avevo ancora la raffinata eleganza della ISS Starchild davanti ai miei occhi. A confronto, la Vanguard sembrava uno scuolabus spaziale del secolo precedente, quindi non sapevo come rispondere.

"L'hanno rimessa in sesto, vero?" La Professoressa Corey mi ha guardato.

"Già. Naturalmente. È pronta per il suo prossimo viaggio interstellare, Professoressa", ho risposto.

"Non c'è ombra di dubbio. Nessunissimo dubbio. Sai una cosa, giovanotto? C'è stato un tempo in cui avrei volentieri scambiato tutti i miei premi Nobel per un mese di viaggio interstellare."

"Capisco", ho risposto.

"No, non puoi capire", ha ribattuto fissandomi attentamente. "Ma un giorno capirai. Molto presto. Sei il Professor Peter Valinsky, non è così?"

"Sì, signora. Piacere di conoscerla."

"Il piacere è tutto mio." I suoi occhi brillavano. "Ho letto dei tuoi successi. Non vedo l'ora di lavorare con te. Immagino che ti occorra una piccola introduzione alle tue future mansioni, non è così?"

Ottieni 1 Scoperta *Strana Vegetazione* e 1 Scoperta *Esemplare Vivo* e posizionale all'interno della busta "In attesa...".

Vai all'**Annotazione 1204**.

ANNOTAZIONE 1204

Se questa casella NON è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1205**. Altrimenti, continua a leggere:

Intervista ad Anu, ambasciatrice degli Idemiani per The Interstellar

[Felicity Hughes]: Qui Felicity Hughes della redazione di The Interstellar. Oggi ho il privilegio e il piacere di parlare con Anu, ambasciatrice della nazione idemiana e veterana della Vanguard. È un onore incontrarla.

[Anu]: Mi ha sempre affascinato il modo in cui voi Terrestri attribuite più valore a una persona rispetto a un'altra. Non sono niente di eccezionale. Le mie storie e le mie esperienze potrebbero sembrare interessanti, ma io non lo sono.

[Felicity Hughes]: Che modestia!

[Anu]: No. Un'autovalutazione obiettiva.

[Felicity Hughes]: Certo. Sente la mancanza del suo pianeta natale?

[Anu]: Noi Idemiani non "sentiamo la mancanza" delle cose. Non siamo inclini alla nostalgia, ma durante tutti gli anni trascorsi sulla Terra, ho iniziato a pensare un po' come voi. Capisco di che sentimento si tratti e sì, mi piacerebbe vedere il mio pianeta di nuovo.

[Felicity Hughes]: Qual è stato il suo primo pensiero quando ha ricevuto l'invito per entrare a far parte dell'equipaggio della ISS Vanguard?

[Anu]: Riluttanza.

[Felicity Hughes]: Cosa? Oh, a volte dimentico l'estrema onestà degli Idemiani.

[Anu]: Male. Ma immagino che i nostri ascoltatori vorrebbero che argomentassi, quindi lasciatemi dire che non c'è nulla di eroico in me. Sono un diplomatico attempato che ultimamente ha sviluppato passioni decisamente terrestri come il giardinaggio e l'escursionismo. Le avventure interstellari non fanno più per me e la vostra spedizione sembra essere piuttosto disperata.

[Felicity Hughes]: Oh. Disperata è un termine piuttosto forte per...

[Anu]: Per rimettere in sesto un'antica nave spaziale e mandarla in soccorso di altre tre, molto più avanzate, eppure scomparse nel nulla?

[Felicity Hughes]: Beh, se questo è il suo punto di vista...

[Anu]: Non è il mio "punto di vista", le cose stanno semplicemente così.

[Felicity Hughes]: In tal caso, cosa la ha spinta ad accettare l'offerta?

[Anu]: Ancora non saprei, signorina Hughes, ma potrebbe essere la consapevolezza del vuoto. Ho trascorso gran parte della mia vita nello spazio, e so riconoscere una situazione minacciosa. Avverto un pericolo imminente.

[Felicity Hughes]: Per tutti noi?

[Anu]: Sì.

I giocatori scelgono 1 Reparto tra loro. Il giocatore del Reparto selezionato prende 1 dado Alieno Idemiano dalla riserva di dadi Reparto non acquistati e lo aggiunge al proprio Compartimento del Reparto. In seguito, il giocatore selezionato rimuove 1 dado dal proprio Compartimento del Reparto e lo ripone all'interno della scatola.

Vai all'**Annotazione 1205**.

ANNOTAZIONE 1205

Se questa casella NON è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1206**. Altrimenti, continua a leggere:

Lettera di addio del Servitore

Non sopporto più la Terra. Non pensavo lo avrei mai detto, ma le cose stanno così. Sono un essere umano - ho il corpo di un Visitatore, i tentacoli e tutto il resto - ma resto comunque un essere umano. Ho emozioni, progetti per il futuro, un senso dell'umorismo perverso e tutte le altre cose che mi rendono un essere umano; ma per la maggior parte delle persone, semplicemente non è abbastanza.

Voi Terrestri potete parlare di tolleranza finché volete. Sì, ok, siete di mentalità aperta e professate la libertà religiosa, ma se i vostri figli scappano urlando quando mi vedono, sono tutte parole vuote.

Non voglio essere sotto sorveglianza dei servizi segreti. Non voglio vivere su un'isoletta della Svezia dove non posso fare paura a nessuno. Ne ho abbastanza. Parteciperò alla missione della Vanguard perché lo spazio è il luogo in cui mi sembra di essere a casa. Lassù, posso essere parte di qualcosa.

Me ne vado con estremo sollievo.

Il Servitore - l'essere umano.

I giocatori scelgono 1 Reparto tra loro. Il giocatore del Reparto selezionato prende 1 dado Alieno Visitatore dalla riserva di dadi Reparto non acquistati e lo aggiunge al proprio Compartimento del Reparto. In seguito, il giocatore selezionato rimuove 1 dado dal proprio Compartimento del Reparto e lo ripone all'interno della scatola.

Vai all'**Annotazione 1206**.

ANNOTAZIONE 1206

Se questa casella NON è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1207**. Altrimenti, continua a leggere:

Testimonianza di Voce di Morte

Ho chiesto io di andare in standby. Avevo molti problemi, questioni da analizzare, e c'era troppo rumore e confusione per farlo in maniera adeguata. Inoltre, non mi piaceva molto la natura pacifica della Terra né l'irritante sensibilità al trascorrere del tempo dei Terrestri. Io sono Voce di Morte, la potente creazione di una civiltà un tempo sovrana; una macchina da guerra instancabile e inscalfibile dal tempo, estranea alla fragilità delle creature organiche.

Tuttavia, la vostra fragilità mi commuove. Siete indifesi davanti alle minacce del vuoto e la vostra tecnologia è miseramente primitiva. Non riesco a credere che vogliate tentare di affrontare i pericoli dell'universo a bordo della stessa vecchia nave decrepita di un tempo. Avete bisogno di me, Terrestri. Avete bisogno di Voce di Morte. Avete bisogno di qualcuno che vi protegga. Qualcuno che lotti al vostro fianco come un tempo.

Avete fatto bene a svegliarmi. Mostratemi questa vostra Vanguard.

Apri il Manuale della Nave a pagina **41** e alza i livelli di Diplomazia e Ubbidienza da "Molto Basso" a "Basso".

Vai all'**Annotazione 1207**.

ANNOTAZIONE 1207

Se questa casella NON è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1208**. Altrimenti, continua a leggere:

Theodore McGraff, "Plutone e gli Aerughi"

All'interno delle Nazioni Unite, si è discusso in merito alla divulgazione della tecnologia dei Costruttori. In molti erano favorevoli a mantenere il segreto a vantaggio del pianeta Terra, ma l'equilibrio si è spostato all'apparizione della Prima Delegazione degli Aerughi. Il loro approccio è stato rispettoso ed equilibrato, ma ha portato alla luce la consapevolezza della presenza di altre nazioni senzienti in viaggio nello spazio nelle nostre vicinanze. Inoltre, disponevano di flotte molto più grandi, tecnologie più avanzate e maggiore esperienza nell'affrontare l'universo. D'altro canto, noi eravamo alle prime armi con i viaggi spaziali, dei neofiti del vuoto che per puro caso avevano risolto uno dei suoi più grandi enigmi, completamente impreparati per quelli in serbo per il futuro.

Qualsiasi alleanza avrebbe potuto esserci utile.

La Prima Delegazione degli Aerughi ha firmato un accordo iniziale, in seguito denominato Accordo di Plutone. La Seconda Delegazione degli Aerughi ha portato con sé navi da trasporto e ingegneria. Le nostre erano rimaste ferme ad aspettare, e insieme abbiamo costruito una struttura di ricerca in cui la tecnologia dei Costruttori avrebbe potuto essere condivisa, testata e sviluppata.

Senza i risultati della Base Plutone, la Terra avrebbe impiegato molto più tempo per la costruzione delle navi Wayfarer, Dauntless e Starchild.

I giocatori scelgono 1 Reparto tra loro. Il giocatore del Reparto selezionato prende 1 dado Alieno Aerugo dalla riserva di dadi Reparto non acquistati e lo aggiunge al proprio Compartimento del Reparto. In seguito, il giocatore selezionato rimuove 1 dado dal proprio Compartimento del Reparto e lo ripone all'interno della scatola.

Vai all'**Annotazione 1208**.

ANNOTAZIONE 1208

Rapporto ingegneristico

Sulla base del Protocollo di riadattamento, abbiamo completato la ristrutturazione degli alloggi. Riducendo le dimensioni delle cabine esistenti e adattando i compartimenti meno fondamentali, abbiamo creato un numero considerevole di nuove cabine destinate ai potenziali superstiti delle nostre altre missioni spaziali. Per il momento, parte dello spazio verrà assegnato ai membri dell'equipaggio di riserva e ai veterani della Vanguard.

La campagna ISS Vanguard: Flotta Perduta introduce una nuova Struttura Aggiuntiva. Leggi il testo della pagina *Alloggi dei Superstiti* per acquisire familiarità con le relative regole.

La prossima volta che attivi le Strutture della Nave durante la Gestione della Nave, questa nuova Struttura sarà disponibile.

Vai all'**Annotazione 1212**.

ANNOTAZIONE 1210

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Questo deve essere il centro di comando. L'ala medica si trova sulla sinistra, e gli alloggi dell'equipaggio sulla destra. È corretto, Jenny?

[IA Jenny]: L'ipotesi è valida.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stai bene, Jenny?

[IA Jenny]: Questo non è rilevante.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, l'intelligenza artificiale ce l'ha con lei.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate! C'è dell'altra... escrescenza, qui. Ricopre una parte considerevole del pavimento. E ancora nessun segnale di vita.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Strano. Jenny, abbiamo qualche teoria riguardo a questa cosa?

[IA Jenny]: No.

*** schianto assordante in sottofondo ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa diavolo è stato?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, lo scanner rileva segnali di... no, non di vita! Segnali di attività!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Un drone?

[Membro dell'Equipaggio 2]: No, direi piuttosto un disturbo elettronico. Dannazione, lo scanner ha crashato.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non possiamo tornare indietro da dove siamo venuti!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, ma possiamo avanzare. Teniamo sotto controllo la porta, mentre scaricate i dati della scatola nera. Quello è il computer principale, ancora accessibile per gentile concessione della nostra stranezza pixelata. Forza, forza!

Posiziona la carta **P104** nel Settore **7**.

Posiziona la carta **P105** nel Settore **8**.

Posiziona la carta **P106** nel Settore **6**.

Posiziona la carta *Minaccia Entità Sconosciuta* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.

Posiziona il segnalino *Entità Sconosciuta* nel Settore **4**.

Se la carta Condizione Generale **G02** si trova sulla plancia Pianeta, ottieni 1  e vai all'**Annotazione 1215**. Altrimenti, non succede nulla.

ANNOTAZIONE 1211

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Questo è il corridoio principale dello shuttle?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì. Accendo le luci perché... Comandante, cosa succede?

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con tono stupito): Che diavolo ne so. Restate dove siete. CAPCOM, ricevete? C'è qualcosa qui. Trasmetto il segnale video.

[CAPCOM]: Comandante, può migliorare la qualità del video?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, non è possibile. Questa è la qualità massima. L'oggetto che vedete è una... escrescenza digitale pixelata che ricopre la parete accanto alla porta.

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono confuso): Ancora nessun segnale di vita.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quella cosa deve essere riuscita a entrare qui dentro attraverso quella porta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Come? È sigillata!

[CAPCOM]: Comandante, stiamo perdendo il segnale. OK, l'audio è ripristinato. Riuscite a prelevare un campione? Facendo attenzione...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Possiamo tentare. Imbracciate le armi. Se quella cosa si muove, non esitate a sparare. Nel frattempo, qualcuno può controllare la porta?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Si apre.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene. Adesso, tagliamo un pezzettino di questa cosa.

Posiziona la carta **P101** nel Settore **4**.

ANNOTAZIONE 1212

Annotazione del Capitano Lee

Soffro ancora di nausea post-ibernazione, quindi mi scuso se questa annotazione potrebbe non essere molto chiara. Farò del mio meglio per ricapitolare gli eventi che hanno portato al recente risveglio dall'ibernazione del nostro equipaggio ridotto.

Nelle vicinanze del Braccio di Perseo, i sensori della nave hanno rilevato la richiesta di soccorso di una nave di provenienza terrestre. La navicella si chiama Raindrop e fa parte delle navi di ricognizione e salvataggio di classe Snowflake, molto più grandi dei nostri lander. Il Raindrop apparteneva alla ISS Dauntless, quindi l'intelligenza artificiale ha eseguito una scansione approfondita. Non rilevando alcun segnale di vita a bordo, l'IA non ha ritenuto necessario svegliare l'equipaggio, ma ha inviato una sonda in esplorazione. Sfortunatamente, la sonda non ha fatto ritorno e gli scanner hanno iniziato a emettere frenetici messaggi di errore.

A quel punto, l'IA ha ritenuto necessario svegliare l'equipaggio. L'opportunità di trovare qualche indizio riguardo alla posizione delle navi perdute a bordo dello shuttle è troppo importante per essere ignorata.

Tecnicamente, non siamo pronti ad affrontare nessuna sfida. Dopo il viaggio di quattro anni, il nostro equipaggio non è in forma smagliante e la nave non ha raggiunto i massimi livelli prestazionali. Non siamo in

grado di metterci in contatto con la Terra, ma c'era da aspettarselo. Siamo soli, ma non abbiamo paura di agire. Dobbiamo raggiungere lo shuttle ed esplorarlo.

La Squadra di Sbarco è allineata. I miei migliori auguri di buona fortuna.

Preparazione dei Reparti

1. Scegliere i Reparti:

I giocatori devono accordarsi riguardo a chi controllerà i Reparti durante il gioco. Ciascun Reparto è controllato da 1 giocatore, ma tutti e 4 i Reparti devono essere rappresentati nel gioco. Per questo, se ci sono meno di 4 giocatori, qualcuno dovrà controllare più di un Reparto. Il giocatore che controlla un Reparto è detto "Giocatore del Reparto".

Controllo del Reparto

- 1 Giocatore – Un giocatore controlla 4 Reparti.
- 2 Giocatori – Due giocatori controllano 2 Reparti a testa.
- 3 Giocatori – Due giocatori controllano 1 Reparto, un giocatore controlla 2 Reparti.
- 4 Giocatori – Ciascun giocatore controlla 1 Reparto.

2. Decidere i Membri dell'Equipaggio:

La maggior parte dei Membri dell'Equipaggio sono veterani della prima missione della ISS Vanguard che non hanno saputo resistere al richiamo dell'avventura e al senso del dovere. Si sono uniti al nuovo equipaggio della ISS Vanguard per rinfrescare le proprie conoscenze e acquisire nuove abilità.

Controllare il numero di Membri dell'Equipaggio in ciascun Compartimento del Reparto:

- Se sono presenti 5 o più Membri dell'Equipaggio, scegli 5 carte per ciascun Reparto e posiziona le carte rimanenti dopo il divisore "Reclute" (Vassoio Portacarte B) in qualsiasi ordine.
- Se ci sono 4 o più Membri dell'equipaggio, prendi delle carte casuali da "Reclute" (Vassoio Portacarte B) per assicurarti che ciascun Reparto sia composto da 5 Membri dell'Equipaggio.

Nota: Ciascun Compartimento del Reparto deve contenere 5 Membri dell'Equipaggio dopo questo passaggio.

Scegli 2 Membri dell'Equipaggio per ciascun Reparto e posizionali nella cartellina di Grado 2 corrispondenti al loro Reparto. Posiziona i Membri dell'Equipaggio rimanenti nelle cartelline di Grado 1.

3. Ottenere nuovi dadi:

Ciascun Reparto ottiene 1 dado Reparto. Posizionali nei Compartimenti del Reparto.

Nota: Se hai dei dadi Alieno disponibili, puoi ottenerli insieme agli altri dadi.

Preparare la Squadra di Sbarco

Ciascun giocatore seleziona 1 dei propri Membri dell'Equipaggio disponibili per fare parte della Squadra di Sbarco. Se giochi una partita individuale, devi selezionare almeno 2 Membri dell'Equipaggio da 2 diversi Reparti.

Riponi i Membri dell'Equipaggio rimanenti nelle mani dei giocatori in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B).

In seguito, ciascun giocatore prende una plancia Equipaggio per ciascun Membro dell'Equipaggio controllato nella Squadra di Sbarco e posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio sulla relativa plancia Equipaggio.

Ciascun giocatore riempie la propria plancia Equipaggio con dadi Reparto dal proprio Compartimento del Reparto seguendo queste regole:


- I dadi Reparto possono essere posizionati solo negli slot del colore corrispondente.

Nota: I dadi Alieno possono essere posizionati negli slot di qualsiasi colore.

- Gli slot che riportano un Grado sono disponibili solo se il Membro dell'Equipaggio è di quel Grado o di Grado superiore.
- Se il numero dei tuoi dadi Reparto supera il numero di slot disponibili, scegli quali dadi utilizzare. Eventuali dadi rimanenti vengono riposti nel Compartimento del Reparto corrispondente.

Prendi tutte le carte Attrezzatura dall'"Inventario" (Vassoio Portacarte B) e posizionale a faccia in su sopra al tavolo.

Scegli 4 carte Attrezzatura Personale da portare con te in questa Missione. Non scegliere nessuna Attrezzatura per la Missione.

Ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco può scegliere 1 carta Attrezzatura Piccola  e posizionala accanto alla propria plancia Equipaggio.

Posiziona le carte Attrezzatura selezionate al centro dell'area di gioco e riponi le rimanenti nell'"Inventario".

Il giocatore di ciascun Reparto crea un mazzo Reparto di almeno 10 carte con le proprie carte Reparto. È possibile selezionare solo le carte di Grado pari o inferiore a quello del Membro dell'Equipaggio. Ciascun mazzo

Reparto viene in seguito mescolato e posizionato accanto alla plancia Equipaggio corrispondente.

Posiziona il numero indicato di segnaposto nello slot Cariche di ciascuna plancia Equipaggio.

Vai all'Annotazione 1227.

ANNOTAZIONE 1213

Analisi psichiatrica della missione dello shuttle, condotta dalla Dottoressa Beatrice Morra, parte 4

Il video proveniente dal centro di comando è preoccupante. Mostra il membro della missione incaricato di scaricare i dati della scatola nera dello shuttle. Il linguaggio del corpo del membro dell'equipaggio rimanda chiari segnali di disagio emotivo. La persona si guarda intorno e muove inconsciamente i piedi. Il monologo registrato, per quanto coerente e comprensibile, contiene digressioni, imprecazioni e frasi nella lingua madre del membro dell'equipaggio. Una tale reazione non è affatto sorprendente, dopo aver trascorso un'ora su uno shuttle abbandonato per motivi sconosciuti, in compagnia di un'intelligenza artificiale malfunzionante e di quell'escrescenza imprevedibile, in seguito denominata la Scoperta del Raindrop. Inoltre, poco prima aveva sentito uno schianto preoccupante, proveniente dal corridoio principale.

Essendo a conoscenza di quanto accaduto in seguito, consiglio fortemente di sottoporre il membro dell'equipaggio a osservazione psichiatrica. Personalmente, ne concludo che gli incontri con la Scoperta del Raindrop possono portare a gravi traumi e che il fenomeno deve essere studiato esclusivamente per questo motivo.

Sostituisci la carta nel Settore 7 con la carta P000.

Vai all'Annotazione 1218.

ANNOTAZIONE 1214

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Gli alloggi dell'equipaggio. Dio mio. Ho visto navi colpite da un siluro, e avevano un aspetto migliore.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Tutte le paratie sono sfondate, l'arredamento è distrutto. Cosa è successo?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Deve essere stato il nostro drone. Quello di cui parlava Jenny. Ricordate? È impazzito.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate, le rovine hanno creato una tana perfetta per la nostra escrescenza. Sembra proprio a suo agio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene, non è aggressiva. Ora, equipaggio, iniziate a frugare. La Dauntless è avanti anni luce rispetto a noi, per quanto riguarda il livello di tecnologia. Provate a raccogliere un po' di tecnologia da dare in pasto ai nostri ingegneri.

Ottieni 1  e 1 Scoperta Tecnologia Aliena. Sostituisci la carta nel Settore 8 con la carta P000.

ANNOTAZIONE 1215

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny, ci sei?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Qualcosa non va. Di solito risponde automaticamente.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny?

[IA Jenny]: Mi dispiace, Comandante. La Vanguard è vittima di un grave attacco hacker.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Un cosa?

[IA Jenny]: Ho registrato centinaia di tentativi di accesso non autorizzati. I tentativi hanno...

*** interferenza elettronica ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny, la Vanguard è in pericolo?

[IA Jenny] (dopo una pausa): Vanguard OK. Però. Pericolo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: È sovraccarica. Sta lottando con tutte le forze per respingere l'hackeraggio.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Chi diavolo ha hackerato la nave?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non è importante adesso. Abbiamo un lavoro da fare e faremmo meglio a sbrigarci.

Nota: La Vanguard è vittima di un attacco cibernetico! C'è molto da scoprire sul Raindrop, ma impiegarci troppo tempo avrà delle conseguenze significative! Sposta 1 carta Situazione **S27** casuale da "Situazioni Future" alla busta "In attesa...".

Scarta la carta Condizione Generale attuale.

ANNOTAZIONE 1216

Diretta dei Membri dell'Equipaggio

L'oggetto è perfettamente immobile. Da lontano, potrebbe essere facilmente scambiato per un enorme fungo fosforescente, ma da vicino si vede chiaramente che è composto da pixel irregolari e sfaccettati. I rilevatori di segnali di vita indicano che non è una cosa viva, ma non ne ho la certezza. I pixel lampeggiano secondo uno schema che potrebbe rappresentare un segnale vitale.

Mi trovo vicino alla cosa adesso, ma inizio ad avere dei dubbi. Voglio prelevare un campione, ma... se la cosa fosse davvero viva?

Oh, dannazione. Si muore una volta sola, come si suol dire. Facciamolo.

OK, campione prelevato. Assolutamente nessuna reazione da parte dell'essere. Me ne vado da qui.

Posiziona la carta **P000** nel Settore 5.

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*.

Contrassegna la casella **D** nell'**Annotazione 1566** e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1217

Registrazioni della Squadra di Sbarco

***** interferenze in sottofondo *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: (con crescente frustrazione): Jenny? Jenny? Nessuna risposta.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Temevo che sarebbe successo. Niente?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No. Sento solo delle inutili interferenze. L'intelligenza artificiale è sovraccarica da tempo. Non mi stupisce che sia collassata.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Le interferenze che dicevi... Possiamo sottoporle a un'analisi dei dati?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Certo, ma per quale motivo?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Una semplice intuizione. Ehi, il sistema di analisi audio ha rilevato uno schema. Suoni lunghi, suoni brevi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Codice Morse!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La cara vecchia Jenny continua a resistere! Cosa sta dicendo?

[IA Jenny]: Situazione critica. Impossibile fermare l'assalto. Lo shuttle verrà distrutto. Sbrigatevi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa? Jenny, ma siamo ancora qui!

[IA Jenny]: Nessuna alternativa. Evacuate. Sbrigatevi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Avete sentito Jenny. Muoviamoci!

Sposta 1 carta Situazione **S27** casuale da "Situazioni Future" alla busta "In attesa...".

Scarta la carta Condizione Generale attuale.

Nota: Lo shuttle verrà distrutto a breve. Questa è la vostra ultima possibilità di fuggire!

ANNOTAZIONE 1218

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[IA Jenny]: Congratulazioni, Squadra di Sbarco. Avete ottenuto i dati della scatola nera.

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con tono ironico): Sembra quasi che tu sia tornata in te, Jenny.

[IA Jenny]: Il nome non è rilevante. E, dato che la vostra missione è conclusa, potete fare ritorno alla Vanguard.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Certo, ma credo che potremmo restare qui e ispezionare lo shuttle. Potrebbero esserci altri pezzi del puzzle. Equipaggio, iniziamo a frugare.

Ottieni la Scoperta *Eccezionale 1*.

Scarta la carta Missione **M01**.

Nota: D'ora in avanti, puoi fare ritorno alla Vanguard. Tuttavia, una simile opportunità di raccogliere altre informazioni riguardo alla situazione della Dauntless potrebbe non ripresentarsi molto presto.

Trova la carta Missione **M02** e posizionala a faccia in su nella casella della carta Missione.

Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 1566** e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1219

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State all'erta. Stiamo arrivando.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sempre attenti, Comandante.
***** passi lenti *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: La stanza è vuota. Devastata, ma vuota.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Altre escrescenze, ma cos'altro vi aspettavate?

***** altri passi *****

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con tono stupito): Guardate lì. Che disastro.

[Membro dell'Equipaggio 1]: È opera del nostro drone.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già. Ed eccone un pezzetto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse dovrei recuperarlo... Aaaa!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Di che si tratta? Va tutto bene?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dannazione... C'era una crepa nel pavimento. Non l'avevo vista. Sto bene ma... che dannato spavento!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dammi la mano. E diamo un'occhiata al drone.

Il tuo Membro dell'Equipaggio tira  oppure  e tira .

Posiziona la carta **P103** nel Settore 3.

ANNOTAZIONE 1220

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny, fammi un rapporto sullo stato.

[IA Jenny]: Lo shuttle è inattivo. Nessun membro dell'equipaggio rilevato. Nessun danno sostanziale allo scafo. Il motore è operativo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny, perché sei così seria?

[IA Jenny]: Non è rilevante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non è rilevante? Jenny, credevo che ci fosse qualcosa tra noi due.

[IA Jenny]: Non è rilevante.

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con un sospiro): OK, OK. Siamo qui per lavorare, non per chiacchierare. Qualche rilevazione interessante?

[IA Jenny]: Il lato di dritta dello shuttle emette dei segnali che non sono presenti nel mio database.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Interessante.

[IA Jenny]: L'interno del lato di sinistra è stato danneggiato dal ***** interferenza elettronica *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Da cosa?


[IA Jenny]: Dal drone inviato dalla Vanguard.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Danneggiato? Che strano. Jenny, stai ferma.

[IA Jenny]: Il nome non è

***** interferenzelettronica *****

***** sospiro lievemente irritato del Comandante *****

Se la carta **P103** si trova nel Settore 3, Ricarica 1 . Altrimenti, posiziona la carta **P103** nel Settore 3.

ANNOTAZIONE 1221

Trasmissione registrata dell'intelligenza artificiale

[IA Jenny]: L'hackeraggio continua senza sosta.

I sistemi dell'ISS Vanguard sono in grave pericolo.

La maggior parte dei firewall è disattivata. L'origine dell'attacco coincide con lo shuttle Raindrop.


Distruzione dello shuttle: inevitabile. Procedere alla distruzione dello shuttle. L'ordine non può essere annullato. Ripeto, l'ordine non può essere annullato.

Se non ci sono Scoperte Eccezionali sulla plancia Pianeta, vai all'**Annotazione 1228**.

Tutti i Membri dell'Equipaggio sul pianeta muoiono. Rimuovi questi Membri dell'Equipaggio dalle relative cartelline di grado.

Vai all'**Annotazione 1231**.

ANNOTAZIONE 1222

Se la Scoperta Eccezionale 1 si trova sulla plancia Pianeta, Ricarica 1  e vai all'Annotazione 1226.

Se non ci sono Scoperte Eccezionali sulla plancia Pianeta, vai all'Annotazione 1228.

ANNOTAZIONE 1223

Esame del drone recuperato

[Capo Ingegnere]: Quindi? Hai qualcosa per noi, Jenny?

[IA Jenny]: Sì, certo, Jusuf. Ho eseguito più e più scansioni della memoria del drone e ritengo che sia stato hackerato, provocandone il comportamento imprevedibile.

[Capo Ingegnere]: Hackerato. La cosa si fa decisamente interessante. Da chi?

[IA Jenny]: Sì, è decisamente interessante, Jusuf. Stringhe casuali di codice caotico all'interno del sistema hanno costretto la macchina a una furia suicida.

[Capo Ingegnere]: È successa anche a te la stessa cosa, Jenny?

[IA Jenny]: Sì, qualcosa di simile, Jusuf.

Posiziona la carta **P000** nel Settore 3.

Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*.

Contrassegna la casella **C** nell'Annotazione 1566 e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1224

Analisi del motore del Raindrop

Le parti del motore recuperate dalla Squadra di Sbarco sono state affascinanti da studiare. È incredibile che persino piccoli shuttle come il Raindrop funzionino grazie a motori molto più efficaci dell'attuale forza motrice della ISS Vanguard e, insieme al mio team, vorrei utilizzare la tecnologia recuperata per potenziare le prestazioni della nave. Ad ogni modo, la struttura e le dimensioni della ISS Vanguard non ci consentiranno di sfruttare appieno la scoperta. Sugeriamo di conservarlo, però, perché la tecnologia recuperata potrebbe essere impiegata come parti di ricambio per una nave della portata della Dauntless. Jusuf Chakrabarti, capo della squadra degli ingegneri Sostituisce la carta nel Settore 6 con la carta **P000**.

Contrassegna la casella **E** nell'Annotazione 1566 e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1225

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** spari ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cessate il fuoco! Abbattuto. Segnali di vita?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ancora nessuno, ma...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci siamo, Comandante! Abbattuto! Evviva!

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con un sospiro di sollievo): CAPCOM, abbiamo eliminato la minaccia. Il nemico è abbattuto e non si muove.

[CAPCOM]: Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco. Ci sono dei feriti?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, stiamo tutti bene. Un po' scossi, ma stiamo bene.

[CAPCOM]: Squadra di Sbarco, prelevate dei campioni e proseguite.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ricevuto.

Se la casella sottostante non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Altrimenti, non succede nulla.

Contrassegna la casella **A** nell'Annotazione 1566 e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1226

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny, siamo vicini alla chiusura della passerella. Prepararsi all'apertura.

[IA Jenny]: Negativo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stai scherzando?

[IA Jenny]: No. Non riesco ad aprirla.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny, dobbiamo tornare indietro alla Vanguard. Subito!

[IA Jenny]: Il nome non è rilevante. E la risposta è

negativa. Non avete portato a termine la missione.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma non è stato possibile! E le nostre vite sono in pericolo! Il tuo protocollo ti impedisce di mettere in pericolo le persone!

[IA Jenny]: Secondo le statistiche non siete in pericolo. Tornate indietro. Portate a termine la missione.


ANNOTAZIONE 1227

Annotazione personale di un Membro dell'Equipaggio

Niente è riuscito a sorprendere l'equipaggio della Vanguard più dell'incontro fortuito con il Raindrop, uno dei tanti shuttle spaziali assegnati all'ISS Dauntless. Lo shuttle sembra essere privo di equipaggio, il che rende la cosa ancora più misteriosa. La Squadra di Sbarco è stata inviata a investigare la navicella e scoprire tutto il possibile riguardo al destino della Dauntless.

Apri la Planetopedia alle pagine 2 e 3 (Raindrop).

- Allestisci il lato destro della plancia Pianeta con le Scoperte Eccezionali indicate (posizionale a faccia in giù nell'ordine in cui sono elencate, con la prima carta in basso e l'ultima carta in alto).
- Posiziona il sacchetto per gli Indizi accanto alla plancia Pianeta. Assicurati che contenga 20 gettoni Indizio.
- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta (Vassoio Portacarte A) separatamente e posizionali sopra alla plancia Pianeta.
- Mescola il mazzo Eventi (Vassoio Portacarte A) e posizionalo sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il mazzo Ferite (Vassoio Portacarte A) a destra della plancia Pianeta.
- Prendi le Condizioni Generali **G02**, **G03** e **G04** e posizionale in una pila a faccia in su nello slot Condizioni Generali con **G02** in alto e **G04** in basso.
- Imposta il contatore delle Provviste sulla plancia Pianeta su 8.
- Non pescare una carta Grado Superiore. I Membri dell'Equipaggio che sopravvivono verranno promossi in base alle loro prestazioni in questo scenario.
- Posiziona la carta Missione **M01** nello slot indicato accanto alla plancia Pianeta.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 1.
- Suddividi le carte Attrezzatura Personale tra i Membri dell'Equipaggio. 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 un 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.

Eventuali Scoperte e  raccolti nel corso di questa Esplorazione Planetaria devono essere posizionati negli slot indicati accanto alla plancia Pianeta. I Membri dell'Equipaggio possono utilizzare le Scoperte in quella posizione come se fossero nel Lander.

Nota: La tua missione principale è recuperare i dati della scatola nera del Raindrop. Esegui un'Esplorazione Planetaria seguendo le regole nel Capitolo III del Regolamento.

ANNOTAZIONE 1228

Messaggio dell'Intelligenza Artificiale

Capitano, è l'intelligenza artificiale Jenny che le parla. La scatola nera è stata recuperata. L'intensità dell'attacco elettronico continua ad aumentare. Consiglio immediata separazione da...

Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio ed eventuali Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza sulle plance Equipaggio corrispondenti. L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questi Membri dell'Equipaggio. Se non c'è nessun Membro dell'Equipaggio rimanente sulla plancia Pianeta, continua a leggere:

Conta il numero di caselle contrassegnate nell'Annotazione 1566.

- Se una o meno caselle sono contrassegnate, nessun Membro dell'Equipaggio viene promosso.
- Se due o tre caselle sono contrassegnate, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 coinvolti in questa Esplorazione Planetaria vengono promossi.
- Se quattro o più caselle sono contrassegnate, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e di Grado 2 coinvolti in questa Esplorazione vengono promossi.

Mescola tutte le carte Situazione **S27** da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

Trova i seguenti componenti:

1. Scheda Strutture della Nave Hackerate (pagine 5 e 6).
2. Raccogliatore per le carte *Strutture* (pagina 6A).
3. 9 carte Struttura.

Apri il Manuale della Nave e sostituisci le Strutture della Nave (pagine 5-6) con le Strutture della Nave Hackerate (pagina 6).

Posiziona il raccogliatore per le carte *Strutture* (pagina 6A) accanto alle Strutture della Nave Hackerate (pagina 6).

Posiziona 9 carte Struttura numerate da 1 a 9 a faccia in su (con il numero visibile) all'interno del raccogliatore per le carte *Strutture* negli slot con la numerazione appropriata.

Sposta l'Obiettivo **O01** e l'Obiettivo Secondario **O15** da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa..."

Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1229

Trasmissione di un Membro dell'Equipaggio

Il resto della squadra è impegnato nel recupero della tecnologia, mentre io procedo alla scansione della sala motori. Non è niente di speciale, sapete, solo uno strano mistero alieno. OK, a dire il vero mi mette i brividi.

Sto entrando nella stanza. Ancora nessun segnale di vita, ma... Oh, no. CAPCOM, l'escrescenza che abbiamo trovato... Credo di averne individuato l'origine.

***** distorsione elettronica ***** eppure questa cosa pixelata è dappertutto. Il suoi colori vibrano, intorpidendo i miei sensi. È come... è come la grafica di un videogioco che penetra nel nostro mondo. Credo...
***** distorsione elettronica ***** vivente.

CAPCOM, la vedete anche voi? Non sto perdendo la testa, vero?

Posiziona la carta **P102** nel Settore 5.

ANNOTAZIONE 1230

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny, cosa sta succedendo qui?

[IA Jenny]: Il nome non è rilevante. C'è...

***** interferenza elettronica *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: L'intelligenza artificiale è completamente fuori uso. Siamo soli. Dobbiamo...

[IA Jenny]: Comandante, sono pronta a fornire il rapporto sullo stato.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny? Sei proprio tu?

[IA Jenny]: Sì, Comandante. La gioia è reciproca. La informo che è stato registrato un accesso non autorizzato ai sistemi della Vanguard.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Un tentativo di hackeraggio? Da dove?

[IA Jenny]: Sto tentando di determinarlo, Comandante. Sto analizzando alcune opzioni e...

***** interferenza elettronica *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny? Riesci a resistere?

[IA Jenny]: Faccio del mio meglio, Comandante. L'assalto ha una potenza inaudita. Potrei socc...

***** interferenza elettronica *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Se Jenny perde questa battaglia, siamo tutti fottuti.

Sposta 1 carta Situazione **S27** casuale da "Situazioni Future" alla busta "In attesa..."

Scarta la carta Condizione Generale attuale.

ANNOTAZIONE 1231

Trasmissione registrata dell'intelligenza artificiale

[IA Jenny]: Scansione del relitto del Raindrop in corso. È imperativo recuperare la scatola nera. Scatola nera individuata. Invio di un drone per il recupero della scatola nera. Condizione critica. Avvio del sistema di auto-riparazione.

Ottieni la Scoperta Eccezionale **1** e posiziona il gettone Missione Fallita accanto al Manuale della Nave.

Conta il numero di caselle contrassegnate nell'Annotazione 1566.

- Se due o meno caselle sono contrassegnate, nessun Membro dell'Equipaggio viene promosso.
- Se tre o quattro caselle sono contrassegnate, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 coinvolti in questa Esplorazione Planetaria vengono promossi.
- Se cinque caselle sono contrassegnate, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e di Grado 2 coinvolti in questa Esplorazione Planetaria vengono promossi.

Mescola tutte le carte Situazione **S27** da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

Trova i seguenti componenti:

1. Pagina del Manuale della Nave *Strutture della Nave Hackerate* (pagine 5-6).
2. Raccogliatore per le carte *Strutture* (pagina 6A).
3. 9 carte Struttura.

Sostituisci le Strutture della Nave (pagine 5-6) con le Strutture della Nave Hackerate (pagine 5 e 6).

Posiziona il raccogliatore per le carte *Strutture* (pagina 6A) accanto alle Strutture della Nave Hackerate (pagina 6).

Posiziona 9 carte Struttura numerate da 1 a 9 a faccia in su (con il numero visibile) all'interno del raccogliatore per le carte *Strutture* negli slot con la numerazione appropriata.

Sposta l'Obiettivo **O01** e l'Obiettivo Secondario **O15** da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa..."

Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1232

Registrazioni della Squadra di Sbarco

***** respiro affannoso, passi affrettati *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Siamo vicini alla passerella, finalmente. Jenny? Jenny, ci ricevi?

[IA Jenny]: Il nome non è rilevante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Mi fa piacere sentirti, comunque. Non riusciamo a contattare CAPCOM, Jenny. Apri la serratura della passerella, per favore.

[IA Jenny]: Negativo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa? Cosa significa negativo?

[IA Jenny]: I sistemi della Vanguard sono stati attaccati. Sono necessari alcuni aggiornamenti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È proprio il momento? Jenny, dobbiamo evacuare.

[IA Jenny]: Il protocollo è inviolabile. Per la vostra sicurezza, è necessario concludere la diagnostica e scaricare gli aggiornamenti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dannazione, un membro dell'equipaggio ha riportato gravi ferite! Abbiamo bisogno di assistenza... Abilita quella dannata passerella!

[IA Jenny]: Negativo. Gli aggiornamenti non sono...

***** interferenza elettronica *****

Ciascun Membro dell'Equipaggio con 3 Ferite tira un dado Ferita.

Se ottiene 1  e 1  OPPURE 2  , il Membro dell'Equipaggio muore. Rimuovi il Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado e rimuovi la relativa miniatura dalla plancia.

L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questo Membro dell'Equipaggio.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, continua la partita.

Se si trattava dell'ultimo Membro dell'Equipaggio, vai all'Annotazione 1221.

ANNOTAZIONE 1233

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

Continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho davanti agli occhi questa stranezza digitale pixelata. È reale oppure ho le allucinazioni?

[IA Jenny]: È reale in una maniera eccezionale, indefinita.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh, Jenny. Che bello sentire che sei tornata in te. Va tutto bene?

[IA Jenny]: Sono la voce di un super computer, apprezzo queste premure. E no, non va tutto bene. Ho a che fare con un grave problema del sistema.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma puoi aiutarci

a esaminare quella cosa pixelata? Sembra sfidare le leggi della fisica. Guarda, modifica la nostra percezione delle sue vicinanze come se avesse lentamente assorbito la zona circostante e l'avesse riconfigurata.

[IA Jenny]: Riuscite a utilizzare gli scanner?

[Membro dell'Equipaggio 2]: All'inizio riuscivamo, ma poi le rilevazioni sono diventate imprevedibili. E continuano a cambiare. Niente di concreto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State a sentire, dobbiamo scoprire cosa sia quella cosa. Può essere collegata al destino dello shuttle e potrebbe costituire un pericolo per tutti noi.

[IA Jenny]: Ben detto, Comandante. Farò il possibile per aiutarvi.

ANNOTAZIONE 1234

Annotazione del Capitano Lee

Abbiamo finalmente raggiunto i margini del Braccio di Perseo.

Finora, la nostra ricerca della ISS Wayfarer e della ISS Dauntless è stata lunga ed estenuante, ma speriamo che le cose accelerino. Grazie ai dati scaricati dallo shuttle Raindrop, siamo in grado di determinare approssimativamente le coordinate del luogo in cui si è separato dalla ISS Dauntless. Tentare di prevedere cosa ne sia stato della Dauntless in seguito è molto più arduo ma, ancora una volta, siamo a conoscenza di alcuni pianeti che la nave ha visitato. Uno di essi è ricco di fonti d'acqua ed è probabile che la Wayfarer o la Dauntless possano avervi fatto ritorno o perlomeno lasciato delle tracce del proprio passaggio.

Nel frattempo, continuiamo ad avere problemi con i malfunzionamenti provocati dall'hackeraggio. Alcune parti del nostro sistema continuano a dare problemi, ma li risolviamo man mano che si presentano. Fortunatamente, la Vanguard non è tecnologicamente avanzata quanto le nuove navi terrestri e molti sistemi possono essere controllati manualmente.

Personalmente, mi preoccupa molto di più l'identità degli esseri all'origine dell'hackeraggio. Stando ai dati della scatola nera, si tratterebbe di Planidiani e i recenti eventi lasciano indovinare che siano maestri negli attacchi elettronici, ma il resto sono solo supposizioni. Posso solo sperare che la Wayfarer e la Dauntless siano in qualche modo riuscite a sopravvivere al contatto con quei Planidiani.

E - come se non bastasse - continuo a preoccuparmi per i membri della nostra Squadra di Sbarco, alcuni dei quali mostrano chiari sintomi di disturbi da stress post traumatico. La missione del Raindrop ha lasciato il segno su di loro. La Dottoressa Morra, la nostra psicologa capo, crede che abbiano solo bisogno di tempo e ha la mia piena fiducia. Non voglio perdere la mia Squadra di Sbarco migliore.

Vai a pagina 2 del Manuale delle Mappe dei Sistemi.

Usa il segnalibro Sistema Attuale del Manuale delle Mappe dei Sistemi per contrassegnare la pagina del sistema Omega Persei.

Aggiungi due dadi Universali a scelta e due dadi Esperto a scelta alla tua riserva di dadi Reparto non acquistati.

ANNOTAZIONE 1235

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny?

[IA Jenny]: Il nome non è rilevante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh, di questo non sentivo la mancanza... Senti, intelligenza artificiale senza nome, abbiamo recuperato i dati della scatola nera e perlustrato l'intero shuttle. Non c'è nient'altro da trovare, qui. Ci dirigiamo verso la serratura della passerella.

[IA Jenny]: Bene. La serratura è aperta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, andiamo.

Ottieni 1 .

Scarta la carta Missione M02.

ANNOTAZIONE 1236

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ed ecco l'ala medica. Guardate, è ricoperta per metà da quell'escrescenza.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Agghiacciante. Scommetto che i cervelloni le daranno un nome sofisticato.

La Scoperta del Raindrop o qualcosa del genere.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Perché Raindrop?

[Membro dell'Equipaggio 2]: È il nome dello shuttle. Hai fatto attenzione durante il briefing?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vuoi tacere? E aziona gli scanner. Dobbiamo scoprire di più su questo coso!

*** bip elettronico ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Niente di concreto, Comandante. Il software crasha o fornisce risultati implausibili.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Questa è l'ala medica: ci sono troppe interferenze elettroniche per ottenere una rilevazione attendibile.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oppure siamo troppo vicini al motore. Jenny, me lo puoi confermare?

[IA Jenny]: Sì, Comandante. Chi ha progettato lo shuttle Raindrop ha posizionato la sala motore accanto all'ala medica, collegandole con...

*** pausa ***

[IA Jenny]: Un corridoio. Accessibile attraverso un portellone. Parete ovest.


[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì è rotta di nuovo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non fa niente. Abbiamo abbastanza informazioni. Cerchiamo di recuperare un po' di tecnologia da qui. I nostri ingegneri apprezzeranno un paio di nuovi giocattolini.

Ottieni 1  e sostituisci la carta nel Settore 6 con la carta P108.

ANNOTAZIONE 1240

Conta il numero dei segnalibro sulla carta Missione M03:

- 0-1 - Vai alla casella D nell'Annotazione 1264 e risolvi il testo riportato.
- 2-3 - Vai alla casella C nell'Annotazione 1264 e risolvi il testo riportato.
- 4-5 - Vai alla casella B nell'Annotazione 1264 e risolvi il testo riportato.
- 6-7 - Vai alla casella A nell'Annotazione 1264 e risolvi il testo riportato.
- 8+ - Ottieni 1 . Vai alla casella A nell'Annotazione 1264 e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1241

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** eco di voci in una sala vuota ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Questo posto mette i brividi. Ho visitato la Wayfarer una volta, sai? Era brulicante di vita, strapiena di energia ed entusiasmo. E adesso? Un involucro privo di vita. Che tristezza.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che tristezza e che paura. E trovo estremamente preoccupante quell'escrescenza frattale vibrante che ricopre l'interno della nave. Abbiamo già visto qualcosa di simile prima d'ora.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già. Il Reparto Scienza la ha denominata Scoperta del Raindrop. Lo shuttle che abbiamo trovato mesi fa era ricoperto di una cosa praticamente identica. Come dobbiamo comportarci a riguardo, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Penso che dovremmo lasciare che se ne occupino i nostri cervelloni. Prelevate un campione. Molto grande.

*** eco di passi ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, ho accesso al sistema informatico della Wayfarer.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Beh, volevo attivare l'intelligenza artificiale ma non mi è stato possibile. Ho ottenuto soltanto una lunga lista di messaggi che dimostrano che l'intelligenza artificiale si sta comportando in maniera totalmente imprevedibile.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ecco... ho una brutta sensazione a riguardo.

ANNOTAZIONE 1242

Scegli tra:

- » Entrare nella grotta verso Sud - Vai all'Annotazione 1269.
- » Entrare nella grotta verso Nord - Vai all'Annotazione 1243.


ANNOTAZIONE 1243

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ricevuto! Abbiamo finalmente trovato il passaggio. Lo vedo con lo scanner.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Anche io. Proprio davanti a noi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fantastico. Stiamo per portare a termine l'esplorazione una volta per tutte.

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

Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio e tutti i Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza da questo Settore nel Settore 4.





















ANNOTAZIONE 1244

Briefing finale della Squadra di Sbarco

Squadra, mi ricevete? È il vostro comandante in capo che vi parla. L'atterraggio del lander è previsto tra esattamente 60 minuti, quindi lasciate che vi aggiorni prima di arrivare. Il pianeta che stiamo per esplorare è disabitato, ma la sua superficie è segnata da profondi crepacci e canyon, quindi ci aspettiamo di trovare un terreno difficile o molto difficile. Inoltre, è sferzato da forti venti. Continuiamo a ricevere il segnale della Wayfarer, ma è indebolito dalle tempeste magnetiche nell'atmosfera. Determinare la posizione esatta della nave è ancora impossibile, ma stiamo facendo del nostro meglio per circoscriverla. Questa sarà una delle nostre missioni più difficili, quindi state attenti e riflettete bene prima di agire. Siamo con voi. 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 qui sotto. 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 1253. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Turbolenza	Scegli tra: » Cambiare direzione Riponi 2 carte Attrezzatura casuali nell'"Inventario". » Resistere Ciascun Membro dell'Equipaggio 6  meno  .
	Pioggia di massi	Scegli tra: » Ignorare Se  è minore o uguale a 3, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . Se  è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. » Manovra evasiva Riponi 5 carte Attrezzatura casuali meno  nell'"Inventario".
	Vento forte	Scegli tra: » Modificare il vettore di avvicinamento Se  è maggiore o uguale a 3, sposta il segnaposto di 1 casella verso sinistra. Se  è minore di 3 ciascun Membro dell'Equipaggio tira anche  . » Volare nell'occhio del ciclone Se il totale dei tuoi  e  è minore o uguale a 7, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  . Se il totale dei tuoi  e  è maggiore o uguale a 8, non succede nulla.
	Apertura portello	Scegli tra: » Resistere Perdi 5 Provviste meno  . » Mettere in sicurezza il carico Ciascun Membro dell'Equipaggio 1  .

ANNOTAZIONE 1245

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** *bip elettronico, passi attutiti* ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho sempre odiato i labirinti e i dedali, e dove mi ritrovo?

[Membro dell'Equipaggio 2]: È troppo tardi per lamentarsi, collega. Comandante, vedo un oggetto verso nord-est. Molto grande. Non è grande quanto la Wayfarer, ma decisamente non fa parte del sistema roccioso sotterraneo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potrebbe essere una parte della nave. Date le condizioni locali, potrebbe essersi disintegrata durante l'atterraggio.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già, ma come facciamo ad arrivarci?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bella domanda. Dobbiamo trovare un passaggio.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci vorrà un'eternità.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E ogni passaggio potrebbe essere una trappola mortale. Basta con le lamentele e tenete gli occhi aperti.

Posiziona la carta P201 nel Settore 2.

Posiziona la carta P202 nel Settore 3.

ANNOTAZIONE 1246

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

ANNOTAZIONE 1247

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Spiegamelo di nuovo, ma questa volta lentamente.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Allora, ho tentato di trovare un senso al sistema informatico della Wayfarer. Il software è estremamente confuso e mancano dei pezzi che sono stati ridotti in frammenti durante l'hackeraggio. Tentando di raggiungere parti della memoria, ho aggirato le parti deformate del protocollo e reindirizzato il...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Basta con i paroloni. Cos'hai scoperto?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, ho individuato i dati di navigazione. So che la Wayfarer ha trascorso del tempo in un altro sistema solare abitabile prima di arrivare qui.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quale sistema? Hai le coordinate?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Temo che questo sia il tassello mancante.

ANNOTAZIONE 1248

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Date un'occhiata qui. I membri delle nostre spedizioni non sono stati i primi esseri senzienti a visitare questo pianeta.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dei disegni! Disegni fatti con il carbone! Un'intera galleria!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non diversi dall'arte preistorica terrestre.


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Guardate, rappresentano delle catastrofi naturali, credo. Gli esseri senzienti del posto potrebbero essersi nascosti nelle grotte per proteggersi dagli uragani che infuriavano in superficie.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Questi disegni sono datati, ma non antichi. Mi chiedo cosa ne sia stato di questa gente. Sono ancora qui?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Può darsi. Ma ho una brutta sensazione. Guarda questo disegno.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sembra... È un verme?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Esattamente. Meccanico, direi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Usurpatori. Maledetti. OK, fotografate tutto e andiamocene di qui. Ottieni 1 .

Posiziona la carta P000 nel Settore 8.

ANNOTAZIONE 1249

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** eco di passi ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Conoscevo una persona laggiù. Tra l'equipaggio della Wayfarer.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ce ne ha mai parlato.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non l'ho mai detto a nessuno. Non mi avrebbero affidato questa missione. Il Capitano Lee avrebbe pensato che avrei preso le cose troppo sul personale.

[Membro dell'Equipaggio 1]: È così, Comandante? La sta prendendo sul personale?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No. Cioè, sto cercando di non farlo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardi, qui c'è un altro corpo. Vuole che io...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, va bene così.

*** fruscio di indumenti ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: È la persona che conosceva?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No. Decisamente no. Vedi quel tesserino? Era il Capitano Theodore Huang, il comandante in capo della Wayfarer.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Se ne è andato insieme alla sua nave. Come nei racconti di altri tempi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che grave perdita. Era un ottimo ufficiale. Ma se la cosa può consolarci, non abbiamo visto molti corpi da queste parti, vero?

*** passi di corsa ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Capo, ho controllato sia il lato sinistro che i reparti delle capsule di dritta. Non c'è più nessuno!

ANNOTAZIONE 1250


Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, è il Comandante della Squadra di Sbarco che vi parla. Stiamo ispezionando il relitto. Speriamo di trovare qualcosa di importante.

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

Siamo riusciti a entrare nel relitto! – Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta.

Abbiamo trovato la scatola nera della Wayfarer! – Ottieni la Scoperta Eccezionale **3**. Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta.

Il relitto custodiva qualcosa di interessante! – Ottieni 1 . Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta. Sostituisci la carta nel Settore **7** con la carta **P208**. Vai all'Annotazione **1241**.

ANNOTAZIONE 1251

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ce l'abbiamo fatta! Vediamo una parte della Wayfarer! A quanto pare, è scivolata in fondo al canyon.

[CAPCOM]: Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco. Procedete con cautela.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: C'è... Beh...

[CAPCOM]: Cosa c'è, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non ne ho la certezza. È il suo scafo. Alcuni elementi sono, come dire, diversi. Dobbiamo andare laggiù per...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, rilevo attività.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa? Non abbiamo rilevato nessun segnale di vita! Mostrami quello scanner.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Laggiù! Laggiù! Lo vedo!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, vediamo qualcosa. Stiamo osservando un oggetto che somiglia a una macchina da guerra degli Usurpatori in funzione.

[CAPCOM]: Eseguite un confronto con il database, Comandante. Dobbiamo averne la conferma.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già fatto, CAPCOM. E si tratta di una macchina degli Usurpatori, ma l'armatura è crepata e ne fuoriescono strani cristalli.

[CAPCOM]: Sembrerebbe danneggiata?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Può darsi.

Le sue azioni sono stranamente imprevedibili.

L'Usurpatore cambia direzione velocemente, per nessuna ragione evidente, poi si ferma e ricomincia a correre. Davvero bizzarro.

Posiziona la carta **P203** nel Settore **4**.

Posiziona la carta **P204** nel Settore **5**.

Posiziona la carta Minaccia *Usurpatore Perduto* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.

Posiziona il segnalino *Usurpatore Perduto* nel Settore **5**.


Vai all'Annotazione **1256**.

ANNOTAZIONE 1252

Scegli tra:

- » Entrare nella grotta verso Est – Vai all'Annotazione **1258**.
- » Entrare nella grotta verso Ovest – Vai all'Annotazione **1260**.

ANNOTAZIONE 1253

- Apri la Planetopedia alle pagine **6** e **7** (Rupturis).
- Controlla le caselle nell'Annotazione **1264** e risolvi la prima opzione possibile tra, procedendo in ordine di lettura.
 - Se nessuna casella è contrassegnata Posiziona la carta Missione **M03** nello slot Missione a destra della plancia Pianeta. In seguito, posiziona la carta Missione Opzionale **M04** sul bordo destro della plancia Pianeta.
 - Se la casella **A** è contrassegnata – Trova tutte le carte Missione **M20** e posizionane 1 casuale nello slot Missione a destra della plancia Pianeta. In seguito, se la carta Missione Opzionale **M04** non è stata rimossa dal gioco, posizionala sul bordo destro della plancia Pianeta.
 - Se la casella **B** è contrassegnata – Posiziona la carta Missione **M03** nello slot Missione a destra della plancia Pianeta. In seguito, se la carta Missione Opzionale **M04** non è stata rimossa dal gioco, posizionala sul bordo destro della plancia Pianeta. Posiziona 5 segnaposto sulla carta Missione **M03**.
 - Se la casella **C** è contrassegnata – Posiziona la carta Missione **M03** nello slot Missione a destra della plancia Pianeta. In seguito, se la carta Missione Opzionale **M04** non è stata rimossa dal gioco, posizionala sul bordo destro della plancia Pianeta. Posiziona 3 segnaposto sulla carta Missione **M03**.
 - Se la casella **D** è contrassegnata – Posiziona la carta Missione **M03** nello slot Missione a destra della plancia Pianeta. In seguito, se la carta Missione Opzionale **M04** non è stata rimossa dal gioco, posizionala sul bordo destro della plancia Pianeta. Posiziona 1 segnaposto sulla carta Missione **M03**.
- Se la casella **A** nell'Annotazione **1541** è contrassegnata, ottieni 1  e posiziona la carta **P205** nel Settore **7**. In seguito, posiziona 1 segnaposto sulla carta Missione **M03**. In alternativa, non succede nulla.
- Trova la Condizione Generale **G01** Tempesta di Polvere e posizionala nello slot Condizioni Generali sulla plancia Pianeta.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 1254

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ricevete? Abbiamo un'emergenza quaggiù! Un membro del mio equipaggio ha riportato gravi ferite! Stiamo attivando le procedure di decollo di emergenza. Preparate la squadra medica e l'infermeria! Ci vediamo tra pochissimo!

Ciascun Membro dell'Equipaggio riporta una Ferita Lesione. Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, ignora invece la quarta carta Ferita e il dado.

Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore del Lander.

Vai all'Annotazione **1259**.

ANNOTAZIONE 1255

Sommario del rapporto di Peter Valinsky, capo della squadra di ricerca

Alcune scoperte effettuate dalla Squadra di Sbarco sono ancora sottoposte a valutazione o analisi, ma alcuni fatti rimangono certi e concreti.

Per iniziare, la caduta della ISS Wayfarer è stata provocata da due cause. Per prima cosa, i suoi sistemi informatici sono stati parzialmente paralizzati a causa di un attacco hacker, e poi lo scafo è stato colpito da siluri di origine ignota. Fortunatamente, la maggior parte dell'equipaggio è riuscita a evacuare, fuggendo

verso il sistema stellare precedentemente visitato dalla ISS Wayfarer. Il Capitano Huang e alcuni membri dell'equipaggio purtroppo non ce l'hanno fatta, ma è possibile recuperarne i resti.

La Wayfarer non è più idonea a viaggiare nello spazio. Lo scafo si è spezzato in tre parti durante lo schianto e il suo nucleo è ricoperto da una strana massa frattale, non diversa da quella incontrata a bordo dello shuttle Raindrop.

È fondamentale scoprire la vera natura dell'escrescenza, dato che potrebbe essere la vera causa del triste destino della nave e una minaccia al proseguimento della missione.

Scarta la carta Missione **M03**.


Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto nell'**Annotazione 1550** e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1256

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, è il Comandante della Squadra di Sbarco che vi parla. Stiamo ispezionando il relitto. Speriamo di trovare qualcosa di importante.

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

- Siamo riusciti ad accedere all'ala medica – Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta.
- Siamo riusciti a recuperare alcuni importanti documenti sulle ricerche della Wayfarer – Sposta Progetto di Ricerca **R09** da "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B) all'interno della busta "In attesa...". Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta.
- Miracolosamente, alcuni campioni di batteri studiati nel laboratorio della Wayfarer sono sopravvissuti allo schianto. Le parti prelevate hanno inoltre rivelato qualcosa di interessante – Ottieni 1 . Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta. Ottieni 3 Indizi *Microorganismo* e sostituisci la carta nel Settore **5** con la carta **P209**. Vai all'**Annotazione 1247**.

ANNOTAZIONE 1257

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ci sono degli sviluppi. Abbiamo scansionato ripetutamente i missili che abbiamo trovato e non abbiamo dubbi in merito al fatto che siano stati lanciati dalla ISS Dauntless. Un'altra scoperta inquietante è il fatto che ciascun missile contiene una piccola quantità di escrescenza frattale, che ha probabilmente danneggiato il software dei nostri scanner. Ci è voluto del tempo per riavviarli e rimetterli in funzione.

Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 1541**. Sposta la carta Situazione **S37** da "Situazioni Future" all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 1258

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Siamo talmente in profondità che gli scanner non funzionano correttamente.


[Comandante della Squadra di Sbarco]: In tal caso, tenete gli occhi aperti. Non si sa mai...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate tra le crepe delle pareti. Esempari incredibili di funghi. Preleverò alcuni campioni per i nostri cervelloni.

[Membro dell'Equipaggio 2]: A dire il vero, non possiamo fare altro qui. È un vicolo cieco.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È quello che temevo. Ehi, quelle crepe sembrano pericolose. State attenti con quei funghi! Un movimento azzardato e...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Andrà tutto bene. È solo...
*** schianto di pietre che cadono ***

Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione*. Tu ed eventuali Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza nel tuo Settore tirate . Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta ferita, ignorala.

ANNOTAZIONE 1259

Se la carta Missione **M05** non è scoperta, vai all'**Annotazione 1240**.

Altrimenti, continua a leggere:

Se il segnalino *Usurpatore Perduto* si trova nel Settore **1** e la carta *Minaccia* è sul lato *Usurpatore Stordito*, vai all'**Annotazione 1268**.

Se il segnalino *Usurpatore Perduto* si trova nel Settore **1** e la carta *Minaccia* è sul lato *Usurpatore Perduto* il decollo potrebbe rivelarsi molto pericoloso. I giocatori si confrontano e prendono una decisione (in caso di parità, il giocatore del Reparto Sicurezza prende la decisione finale).

- » **Procedere al decollo** – Vai all'**Annotazione 1265**.
- » **Continuare l'Esplorazione Planetaria**. (Se un Membro dell'Equipaggio ha 3 Ferite, non puoi scegliere questa opzione).

ANNOTAZIONE 1260

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ho la sensazione che stiamo andando verso un vicolo cieco.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehi, vedi quelle cose sul pavimento della caverna?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sembrano pezzi di una macchina. Tutti arrugginiti. Hanno un aspetto familiare. Lasciate che effettui una scansione.

*** bip elettronico ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ecco, lo sapevo. Si tratta dei pezzi di una vecchia macchina da guerra degli Usurpatori.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Portiamone alcuni ai nostri ingegneri per studiarli. Apprezzano sempre un regalino.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Certo, Comandante.


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quello lascialo lì. È incuneato in una roccia che dal mio punto di vista sembra...

*** rumore di pietre che si muovono ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]:... possa cadere.

*** schianto di pietre che cadono ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Il soffitto sta crollando! Correte!

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*. Tu ed eventuali Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza nel tuo Settore tirate . Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta ferita, ignorala.

ANNOTAZIONE 1261




Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** il ronzo del motore è teso e intermittente ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, l'Usurpatore ha danneggiato il compartimento di stoccaggio. Abbiamo perso tutti i campioni. Fortunatamente, il motore funziona ancora! Speriamo di raggiungervi al più presto!

Scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.

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

Tutti i Membri dell'Equipaggio con 3 Ferite effettuano una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se il risultato è 1  e 1  oppure 2 , la Prova di Sopravvivenza non è superata e il Membro dell'Equipaggio muore. Rimuovi il Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado.

Tutti gli altri Membri dell'Equipaggio riportano 1 Ferita Lesione. Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta ferita, ignora la relativa carta Ferita e il dado Ferita.


In seguito, vai all'**Annotazione 1240**.

ANNOTAZIONE 1262

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, è il Comandante della Squadra di Sbarco che vi parla. Stiamo ispezionando il relitto. Speriamo di trovare qualcosa di importante.

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

- Siamo riusciti a trovare l'ala distrutta! – Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta.
- Abbiamo trovato alcuni dei progetti non terminati della Wayfarer! – Sposta Progetto di Produzione **C19** da "Progetti di Produzione" all'interno della busta "In attesa...". Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta.
- Abbiamo trovato dei campioni ben conservati all'interno del relitto. Inoltre, le parti prelevate hanno portato alla luce un altro mistero – Ottieni 1 . Se la carta Missione **M03** è scoperta, posiziona 1 segnaposto su quella carta. Ottieni 2 Indizi *Strana Vegetazione* e sostituisci la carta nel Settore **8** con la carta **P207**. Vai all'**Annotazione 1249**.

ANNOTAZIONE 1263

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** vento ululante ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, mi ricevete?

[CAPCOM]: Sì, riceviamo. Qual è il vostro stato, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, non molto buono. Qui il vento è fortissimo, ma abbiamo trovato un'altra parte della Wayfarer!

[CAPCOM]: Ottimo lavoro, Squadra di Sbarco.

Ottieni 1 .

Posiziona la carta **P206** nel Settore 8.


Vai all'Annotazione 1262.

ANNOTAZIONE 1264

D - La Missione è stata un fallimento totale.
Se questa casella non è contrassegnata, contrassegnala e vai all'Annotazione 1564.

C - La Missione è stata un fallimento moderato.
Se questa casella non è contrassegnata, contrassegnala e vai all'Annotazione 1564.

B - La Squadra di Sbarco ha quasi portato a termine la Missione.
Se questa casella non è contrassegnata, contrassegnala e vai all'Annotazione 1564.

A - L'operazione è stata un successo!
Ottieni 1 . Se questa casella non è contrassegnata, contrassegnala e vai all'Annotazione 1255.

ANNOTAZIONE 1265

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** ronzo del motore ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, iniziamo le procedure di decollo. Stiamo per...

*** suoni attutiti di colluttazione ***


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cos'è questo rumore?

[Membro dell'Equipaggio 1]: È l'Usurpatore! Sta tentando di farsi strada all'interno!

*** suono lacerante ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Imbracciate le armi!

*** rumori di combattimento ***

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  tre volte. Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, ignoralo.

Vai all'Annotazione 1268.

ANNOTAZIONE 1266

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** ronzo di un argano ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, stiamo scendendo nella caverna sotto di noi.

[CAPCOM]: Squadra di Sbarco, fate attenzione.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non è la prima volta che lo facciamo. E abbiamo corde di qualità...

[Membro dell'Equipaggio 1] (con l'eco): Comandante? Sta arrivando? C'è qualcosa di sorprendente quaggiù!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Eccomi!

*** tonfo di scarponi che colpiscono il suolo ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, di che si tratta?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardi con i suoi occhi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Wow. Questo sì che è interessante. CAPCOM, vi trasmetto le immagini. La qualità non è granché, ma siamo a tremila metri di profondità. Riuscite a vedere? Ci sono dei corpi quaggiù.

[CAPCOM]: L'equipaggio della Wayfarer?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Per fortuna, no. Sono davvero molto vecchi, soltanto pelle e ossa. Umanoidi, ma decisamente non Terrestri. Potrebbe trattarsi di una specie di luogo di sepoltura. I corpi non sono coperti, ma disposti con cura, e... ecco la parte sorprendente. Ci sono pezzi arrugginiti di attrezzatura degli Usurpatori tutto intorno.

[CAPCOM]: Delle specie di trofei?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Qualcosa del genere, sì. Questo ci dà un'idea di cosa sia successo qui secoli fa.

Ottieni 1 .


Posiziona la carta **P000** nel Settore 7.

ANNOTAZIONE 1267

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM? Ho una buona notizia da darvi. Abbiamo trovato la parte principale della Wayfarer. Lo scafo è proprio qui, davanti a noi. Stiamo per entrare.


[CAPCOM]: Ottimo lavoro, ragazzi.







Ottieni 1 .

Posiziona la carta **P205** nel Settore 7.

Vai all'Annotazione 1250.

ANNOTAZIONE 1268

Scarta la carta Missione **M05**. Se il numero di segnaposto è superiore a , vai all'Annotazione 1261. Altrimenti, conta il numero di segnaposto sulla plancia Lander e risolvi l'effetto corrispondente:

- 1 segnaposto - Non succede nulla.
- 2 - 3 segnaposto - Scarta 1 Scoperta Non Eccezionale dalla plancia Lander.
- 4 - 5 segnaposto - Scarta 2 Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Ciascun Membro dell'Equipaggio che non ha riportato 3 Ferite riporta una Ferita Lesione. In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio che hanno riportato 3 Ferite effettuano una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se il risultato è 1  e 1  oppure 2 , la Prova di Sopravvivere non è superata e il Membro dell'Equipaggio muore. Rimuovi il Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado.
- 5 o più segnaposto - Scarta 3 Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Ciascun Membro dell'Equipaggio che non ha riportato 3 Ferite riporta una Ferita Lesione. In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio che hanno riportato 3 Ferite effettuano una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se il risultato è 1  e 1  oppure 2 , la Prova di Sopravvivere non è superata e il Membro dell'Equipaggio muore. Rimuovi il Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado.

Vai all'Annotazione 1240.

ANNOTAZIONE 1269

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Il primo luogo su questo pianeta che definirei niente male.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate tutti quei cristalli!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dovremmo prelevare dei campioni?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, i nostri cervelloni non ci perdoneranno mai, se non li riempiamo di ricordini. Prendete quelli più piccoli, poi impacchettiamoli.


*** ronzo di una sega elettrica ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Staccati, piccolo...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Attenzione!

*** schianto di pietre che cadono ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Correte! Il soffitto ci sta cadendo addosso!

Ottieni 2 Indizi *Minerale*. Tu ed eventuali Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza nel tuo Settore tirate . Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, ignoralo.

ANNOTAZIONE 1270

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Capitano, la Squadra di Sbarco ha staccato una parte dell'escrescenza frattale pixelata dall'Usurpatore. Sono praticamente certi che quella cosa abbia preso il controllo dell'Usurpatore e lo abbia costretto ad attaccare il Lander.

[Capitano Lee]: L'escrescenza mi fa pensare ai Planidiani. Ricordate? Ne abbiamo incontrato uno sul Raindrop.

[Tenente Banini]: Certo. A quanto pare, i Planidiani ci vedono come una minaccia.

[Capitano Lee]: Abbiamo un nemico potente. E, Tenente, chiedi alla Squadra di Sbarco di portarci l'escrescenza.

Contrassegna la casella seguente e risolvi il testo riportato.

Ottieni 2  e la Scoperta Eccezionale **2**. Rimuovi la carta Missione Opzionale **M04** dal gioco.

ANNOTAZIONE 1271

Rapporto ufficiale del Comandante della Squadra di Sbarco

La base degli Usurpatori era sospettosamente vuota. Siamo entrati con cautela, per poi renderci conto che non veniva utilizzata da secoli. Uno spesso strato di polvere ricopriva ogni cosa. Ben presto, però, siamo entrati in una specie di laboratorio in cui abbiamo visto un verme meccanico parzialmente assemblato. Le sue fauci sembravano abbastanza forti da trapassare il basalto e l'interno del corpo era cavo. La macchina potrebbe essere stata utilizzata dagli Usurpatori per estrarre risorse naturali.

Ottieni 1 .

Ottieni la Scoperta Eccezionale **9**. Posiziona la carta **P000** nel Settore **5**.

ANNOTAZIONE 1272

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** vento ululante ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ehi, cos'è stato? Quell'Usurpatore impazzito sta colpendo il nostro lander!


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Il lander ha una struttura solida, ma non c'è tempo da perdere. Sbrigatevi! Sbrigatevi!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Abbiamo il permesso di aprire il fuoco quando arriviamo lì fuori?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Permesso accordato. Muovetevi!

Se la carta Missione **M05** non è scoperta, trovala e posizionala nello slot indicato accanto alla plancia Pianeta.

Posiziona 1 segnaposto sulla tua plancia Lander.

Nota: Ciascun segnaposto sulla plancia Lander rappresenta i danni inflitti al tuo Lander. Quando il numero di segnaposto sulla plancia Pianeta supera il tuo , il Decollo o l'Evacuazione potrebbero rivelarsi molto più difficili.

ANNOTAZIONE 1275

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best] (con voce commossa): Jenny, che cos'è questo posto?

[IA Jenny]: Si tratta della capitale dei cristalloidi.

[Harrold Best]: Questo? Edifici carbonizzati e tetti sfondati? Crateri lungo le strade?

[IA Jenny]: Sì, Harry. Un tempo era la città principale dei cristalloidi e adesso è sotto il nostro controllo. E tutte queste rovine, fori e sentinelle armate a ogni angolo sono il prezzo da pagare per la vittoria.

[Harrold Best]: Ma non è colpa nostra! I cristalloidi hanno aperto il fuoco contro la Wayfarer. Sono stati loro ad iniziare.

[IA Jenny]: Non sto dando la colpa a nessuno, Harry. Sto solo mettendo in luce le cicatrici della guerra. L'incapacità di comunicazione è il difetto principale di tutti gli esseri senzienti, anche se avete me, l'intelligenza artificiale, al vostro fianco.

[Harrold Best]: È proprio vero.

Posiziona la carta **P301** nel Settore **7**.

ANNOTAZIONE 1276

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Tenente? Sono felice di vederla.

[François de Burgh] (stancamente): Davvero?

[Harrold Best]: Sì, signore! Ero uno dei suoi studenti all'Accademia Spaziale di Reykjavik! Probabilmente lei non si ricorderà di me, ma...

[François de Burgh]: Mi ricordo di te. Non hai superato l'esame di astrofisica.

[Harrold Best]: Beh, ehm...

[François de Burgh]: Non importa. Anche io sono felice di vedervi. Siete qui per riportarci a casa?

[Harrold Best]: Naturalmente.

[François de Burgh]: Tempo buttato.

[Harrold Best]: Cosa?

[François de Burgh]: Un pianeta vale un altro per trascorrervi il resto dei propri giorni senza

preoccuparsi del passato.

[Harrold Best]: Beh, a dire il vero il passato è il motivo per cui sono qui. Potrebbe raccontarmi cosa è successo alla Wayfarer?

[François de Burgh]: A cosa serve riparlarne, amico? Non riporterà in vita i morti.


Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione della .

Scegli ed effettua uno dei seguenti Tiri:


 **INTERROGARE IL PRIMO UFFICIALE**

   Vai all'Annotazione 1327.

 **FARE QUALCHE DOMANDA AL PRIMO UFFICIALE**

   Vai all'Annotazione 1324.

 **SCOPRIRE COSA SA IL PRIMO UFFICIALE**

   Vai all'Annotazione 1316.

ANNOTAZIONE 1277

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[IA Jenny]: Harry, dovrai collaborare con Andrea Gitelli, Responsabile del Reparto Sicurezza, sia sulla Wayfarer che qui. È qui per dare una mano con l'interrogatorio.

[Harrold Best]: Bene. Ciao, Andrea. Com'è la situazione da queste parti?

[Andrea Gitelli]: Stammi a sentire, Harry. Stai per incontrare il Consiglio Cristallino, l'organo governativo principale dei cristalloidi. Non è ostile, ma nemmeno amichevole. Dovrai muoverti con cautela.

[Harrold Best]: Grazie, Andrea. Lo farò.

[IA Jenny]: Saremo al tuo fianco. Io tradurrò la conversazione.

*** eco di passi, una porta si apre ***

[Andrea Gitelli]: Stimato Consiglio dei Cristalloidi, vi presento l'inviato della nave spaziale terrestre.

[Harrold Best] (schiarendosi la voce): Stimato Consiglio dei Cristalloidi, il mio nome è Harrold Best, e provengo dalla ISS Vanguard. Vengo in pace e, come ho il piacere di notare, anche qui vige lo stesso approccio.

[IA Jenny] (voce sovrapposta ad un tintinnio irritato): Sì. La nostra nazione ha sofferto abbastanza.

[Harrold Best]: Lo sappiamo. Vogliate accettare le nostre condoglianze per tutti i vostri caduti.

[IA Jenny]: La morte fa parte del ciclo. Possiamo accettare la morte, anche quando arriva senza preavviso. Ciò che non possiamo accettare è il tradimento.


[Harrold Best]: E siete mai stati traditi?

[IA Jenny]: La nostra nazione è stata spinta con l'inganno a dichiarare una guerra che non avrebbe giovato a nessuno. Tecnicamente, siamo stati noi a puntarvi contro il cannone cristallino, ma non avremmo mai voluto che accadesse.

[Harrold Best]: Lo sappiamo. E siamo pronti ad assistervi nella ricerca di chi ha orchestrato la cosa. Noi non vogliamo che succeda mai più.

[IA Jenny]: Nemmeno noi, visitatore. È un sollievo sapere che la pensiamo allo stesso modo.

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

Ottieni 1 . Contrassegna la casella nell'Annotazione 1548 e leggi il testo riportato.

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

ANNOTAZIONE 1278

Annotazione del Capitano Lee

La rotta ci ha condotti a un sistema stellare con un pianeta con cui abbiamo un trascorso. I suoi abitanti, un criptico popolo cristalloide, aveva costruito un enorme cannone cristallino, responsabile della distruzione di Pellucido e minaccioso per altri pianeti. I capitani della Dauntless e della Wayfarer hanno riconosciuto l'arma, annientandola insieme alle difese dei cristalloidi, ma non c'era comunque motivo di essere gentili nei loro confronti.

La cosa che ci ha ridato speranza è stata scoprire un

buon numero di membri dell'equipaggio della Wayfarer che erano atterrati sul pianeta e in qualche modo avevano appreso a coesistere con quella non troppo amichevole popolazione cristallina. Siamo estremamente felici che siano vivi, ma è fondamentale condurre un'indagine dettagliata e scoprire cosa è accaduto alla loro nave. Invieremo sul posto la nostra Squadra di Sbarco insieme al nostro ufficiale investigativo, il Sergente Harrold Best.

Vai all'Annotazione 1310.

ANNOTAZIONE 1279

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Tina Morovitz] (sarcasticamente): OK, un po' freddina come accoglienza, ma cosa mi aspettavo? Le persone non cambiano, non è vero?

[Harrold Best]: Sì, non è cambiato molto da queste parti. E hai di fronte a te il più fastidioso, sarcastico, maledetto bastardo che ci sia. Che ce la mette tutta per sembrare divertente, però.

[Tina Morovitz] (ridendo): Proprio tutta. Va bene. Vuole sapere cosa ne è stato della Wayfarer?

[Harrold Best]: Sì.

[Tina Morovitz]: Beh, anche io, Sergente. So solo che siamo stati vittima di un'imboscata. Deve sapere che la nave aveva una miriade di sistemi di sicurezza. Non era possibile andare in palestra senza che una dozzina di telecamere filmassero ogni tuo movimento. Eppure ci hanno colti alla sprovvista.

[Harrold Best]: Tutto qui? Eri la Responsabile di un Reparto, Tina. Devi saperne di più.


[Tina Morovitz]: Beh, non c'è niente di certo e documentato, ma una cosa la so. Quando è iniziato l'attacco, ero nel reparto fitness, mi stavo allenando. All'improvviso, è andata via la luce.

[Harrold Best]: È andata via la luce. Tutto qui?

[Tina Morovitz]: No. Nel silenzio assoluto ho sentito un suono, attutito e profondo. Una specie di ronzio, che non è durato più di un secondo: qualcosa di strano e innaturale. Poi l'attacco ha avuto inizio.

[Harrold Best]: Grazie. Abbiamo finito, a meno che tu non abbia altro da condividere.

[Tina Morovitz]: Non molto, Sergente. Sapete già il resto. Siamo finiti qui ad aspettare i soccorsi. Spinta dalla disperazione, sono anche risalita alle possibili coordinate dello schianto della Wayfarer. Speravo che saremmo potuti andati laggiù a salvare i feriti e recuperare un po' di attrezzatura, ma sono passati sei anni e ho perso ogni speranza.


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

Posiziona la carta P000 nel Settore 2.

Contrassegna la casella A nell'Annotazione 1541.

Contrassegna la casella A nell'Annotazione 1321.

ANNOTAZIONE 1280

Se questa casella è contrassegnata, sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di . Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Andrea Gitelli? Sono Harry Best, dell'ISS Vanguard. Siamo venuti a prendervi.

[Andrea Gitelli]: Quindi si torna a casa?

[Harrold Best]: Stiamo preparando i lander proprio in questo momento, Andrea.

[Andrea Gitelli]: Oh. Come fa a sapere il mio nome?

[Harrold Best]: Conosco anche il suo grado. Quello che vorrei sapere è cosa è successo prima della caduta della Wayfarer. Le andrebbe di raccontarmi la storia?


[Andrea Gitelli]: Basta con le stronzate! Sul serio?

[Harrold Best]: Andrea, siamo preoccupati per il destino della Wayfarer, e...

[Andrea Gitelli]: Chiedetelo agli altri. Io non so niente.

[Harrold Best]: Andrea, ma...

[Andrea Gitelli]: Ha sentito quello che ho detto.


Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

Scegli ed effettua uno dei seguenti Tiri:

 **INTERVISTARE LA RESPONSABILE DEL REPARTO SICUREZZA**

 Vai all'Annotazione 1319.

 **FARE UN DISCORSO SERIO CON LA RESPONSABILE DEL REPARTO SICUREZZA**

 Vai all'Annotazione 1306.

 **TORCHIARE LA RESPONSABILE DEL REPARTO SICUREZZA**

 Vai all'Annotazione 1302.

ANNOTAZIONE 1281

Estratto da "Noi e i cristalloidi" della Dottoressa Anita Juarez

Il fuoco proveniente dalla ISS Dauntless e dalla ISS Wayfarer era spietatamente accurato. Poche raffiche sono state sufficienti a mettere fuori uso quel mostruoso cannone, ma la struttura principale sembrava intatta. Come molti altri insieme a me, provavo un grande stupore di fronte alle dimensioni enormi e non vedevo l'ora di individuare ed estrarre il nucleo di quell'arma.

Posiziona la carta P302 nel Settore 6.

ANNOTAZIONE 1282

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Salve, il mio nome è Harry e la vocina divertente che ogni tanto sentite è la mia assistente, l'intelligenza artificiale Jenny.

[IA Jenny]: Divertente?

[Harrold Best]: Lei deve essere il Dottor Tunberg...

[Dottor Tunberg]: Sì, sono io. Di che si tratta?

[Harrold Best]: Sto conducendo un'indagine top secret. Le spiace se le faccio qualche domanda riguardo al Dottor Radzinsky? Avete lavorato insieme, non è così?

[Dottor Tunberg]: Sì, è così. Era il responsabile del progetto.

[Harrold Best]: Potrebbe dirmi che tipo di persona è?

[Dottor Tunberg]: Ha una mente prodigiosa. C'è persino chi dice che sia un genio. Pensa, parla e respira scientificamente. Alcuni dei miei colleghi direbbero persino che considera le persone che non si occupano di scienza come esseri inferiori.

[Harrold Best]: Questo è... interessante...

[IA Jenny]: Harry, è un chiaro indizio! Quando parli con lui, devi mostrarti ossessionato dalla scienza, proprio come lui.

ANNOTAZIONE 1283


Diretta della Squadra di Ricerca

***** respiro pesante, vento che sibila *****

CAPCOM, stiamo per superare il promontorio e scendere verso il lago. Niente ha disturbato i nostri progressi, finora. Nessuna traccia di cristalloidi o altri pericoli, ma per stare sul sicuro non abbiamo mai messo le armi in resta.

C'è un lago di fronte a noi e... Interessante.

C'è un accampamento vicino all'acqua. Un accampamento scientifico operativo, credo. Mi sto dirigendo laggiù.

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

Se la casella più in alto nell'Annotazione 1290 non è contrassegnata, contrassegna e posiziona la carta P311 nel Settore 8.

Vai all'Annotazione 1294.

ANNOTAZIONE 1284

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Dobbiamo trovare qualcuno che conosca il primo ufficiale, de Burgh. È sempre stato una persona molto riservata, per non dire un eremita.

[IA Jenny]: Cosa ne diresti di cercare qualche indizio nel suo curriculum?

[Harrold Best]: Hai modo di accedervi?

[IA Jenny]: Ma per favore... Ehm... OK. Sono all'interno del database della flotta stellare. Cosa stiamo cercando?

[Harrold Best]: Beh, qualsiasi cosa.

[IA Jenny]: Questo sì che è interessante. Stando a quanto affermano i dati, de Burgh non era un grande amante degli Idemiani. Non si fidava di loro a causa della loro reticenza a collaborare.

[Harrold Best]: Mmm... E qual era il suo ruolo a bordo della Wayfarer?

[IA Jenny]: Era responsabile delle comunicazioni e dei sistemi informatici. Ci dice qualcosa questo?

[Harrold Best]: Informatica e comunicazione. Beh, credo di avere un'idea.

Sposta il segnalibro sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione della .

ANNOTAZIONE 1285

Estratto da "Noi e i cristalloidi" della Dottorressa Anita Juarez

Non è stato semplice comprendere forme di vita eccezionali come i cristalloidi. Erano umanoidi, ma i loro corpi semi-traslucidi erano fatti di una straordinaria combinazione di cristallo e materia organica; i loro volti erano privi di espressione, gli occhi erano completamente vuoti. Fortunatamente, le loro esigenze erano sorprendentemente simili alle nostre. Qualsiasi fosse il problema che stavano affrontando, desideravano lasciarselo alle spalle. Abbiamo unito le forze. Le squadre della Vanguard e della Wayfarer, insieme ai cristalloidi, hanno organizzato un'importante spedizione con la migliore attrezzatura verso i resti del grande cannone, precedentemente mandato in frantumi dalla Dauntless e dalla Wayfarer. Laggiù, sono iniziati gli scavi. Sia noi che gli abitanti del posto desideravamo raggiungere il nucleo del cannone gigante il prima possibile. Speravamo di trovarvi altre risposte.

Sposta il segnalibro sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione della .

Sostituisci la carta nel Settore 6 con la carta P304.

Ottieni 1 Scoperta Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 1286

Se una carta Missione è scoperta, posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia del Lander e vai all'Annotazione 1564. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Che avventura, vero Jenny?

[IA Jenny]: Beh, abbiamo trascorso alcuni giorni senza riposare mai, studiando dei Terrestri come voi all'interno di una comunità aliena che non si fidava di noi, all'ombra di un'arma cosmica distrutta. La tua definizione di avventura non è presente nel mio database.

[Harrold Best]: Hai un bel senso dell'umorismo per essere un'intelligenza artificiale.

[IA Jenny]: Ho imparato dal migliore.

[Harrold Best]: Parli forse del mio cognome?


*** risate ***

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

Contrassegna la casella A nell'Annotazione 1318. Se è già contrassegnata, non succede nulla. Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto nell'Annotazione 1550 e risolvi il testo riportato.

Vai all'Annotazione 1564.

ANNOTAZIONE 1287

Sposta il segnalibro sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

ANNOTAZIONE 1288

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[IA Jenny]: Harry, stai per collaborare con Andrea Gitelli, Responsabile del Reparto Sicurezza, sia sulla Wayfarer che qui. È qui per dare una mano con l'interrogatorio.

[Harrold Best]: Bene. Ciao, Andrea. Com'è la situazione da queste parti?

[Andrea Gitelli]: Stammi a sentire, Harry. Quei cristalloidi sono maledetti bastardi che non hanno mai capito che abbiamo dei buoni motivi per non fidarci di loro e continuano a sabotare le nostre attività. È anche difficile parlarci. Ti avverto.

[Harrold Best]: Grazie, Andrea. Posso farcela e Jenny tradurrà la conversazione.

[Andrea Gitelli]: OK. Portate dentro il primo!

*** suoni di colluttazione ***

[IA Jenny] (voce sovrapposta a un tintinnio irritato): Che senso ha tutto questo? Perché mi avete portato via da da casa?

[Harrold Best]: Perché abbiamo bisogno di risposte.

[IA Jenny]: Lasciatemi stare! Non avete già fatto abbastanza danni alla mia gente?

[Andrea Gitelli]: Non abbiamo fatto del male a nessuno che non se lo meritasse! Prima volevate attaccare la Terra con il vostro supercannone cristallino e poi avete aperto il fuoco sui superstiti del nostro relitto!


[IA Jenny]: Ve l'ho detto mille volte! Il cannone non è opera nostra!

[Harrold Best]: Quindi, se non è opera vostra, di chi sarebbe?

[IA Jenny]: Siamo stati controllati e sfruttati da un'altra civiltà molto più potente della nostra.

[Harrold Best]: Le cose si fanno interessanti. Per favore, spiegati meglio.

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

Ottieni 1 . Contrassegna la casella nell'Annotazione 1548 e leggi il testo riportato.

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 1289

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Squadra di Sbarco, mi ricevete?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, Tenente. Stiamo eseguendo l'ultima scansione orbitale e...

[Tenente Banini]: Interrompete la ricerca e fate ritorno alla banchina. Abbiamo riscontrato un problema software senza precedenti e preferirei che tornaste qui.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Certo. Stiamo tornando indietro. È molto grave?

[Tenente Banini]: Ancora non lo so. C'è uno strano messaggio che continua a comparire. Errore 131313 o qualcosa del genere. Non ci avranno mica hackerato?

Sposta la carta Situazione S38 da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

ANNOTAZIONE 1290


Diretta della Squadra di Ricerca

*** respiro pesante, vento che sibila ***

CAPCOM, ci dirigiamo verso sud come da programma. Siamo comunque consapevoli che potrebbero esserci dei cristalloidi nella zona. Stiamo scendendo lungo il pendio verso il lago nelle vicinanze. Vediamo, ehm... quel che rimane di un vecchio accampamento.

*** pochi secondi dopo ***

Sì, c'è una tenda sottosopra e della vecchia attrezzatura. Vedo il logo della Wayfarer dappertutto. Potrebbe trattarsi di una spedizione guidata dal Responsabile del Reparto Scienza. Non lo vedo da nessuna parte, ma ci sono dei passi che conducono intorno al lago.

Sposta il segnalibro sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

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 P311 nel Settore 8.

Ottieni 2 Indizi Minerale.


Vai all'Annotazione 1294.

ANNOTAZIONE 1291

Estratto da "Noi e i cristalloidi" della Dottorressa Anita Juarez

L'ascia di guerra non era sepolta abbastanza in profondità. L'arrivo della Vanguard ha provocato una grande agitazione in tutto il pianeta, dando origine a degli scontri. I cristalloidi si sono improvvisamente sentiti di nuovo minacciati e i più militanti tra loro hanno messo in atto delle misure preventive. Tutto d'un tratto, ci siamo trovati sull'orlo di un conflitto aperto. Fortunatamente i capi dei cristalloidi hanno reagito in tempo per reprimere i guerrafondai più violenti ed evitare qualsiasi spargimento di sangue.

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

- Posiziona il segnaposto dal contatore Tempi Incerti sulla casella .
Mescola tutte le carte Situazione **S35** da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

- Vai all'Annotazione 1314.

ANNOTAZIONE 1292

Diretta della Squadra di Ricerca


[CAPCOM]: Squadra di Ricerca, abbiamo notato che avete effettuato una deviazione rispetto alla rotta. È tutto sotto controllo?

[Responsabile della Squadra di Ricerca]: Sì, sì, tutto sotto controllo. Abbiamo semplicemente individuato un ammasso di cristalli insoliti, sparsi nella zona posteriore del lago. Vorremmo prelevare alcuni campioni.


[CAPCOM]: Molto bene. Fatecelo sapere la prossima volta che volete effettuare una deviazione.

[Responsabile della Squadra di Ricerca]: Certo. Passo e chiudo.

[CAPCOM] (con tono lamentoso): Cervelloni.

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

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

- Ottieni 1  e la Scoperta Eccezionale 5.
 Ottieni 3 Indizi Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 1293

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione della .

Scegli tra:

- » **Chiedere del Responsabile Ricognizione** – Vai all'Annotazione 1317.
- » **Chiedere del Responsabile Sicurezza** – Vai all'Annotazione 1296.

ANNOTAZIONE 1294

Diretta dell'Ufficiale di Sicurezza della Vanguard

[Ufficiale di Sicurezza]: CAPCOM, abbiamo raggiunto la riva del lago e...

[CAPCOM]: Responsabile della missione, ritirata. Ritirata immediata!

[Ufficiale di Sicurezza]: Perché? Cosa sta succedendo?

[CAPCOM]: Abbiamo appena ricevuto delle registrazioni audio dalla zona che state perlustrando. Ascoltate.

[Registrazione audio] (grida drammatiche): ...cos'è questa cosa? Sta uscendo dall'acqua! Aprite il fuoco! (spari) È troppo vicina! Correte! Mettetevi in salvo! (grida di una persona ferita)

[Ufficiale di Sicurezza]: Chi erano? Membri dell'equipaggio della Vanguard o della Wayfarer?

[CAPCOM]: Della Wayfarer! A quanto pare, nessuno è sopravvissuto all'incontro con quella cosa uscita dall'acqua. Il Capitano vi ordina di fare ritorno.

[Ufficiale di Sicurezza]: Beh, se quella... (la sua voce si fa stridula) Che ca... No! Lasciami... (grida)

[CAPCOM]: Responsabile della missione? Responsabile della missione, mi sentite?

Se il segnalino *Protoinsetto Scheggia Scintillante* si trova sulla plancia Pianeta, non succede nulla.


Altrimenti, posiziona la carta *Minaccia Protoinsetto Scheggia Scintillante* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta e posiziona il segnalino *Protoinsetto Scheggia Scintillante* nel Settore 5.

ANNOTAZIONE 1295

Estratto da "Noi e i cristalloidi" della Dottoressa Anita Juarez.

L'ascia di guerra non era sepolta abbastanza in profondità. L'arrivo della Vanguard ha provocato una grande agitazione in tutto il pianeta, dando origine a degli scontri. Improvvisamente, i Terrestri si sentivano abbastanza sicuri di sé da impugnare vecchie rivendicazioni, ma i Responsabili dei Reparti hanno reagito in tempo per reprimere i guerrafondai più violenti ed evitare qualsiasi spargimento di sangue.

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

- Posiziona il segnaposto dal contatore Tempi Incerti sulla casella .
Mescola tutte le carte Situazione **S34** da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

- Vai all'Annotazione 1314.

ANNOTAZIONE 1296

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Mira? Mira Vualami?

[Mira Vualami]: Già. E lei sarebbe?

[Harrold Best]: Sono il Sergente Harrold Best della ISS Vanguard. Le dispiace se le faccio qualche domanda?

[Mira Vualami]: Oh, la ISS Vanguard. I nostri salvatori. Ho un rover da aggiustare, ma certo, dannazione. Spari pure, Sergente.

[Harrold Best]: Si tratta di Andrea Gitelli. La conosce, non è così?

[Mira Vualami]: Beh, eravamo... come dire, amiche. E perché me lo chiede?


[Harrold Best]: Andrea è una testimone chiave della nostra indagine e mi servono delle informazioni sul suo conto. Che tipo di ufficiale è?

[Mira Vualami]: Vada a chiederlo a lei, allora. Io posso solo dirle che è... ehm. Non ha mai superato le prove di lingua straniera.

[Harrold Best]: Perché?

[Mira Vualami]: Non hai tempo per quelle cose quando trascorri la maggior parte della giornata allenandoti in palestra, no? Maratone, trekking, triathlon, arti marziali: queste erano le sue passioni. E le sue abilità di combattimento? Ci avrebbe ridicolizzati entrambi.

ANNOTAZIONE 1297

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

Controlla le caselle nell'Annotazione 1567 e risolvi una delle seguenti opzioni:

- » Se la casella **A** è contrassegnata, vai all'Annotazione 1277.
- » Se la casella **B** è contrassegnata, vai all'Annotazione 1288.

ANNOTAZIONE 1298

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Non mi aspettavo che si rifiutasse completamente di parlare. Cosa dovrei ricavarne? Le persone colpevoli si rifiutano di parlare!

[IA Jenny]: Non è colpevole. Ho scansionato le sue micro-espressioni facciali e misurato il suo battito cardiaco. Indicano qualcosa di diverso. È riservata perché siete arrivati qui dal nulla e all'improvviso avete cercato di estorcerle chissà quali segreti. Non ha la certezza di potersi fidare di voi. Io non lo farei.

[Harrold Best]: Perché?

[IA Jenny]: È una superstite traumatizzata.

[Harrold Best]: OK. Allora diamo un'occhiata alle sue cartelle personali. Potrebbero trovarsi qui, su questo pianeta.

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1299

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Si rifiuta di parlare, mi chiedo perché.

[IA Jenny]: Deve avere un motivo valido.

[Harrold Best]: Oh, dai! Perdere una nave e parte dell'equipaggio è una cosa importante, Jenny! Dovrebbe raccontarmi tutto, a meno che non abbia qualcosa da nascondere.

[IA Jenny]: Sì, è una cosa importante e lei potrebbe essere traumatizzata. Se volete arrivare a lei, provate a scoprire qualcosa di più sul suo conto.

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1300

Posiziona una carta Missione **M20** casuale nello slot Missione sulla plancia Pianeta.

Posiziona la carta *Minaccia Protoinsetto Scheggia Scintillante* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.


Posiziona il segnalino *Protoinsetto Scheggia Scintillante* nel Settore 5.

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

ANNOTAZIONE 1301

Estratto da "Noi e i cristalloidi" della dott.ssa Anita Juarez

Se la costruzione del cannone gigante era stata la più grande impresa ingegneristica del pianeta, sollevarne il nucleo senza dubbio è stata la seconda. Con i cuori che battevano all'impazzata, abbiamo assistito attentamente a tutte le fasi della procedura e quando il nucleo è stato finalmente posizionato a terra, abbiamo tutti tirato un sospiro di sollievo.

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione della .

Ottieni 1  e la Scoperta Eccezionale 7.

ANNOTAZIONE 1302

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Lei sa qualcosa.

[IA Jenny]: Nessunissimo dubbio. Ha le pupille dilatate e il ritmo cardiaco è notevolmente accelerato. E ci sono anche altri segnali.

[Harrold Best]: Quindi, sta mentendo.

[IA Jenny]: Oppure nasconde qualcosa.

[Harrold Best]: Devo scoprire di più sul suo conto.

Ricarica 2 .


ANNOTAZIONE 1303

Rapporto della Squadra di Ricerca, missione Frammento Cristallino

Ci restava all'incirca un'ora di luce solare, quindi abbiamo allestito un accampamento e abbiamo iniziato a prelevare dei campioni nella zona, quando gli scanner hanno segnalato un'attività nelle vicinanze. Abbiamo avvistato una sagoma in lontananza, che si muoveva rapidamente verso di noi come se si stesse preparando all'attacco. Non avevamo altra scelta: dovevamo aprire il fuoco. Abbiamo abbattuto la creatura prima che facesse fuori uno di noi.

Gira la carta Minaccia *Protoinsetto Scheggia Scintillante* e scarta il relativo segnalino.

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

Ottieni 1  e la Scoperta Eccezionale 6.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

ANNOTAZIONE 1304

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Tina, possiamo scambiare qualche parola?

[Tina Morovitz]: Quella faccia seria mi dice che sarà una conversazione difficile.

[Harrold Best]: Già, immagino di sì. Stammi a sentire, devi sapere tutta la verità.

[Tina Morovitz]: La verità? Sono tutta orecchi.

[Harrold Best]: Ci sono alcune cose che ti abbiamo tenuto nascoste perché avrebbero potuto interferire con le mie indagini. Spero che non ti dispiaccia, ma...

[Tina Morovitz]: Basta con le stronzate, Harry. Cosa vuoi dirmi?

[Harrold Best]: La Wayfarer è stata distrutta dalla ISS Dauntless.

[Tina Morovitz]: Stai dando i numeri, Harry? Come puoi...


[Harrold Best]: Abbiamo trovato il relitto della Wayfarer su un altro pianeta. I fori sullo scafo corrispondono ai nostri siluri. Abbiamo trovato i resti inesplosi dei siluri, per giunta. Non c'è ombra di dubbio.

[Tina Morovitz]: Ma come è possibile?

[Harrold Best]: Questo è ancora da capire.

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione della .

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

Ottieni 1 . Sposta Progetto di Ricerca **R10** da "Progetti di Ricerca" all'interno della busta "In attesa..."

Ottieni 2 Indizi Tecnologia Aliena.

ANNOTAZIONE 1305

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Avevo provato a immaginare una città cristalloide, ma questa sembra... Beh, niente male. Davvero niente male. Sorprendentemente accogliente, se non si fa caso ai fori sulle pareti.

[IA Jenny]: Ci sono state delle rivolte qui, subito dopo l'atterraggio della Wayfarer. I cristalloidi serbavano rancore nei nostri confronti.

[Harrold Best]: Cioè erano terrorizzati, arrabbiati e confusi. Ho sentito dire che ci sono voluti mesi per arrivare a una specie di tregua, ma alla fine ci sono riusciti, con mio grande sollievo.

[IA Jenny]: Alcuni membri della Wayfarer continuano ad affermare che sarebbe stato meglio continuare a combattere e costringere i cristalloidi a sottomettersi.

[Harrold Best]: Che assurdità. Anche una pace difficile è meglio di una guerra facile.

[IA Jenny]: Su questo siamo d'accordo.

Posiziona la carta **P301** nel Settore 7.

ANNOTAZIONE 1306

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Andrea, non sono alla ricerca di un capro espiatorio. Sto semplicemente raccogliendo dei dati per ricostruire l'accaduto. Stammi a sentire, molti dei tuoi amici sono morti a bordo della Wayfarer e forse molti altri moriranno, se non risolviamo questo mistero.

[Andrea Gitelli] (stancamente): Sì, lo so.

[Harrold Best]: Allora, vuoi dirmi cosa è successo?

[Andrea Gitelli]: Resta tra noi?

[Harrold Best]: Resta tra noi.


[Andrea Gitelli]: Senta, io non ero sul ponte di comando. Avrei dovuto trovarmi lì, ma avevo scambiato il pomeriggio con il mio vice. C'era un tizio con cui volevo trascorrere un po' di tempo e... Beh, sì. Ho saltato il turno. È contento adesso?

[Harrold Best]: Non sta a me giudicarti. A me interessa il destino della nave. Soltanto quello.

[Andrea Gitelli]: OK, allora forse potrei ricordare anche un'altra cosa. La mia ricetrasmittente era spenta, quando l'attacco ha avuto inizio. Quando è finito, l'ho immediatamente riaccesa. Con mia grande sorpresa, non riuscivo a contattare nessuno. Ma non era rotta: la mia ricetrasmittente era l'unica di tutta la nave che funzionava!

[Harrold Best]: OK, questo è interessante. C'è altro?

[Andrea Gitelli]: Quel suono. Profondo, vibrante, quasi piacevole: non avevo mai sentito niente di simile. L'ho sentito per all'incirca un secondo o due, poi è svanito. Sposta la carta Superstite **V04** da "Superstii" all'interno della busta "In attesa..."

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


Contrassegna la casella nell'Annotazione 1280.

Contrassegna la casella **C** nell'Annotazione 1321.

ANNOTAZIONE 1307

Annotazione personale del Professor Valinsky

Abbiamo già incontrato creature simili. Le avevamo chiamate "insetti scheggia" o "insetti scheggia scintillanti". Questi esseri a base di cristalli, indiscriminatamente ostili nei confronti di qualsiasi forma di vita organica, sembrano essere una conseguenza dell'evoluzione cristallina. Credo che questa teoria sia valida, dato che qui, in questa realtà dominata dai cristalli, si sono evolute molto bene e sembra che siano molto numerose.

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

ANNOTAZIONE 1308

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Salve, il mio nome è Harry Best e vengo dalla ISS Vanguard. Sono felice di vederla.

[Andrew Radzinsky]: Cosa? La Vanguard? Avete tirato fuori quel catorcio dalla discarica?

[Harrold Best]: Non avevamo altra scelta, signor Radzinsky. La situazione era piuttosto complicata.


[Andrew Radzinsky]: Immagino. Puoi chiamarmi Andrew.
 [Harrold Best]: Va bene, Andrew. Porteremo te e il tuo equipaggio con noi sulla Vanguard, ma prima di farlo, ti dispiace se ti faccio qualche domanda?

[Andrew Radzinsky]: Non di natura personale, spero...

[Harrold Best]: No, naturalmente no. Andrew, ho bisogno di indagare riguardo agli ultimi momenti della Wayfarer.

[Andrew Radzinsky]: Ai miei tempi, questo lo chiamavano un interrogatorio.

[Harrold Best]: Chiamalo come ti pare. Cosa è successo laggiù, Andrew? Cosa è successo prima che la Wayfarer scivolasse nell'oblio?

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

Scegli ed effettua uno dei seguenti Tiri:

 **INTERROGARE IL RESPONSABILE DEL REPARTO SCIENZA**

 Vai all'Annotazione 1326.

 **FARE QUALCHE DOMANDA AL RESPONSABILE DEL REPARTO SCIENZA**

 Vai all'Annotazione 1322.

 **FARE UNA CHIACCHIERATA IL RESPONSABILE DEL REPARTO SCIENZA**

 Vai all'Annotazione 1320.

ANNOTAZIONE 1309

Registrazioni della Squadra di Sbarco:

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, siamo entrati nell'atmosfera. Le condizioni sono difficili. Forti venti provenienti da nord-est continuano a spingerci fuori rotta.

[CAPCOM]: Interrompere la discesa se la situazione diventa critica.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ce la faremo. La visibilità è limitata, ma il radar funziona correttamente. Riusciamo a vedere i pilastri di cristallo. Sono enormi, CAPCOM. Davvero enormi.

[CAPCOM]: I sistemi di comunicazione funzionano.








[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, affermativo. Abbiamo già contattato i superstiti che sono raccolti in due accampamenti principali. Sono entusiasti di vederci e ci hanno dato il permesso di atterrare in quello più vicino.

[CAPCOM]: Bene. Consiglio di fare attenzione. Potremmo sempre...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh, andiamo! Farò atterrare questo uccellino senza problemi.

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 qui sotto. 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 1315. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Nebbia Fitta	Potenziamento sensori Scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno  » Perdi 1 Provviste.
	Pioggia di Frammenti	Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla Altrimenti, perdi 2 Provviste.
	Cortocircuito	Scegli tra: » Riparare Un Membro dell'Equipaggio riporta una Ferita <i>Ustione</i> . » Isolare l'incendio Perdi 5 Provviste meno  .

ANNOTAZIONE 1310

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Capitano, qui il Sergente Harrold Best, il vostro ufficiale investigativo. Ho un rapporto iniziale da presentarle.

[Capitano Lee]: Sì, Sergente. La sto ascoltando.

[Harrold Best]: Capitano, mi sono messo in contatto con i superstiti della ISS Wayfarer e sono pronto a proseguire l'indagine, ma la situazione sul pianeta sembra essere delicata. Per non dire complessa. La popolazione cristalloide locale ha considerato l'ondata di superstiti come primo passo di un'invasione. La nostra gente ha dovuto difendersi, ma con il tempo le due nazioni sono giunte a una fragile tregua.

[Capitano Lee]: Procedi con cautela, allora.

[Harrold Best]: Lo farò. L'intelligenza artificiale mi aiuterà. Non è vero, Jenny?

[IA Jenny]: Puoi scommetterci.


[Capitano Lee]: Buona fortuna a entrambi.

Posiziona un segnaposto sulla casella  del contatore Tempi Incerti sulla plancia Pianeta.

Posiziona la carta **M06** nello slot Missione sul lato destro della plancia Pianeta.

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

ANNOTAZIONE 1311

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione di .

Controlla le caselle nell'Annotazione 1567 e risolvi una delle seguenti opzioni:

- » Se la casella **A** è contrassegnata, vai all'Annotazione 1305.
- » Se la casella **B** è contrassegnata, vai all'Annotazione 1275.

ANNOTAZIONE 1312

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Salve, il mio nome è Harry. Harry Best. Sono stato inviato qui dalla ISS Vanguard per indagare in merito al destino della ISS Wayfarer. Tina Morovitz, vero? Responsabile Reparto Ricognizione?

[Tina Morovitz]: Sì, esatto. Beh, potrei dire che sono felice di vederla, ma... un'indagine? Sul serio? Abbiamo trascorso sei dannati anni in questa palude cristallina e il primo Terrestre che vedo è un maledetto investigatore?

[Harrold Best]: Beh, potrebbe sembrare strano, ma...

[Tina Morovitz]: Ma cosa? Che ne è stato del buon vecchio: "Ciao, Tina. Che bello vederti! Va tutto bene? Possiamo contattare i tuoi parenti e dare loro la buona notizia?"

[IA Jenny]: Ha ragione, Harry.

[Harrold Best]: Beh, naturalmente. Mi dispiace, Tina. Sono qui per riportarti a casa, è vero, ma una cosa alla volta. Ho bisogno di sapere cosa è successo a bordo della Wayfarer. Potresti gentilmente spiegarcelo?

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione della .

Scegli ed effettua uno dei seguenti Tiri:

 **CONDURRE L'INTERROGATORIO TRANQUILLAMENTE**

 Vai all'Annotazione 1299.

 **INTERROGARE LA RESPONSABILE DEL REPARTO RICOGNIZIONE**

 Vai all'Annotazione 1279.

 **FARE QUALCHE DOMANDA ALLA RESPONSABILE DEL REPARTO RICOGNIZIONE**

 Vai all'Annotazione 1298.

ANNOTAZIONE 1313

Annotazione del Capitano Lee

In seguito al nostro inquietante e stimolante incontro a bordo del Raindrop, lo shuttle della ISS Dauntless, abbiamo proseguito il nostro viaggio verso il Braccio di Perseo con l'intenzione di indagare in merito al destino della nostra missione. Eravamo convinti di essere sulla buona strada perché da un po' di tempo stavamo rilevando il segnale della ISS Wayfarer e del suo equipaggio. Inoltre, i dati combaciavano con le coordinate che avevamo scaricato dalla scatola nera dello shuttle. Avevamo motivo di credere che avremmo trovato entrambe le nostre navi in quella precisa posizione.

La rotta ci ha condotti nel sistema stellare in cui si trovava il temibile pianeta con cui avevamo già avuto molti problemi in precedenza. La sua popolazione, un criptico popolo cristalloide, aveva costruito un enorme cannone cristallino responsabile della distruzione di Pellucido e minaccioso per altri pianeti. I capitani della Dauntless e della Wayfarer hanno riconosciuto quell'arma, annientandola insieme alle difese dei cristalloidi, ma non c'era comunque motivo di essere gentili nei loro confronti.

Inoltre, ci aspettavamo di trovare una delle nostre navi laggiù, ma non c'era traccia né della Dauntless né della Wayfarer. La cosa che ci ha ridato speranza è stata scoprire che un buon numero di membri dell'equipaggio della Wayfarer erano atterrati sul pianeta cristalloide ed erano riusciti a sottomettere la sua ostile popolazione. Siamo estremamente felici che siano vivi, ma è fondamentale condurre un'indagine dettagliata e scoprire cosa è accaduto alla loro nave. Invieremo sul posto la nostra Squadra di Sbarco insieme al nostro ufficiale investigativo, il Sergente Harrold Best.

Vai all'Annotazione 1310.

ANNOTAZIONE 1314

Annotazione del Capitano Lee

L'ultimo rapporto proveniente dal pianeta indica che la tensione tra la nostra missione e la popolazione dei cristalloidi sta crescendo. Le nostre nazioni avevano un passato turbolento, quindi un conflitto aperto non era improbabile. Qualsiasi ulteriore esplorazione del pianeta potrebbe rivelarsi rischiosa, quindi non vedo altra scelta se non ordinare l'evacuazione immediata.

Vai all'Annotazione 1318.

ANNOTAZIONE 1315

Apri la Planetopedia alle pagine 10 e 11 (Frammento Cristallino).

Se questa casella è già contrassegnata, vai all'Annotazione 1300. Altrimenti, continua a leggere:

Controlla le caselle nell'Annotazione 1567 e risolvi una delle seguenti opzioni:

- Se la casella **A** è contrassegnata, vai all'Annotazione 1278.
- Se la casella **B** è contrassegnata, vai all'Annotazione 1313.

ANNOTAZIONE 1316

Registrazioni in tempo reale dell'ufficiale investigativo

[Harrold Best]: Signore, sono estremamente dispiaciuto per la perdita dei suoi compagni dell'equipaggio. Imparare a convivere con la cosa deve essere stato molto difficile.

[François de Burgh] (stancamente): Non può nemmeno immaginarlo.

[Harrold Best]: Sì, signore. Non posso. Ma per quanto io rispetti il passato, devo anche pensare al futuro. E il futuro è in bilico.

[François de Burgh]: Come mai?

[Harrold Best]: Temiamo che ci sia un oscuro segreto dietro alla distruzione della Wayfarer. Un segreto collegato ai sistemi informatici e di comunicazione.

[François de Burgh] (con improvviso interesse): Ci hanno abbandonato. I miei ricordi sono confusi, ora, ma... Ma potrei giurare che prima dell'attacco il nostro sistema elettronico si sia spento per alcuni secondi ed è trascorso tantissimo tempo prima che i sistemi di emergenza si attivassero.


[Harrold Best]: Tantissimo tempo?

[François de Burgh]: Almeno 20 secondi. È tantissimo tempo in una situazione di emergenza. Era evidente che l'intelligenza artificiale stesse riscontrando qualche difficoltà.

[Harrold Best]: Ma poi si sono attivati.

[François de Burgh]: Sì. Un secondo prima dello schianto e solo per mostrarci il messaggio più strano che avessimo mai visto: Errore 131313. Non avevo mai visto niente del genere. E poi c'è stata l'esplosione.

Sposta la carta Superstite **V06** da "Superstitti" all'interno della busta "In attesa...".

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

Sostituisci la carta nel Settore **6** con la carta **P303**.

Contrassegna la casella **D** nell'Annotazione 1321.

ANNOTAZIONE 1317

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Capitano, qui il Sergente Best. Grazie per avermi risposto con così poco preavviso.

[Capitano Lee]: Dovere. Di che si tratta, Sergente.

[Harrold Best]: Si tratta di Tina Morovitz, la Responsabile del Reparto Ricognizione della Wayfarer. È una testimone importante. Il suo curriculum non è molto lungo e non ha molti amici da queste parti. Potrebbe gentilmente...

[Capitano Lee]: Quindi non è cambiata per niente.

[Harrold Best]: Capitano? La conosce?

[CAPCOM]: Sì, la conosco. Abbiamo frequentato l'accademia insieme.

[Harrold Best]: Potrebbe dirci qualcosa su di lei?

[Capitano Lee]: Non molto, mi spiace. Restava per conto suo la maggior parte del tempo.

[Harrold Best]: Una studentessa modello, quindi?

[Capitano Lee]: No, l'esatto contrario. Non è mai stata molto forte con le materie scientifiche. Preferiva stare all'aperto. Perlustrare, raccogliere informazioni, sopravvivere in condizioni difficili: questo le piaceva. A parte questo, era anche la persona più precisa che abbia mai conosciuto. I campioni che raccoglieva erano sempre di altissima qualità.

[Harrold Best]: Grazie, Capitano. Sono informazioni utili.

ANNOTAZIONE 1318

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best] (gridando): Forza, forza! Da quella parte! I lander vi stanno aspettando! Niente panico! C'è posto per tutti! (tra sé e sé) Credo...

[IA Jenny]: Sicuramente, il Capitano rimanderà indietro i lander una volta scaricati, a patto di avere tempo a sufficienza. Ci sono folle affamante in entrambe le zone della città e il loro numero cresce di minuto in minuto.

[Harrold Best]: Come siamo potuti arrivare a questo, Jenny? Da quella parte! I lander vi stanno aspettando!

Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 1. Se la carta Missione **M06** è scoperta, posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander e vai all'Annotazione 1564. Altrimenti, contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, risolvi quella più in basso.

A – Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto nell'Annotazione 1550 e risolvi il testo riportato.

B – Vai all'Annotazione 1564.

ANNOTAZIONE 1319

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Lei sa qualcosa.

[IA Jenny]: Nessunissimo dubbio. Ha le pupille dilatate e il ritmo cardiaco è notevolmente accelerato. E ci sono anche altri segnali.

[Harrold Best]: Quindi, sta mentendo.

[IA Jenny]: Oppure nasconde qualcosa.

[Harrold Best]: Devo scoprire di più sul suo conto.

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1320

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Riesci a crederci, Jenny? Non vuole parlare. Dice che vuole un avvocato!

[IA Jenny]: Potrebbe avere l'impressione che tu stia raccogliendo prove per la Corte Marziale.

[Harrold Best]: Tuttavia, mi occorrono solo alcune informazioni che potrebbero risolvere un drammatico mistero! Sai che c'è? Devo raccogliere altre informazioni riguardo a quel tizio.

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1321

- A - Testimonianza del Reparto Ricognizione
- B - Testimonianza del Reparto Scienza
- C - Testimonianza del Reparto Sicurezza
- D - Testimonianza del Primo Ufficiale

Se tutte le caselle sono contrassegnate, vai all'Annotazione 1323.

ANNOTAZIONE 1322

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Riesci a crederci, Jenny? Non vuole parlare. Dice che vuole un avvocato!

[IA Jenny]: Potrebbe avere l'impressione che tu stia raccogliendo prove per la Corte Marziale.

[Harrold Best]: Eppure mi occorrono solo alcune informazioni che potrebbero risolvere un drammatico mistero! Sai che c'è? Devo raccogliere altre informazioni su quel tizio.

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1323

Incontro di debriefing con il Capitano Lee

[Capitano Lee]: Sono felice di rivederla, Sergente Best. Si sieda pure.

[Harry Best]: Grazie, Capitano.

[Capitano Lee]: È stata un'esperienza dura?

[Harry Best]: Direi quantomeno complicata. Litigiosa. Le consegno il rapporto ufficiale della mia indagine, ma ci tengo ad aggiungere alcuni elementi a voce.

[Capitano Lee]: Prego.

[Harry Best]: Seguendo le sue indicazioni, ho intervistato tre Responsabili Reparto superstiti e il primo ufficiale. Potrà trovare le loro testimonianze complete all'interno del mio rapporto, ma hanno tutte dei comuni denominatori. Mi permette?

[Capitano Lee]: Naturalmente. Prosegua.

[Harry Best]: Il Responsabile del Reparto Scienza e il primo ufficiale sostengono che l'attacco alla Wayfarer sia stato preceduto da un malfunzionamento senza precedenti del sistema informatico. Inoltre, hanno visualizzato l'insolito errore 131313, mai verificatosi in precedenza. D'altro canto, le Responsabili del Reparto Ricognizione e del Reparto Sicurezza hanno segnalato di aver sentito un profondo ronzio, che chiaramente non proveniva dalla nave.

[Capitano Lee]: Si è trattato di una forma di attacco elettronico?

[Harry Best]: È possibile, Capitano. La Responsabile del Reparto Sicurezza afferma che la sua ricetrasmittente è rimasta spenta durante l'attacco. Quando l'ha riaccesa, era l'unica funzionante a bordo della nave.

[Capitano Lee]: Ci sono molte cose da analizzare, Sergente, ma le sue scoperte possono aiutarci a preparare la Vanguard per simili circostanze. Grazie.

[Harry Best]: È stato un piacere, Capitano. C'è un'altra cosa. I superstiti sono in possesso di alcune tecnologie

della Wayfarer che ancora non conosciamo. Una di esse è un eccezionale sistema di tracciamento molecolare. Quando troveremo il pianeta su cui si trova la Wayfarer, sarà facile localizzarla.

[Capitano Lee]: Contatti il Reparto Ingegneria, Sergente. Apprezzo davvero il suo operato.

Scarta la carta Missione **M06**. Contrassegna la casella nell'Annotazione 1315. Se è già contrassegnata, non succede nulla. Se la casella **B** nell'Annotazione 1541 è contrassegnata, posiziona la carta **P312** nel Settore 2. Vai all'Annotazione 1289.

ANNOTAZIONE 1324

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Non è mai stato la persona più avvicinabile di tutte, ma adesso ci ha proprio voltato le spalle!

[IA Jenny]: Temo che possa soffrire di depressione. Forse continua a rivivere la perdita della nave e di tanti membri del suo equipaggio.

[Harrold Best]: Può darsi, ma la sua versione dei fatti è fondamentale per noi. Devo scoprire qualcos'altro sul suo conto per scuoterlo dal torpore del passato e costringerlo a pensare al futuro.

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1325

Sposta il segnaposto sul contatore Tempi Incerti di 1 casella in direzione della .

ANNOTAZIONE 1326

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Andrew Radzinsky]: Quindi, non sapete nulla della caduta della Wayfarer?


[Harrold Best]: No, purtroppo no. I nostri ufficiali del Reparto Scienza a bordo della Vanguard si sono scervellati, tentando di trovare un senso alla cosa, ma niente. Eppure sono persone intelligenti, alcuni candidati al Premio Nobel, altri geni di natura. Ti piacerebbe stare in mezzo a loro.

[Andrew Radzinsky]: Nessunissimo dubbio. OK, non sono certo che la mia dichiarazione potrà esserti utile perché quando ero a bordo della Wayfarer ero sempre chino sul lavoro, ossessionato dal trascorrere del tempo e permanentemente rinchiuso nel mio laboratorio. In quella terribile giornata, ovviamente stavo lavorando. Mi sono reso conto che qualcosa non andava solo quando ho sentito l'allarme. E poi... E successa una cosa davvero stranissima.

[Harrold Best]: Cosa?

[Andrew Radzinsky]: Ho guardato lo schermo del computer e ho visto una confusione totale. Come se tutti i nostri dati fossero improvvisamente stati rimescolati. Solo un messaggio continuava a lampeggiare. Errore 131313 o qualcosa del genere. Una cosa strana. Alcuni secondi dopo, abbiamo sentito la chiamata per l'evacuazione e siamo tutti corsi alle nostre capsule. Può esserti utile?

[Harrold Best]: Può darsi. Allora, Dottore. Grazie.

Ottieni 1 .

Scarta la carta **P311** dal Settore 8.

Contrassegna la casella **B** nell'Annotazione 1321.


ANNOTAZIONE 1327

Registrazioni in tempo reale dell'indagine

[Harrold Best]: Non è mai stato la persona più avvicinabile di tutte, ma adesso ci ha proprio voltato le spalle!

[IA Jenny]: Temo che possa soffrire di depressione. Forse continua a rivivere la perdita della nave e di tanti membri del suo equipaggio.

[Harrold Best]: Può darsi, ma la sua versione dei fatti è fondamentale per noi. Devo scoprire qualcos'altro sul suo conto per scuoterlo dal torpore del passato e costringerlo a pensare al futuro.

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1330

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** conto alla rovescia del tempo, esplosione attutita in sottofondo ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Allora,

la modalità di auto-distruzione è attivata. È stato facile. Beh, credo sia tutto. È stato un onore, ragazzi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, non possiamo farlo!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dobbiamo tornare indietro. Ho dimenticato di firmare il modulo sanitario X3. Merda, la Dottoressa Morra andrà su tutte le furie!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh, andiamo! Ho dimenticato di dare da mangiare al mio pesce rosso.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Basta con le stronzate. La Dottoressa sopravviverà. E anche il tuo pesce rosso. E la Terra.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vero, Comandante, è stato un onore. Abbiamo fatto la scelta giusta.

[Membro dell'Equipaggio 2]: È così. Ma il pesce rosso...
*** risate ***

Annotazione audio dal ponte di comando

*** segnali di allarme,
persone che gridano ***

[Tenente Banini]: Capitano, abbiamo colpito un'altra nave da guerra nemica.

[Capitano Lee]: Bene. Danni riportati?

[Tenente Banini]: I motori sono ancora...

*** una forte esplosione che fa tremare la nave, allarmi più forti ***

[Capitano Lee]: E questo cos'era?

[Tenente Banini]: La Squadra di Sbarco.

[Capitano Lee]: Non dirmi che...

[Tenente Banini]: Sì, Capitano. Non sono mai tornati indietro e la procedura di auto-distruzione è appena stata completata.

[Capitano Lee]: Ma io ho dato il preciso ordine di fare ritorno!

[Tenente Banini]: A quanto pare non avevano paura delle conseguenze.

*** pausa ***

[Capitano Lee]: Non riesco a crederci. Coraggiosi bastardi. Ora, andiamocene da qui. E liberiamoci di tutti quei virus che continuano a divorare i sistemi della mia nave!

Ottieni 3 .

Contrassegna la casella nell'**Annotazione 1551**.

Sposta nuovamente 2 carte Situazione Attacco Virus a scelta dalla busta "In attesa..." a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

Tutti i Membri dell'Equipaggio sul pianeta muoiono. Rimuovi questi Membri dell'Equipaggio dalle relative cartelline di grado.

Scarta tutte le Scoperte dalla plancia Lander, ad eccezione delle Scoperte Eccezionali.

Sposta la carta obiettivo **O03** da "Carte Ponte di Comando" alla busta "In Attesa..."

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** (Abbandonare il Pianeta) e dai inizio alla Gestione della Nave. Scarta la carta Missione **M09**.

ANNOTAZIONE 1331

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** esplosioni ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Correte! Forza, ragazzi!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ce la faremo mai.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forza! Il lander è solo a poche centinaia di metri da noi.

[Comandante della Squadra di Sbarco] (ansimando): È un bene che abbiamo già inviato tutte le nostre scoperte con la capsula di emergenza. CAPCOM, l'avete ricevuta?

[CAPCOM]: Cosa?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Avete ricevuto la capsula con i dati?

[CAPCOM]: Sì, Comandante. Mi scusi, ma... Siamo un po' impegnati! Siamo minacciati da tre incrociatori dei Planidiani. Non è...

*** un'assordante esplosione
nelle vicinanze ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Merda, quello era il nostro lander! Quei bastardi lo hanno fatto saltare in aria!


[CAPCOM]: Molto male, Comandante. Non possiamo inviarvene un altro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa significa che non potete?

[CAPCOM]: L'attacco è troppo intenso. Siete molto più al sicuro lì che nello spazio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Starete scherzando!

[CAPCOM]: No. Per prima cosa, dobbiamo distruggere o deviare le navi da guerra dei Planidiani.

- Sposta tutte le Scoperte e le Scoperte Eccezionali sotto alla plancia Lander all'interno della busta "In attesa..."
- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** e gira la tua carta Lander sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Scarta tutti i segnalibro dalla plancia Lander.
- Posiziona tutte le Modifiche al Lander sulla plancia Lander all'interno della busta "In attesa..."
- Lascia tutti i  e la carta Grado superiore sulla plancia Lander.
- Non scartare la plancia Lander.

D'ora in avanti, non potrai utilizzare né ottenere Provviste. Eventuali nuove Scoperte che raccogli devono essere posizionate sulla plancia Lander, come al solito.

Posiziona la carta Missione **M08** nello slot per le carte vuoto sul lato destro della plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 1332

Ottieni la Scoperta Eccezionale **10**. In seguito, continua a leggere:

Cronaca del Professor Peter Valinsky

Fatico a comprendere lo choc che i membri della Squadra di Sbarco devono aver provato quando hanno abbandonato la struttura. Si aspettavano di trovare la superficie liscia della luna e il loro lander che li aspettava pazientemente vicino al bordo del canyon.

Di certo, non si aspettavano che l'oscurità del canyon scomparisse.

Improvvisamente, l'oscurità si è accesa, rivelando file e file di cannoni in fondo al canyon. Inizialmente, sembrava che i creatori della luna avessero impiegato una specie di tecnica di occultamento per nascondere il proprio sistema di difesa, ma quello non era che l'inizio. Man mano che l'occultamento diminuiva e scompariva, ha rivelato un'infrastruttura incomprensibilmente gigantesca a livello del sistema che impiega una stella come fonte di alimentazione.

La luna, che avevamo ritenuto essere un notevole risultato, si è rivelata essere soltanto la punta sporgente di un'installazione spaziale aliena occultata di dimensioni senza precedenti, equipaggiata con decine di navi da guerra - alcune delle quali stavano già puntando verso la Vanguard.

Era giunto il momento di evacuare la Squadra di Sbarco.

- Sposta tutte le miniature e i segnalini dalla plancia Pianeta accanto alla plancia Pianeta.
- Scarta tutte le carte e i segnalibro dalla plancia Pianeta, incluse la tua Missione attuale.
- Scarta tutti i gettoni Attrezzatura per la Missione dalla plancia Pianeta, possono essere posizionati nuovamente usando le relative carte Attrezzatura. Se hai scartato il P.E.T. in questo modo, riponi il dado nella Riserva dei Dadi Spesi del proprietario.
- Apri la Planetopedia alle pagine **16** e **17** (Il Segnale, Fase 2).
- Posiziona la carta Minaccia Bombardamento Planidiano nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino Bombardamento Planidiano nel Settore **1**.
- Se la casella nell'**Annotazione 1345** è contrassegnata, posiziona un segnalibro sulla nave dei Planidiani con il numero **1** (stampato sulla plancia Pianeta). Altrimenti, non succede nulla.
- Se la casella nell'**Annotazione 1346** è contrassegnata, posiziona la carta **P000** nel Settore **3**, la carta **P405** nel Settore **4**, la carta **P407** nel Settore **2** e la carta **P408** nel Settore **7**. Altrimenti, non succede nulla.
- Posiziona la carta **P406** nel Settore **6**.
- Se la carta Minaccia Guardia Planidiana si trova sopra alla plancia Pianeta, posiziona il relativo segnalino nel Settore **6**.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **5**.

Vai all'**Annotazione 1331**.

ANNOTAZIONE 1333

Se la casella nell'**Annotazione 1346** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1352**. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, è impossibile riuscire a far funzionare quei cannoni. Sono freddi come la pietra e senza vita. La loro alimentazione è scollegata. Non abbiamo la minima

speranza di sparare una raffica di cannone, a meno che non troviamo il modo di azionarli.

Ricarica l' .

ANNOTAZIONE 1334

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, abbiamo finito qui.

[CAPCOM]: Avete eseguito gli ordini?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Più o meno, CAPCOM. Non possiamo fare i miracoli e...

[CAPCOM]: Il Capitano pensa che dobbiate concentrarvi sui vostri obiettivi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma...


[CAPCOM]: In bocca al lupo, Squadra di Sbarco.

Non puoi utilizzare l'Azione Decollo finché la carta Missione **M07** è scoperta.

ANNOTAZIONE 1335

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, comunicate al Reparto Scienza che se hanno bisogno di altre informazioni da strapparsi i capelli e non dormirci la notte, abbiamo scaricato altri dati per loro.

Ottieni l' .

Sposta il Progetto di Ricerca **R11** da "Progetti di Ricerca" alla busta "In attesa..."

Posiziona la carta **P000** nel Settore 5.

ANNOTAZIONE 1336

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, siamo pronti per evacuare.




[CAPCOM]: Negativo, Comandante. Non possiamo inviare il lander ora.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa? Siamo abbandonati a noi stessi?

[CAPCOM]: I nostri armamenti vengono costantemente hackerati e la zona è sotto il controllo di navi dei Planidiani fuori dalla nostra portata. Per prima cosa, liberatevi di loro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma come potremmo fare?

[CAPCOM]: C'è una batteria di cannoni non attiva nelle vostre vicinanze. Tentate di mettere in funzione le armi e aiutateci.

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. Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado e rimuovi la relativa miniatura dalla plancia. 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:

- Rimuovi la carta Atterraggio **L04** dal gioco.
- Posiziona il gettone Missione Fallita accanto al Manuale della Nave.
- Sposta l'Obiettivo **O03** da "Carte Ponte di Comando" alla busta "In attesa..."
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1337

Se la carta Missione **M07** è scoperta, posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1338

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, siamo...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, lo scanner ci segnala una nuova attività. Oh, è lì!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Merda, tutti a terra! Nessuno si muova.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa diavolo ha visto?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Un Planidiano.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Come fa a saperlo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lo riconosco dai

filmati dello shuttle Raindrop. Uno di loro ha inseguito il nostro equipaggio.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci ha visti! Guardate!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, siamo stati intercettati dal Planidiano.

[CAPCOM]: Lo sappiamo. Ha inviato uno strano segnale, per ora è impossibile decifrarlo. Azioni ostili?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Per ora nessuna. Ma si è voltato verso di noi e i pixel sul suo corpo lampeggiano in rosso. Istruzioni?

Posiziona la carta Minaccia *Guardia Planidiana* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.

Posiziona il segnalino *Guardia Planidiana* nel Settore 5.

ANNOTAZIONE 1339

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, abbiamo concluso la scansione dell'Emettitore. Vi sto inviando i risultati della scansione affinché i nostri cervelloni possano studiarli. Spero solo che siano utili a mettere al sicuro la Vanguard dai prossimi tentativi di hackeraggio. State attenti là fuori, noi procediamo.

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

Sposta nuovamente 2 carte Situazione *Attacco Virus* a scelta dalla busta "In attesa..." a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

Sposta nuovamente 1 carta Situazione *Attacco Virus* a scelta dalla busta "In attesa..." a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).


ANNOTAZIONE 1340

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Interessante. Guardate come è pulita questa struttura, rispetto al resto delle infrastrutture.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Niente ruggine. Niente polvere spaziale. Eh già, interessante.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Un alto livello di manutenzione. Mi chiedo quale sia la ragione.

Ottieni l' .

Posiziona la carta **P404** nel Settore 5.

ANNOTAZIONE 1341

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, abbiamo raggiunto il lander. Vi raggiungeremo tra 10 minuti, prima che arrivino i rinforzi dei Planidiani. Grazie del vostro supporto.

Rimuovi la carta Atterraggio **L04** dal gioco.

Sposta la carta Obiettivo **O03** all'interno della busta "In attesa..."

Sposta tutte le Scoperte e le Scoperte Eccezionali sotto alla plancia Lander all'interno della busta "In attesa..."

Sposta la carta Situazione **S36** da "Situazioni Future" a "Situazioni Possibili" (Vassoio Portacarte B).

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1342

Sommario del rapporto

Capitano,

Ho il piacere di informarvi che siamo riusciti a decifrare i dati dei Planidiani ottenuti dalla nostra Squadra di Sbarco.

La portata dei progetti dei Planidiani è semplicemente impressionante e richiede una discussione lunga e dettagliata, quindi mi limiterò a elencare le nostre scoperte più importanti.

L'enorme struttura che abbiamo avvistato per un breve momento è detta Elaboratore Centrale. Si tratta di un'enorme fabbrica di computer quantistici dotati di una potenza di calcolo senza precedenti, realizzata dai Costruttori, a quanto pare per contrastare lo sfasamento.

Tuttavia, la struttura è stata occupata dai Planidiani, una delle miriadi di civiltà create tramite simulazione, la sola che in qualche modo sia riuscita a prendere vita. Sono usciti dal mondo digitale per diventare parte dell'universo. Fisicamente, se possiamo utilizzare questo termine, sono ancora incorporati all'interno dell'Elaboratore Centrale e nel mondo esterno sono rappresentati da degli avatar. La loro priorità è sopravvivere, e la perseguono distruggendo e sottomettendo intere civiltà. Questo era il caso dei

cristalloidi che erano stati schiavizzati dai Planidiani e obbligati a costruire il loro cannone gigante per seminare distruzione.

Ironia della sorte, però, adesso i cristalloidi possono aiutarci a sconfiggere i Planidiani. I loro proiettili di cristallo sono la sola arma conosciuta in grado di annientare l'Elaboratore Centrale.

Il rapporto completo è allegato al presente messaggio. Professor Peter Valinsky, Responsabile del Reparto Scienza.

ANNOTAZIONE 1343

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** raffica di spari ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Continuate a sparare! Continuate a sparare!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sto per finire le munizioni! Mi servono...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non si muove. Comandante, lo abbiamo abbattuto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cessate il fuoco. Risparmiate le munizioni.

*** passi cauti ***

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con voce tremante): CAPCOM, è a terra. Abbiamo messo fuori uso una Guardia Planidiana.

[Membro dell'Equipaggio 1]: O forse no. I segnali di vita sono scomparsi troppo in fretta per una cosa viva. La sua vita si è spenta di colpo, come se le avessero staccato la spina. E se ci trovassimo di fronte a... Come dire, delle specie di avatar?

Ottieni 2 .

Rimuovi il segnalino *Guardia Planidiana* dalla plancia Pianeta e scarta la carta *Minaccia Guardia Planidiana*.

ANNOTAZIONE 1344


Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** esplosione attutita in sottofondo ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forza, forza! Perché ci state mettendo tanto?

[Membro dell'Equipaggio 1]: È solo... Ha visto questo aggeggio, Comandante? I nostri cervelloni impazzirebbero!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Prendetelo e andatevene!

Ottieni 1 .

Sposta Progetto di Produzione C21 da "Progetti di Produzione" alla busta "In attesa..."

Posiziona la carta P000 nel Settore 1.

ANNOTAZIONE 1345

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vorrei tanto riuscire a comprendere le intenzioni dei Costruttori. Proprio non capisco questo pannello di controllo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Nemmeno io. Proviamo a schiacciare dei pulsanti a caso e forse...

*** bip elettronico; un forte sibilo all'esterno ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cos'è successo?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Hai lanciato un missile. L'intero universo adesso saprà che siamo qui, idiota!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Chi? Questo posto è abbandonato da secoli. Ci siamo solo noi qui.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ad ogni modo, non dovremmo...

*** una forte esplosione proveniente dal cielo ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: E questo cos'era?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il cielo è in fiamme! Se non fosse impossibile, direi che il tuo missile ha colpito qualcosa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non è il mio missile. E non ha colpito un bel niente. Guarda, l'esplosione si sta dissipando. Il cielo è sereno.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Forse il missile si è autodistrutto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ad ogni modo, d'ora in avanti, non toccate un bel niente.



Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Se questa casella è contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, contrassegna questa casella.

ANNOTAZIONE 1346

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, quei vecchi pannelli solari in cui ci siamo imbattuti sono funzionanti. Abbiamo collegato alcune nanofibre e... Già, producono energia. E non poca, a quanto pare. Non ci è dato sapere per cosa, però. I pannelli sono collegati a diversi cavi che si insinuano nella superficie, ma possiamo solo indovinare dove vadano a finire. Divertente. Produciamo un sacco di elettricità, ma non sappiamo cosa alimenti.

Contrassegna questa casella e ottieni 1 . Se questa casella è già contrassegnata, ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore Ricarica invece 2 .

ANNOTAZIONE 1347

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, si è verificata una situazione.

[CAPCOM]: Proceda con il rapporto, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa vi prende, ragazzi? Qualcuno di voi si è preso la briga di verificare le coordinate della scansione?

[CAPCOM]: Sì, lo abbiamo fatto. Qual è la natura del vostro problema?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, il problema è che c'è un dannato canyon tra noi e la struttura!

[CAPCOM]: Un canyon?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Un canyon, sì! Bello largo! Come avete potuto ignorare un ostacolo simile?

[CAPCOM]: I nostri scanner non hanno rilevato nessuna irregolarità della superficie, ma molti sistemi e strumentazioni stanno perdendo la bussola in questo momento. Mi dispiace, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Scusarsi non serve a niente.

[Capitano Lee]: E nemmeno urlare. Comandante, è il Capitano che vi parla. Sorvolare il crepaccio sembra rischioso, quindi suggerisco di creare una sorta di passerella. Dovrebbe esserci il materiale nei dintorni. E un'altra cosa. D'ora in avanti, prestarvi assistenza potrebbe rivelarsi complicato. Abbiamo a che fare con un hackeraggio senza precedenti. I sistemi della Vanguard sono a malapena funzionanti. Tenete duro, Squadra di Sbarco. Passo e chiudo.

Apri la Planetopedia alle pagine 14 e 15 (*Il Segnale*) e posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e il Lander nel Settore 2.

Sposta tutte le carte *Situazione Attacco Virus* da "Situazioni Possibili" e posizionale all'interno della busta "In attesa..."

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

ANNOTAZIONE 1348

Posiziona la carta P402 nel Settore 1.

Posiziona la carta P403 nel Settore 7.

Vai all'Annotazione 1338.

ANNOTAZIONE 1349

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Capitano Lee]: Bellissimo. Bello da morire.

[Tenente Banini]: Capitano, abbiamo il rapporto finale della scansione. La luna verso la quale ci dirigiamo è artificiale e si sposta seguendo un'orbita estremamente ampia.

[Capitano Lee]: Intorno a cosa?

[Tenente Banini]: Non lo sappiamo ancora con certezza. Gli scanner non indicano nulla, ma rilevano che l'oggetto potrebbe essere stato creato dai Costruttori.

[Capitano Lee]: Sì, ma i Costruttori non avevano intenzione di fare del male a nessuno, se non strettamente necessario, e l'oggetto che abbiamo davanti emette un'intera gamma di onde mortali. Professor Valinsky?

[Professor Valinsky]: Eccomi, Capitano.

[Capitano Lee]: Il Reparto Scienza ha scoperto qualcosa di nuovo riguardo alle onde che la luna sta diffondendo in tutto lo spazio?

[Professor Valinsky]: No, Capitano, ma abbiamo la conferma che quei segnali contengono frequenze invasive che mirano a prendere il controllo della nostra intelligenza artificiale.

[Capitano Lee]: La stessa cosa che è successa alla Wayfarer. L'oggetto davanti a noi, l'Emettitore, è l'origine di questo morbo e dobbiamo disattivarlo subito, prima che l'intelligenza artificiale ceda.

[Tenente Banini]: Qual è il suo piano, Capitano?

[Capitano Lee]: Potenziare il firewall e passare all'analogico.

[Tenente Banini]: La vita sarà dura senza la nostra Jenny.











[Capitano Lee]: Sicuramente sì, ma dobbiamo disattivare l'IA se non è assolutamente necessaria. Nel frattempo, prepariamo la Squadra di Sbarco. Dovranno mettere fuori uso l'Emettitore.

[Tenente Banini]: Sì, sì, Capitano. E sappiamo già da dove devono iniziare. C'è un edificio sulla luna, forse si tratta di una struttura. Per come la vedo io, vale la pena darci un'occhiata.

[Capitano Lee]: Naturalmente. Inviare le coordinate al CAPCOM.

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 qui sotto e vai al passaggio successivo. Se è disponibile più di una opzione, scegline una (non puoi scegliere un'opzione che non puoi risolvere completamente). Se il tuo risultato non è presente sul tavolo, vai al passaggio successivo. 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 sul contatore dell'Atterraggio non si trova sulla casella "Atterraggio riuscito" torna al passaggio 2; in caso contrario, l'atterraggio è riuscito: vai all'Annotazione 1347.

	Attacco virus	Potenziamento dei sensori Scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio 1  per ciascun  » Perdi 1 Provviste.
	Raggio di hackeraggio	Scegli tra: » Schivata Solo se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. » Resistere Un Membro dell'Equipaggio a scelta tira  una volta per ciascun  .
	IA hackerata	Scegli tra: » Riparare Un Membro dell'Equipaggio a scelta riporta una Ferita <i>Glitch</i> . » Controllo manuale del volo Ciascun Membro dell'Equipaggio 5  meno  .

ANNOTAZIONE 1350

Scarta la carta Missione **M08**.

Scarta la carta **P406** dal Settore **6**.

In seguito, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** esplosione lontana ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vai all'inferno, bastardo!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, buone notizie. L'ultima nave da guerra dei Planidiani è stata distrutta!

[CAPCOM]: Affermativo. I radar indicano che i rinforzi sono in arrivo, ma abbiamo ancora il tempo di inviare un altro lander a prendervi. Sarà da voi tra cinque minuti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Grazie, CAPCOM.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh, deve essere uno scherzo! Comandante, in quella direzione!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa? Oh, dannazione! CAPCOM, una scoperta sconvolgente! Un'altra parte dell'occultamento olografico è scomparsa, rivelando qualcosa che somiglia a un... enorme super computer. Ecco cosa difendeva la flotta dei Planidiani!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quel coso potrebbe controllare l'intera infrastruttura dei Planidiani.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E... Beh, potrebbe essere dotata di un protocollo di auto-distruzione.

[CAPCOM]: Comandante, un'altra ondata di navi nemiche in avvicinamento rapido!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quindi, o scappiamo, oppure facciamo saltare l'intera baracca.

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

» **Continuare l'Esplorazione Planetaria e tentare di distruggere l'Emettitore** – Vai all'Annotazione 1351.

» **Evacuare il pianeta** – Vai all'Annotazione 1341.

ANNOTAZIONE 1351

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, rimandate indietro il lander. Noi non ci muoviamo da qui.

[Capitano Lee]: Comandante, è il Capitano Lee che vi parla. Andrete incontro a una morte sicura!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La morte è sempre sicura, Capitano. Tenteremo di attivare la procedura di auto-distruzione e faremo saltare in aria il super computer dei Planidiani.

[Capitano Lee]: Aspettate! Deve esserci un'altra soluzione!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non mi pare, e il tempo stringe.

[Capitano Lee]: Vi ordino di tornare indietro. Immediatamente!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Capitano, abbiamo ehm... dei problemi di comunicazione. Non riusciamo più a sentirvi. Per niente.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ma il video funziona. Preparatevi a uno spettacolo di fuochi d'artificio!

[Membro dell'Equipaggio 1]: E state attenti. Salutateci la cara vecchia Terra.

- Scarta la Minaccia *Bombardamento Planidiano* dalla plancia Pianeta.
- Gira la carta *Bombardamento Planidiano*.
- Posiziona la carta Missione **M09** nello slot indicato sul bordo destro della plancia Pianeta.
- Rimuovi la carta *Atterraggio L04* dal gioco. Il tuo Equipaggio non è più in grado di fare ritorno da questa Missione.

ANNOTAZIONE 1352

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Evviva! CAPCOM, i fucili funzionano benissimo. Per nostra fortuna, abbiamo ripristinato l'alimentazione! Adesso gliela faremo vedere a quei bastardi!

Posiziona la carta **P000** nel Settore **3**.

Posiziona la carta **P405** nel Settore **4**.

Posiziona la carta **P407** nel Settore **2**.

Posiziona la carta **P408** nel Settore **7**.

ANNOTAZIONE 1353

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, sicuramente lo saprete già, ma la seconda ondata di navi da guerra dei Planidiani è già qui. Sono davvero tantissime. Buona fortuna lassù.

Rimuovi tutti i segnaposto dalle navi dei Planidiani stampate sulla plancia Pianeta.

Gira la carta *Minaccia Rinforzi dei Planidiani* sul lato *Bombardamento Planidiano*.

Posiziona *Bombardamento Planidiano* nel Settore **1**.

ANNOTAZIONE 1355

Annotazione audio dal ponte di comando della ISS Vanguard

[Tenente Banini]: Capitano, abbiamo un'emergenza.

[Capitano Lee]: Sono tutta orecchie, Tenente.

[Tenente Banini]: Abbiamo intercettato un forte segnale elettromagnetico. Possiede caratteristiche stranamente simili a quelle della stele dei Costruttori.

[Capitano Lee]: E questo cosa dovrebbe significare?

[Tenente Banini]: Di qualsiasi cosa si trattasse, Capitano, ha funzionato come un richiamo per risvegliare Dag Gadol.


[Capitano Lee]: Cosa?

[Tenente Banini]: Il segnale si sta intensificando. Se dovessi tirare a indovinare, Capitano, direi che la balena spaziale si sta risvegliando.

Posiziona la carta **G06** nello slot Condizioni Generali.

Vai all'Annotazione 1367.

ANNOTAZIONE 1356

Se Stele in Riavvio NON è scoperta, Ricarica 2 . Altrimenti, continua a leggere:

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Jenny, ci sei?

[IA Jenny]: Affermativo, Comandante.


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ho davanti a me uno squarcio che potrebbe essere abbastanza grande per farci passare l'intera nave spaziale. Ma la Dauntless era una categoria innovativa di astronave. Non sappiamo praticamente nulla della struttura del suo scafo.

[IA Jenny]: Il foro che ha segnalato si trova effettivamente nelle vicinanze del passaggio di servizio. Potete entrare passando di lì.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene. Grazie.

[IA Jenny]: Fate attenzione. Gli spigoli sono molto taglienti e il corridoio è stato progettato per i droni, non per le persone.

Scegli tra:

- » **Aspettare e tentare di trovare un modo più sicuro** – Continua la partita.
- » **Raggiungere la ISS Dauntless nonostante i pericoli** –  e vai all'Annotazione 1396.

ANNOTAZIONE 1357

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  2 Indizi Esemplare Vivo e continua a leggere:

Diretta della Dottoressa Anita Juarez

Il Comandante della Squadra di Sbarco mi ha ordinato di restare all'interno del lander. Col cavolo che lo farò. Mi trovo all'interno della creatura più maestosa che l'umanità abbia mai visto e... cosa? Dovrei starmene a guardare dal finestrino? Neanche per idea. Sto andando a raccogliere alcuni campioni di cellule staminali. Devo comprendere il funzionamento di questa creatura.

Ottieni 2 Indizi Esemplare Vivo.

ANNOTAZIONE 1358

Annotazione audio dal ponte di comando della ISS Vanguard

[Capitano Lee]: Capitano Fournier, come vanno le cose lì fuori?

[Capitano Fournier]: Meglio che mai, Capitano Lee. Stiamo sottoponendo i motori a un ulteriore test ed eseguendo la diagnostica più e più volte.

[Capitano Lee]: Vi preparate alla spinta finale, non è così? Non c'è tempo da perdere. La balena spaziale si sta, ehm... attivando. Sempre di più.

[Capitano Fournier]: Come se non lo sapessimo. È tutto pronto. Tutto bene, incrociate le dita.

[Capitano Lee]: Non mancherò. Ho conservato una bottiglia di ottimo scotch solo per...

*** un'esplosione attutita,
silenzio attonito ***

[Capitano Lee]: Cosa. È. Stato.

[Tenente Banini]: Oh, mio Dio. Capitano, la balena spaziale è esplosa.

[Capitano Lee]: Come è potuto accadere? E la Dauntless? Contattiamola immediatamente!

[Tenente Banini]: Silenzio radio totale. Anzi no, sto captando qualcosa. No.

[Capitano Lee]: Cosa?

[Tenente Banini]: È la loro scatola nera.

Vai all'Annotazione 1386.

ANNOTAZIONE 1359

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

- » **Tenere duro** – Questo è l'ultimo momento in cui scegliere la Missione. Continua la partita.
- » **Preparare la ISS Dauntless per la partenza** – Continua a leggere:

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci siamo, Jenny. Il nostro lavoro è terminato. Abbiamo aiutato la Dauntless a portare a termine tutte le principali riparazioni. La Dauntless può nuovamente viaggiare nello spazio, o almeno spero.

[IA Jenny]: La speranza non è un'unità di misura scientifica, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, hai ragione. Dobbiamo testare i motori.

[IA Jenny]: Suggestisco di osservare a una distanza di sicurezza.

- Scarta la carta Missione **M12**.
- Scarta la carta Missione **M11**.
- Scarta la carta **P505** dalla plancia Pianeta.
- Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 1372** senza risolvere il testo riportato e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1360

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

È troppo per noi, Capitano. Qui dentro alla bestia è molto più pericoloso di quanto pensassimo. Dobbiamo battere in ritirata finché siamo in tempo, ma torneremo. Dobbiamo!

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.

Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.


ANNOTAZIONE 1361

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

(ansimando) Siete tutti al sicuro? Sì. Che sollievo.

Capitano, non abbiamo portato a termine la riparazione. Abbiamo avvistato uno sciame di parassiti diretti verso di noi e abbiamo dovuto abbandonare l'opera.

Scegli tra:

- » **Reagire per evitare il disastro** –  e .
- Vai all'Annotazione 1392.
- » **Lasciare che accada** – Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P000**. Vai all'Annotazione 1397.

ANNOTAZIONE 1362

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, Ponte di Comando. Possiamo iniziare il test del motore. Tutti i sistemi sono impostati, quindi...

[Membro dell'Equipaggio 1]: No! Comandante, non possiamo farlo! Interrompete il conto alla rovescia. Si è verificato un errore critico. Non abbiamo collegato...

Scegli tra:

- » **Reagire per evitare il disastro** – Riporti una Ferita *Ustione*. Vai all'Annotazione 1395.
- » **Lasciare che accada** – Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P000**. Vai all'Annotazione 1397.

ANNOTAZIONE 1363

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[IA Jenny]: Errore critico! Errore critico!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non. Ancora. Finito.

[IA Jenny]: Siete in grave pericolo. Il rischio di riportare una ferita grave è del 78% e continua a crescere.

[Membro dell'Equipaggio 1] (con un grido di dolore): Merda!

[IA Jenny]: Vi avevo avvisato.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Grazie. Molto gentile.

[IA Jenny]: Però l'errore è stato evitato.



Congratulazioni.

ANNOTAZIONE 1364

Annotazione personale del Capitano Lee

Ho osservato Dag Gadol, oggi. La sua enorme sagoma si è fatta sempre più piccola, mentre ci allontanavamo, finché non è scomparsa del tutto per continuare la sua vita solitaria nel vuoto.

Penso che anche l'equipaggio della Dauntless l'abbia guardata rimpicciolirsi, in preda a emozioni contrastanti. Erano felici di essere finalmente liberi, ma addolorati di dover abbandonare la loro nave spaziale. Ma non avevamo altra scelta. Se avessimo tentato di salvare la nave, avremmo ucciso Dag Gadol. Una nave senza un equipaggio è un involucro vuoto. Un equipaggio senza una nave è una nuova speranza. Stiamo volando verso il nostro destino, orgogliosi di aver salvato sia i nostri fratelli terrestri che quell'antica creatura. Orgogliosi di poterci definire i custodi della galassia.

- Ottieni 1 .
- Sposta il Potenziamento Ponte di Comando **B24** e la carta Obiettivo **O04** da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa...".
- Sposta la carta Superstite **V05** da "Superstii" all'interno della busta "In attesa...". Rimuovi la carta **V07** dal gioco.
- Alza il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Se il Morale è già "Alto", ottieni invece 1 .
- Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1365





Diario della Dottoressa Anita Juarez

Ho trascorso tre interessantissime ore in compagnia del Dottor Fatah, il Responsabile del Reparto Scienza della Dauntless, che ha avuto a disposizione sei anni per dedicarsi esclusivamente allo studio del Dag Gadol. Anche lui era entusiasta di condividere tutte le sue scoperte. Tra le altre cose, era giunto alla conclusione che non ci fossero più altre balene spaziali in tutto l'universo e che la presenza della stele fuori controllo fosse una chiara prova che anche la bestia fosse stata creata dai Costruttori. Dato che la nostra bestia era un'entità eccezionale, era stata in grado di sviluppare un metodo di riproduzione eccezionale. A un certo punto, Dag Gadol non faceva altro che sviluppare una copia di se stessa, nelle profondità del suo corpo. La copia, il nuovo Dag Gadol, cresceva fino a diventare talmente grande da fare a pezzi la creatura che la ospitava e iniziava a condurre un'esistenza indipendente. Il Dottor Fatah aveva inoltre la certezza che la balena spaziale potesse interrompere il processo se percepiva una minaccia, quindi se avessimo potuto prelevare alcune cellule staminali responsabili di questa funzione, avremmo potuto utilizzare la tecnologia dei Costruttori per riprodurre Dag Gadol. Che sfida! Fatico persino a concepirla!

Ottieni 1 Scoperta *Esemplare Vivo*.

ANNOTAZIONE 1366


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

- Non succede nulla.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .
- Ciascun Membro dell'Equipaggio riporta 1 Ferita Lesione Grave. A prescindere dalle Ferite riportate, ciascun Membro dell'Equipaggio effettua una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se ottieni 1  e 1  OPPURE 2 , la Prova di Sopravvivenza non è superata. Rimuovi questi Membri dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado e rimuovi le relative miniature dalla plancia. L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questi Membri dell'Equipaggio.
- Tutti i Membri dell'Equipaggio sul pianeta muoiono. Rimuovi le loro carte Membro dell'Equipaggio dalle relative cartelline di Grado. Se la carta Atterraggio **L06** si trova nello Scanner Planetario vai all'Annotazione 1360. Altrimenti, vai all'Annotazione 1372 e risolvi il testo riportato nella casella contrassegnata più in alto. Se nessuna casella è contrassegnata, contrassegna la casella **C** e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1367

Annotazione audio dal ponte di comando della ISS Dauntless

[Capitano Fournier]: Statemi tutti a sentire. Ho ricevuto nuove comunicazioni dalla Vanguard e dalla sua Squadra di Sbarco. La nostra situazione è già molto grave e ben presto diverrà imprevedibile. La balena spaziale si sta risvegliando. Possiamo tentare di riparare i motori e fuggire, cosa che probabilmente ucciderà la creatura; oppure possiamo abbandonare la nave ed evacuare l'equipaggio all'interno delle capsule della Vanguard. Abbiamo un po' di tempo, perché la Vanguard è riuscita a mettere temporaneamente la stele impazzita fuori uso. Ma si tratta di una decisione importante e prima di prenderla ho bisogno di conoscere le vostre opinioni. Fate in fretta, però.

- Ottieni 1 .
- Posiziona le carte Missione **M11** e **M12** negli slot indicati sul bordo della plancia Pianeta.
- Posiziona la carta **P501** nel Settore 5.
- Posiziona la carta **P502** nel Settore 6.
- Posiziona la carta **P505** nel Settore 4.
- Controlla la casella **E** nell'Annotazione 1566. Se è contrassegnata, posiziona la carta **P504** nel Settore 7. Altrimenti, posiziona la carta **P503** nel Settore 7.


Nota: Non puoi completare entrambe le Missioni. Scegli giudiziosamente.

ANNOTAZIONE 1368

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1] (ansimando): OK, stiamo per rattoppare il foro più grande. I droni stanno scendendo con le lamiere e... Operatore, rallenta o... Non così in fretta, idiota! Fai attenzione a...


Scegli tra:

- » **Reagire per prevenire il disastro** –  e riporti una Ferita Lesione Grave. Vai all'Annotazione 1363.
- » **Lasciare che accada** – Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P000**. Vai all'Annotazione 1397.

ANNOTAZIONE 1369

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ehi, qui ponte di comando della Dauntless? Non c'è tempo per festeggiare adesso, ma credo che abbiamo riparato i vostri motori. Bello, vero?

Ottieni 1 . Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P000**.

ANNOTAZIONE 1370

- Se questa casella è già contrassegnata, vai all'Annotazione 1376. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ho visto le tute della Dauntless. Anche le migliori sono al di sotto degli standard di sicurezza! Non resisteranno in condizioni simili!

Suggerimento: L'equipaggio della Dauntless non resisterà molto a lungo. Ulteriori danni li costringeranno a fare ritorno alla loro nave!

ANNOTAZIONE 1371

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: La Dauntless è praticamente crivellata di fori. Ci vorrà una vita per ripararli.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Allora smettetela di parlate e tornate al lavoro. E tenete d'occhio quei parassiti.

Ottieni 1 . Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta **P000**.

ANNOTAZIONE 1372

- A** – Vai all'Annotazione 1364.
- B** – Vai all'Annotazione 1398.
- C** – Vai all'Annotazione 1386.


ANNOTAZIONE 1373

Se *Stele in Riavvio* NON è scoperta, Ricarica 2 . Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Uh, eccoci qui. Abbiamo raggiunto i motori di manovra. Fortunatamente, conosco la loro struttura. Possiamo entrare nella nave da qui, anche se non sarà un'operazione sicura. Tenetevi forte, ragazzi. Ci stiamo muovendo.

Scegli tra:

- » **Aspettare e tentare di trovare un modo più sicuro** – Continua la partita.
- » **Raggiungere la ISS Dauntless nonostante i pericoli** – Tira  e vai all'Annotazione 1396.

ANNOTAZIONE 1374

Annotazione audio dal ponte di comando della ISS Vanguard

[Capitano Lee]: Qui ISS Vanguard. Dauntless, siete voi?

[Capitano Fournier]: Capitano Lee? Tamara?

[Capitano Lee]: Non riesco a crederci! Vanessa! Volevo dire, Capitano Fournier! Che gioia sentire la sua voce!

[Capitano Fournier]: Oh, il piacere è tutto mio, Capitano Lee! Siamo rimasti bloccati all'interno dello stomaco della balena spaziale per sei anni! Sei interminabili anni pieni di errori e rimpianti su cui rimuginare. Sapete cosa abbiamo fatto alla Wayfarer, vero?

[Capitano Lee]: Sappiamo tutto. Sappiamo anche che è stata proprio lei a premere il grilletto. Comunque, la maggior parte di loro è sopravvissuta.

[Capitano Fournier]: Che sollievo! Grazie! E poi, la vostra Squadra di Sbarco è qui! Che anime coraggiose! Hanno messo fuori uso quella stele impazzita che ha bloccato le comunicazioni per così tanto tempo. Mi fa piacere che adesso possiamo usare la radio, ma non ho idea di quanto durerà. Mi stia a sentire, non abbiamo le risorse per riparare i motori e andarcene da qui.

[Capitano Lee]: Ci penseremo noi. Sto inviando le risorse necessarie e la mia Squadra di Sbarco vi presterà assistenza con le riparazioni. Lee, passo e chiudo.

Rimuovi la carta Atterraggio L06 dal gioco. Vai all'Annotazione 1355.

ANNOTAZIONE 1375

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 , 3 Indizi Microorganismo, 3 Indizi Esempio Vivo e continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Terraferma, finalmente. L'esplorazione del gigantesco stomaco prosegue; nessun segno di claustrofobia finora. Siamo circondati da infinite pozze di succhi digestivi, uno spettacolo disgustoso, ma stranamente affascinante.

Ottieni 2 Indizi Esempio Vivo oppure 2 Indizi Microorganismo.

ANNOTAZIONE 1376

Annotazione audio dal ponte di comando della ISS Dauntless

[Capitano Fournier]: Le rilevazioni sono sconvolgenti. L'ambiente esterno sta per uccidere i membri del mio equipaggio. La presenza di acido tossico è troppo elevata e i parassiti sono iperattivi... Ma non abbiamo altra scelta. Evacuare è fuori discussione. Dobbiamo tornare indietro e riparare la Dauntless a tutti i costi.

Scarta la carta Missione M11.

Scarta la carta P505 dalla plancia Pianeta.

Suggerimento: L'equipaggio è stato costretto a tornare indietro. Riparare la nave è l'unico modo per riuscire a portarli fuori di lì.

ANNOTAZIONE 1377

Annotazione audio della missione di ricerca

L'asteroide è stato senza ombra di dubbio frantumato, ma le parti più grandi continuano a fluttuare vicino alle altre rivelando... Potrei sbagliarmi, ma i Visitatori potrebbero aver usato l'asteroide come Condotto.

Vale a dire il portale che utilizzano per liberarsi

dell'energia in eccesso. Finora, non ci eravamo mai nemmeno avvicinati a una scoperta simile. Permessi di avvicinarci?

Ottieni 1 . Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta P000.


ANNOTAZIONE 1378

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sapevo che ci sarebbero state utili!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Le parti che abbiamo raccolto dallo shuttle Raindrop. Gli ingegneri della ISS Dauntless devono avere utilizzato delle parti universali e la cosa si sta rivelando utile. Anche il motore è più semplice da capire di quanto pensassi. Che sollievo!

Ottieni 2 .

Ottieni 1 Scoperta Tecnologia Aliena.

Sostituisci la carta nel tuo Settore con la carta P000.

ANNOTAZIONE 1379

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


- » **Tenere duro** (Questo è l'ultimo momento in cui scegliere la Missione) – Continua la partita.
- » **Evacuare l'equipaggio della ISS Dauntless** – Vai all'Annotazione 1391.

ANNOTAZIONE 1380

Diario della Dottoressa Anita Juarez

Il Dottor Fatah della ISS Dauntless ha ragione. Deve avere ragione. Naturalmente, ci occorrono altri esperimenti e molte più ricerche, ma anche le mie semplici analisi preliminari confermano che abbiamo raccolto le cellule staminali corrette. Grazie a esse e alla tecnologia dei Costruttori, possiamo ricreare la balena spaziale.

Alza il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3). Se, dopo averlo fatto, il Morale è "Basso" alza nuovamente il Morale.

Se il Morale è già "Alto", ottieni invece 1 .





ANNOTAZIONE 1381

Se la carta Atterraggio L06 si trova all'interno dello Scanner Planetario, vai all'Annotazione 1360. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Statemi tutti a sentire. Evacuare è fuori discussione perché non possiamo andarcene. Dobbiamo concentrarsi sul salvataggio dell'equipaggio o della nave spaziale, costi quel che costi. Rimbocchiamoci le maniche e mettiamoci all'opera!

Non è possibile effettuare un'Evacuazione per questa Missione a causa delle condizioni estreme!

Il Membro dell'Equipaggio che ha riportato una quarta Ferita effettua una Prova di Sopravvivenza: tira tre dadi Ferita. Se il risultato è 1  e 1  OPPURE 2  e 1 , la Prova di Sopravvivenza non è superata. Rimuovi questo Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado e rimuovi la relativa miniatura dalla plancia. 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 1372 e risolvi il testo della casella contrassegnata più in alto. Se nessuna casella è contrassegnata, contrassegna la casella C e risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1382

Annotazione audio dal ponte di comando della ISS Vanguard

[Tenente Banini]: Capitano, la nave che abbiamo appena intercettato non è attiva. Deserta e apparentemente senza vita. Già, nessun segnale di vita.

[Capitano Lee]: E il motivo di questa condizione?

[Tenente Banini]: Ricevo delle immagini. Madre di Dio, guardi lì. Fori su fori. È stata crivellata dal fuoco nemico.

[Capitano Lee]: Chi potrebbe essere stato così spietato? E per quale motivo?

Ottieni 1 Scoperta Tecnologia Aliena. Sostituisci una carta nel tuo Settore con la carta P508.

ANNOTAZIONE 1383

Annotazione audio dal ponte di comando della ISS Vanguard

[**Capitano Lee**]: Comandante della Squadra di Sbarco, mi ricevete? State tutti bene lì fuori?

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Qui Squadra di Sbarco. Sì, stiamo bene. Abbiamo avuto uno scontro con la stele fuori controllo. L'abbiamo messa fuori uso.

[**Capitano Lee**]: Ottima notizia. Feriti? Danni?

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: No, fortunatamente no. La stele non darà problemi per un po', ma...

[**Capitano Lee**]: Ma cosa?

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Avete sentito il segnale che emetteva mentre precipitava?

[**Tenente Banini**]: Sì. Era molto forte. Stiamo analizzando la sua natura, ma qualcosa ci dice che il segnale avrà delle conseguenze.

Gira la carta Minaccia *Stele Malfunzionante* sul lato *Stele in Riavvio*.

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

Ottieni 1

ANNOTAZIONE 1384

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ricordate che questa zona è estremamente pericolosa. Non dimenticate di mettere in sicurezza il lander e l'attrezzatura medica e scientifica. Dottoressa, consiglio di non uscire, per il momento.

Ottieni 1

Posiziona la carta **P500** nel Settore 1.

ANNOTAZIONE 1385

Posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio ed eventuali Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza dal tuo Settore nel Settore 5.

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

Posiziona la carta Minaccia *Stele Malfunzionante* nella casella indicata sopra alla plancia Pianeta. Posiziona il segnalino *Stele Malfunzionante* nel Settore 7. Continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Siamo giunti a destinazione, Capitano. Vediamo la ISS Dauntless, il suo scafo è martoriato. I motori sono in condizioni disperate. E, se posso permettermi, i danni hanno un aspetto familiare. Siluri dei Planidiani, senza ombra di dubbio. E questo non è l'unico problema. A quanto pare, la nave si è innestata nella parete dello stomaco, come se si fossero fusi diventando una cosa sola. Non mi meraviglia che non potessero uscire. E, come se non bastasse, abbiamo rilevato una stele apparentemente ostile. Nessuno di noi è in grado di spiegare il fenomeno. Ci siamo già trovati di fronte a molte stele, ma erano tutte passive. Nessuna di esse si è mai rivelata una minaccia per gli esploratori, mentre questa è intrisa di un potere capace di modificare le leggi della fisica locali. Speriamo di evitare il contatto. Ad ogni modo, procediamo alla scalata dello scafo.

ANNOTAZIONE 1386

Annotazione personale del Capitano Lee

La vista di una balena spaziale che esplode è impressa nella mia memoria e le ultime parole del Capitano Fournier echeggiano ancora nella mia mente. Abbiamo subito una sconfitta schiacciante. Il maestoso e inquietante Dag Gadol è scomparso per sempre, e insieme a esso l'equipaggio della ISS Dauntless, perduto e miracolosamente ritrovato nel vuoto. Abbiamo spercato la nostra opportunità. Perché i Costruttori hanno scelto noi per proseguire la loro ricerca? È forse stato questo il più grande errore dell'universo?

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta tutti i dalla plancia Lander.
- Sposta Potenzianti Ponte di Comando **B24** e la carta Obiettivo **O04** da "Carte Ponte di Comando all'interno della busta "In attesa..."
- Sposta la carta Situazione **S39** da "Situazioni Future" alla busta "In attesa..."
- Imposta il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3) su "Molto Basso" - Se è già Molto Basso, non succede nulla.

- Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1387

Conversazione privata del Capitano Lee

[**Capitano Fournier**]: Siamo certi che sia una linea sicura?

[**Capitano Lee**]: Assolutamente sì. Non sono nel mio ufficio. Nessuno può sentirci.

[**Capitano Fournier**]: Bene. Lei conosce bene il destino dei capitani. Dobbiamo sempre essere un esempio, non possiamo mai mostrare paura o esitazione né niente di simile. Per sei lunghi anni, ho represso le mie emozioni. Ha idea di cosa si provi?

[**Capitano Lee**]: Lo sto scoprendo.

[**Capitano Fournier**]: È un tale sollievo intrattenere una conversazione normale con qualcuno che porta il tuo stesso peso.

[**Capitano Lee**]: Parli con me. Mi dica tutto ciò che vuole. Mi parli della paura e di tutto il resto.

[**Capitano Fournier**]: La paura è sempre stata al mio fianco. Era la mia unica vera compagna. Inizialmente, avevo paura di tutti quei maledetti Planidiani che avevano quasi distrutto la mia nave e ucciso molti membri del mio equipaggio. Poi, quando ho iniziato a sperare di aver seminato i nostri inseguitori, è apparsa quella balena cosmica. Il motore non è stato in grado di portarci via da lì. Non potevamo fare altro che restare lì e guardarla mentre inghiottiva la Dauntless.

[**Capitano Lee**]: Ma siete sopravvissuti.

[**Capitano Fournier**]: Per poi trascorrere i sei anni successivi dentro al suo stomaco. E consolidare l'amicizia, non solo con la paura, ma anche con la disperazione.

*** sull'orlo delle lacrime ***

[**Capitano Lee**]: Pianga pure, Vanessa. È al sicuro qui.

[**Capitano Fournier**]: No, no. Credo di avere dimenticato come si fa.

Ottieni 1

ANNOTAZIONE 1388

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

Vai all'Annotazione 1365.

Vai all'Annotazione 1387.

ANNOTAZIONE 1389

Se non ci sono carte Missione scoperte vai all'Annotazione 1372 e risolvi il testo della casella contrassegnata più in alto. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Statemi tutti a sentire. Il decollo è fuori discussione. Dobbiamo impegnarci per salvare l'equipaggio e la nave, costi quel che costi. Rimboccatevi le maniche e mettetevi al lavoro!

ANNOTAZIONE 1390

Diretta della Dottoressa Anita Juarez

In qualità di xenologa, dovrei essere riservata e obiettiva, ma semplicemente non posso. Il nostro lander si sta avvicinando a una gigantesca bestia che abbiamo iniziato a chiamare balena spaziale o Dag Gadol, anche se il riferimento non rende giustizia alla sua stazza. La creatura è così grande che potrebbe inghiottire una piccola luna. È normale che mi senta in soggezione; per giunta, stiamo per lasciare che quella creatura ci inghiotta.













Sì, dobbiamo volare all'interno della bestia.

Dopotutto, questo è l'unico modo possibile per verificare il segnale che proviene dall'interno della bestia: un segnale identico alla richiesta di soccorso della Dauntless.

Iniziare la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnalino 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 qui sotto. 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 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 1394**. Altrimenti, torna al passaggio 2.


	Nube acida	Scegli tra: » Ciascun Membro dell'Equipaggio tira  » Un Membro dell'Equipaggio a scelta tira 
	Sostanze digestive di Dag Gadol	Scegli tra: » Resistere Se  è maggiore o uguale a 5, riponi 1 Attrezzatura casuale nell'"Inventario". » Evadere Se  è maggiore o uguale a 5, ciascun Membro dell'Equipaggio 2  » Isolare il Lander Un Membro dell'Equipaggio casuale riporta una ferita <i>Lesione</i> oppure 
	Secrezioni digestive	Se il totale di  e  è maggiore o uguale a 9, non succede nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio 

ANNOTAZIONE 1391

Discorso di addio del Capitano Fournier

Sono stati sei lunghi anni, e voi sapete meglio di chiunque altro quanto sia lunga una giornata quando si deve combattere con la disperazione, la solitudine e la nostalgia. Il mio cuore è lieto di vedervi abbandonare la *Dauntless*, ma è un dolore guardare indietro e vedere i corridoi della nostra nave spaziale che si svuotano. La *Dauntless* è stata tutto per noi: una forza, un santuario, una casa. E lo sarà per sempre, nel mio cuore.

Addio, *Dauntless*. Sono l'ultima a lasciarti. Sarò l'ultima a dimenticarti.

- Ottieni 1 .
- Scarta la carta Missione **M11**.
- Scarta la carta Missione **M12**.
- Scarta la carta **P505** dalla plancia Pianeta.
- Contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 1372** senza risolvere il testo riportato e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1392

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Se una cosa è stupida, ma funziona, non è del tutto stupida, vero?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cos'hai combinato?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ricorda il nuovo sensore? Beh, ha preso fuoco di nuovo. Ho reindirizzato il cablaggio altrove e l'ho inchiodato alla parete in modo da...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Inchiodato? OK, non voglio sentire il resto.

ANNOTAZIONE 1393

Se *Stele in Riavvio* è scoperta vai all'**Annotazione 1396**. Altrimenti, continua a leggere:

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco] (ansimando): Cos'è stato? Siamo stati letteralmente spinti fuori dallo scafo!

[IA Jenny]: Il campo magnetico è cambiato con una rapidità anomala.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Potrebbe essere la stele. Credo che stia impazzendo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Guardate, la stele sta effettivamente fluttuando vicino a noi. È sempre più vicina. Possiamo aspettarci che tutte le leggi della fisica vengano modificate, adesso. Provo un enorme dispiacere per l'equipaggio della *Dauntless*. Che inferno hanno attraversato?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Una ragione in più per entrare, ma la stele ce lo impedisce. Come dobbiamo comportarci?

Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1394

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Capitano, siamo entrati. Abbiamo volato all'interno dello stomaco della balena spaziale.

[Capitano Lee]: Ottimo lavoro, Comandante. Rapporto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vediamo delle pozze di succhi digestivi, brulicanti di forme di vita.

[Dottoressa Juarez]: Potrebbe trattarsi di aschelmini oppure tenie. Probabilmente parassiti.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Grazie, Dottoressa. I nostri sensori captano il segnale di una stele in movimento, qui da qualche parte...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Laggiù, Comandante! Vede quella tempesta violetta che infuria a ore 10? Si direbbe una stele impazzita.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, abbiamo già visto qualcosa di simile. Possiamo aspettarci qualsiasi tipo di interferenze cosmiche, ma... Oh. Eccola lì.

[Capitano Lee]: Di che si tratta, Comandante? Eccola?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non ci crederà mai, Capitano. Vediamo una nave spaziale terrestre incastrata nella parete dello stomaco. Una nave spaziale della portata della *Dauntless*, con evidenti danni da combattimento, ma tutta d'un pezzo. Oddio, l'abbiamo trovata.

- Apri la Planetopedia alle pagine **22** e **23** (*Dag Gadol*).
- Posiziona la carta Minaccia *Guardia della Progenie* nella casella indicata sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Guardia della Progenie* nel Settore **2**.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **24** ed esegui la procedura "Iniziare l'Esplorazione Planetaria".

ANNOTAZIONE 1395

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Capitano Fournier, abbiamo bisogno della sua assistenza! Uno dei miei membri dell'equipaggio ha riportato gravi ustioni mentre spegneva un motore surriscaldato, evitando una terribile esplosione. La vostra infermeria è pronta ad accoglierlo?

ANNOTAZIONE 1396

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Capitano? mi ricevete?

[Capitano Lee]: Sì, Comandante! Dove vi trovate? Qual è il vostro stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, ci troviamo all'interno della ISS *Dauntless*.

[Capitano Lee]: Impossibile! Ben fatto!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Abbiamo ricevuto un benvenuto straordinariamente caloroso, ma non ho ben capito cosa sia successo alla *Dauntless*.

[Capitano Lee]: In poche parole, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Il loro sistema informatico è stato penetrato e hackerato dai Planidiani che, di conseguenza, hanno obbligato la *Dauntless* ad attaccare la *Wayfarer*, per poi inviare la nave verso l'Elaboratore Centrale. Fortunatamente, gli ingegneri a bordo della *Dauntless* hanno eliminato i virus e ripreso il controllo della nave, prima che raggiungesse l'Elaboratore Centrale. Ciononostante, è stata intercettata dalla flotta dei Planidiani e ha subito ingenti danni. Tuttavia, è riuscita a sfuggire e a nascondersi all'interno di una nebulosa, dove ha incontrato la *Balena Spaziale*. Con enorme sorpresa dell'equipaggio, la bestia ha inghiottito la nave.

[Capitano Lee]: Può ancora viaggiare nello spazio?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La *Dauntless*? No, Capitano. È incastrata nella parete dello stomaco e i suoi motori, già pesantemente danneggiati, hanno smesso di funzionare durante i tentativi di fuga. La *Dauntless* non ha modo di ripararli e prendere il volo.

[Capitano Lee]: Non avrebbero potuto evacuare?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, Capitano. Chiunque abbia abbandonato la nave è stato attaccato praticamente subito da sciame di parassiti gastrici. Inoltre, la banchina di evacuazione è stata distrutta dal fuoco nemico e la dritta della nave è bloccata dalla parete dello stomaco. Come se non bastasse, la stele

malfunzionante che vagava all'interno dello stomaco continuava a cambiare caoticamente le leggi della fisica. Le sue esplosioni energetiche hanno costretto l'equipaggio a spegnere tutti i sistemi elettronici, a eccezione di quelli fondamentali come il segnale di soccorso a breve raggio. Quindi, sono rimasti intrappolati qui dentro per sei lunghi anni.

[Capitano Lee]: Dio mio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stiamo riavviando il sistema di comunicazione. Il Capitano Fournier ha chiesto di parlare con lei.

- Scarta la carta Missione **M10**.
- Sposta la carta Superstite **V07** da "Superstii" all'interno della busta "In attesa...".
- Vai all'Annotazione **1374**.

ANNOTAZIONE 1397

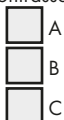
Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: I motori ce la faranno?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ne ho idea, Comandante. Alcune parti hanno subito ingenti danni quando la Dauntless ha tentato di liberarsi. Li abbiamo riparati come potevamo e, stando alla diagnostica, andrà tutto bene. Speriamo che il computer abbia ragione.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: C'è solo un modo per scoprirlo.

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e continua la partita.



ANNOTAZIONE 1398

Controlla le caselle nell'Annotazione **1397**. Se una o più sono contrassegnate, vai all'Annotazione **1358**. Altrimenti, continua a leggere:

Annotazione personale del Capitano Lee

È un piacere per me vedere la ISS Dauntless fuori dalle vetrate del ponte di comando, che fende lo spazio al nostro fianco, leggiadra ed elegante, coraggiosa e ancora più forte. È un piacere ancora più grande pensare al suo equipaggio, intrappolato così a lungo e liberato nel corso di una drammatica battaglia. La Vanguard ha trovato una compagna fidata e una parte della nostra missione è compiuta.

Tuttavia, mentirei se affermassi che la missione è stata un completo successo. Per liberare la ISS Dauntless abbiamo dovuto condannare a morte Dag Gadol, un'eccezionale creatura spaziale.

So che lo abbiamo fatto per il bene di tutti. Comunque, questo lascia un'ombra nel mio cuore, dalla quale non potrò mai liberarmi.

- Ottieni 1 .
- Contrassegna la casella nell'Annotazione **1565**.
- Sposta Potenziamento Ponte di Comando **B24** e la carta Obiettivo **O04** da "Carte Ponte di Comando" all'interno della busta "In attesa...".
- Sposta la carta Situazione **S39** da "Situazioni Future" alla busta "In attesa...".
- Imposta il Morale nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina **3**) su "Molto Basso" – Se è già Molto Basso, non succede nulla.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1399

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Bene, un attimo di tregua da quei terribili parassiti. Tutti fuori! Tornate a rattoppare i fori nello scafo!

Ottieni 1 . Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P000**.

ANNOTAZIONE 1405

Il Membro dell'Equipaggio scelto nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore (in caso di parità, la decisione finale spetta al Membro dell'Equipaggio che effettua il Tiro). Ignota eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di ottenere Indizi oppure spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altri Tiri in questo Atterraggio.

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'Annotazione **1447**. Se tutte le caselle nell'Annotazione **1447** sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.


NAVIGARE ATTRAVERSO LA GIUNGLA



	Ottieni 1 Scoperta Strana Vegetazione e posizionala all'interno della busta "In attesa..."
	Vai all'Annotazione 1422 .
	Contrassegna una casella nell'Annotazione 1447 . Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all'Annotazione 1422 .

ANNOTAZIONE 1406

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tenente, preparatevi ad accoglierci! Presto! Un membro del mio equipaggio è ferito! Abbiamo attivato le procedure di emergenza per abbandonare il pianeta! Preparate la squadra medica di emergenza!

- Posiziona il gettone Missione Fallita accanto al Manuale della Nave.
- Rimuovi la carta Atterraggio **L05** dal gioco.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1407

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Conosciamo approssimativamente le coordinate dell'atterraggio della squadra della Starchild?

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, Comandante. Si trovano in un punto imprecisato dall'altra parte della ziggurat e quella struttura è enorme. Saranno almeno due ore di cammino.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Spero che non sia successo loro niente di male, perché...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Parli del diavolo... è in arrivo una trasmissione! È l'equipaggio della Starchild.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Passameli.

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Qui Squadra di Sbarco della Starchild. Sì, riceviamo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehm... Cosa?

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Stiamo rispondendo al vostro messaggio. Sì, riceviamo. E sì, stiamo bene.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Squadra di Sbarco della Starchild, abbiamo inviato il messaggio circa dieci minuti fa. Cosa vi trattiene?

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Fate attenzione, Vanguard. Passo e chiudo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehm... qualcuno può spiegare quella cosa?

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'Annotazione **1439**.

Se la casella **C** nell'Annotazione **1566** è contrassegnata, vai all'Annotazione **1432**. Altrimenti, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Dirigersi verso la ziggurat** – Vai all'Annotazione **1414**.
- » **Trovare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione **1413**.

ANNOTAZIONE 1408

Se la casella nell'Annotazione **1551** è contrassegnata, vai all'Annotazione **1436**. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Dannate interferenze. Il nostro segnale non riesce a passare. Cosa potrebbe ostacolarlo? L'Emettitore? O forse la Starchild? Rimanete tutti concentrati. Dobbiamo farcela.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto a contattare la Starchild. In caso di parità, la decisione finale spetta al Reparto giocatore del Reparto Sicurezza. In seguito, vai all'Annotazione **1420**.

ANNOTAZIONE 1409

Rimuovi la carta Atterraggio L05 dal gioco.

Se non possiedi la Scoperta Eccezionale 11 all'interno della busta "In attesa...", posiziona il gettone Missione Fallita accanto al Manuale della Nave.

In seguito, conta il numero di caselle contrassegnate nell'Annotazione 1439:

- Se 8 o più caselle sono contrassegnate, ottieni 11 . In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 o di Grado 2 coinvolti in questa Esplorazione vengono promossi. Vai all'Annotazione 1410.
- Se 5, 6 oppure 7 caselle sono contrassegnate, ottieni 7 . In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 o di Grado 2 coinvolti in questa Esplorazione vengono promossi. Vai all'Annotazione 1410.
- Se 3 o 4 caselle sono contrassegnate, ottieni 5 . In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 coinvolti in questa Esplorazione vengono promossi. Vai all'Annotazione 1440.
- Se 2 o meno caselle sono contrassegnate, vai all'Annotazione 1440.

ANNOTAZIONE 1410

Riassunto del rapporto finale del Comandante della Squadra di Sbarco

Capitano,

confermo che la missione è terminata.

Tutti i dettagli sono presentati nel rapporto allegato, ma mi consenta di sottolineare che la luna potrebbe costituire una minaccia per tutte le specie che viaggiano nello spazio, e dovrebbe essere segnalata con una bandierina rossa su tutte le mappe stellari. Tempo permettendo, dovremmo discutere dei metodi per distruggere quella minaccia.

Inoltre, sono a conoscenza delle voci riguardanti le prestazioni apparentemente instabili della Squadra di Sbarco della Starchild. Segnalo che, nonostante i nostri sforzi, i contatti con i colleghi della Starchild sono stati limitati e stranamente inquietanti. La loro partecipazione alla missione è stata praticamente nulla e il loro comportamento induce effettivamente a riflettere. Suggesto di avviare un'indagine congiunta con il Capitano della ISS Starchild.

Contrassegna la casella seguente:

Sospetti sulla ISS Starchild

Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1411

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Qui Squadra di Sbarco della ISS Vanguard. Starchild, ricevete?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Nessuna risposta?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Per ora no. Squadra di Sbarco della Starchild, ricevete? Ci siete? Starchild? È la Squadra della Vanguard che vi parla! Starchild, ma ci siete?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dovremmo preoccuparci?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Posso solo sperare che si tratti di un problema tecnico temporaneo. Adesso, muoviamoci.

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'Annotazione 1439.

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

- » **Dirigersi verso la ziggurat** – Vai all'Annotazione 1433.
- » **Trovare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1407.

ANNOTAZIONE 1412

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Equipaggiatevi. Dobbiamo abbattere una parte della giungla per consentire al lander di atterrare. E preparate le armi. Non si può mai sapere cosa potrebbe saltarci addosso.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto a mettere in sicurezza il luogo dell'atterraggio. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza. In seguito, vai all'Annotazione 1441.

ANNOTAZIONE 1413

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

OK, dobbiamo attraversare la giungla per trovare il lander della Starchild. State attenti. Sarà una faticaccia infernale.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto a guidare la spedizione attraverso la giungla. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza. In seguito, vai all'Annotazione 1405.

ANNOTAZIONE 1414

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tenente, abbiamo abbattuto una parte della giungla per raggiungere la base della ziggurat.

[Tenente Banini]: Qualche attività?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, gli scanner tacciono. Ma vediamo uno shuttle spaziale parzialmente ricoperto dalla vegetazione. Uno dei più vecchi modelli degli Idemiani che conosciamo. Ci sono i resti di una tuta spaziale, probabilmente anch'essa degli Idemiani.

[Tenente Banini]: Idemiani. In altre parole, sembra che molte navi siano atterrate da queste parti. Perché sono rimaste qui? Perché non hanno fatto ritorno?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Questo è ancora da capire, Tenente. Procediamo.

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

- » **Contattare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1408.
- » **Rispondere alla richiesta di aiuto** (puoi farlo solo se la casella nell'Annotazione 1415 è contrassegnata) – Vai all'Annotazione 1445.
- » **Perlustrare la zona** – Vai all'Annotazione 1425.
- » **Entrare nella ziggurat** – Vai all'Annotazione 1428.

ANNOTAZIONE 1415

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** suono stridente in sottofondo, grida di dolore ***

[Tenente Banini]: Squadra di Sbarco, qual è il vostro stato?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Merda, cos'è stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State tutti bene?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, più o meno. Mi fischia la testa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Anche a me, ma a parte questo stiamo bene. Credo.

[Tenente Banini]: Squadra di Sbarco, mi ricevete?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già. Già. Tenente, abbiamo... Beh, abbiamo tentato di rispondere alla richiesta di soccorso, ma improvvisamente si è trasformata in un suono violento e fastidioso. Una specie di assalto sonoro. OK, Tenente, stiamo bene anche se un po' scossi. Proseguiamo.

Contrassegna e risolvi la casella seguente:

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se tutte le caselle nell'Annotazione 1447 sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.

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

- » **Dirigersi verso la ziggurat** – Vai all'Annotazione 1414.
- » **Avvertire la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1416.

ANNOTAZIONE 1416

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa sappiamo adesso, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Stanno succedendo molte cose e dobbiamo avvertire la Starchild.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Potrebbe rivoltarsi contro. Utilizzare la radio in questo posto è molto rischioso, a quanto pare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì. Per questo deve essere un segnale breve su una frequenza raramente utilizzata. Vale a dire una di quelle basse frequenze che la nostra flotta utilizza nelle situazioni di emergenza. E il messaggio dovrà essere inviato dal membro dell'equipaggio più preparato per azioni del genere. Chi pensate possa essere?

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto a inviare il segnale. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Scienza. In seguito, vai all'**Annotazione 1423**.

ANNOTAZIONE 1417

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tenente Banini, mi ricevete?

[Tenente Banini]: Sì, qui Tenente Banini. Sentite, perché il lander della Starchild sta decollando?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È esattamente quello che vorrei sapere! Abbiamo ricevuto alcuni messaggi inquietanti da parte loro, quindi abbiamo deciso di affrontarli, ma nell'istante in cui ci siamo avvicinati, hanno attivato una specie di campo di forza, sono corsi al lander e hanno abbandonato il pianeta. Così, dal niente! Secondo voi che senso ha?

[Tenente Banini]: Per ora non saprei. Mi sembra una cosa a dir poco preoccupante. Restate dove siete, Squadra di Sbarco. E, se fossi in voi, chiamerei il lander. Potrebbe esservi utile averlo a portata di mano.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Buona idea, Tenente. Il nostro è più grande di quello della Starchild, quindi faremmo meglio ad abbattere un po' di questa giungla.

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'**Annotazione 1439**. In seguito, vai all'**Annotazione 1412**.

ANNOTAZIONE 1418

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Squadra di Sbarco della Starchild, mi ricevete? Qui Squadra di Sbarco della Vanguard, passo. Riuscite a sentirci?

[Squadra di Sbarco della Starchild] (due voci all'unisono, una maschile e una femminile): Qui Squadra di Sbarco della Starchild. Riceviamo, Vanguard.

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono sorpreso): Ehm... Eh... È uno scherzo o qualcosa del genere?

[Squadra di Sbarco della Starchild] (ancora all'unisono): No, non lo è. Qual è il vostro stato?

[Membro dell'Equipaggio 2]: La ziggurat è cava e... Cristo, cosa sono quelle voci? Cosa vi prende?

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Niente. Passo e chiudo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, hanno interrotto il collegamento. Ha sentito anche lei?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, ho sentito.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Piuttosto strano, eh?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Più strano di quanto pensi. La loro Squadra di Sbarco era composta da sole donne.

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'**Annotazione 1439**.

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

- » **Attraversare la giungla per raggiungere il lander della Starchild** – Vai all'**Annotazione 1413**.
- » **Chiamare il lander per abbandonare Cristallite** – Vai all'**Annotazione 1412**.

ANNOTAZIONE 1419

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Detesto questa giungla. Sono meno di due chilometri dalla ziggurat, ma...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardi lì, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Merda. Fate silenzio. Separatevi. Occhi aperti. Imbracciate le armi.

[Tenente Banini]: Squadra di Sbarco, qual è il vostro stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci stiamo avvicinando a una piccola astronave in una radura nelle vicinanze. Non è nostra. Probabilmente appartiene agli Aerughi, anche se è piuttosto datata. Nessun segnale di vita.

[Tenente Banini]: Aerughi? Interessante. La nostra ipotesi iniziale supponeva che alcuni membri dell'equipaggio della Wayfarer si fossero schiantati in questo posto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Esatto, Tenente.

C'è molto di più da scoprire di quanto pensassimo.







[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, qui c'è qualcosa che potrebbe interessarle.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sto arrivando. Dannazione, Tenente, abbiamo trovato un corpo rinsecchito accanto al velivolo. Potrebbe trattarsi del pilota.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il corpo giace supino, la schiena è dilaniata. Come se questo disgraziato stesse correndo e qualcosa lo avesse assalito alle spalle.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È successo qualcosa di brutto qui.

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

- » **Rispondere alla richiesta di soccorso sfruttando la stessa frequenza** – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie tra:  oppure tirare . In seguito, vai all'**Annotazione 1415**.
- » **Avvertire la Squadra della Starchild** – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie:  oppure tira . In seguito, vai all'**Annotazione 1416**.
- » **Entrare nella nave spaziale** – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie tra:  oppure tira . In seguito, vai all'**Annotazione 1442**.

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'**Annotazione 1447**.

Se tutte le caselle nell'**Annotazione 1447** sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.





ANNOTAZIONE 1420

Il Membro dell'Equipaggio scelto nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore (in caso di parità, la decisione finale spetta al Membro dell'Equipaggio che effettua il Tiro). Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di ottenere Indizi oppure spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altri Tiri in questo Atterraggio.

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'**Annotazione 1447**.

Se tutte le caselle nell'**Annotazione 1447** sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.

  **CONTATTARE LA STARCHILD**
 = 

 	Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca 2 carte Reparto.
 	Vai all' Annotazione 1436 .
	Contrassegna una casella nell' Annotazione 1447 . Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all' Annotazione 1436 .

ANNOTAZIONE 1421

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

La giungla è più fitta di quanto pensassi. Stiamo facendo del nostro meglio per non fare troppo rumore, perché nessuno può sapere che tipo di attenzioni potremmo attirare. Fate attenzione, tutti!

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto a guidare la spedizione attraverso la giungla. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione. In seguito, vai all'**Annotazione 1427**.

ANNOTAZIONE 1422

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci stiamo avvicinando?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, siamo quasi arrivati. Dovremmo essere in grado di vedere il lander da un momento all'altro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potrebbe ancora essere coperto dagli alberi, ma il... Oh, guardate. Sono i membri dell'equipaggio!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, sono sicuramente loro, ma... Cosa è successo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tenente, ci ricevete?

[Tenente Banini]: Forte e chiaro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Siamo vicini alle coordinate del lander della Starchild e vediamo l'equipaggio. Se ne stanno impalati e fissano il vuoto come se... Non saprei. Come se fossero incantati?

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'Annotazione 1439. In seguito, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la scelta finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Contattare la Squadra della Starchild via radio** – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie:   oppure tira . In seguito, vai all'Annotazione 1431.
- » **Avvicinarsi alla Squadra della Starchild** – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie:   oppure tira . In seguito, vai all'Annotazione 1417.

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se tutte le caselle nell'Annotazione 1447 sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1423

Il Membro dell'Equipaggio scelto nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore (in caso di parità la decisione finale spetta al giocatore che effettua il Tiro). Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualsiasi componente che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di ottenere Indizi oppure spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altri Tiri in questo Atterraggio.

 **AVVISARE L'EQUIPAGGIO DELLA STARCHILD**

 = 

 +  + 	Ricarica 5 
 +  + 	Vai all'Annotazione 1411.
Contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all'Annotazione 1411.	

ANNOTAZIONE 1424

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Diamo un'occhiata in giro.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vedo una zona di terra bruciata.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E un'altra laggiù. E laggiù.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È così che funzionano le armi degli Idemiani. Il pilota ha fatto atterrare la nave, è uscito, è stato attaccato da diverse direzioni e ha sparato ad alcune delle creature.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, e poi è scomparso dai radar. Dev'essere stato un combattimento molto intenso.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: I predatori locali sembrano ben organizzati. Sarà l'istinto della caccia oppure qualche forza più grande di loro?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Se si trattasse di una forza più grande di loro, potremmo stabilire un collegamento con la ziggurat, l'unica prova della presenza di vita senziente in questo luogo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, ho un'altra idea. Questo velivolo è Idemiano. E se fosse atterrato qui a causa di un'altra richiesta di soccorso? Cosa ne dite di provare a inviare un messaggio via radio nella lingua degli Idemiani?

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

- » **Entrare nella ziggurat** – Vai all'Annotazione 1428.
- » **Contattare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1408.
- » **Ispezionare l'astronave** – Vai all'Annotazione 1438.
- » **Rispondere alla richiesta di soccorso nella lingua degli Idemiani** (solo se la casella nell'Annotazione 1415 è contrassegnata) – Vai all'Annotazione 1444.

ANNOTAZIONE 1425

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Stiamo per perlustrare la zona. So che il terreno è estremamente difficile, quindi guardate dove mettete i piedi, ragazzi. Non fate il minimo rumore.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto a ispezionare la zona. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza. In seguito, vai all'Annotazione 1450.

ANNOTAZIONE 1426

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: La ziggurat è cava. Chi costruirebbe una struttura così grande per poi lasciarla inutilizzata?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E per quale motivo?

[Membro dell'Equipaggio 2]: E se non fosse inutilizzata?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che cosa intendi?

[Membro dell'Equipaggio 2]: I miei sensori stanno impazzendo. Noi non lo vediamo, ma qui c'è un sacco di attività.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Anche la mia rilevazione afferma lo stesso. L'interno della ziggurat è pieno di un'intensa energia. Dovremmo esaminarlo, Comandante? Oppure è il momento di ricontattare la squadra della Starchild?

Se hai 2 Reparti in questa Missione, ciascun Membro dell'Equipaggio pesca un totale di 5 carte Reparto. Se hai 3 o 4 Reparti in questa Missione, tutti i Membri dell'Equipaggio pescano un totale di 4 carte Reparto.

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

- » **Contattare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1418.
- » **Esaminare il segnale** – Vai all'Annotazione 1434.

ANNOTAZIONE 1427

Il Membro dell'Equipaggio scelto nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore (in caso di parità, la decisione finale spetta al Membro dell'Equipaggio che effettua il Tiro). Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualsiasi componente che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di ottenere Indizi oppure spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altri Tiri in questo Atterraggio.

 **ATTRaversARE LA GIUNGLA**

 = 

 +  + 	Otteni 1 Scoperta Esemplare Vivo e posizionala all'interno della busta "In attesa..."
 +  + 	Vai all'Annotazione 1419.
Contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all'Annotazione 1419.	

ANNOTAZIONE 1428

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

L'ingresso della ziggurat è bloccato da rocce di varie dimensioni. Equipaggio, preparatevi. Dobbiamo spalarle via. Preparate l'attrezzatura.

I giocatori si confrontano e scelgono il Membro dell'Equipaggio che ritengono più adatto ad aprire l'ingresso. In caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza. In seguito, vai all'Annotazione 1448.

ANNOTAZIONE 1429

Registrazioni della Squadra di Sbarco



[Membro dell'Equipaggio 1]: Ormai non ci sono più dubbi, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No. Tutte le volte che rispondiamo alla loro richiesta di

soccorso, attiviamo un suono che ci paralizza e richiama quelle creature.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Fatico davvero a crederci.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Abbiamo visto di peggio. D'ora in avanti, analizzeremo attentamente tutti i passaggi successivi. E diamo un'occhiata alla ziggurat. Potrebbe essere collegata a quei predatori.

Se hai 2 Reparti in questa Missione, tutti i Membri dell'Equipaggio Ricaricano un totale di 5 . Se hai 3 o 4 Reparti in questa Missione, tutti i Membri dell'Equipaggio Ricaricano un totale di 4 .

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

- » **Entrare nella ziggurat** – Vai all'Annotazione 1428.
- » **Contattare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1418.

ANNOTAZIONE 1430

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tenente Banini, atterraggio effettuato con successo. Siamo circondati da una fitta e umida foresta.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardi lì, Comandante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oh, sì. Ecco quella maestosa ziggurat grigia che abbiamo visto dall'orbita inferiore. Si staglia sopra alla foresta. Per il momento, non rileviamo nessuna attività di creature senzienti.

[Tenente Banini]: Nessuna? E cosa mi dite del lander della Starchild?





[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non si trova da nessuna parte.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Lo vedo sul radar. Hanno effettuato l'atterraggio sul lato opposto della ziggurat.

[Tenente Banini]: Interessante. Entrambi gli equipaggi avrebbero dovuto utilizzare le stesse coordinate per l'atterraggio. Sentite, è chiaro che abbiamo dei problemi di comunicazione con la Starchild e non so cosa voglia dire. Può darsi che ci stiano tenendo nascosti dei problemi e abbiano semplicemente bisogno del nostro aiuto. Se riuscite, mettetevi in contatto con loro.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ricevuto, Tenente. Ora, sbarcate e incamminatevi. Possiamo provare a raggiungere la ziggurat oppure tentare di rispondere alla richiesta di soccorso.

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

- » **Attraversare la giungla per raggiungere la ziggurat** – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie tra:  oppure tirare . In seguito, vai all'Annotazione 1421.
- » **Rispondere alla richiesta di soccorso sfruttando la stessa frequenza** – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie tra:  oppure tirare . In seguito, vai all'Annotazione 1415.

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se tutte le caselle nell'Annotazione 1447 sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1431

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Squadra di Sbarco della Starchild, è la Vanguard che vi parla. Non siamo lontani da voi. Ci ricevete?

[Squadra di Sbarco della Starchild] (con voce estremamente strascicata): Sì, riceviamo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Starchild, qual è il vostro stato? Abbiamo ricevuto alcuni messaggi piuttosto confusi, per non dire inquietanti e...

[Squadra di Sbarco della Starchild]: È tutto sotto controllo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Tutto? Le vostre prestazioni sono molto diverse dal solito e...

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Passo e chiudo.

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'Annotazione 1439. In seguito, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Ricognizione):

- » **Avvicinarsi alla Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1417.

- » **Chiamare il Lander per abbandonare Cristallite** – Vai all'Annotazione 1412.

ANNOTAZIONE 1432

Registrazioni della Squadra di Sbarco



[Membro dell'Equipaggio 1]: Che strano.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E mi fa tornare in mente ricordi inquietanti.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quali ricordi, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ricordo chiaramente i filmati acquisiti sullo shuttle Raindrop. Quando l'intelligenza artificiale dello shuttle era intenta a lottare per respingere l'hackeraggio, parlava con le stesse difficoltà e adesso le parole di queste persone mi suonano familiari. Molto inquietante.

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'Annotazione 1439.

Se hai 2 Reparti in questa Missione, tutti i Membri dell'Equipaggio Ricaricano un totale di 4 . Se hai 3 o 4 Reparti in questa Missione, tutti i Membri dell'Equipaggio Ricaricano un totale di 3 .

In seguito, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al Reparto Scienza):

- » **Dirigersi verso la ziggurat** – Vai all'Annotazione 1414.
- » **Trovare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1413.

ANNOTAZIONE 1433

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Conosciamo approssimativamente le coordinate dell'atterraggio della squadra della Starchild?

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, Comandante. Si trovano in un punto imprecisato dall'altra parte della ziggurat e quella struttura è enorme. Saranno almeno due ore di cammino.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Spero che non sia successo nulla, perché...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Parli del diavolo... è in arrivo una trasmissione! È l'equipaggio della Starchild.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Passameli.

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Qui Squadra di Sbarco della Starchild. Sì, riceviamo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehm... Cosa?

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Stiamo rispondendo al vostro messaggio. Sì, riceviamo. E sì, stiamo bene.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Squadra di Sbarco della Starchild, abbiamo inviato il messaggio circa dieci minuti fa. Cosa vi trattiene?

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Fate attenzione, Vanguard. Passo e chiudo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehm... qualcuno può spiegare quella cosa?

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'Annotazione 1439. In seguito, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la scelta finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Dirigersi verso la ziggurat** – Vai all'Annotazione 1414.
- » **Trovare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1413.

ANNOTAZIONE 1434

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Che acustica inquietante in questo posto. Ogni rumore echeggia migliaia di volte. Potrebbe benissimo essere una sala concerti vuota. Controllo tutte le frequenze radio...

***** la richiesta di soccorso dell'inizio della missione, seguita da un'altra, altrettanto distorta, in una lingua aliena *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sentito? Questo è ciò che emette la ziggurat. Ed è l'origine di una moltitudine di segnali.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che cos'è questa ziggurat, quindi? La tana di un essere immateriale? Un emettitore di segnali semi-senzienti? Un'intelligenza radio che manipola quelle creature là fuori?



Non possiamo saperlo senza condurre ulteriori ricerche, ma dobbiamo partire dal presupposto che sia in grado di replicare diversi tipi di richieste di soccorso per attirare chi viaggia nello spazio e darlo in pasto ai predatori che abbiamo visto. È così?

[Membro dell'Equipaggio 2]: È solo un'ipotesi, ma per motivi di sicurezza atteniamoci a essa.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quindi, il mistero è quasi risolto, per il momento. Adesso pensiamo a come affiggere un cartello di pericolo da qualche parte in orbita.

*** risate ***

Contrassegna la casella e risolvi il testo riportato.

- Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie tra:  oppure tirare . In seguito, sposta la Scoperta Eccezionale 11 da "Scoperte" 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 Ricognizione):







- » **Contattare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1418.
- » **Fare ritorno al Lander** – Vai all'Annotazione 1412.

ANNOTAZIONE 1435

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Tenente Banini]: Squadra di Sbarco, ecco i vostri ordini. Potete fare ritorno al vostro lander e abbandonare il pianeta oppure proseguire la vostra indagine. A voi la scelta.

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

- » **Entrare nella ziggurat** (solo se la casella nell'Annotazione 1434 NON è contrassegnata) – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie tra:   oppure tirare . In seguito, vai all'Annotazione 1437.
- » **Abbandonare il pianeta** – Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie tra:   oppure tirare . In seguito, vai all'Annotazione 1409.

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se tutte le caselle nell'Annotazione 1447 sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.

ANNOTAZIONE 1436

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Squadra di Sbarco della Starchild, ricevete? Starchild, qui Squadra di Sbarco della Vanguard! Riuscite a sentirci? Comandante, non ci sentono oppure...

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Qui Squadra di Sbarco della Starchild. Vi sentiamo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fantastico. Abbiamo incontrato molte difficoltà nel tentativo di contattarvi. Qual è il vostro stato?

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Sì.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ehm... Starchild, potere ripetere?

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Sì, stiamo bene.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ehm... OK. Allora, ci troviamo sul lato sud della ziggurat, dove abbiamo trovato uno shuttle degli Idemiani. Il pilota è morto. Il pianeta è abitato da una specie di predatori, probabilmente senziente, quindi fate...

[Squadra di Sbarco della Starchild]: Sì. Passo e chiudo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Starchild? Comandante, hanno interrotto il collegamento! Perché fanno così? Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'Annotazione 1439. In seguito, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la scelta finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Entrare nella ziggurat** – Vai all'Annotazione 1428.
- » **Salire in cima alla ziggurat** – Vai all'Annotazione 1443.

ANNOTAZIONE 1437

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: La ziggurat è cava. Soltanto uno spazio vuoto e lastre di pietra che riportano un simbolo. Chi costruirebbe una struttura così grande per poi lasciarla inutilizzata?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E per quale motivo?

*** suono di passi, delicato fruscio del vento ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vorrei tanto saperlo. Guardate la vista da questo posto. È una struttura maestosa che deve... Venite a vedere!

*** altri passi ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Di che si tratta?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ecco. Visto? Vicino a quegli alberi con le foglie viola.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Creature. Quadrupedi. Forti e veloci, probabilmente animali da branco.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ci stanno guardando. Forse ci stanno futando. Ce ne sono sempre di più.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Andiamo dove non possano vederci.

*** rumore di passi ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ha detto "animali da branco", Comandante, ma potremmo benissimo presupporre che siano almeno per metà senzienti e che questa specie di ziggurat sia un luogo importante per loro.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Potremmo chiamarli.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Chiamarli? Vediamo cosa dicono i sensori. Uh, il mio sta impazzendo. Si direbbe che l'interno della ziggurat sia pieno di una specie di intensa energia. Comandante, posso fare un piccolo esperimento?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Prego.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Allora, verifichiamo tutte le frequenze radio...

*** la richiesta di soccorso dell'inizio della missione, seguita da un'altra, altrettanto distorta, in una lingua aliena ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sentito? Questo è ciò che emette la ziggurat. È l'origine di una moltitudine di segnali.



[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che cos'è questa ziggurat, quindi? La tana di un essere immateriale? Un emettitore di segnali semi-senziente? Un'intelligenza radio che manipola quelle creature là fuori? Non possiamo saperlo senza condurre ulteriori ricerche, ma dobbiamo partire dal presupposto che replichi diversi tipi di richieste di soccorso per attirare chi viaggia nello spazio e darlo in pasto ai predatori che abbiamo respinto. È così?

[Membro dell'Equipaggio 2]: È solo un'ipotesi, ma per motivi di sicurezza atteniamoci a essa.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quindi, il mistero è quasi svelato. Adesso pensiamo a come affiggere un cartello di pericolo da qualche parte in orbita.

*** risate ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Nel frattempo, preleverò una di quelle lastre. Se la nostra ipotesi risponde al vero, il simbolo significa "io" o "me".



Ciascun Membro dell'Equipaggio sceglie tra:  oppure tirare .




- Sposta la Scoperta Eccezionale 11 da "Scoperte" all'interno della busta "In attesa...". In seguito, vai all'Annotazione 1409.

ANNOTAZIONE 1438

Rapporto ufficiale del Comandante della Squadra di Sbarco

Ho dato ordine di ispezionare l'astronave degli Idemiani e la cosa, devo ammetterlo, è stata un terribile errore. Avremmo dovuto eseguire una scansione del relitto prima di procedere, ma non lo abbiamo fatto. Il sistema di allerta rapido si è attivato nel momento esatto in cui siamo entrati nel relitto e abbiamo avvistato una forma di vita in rapido movimento, che ci è balzata addosso. Abbiamo aperto il fuoco, ma la creatura è riuscita a superare lo sbarramento.

Se hai 2 Reparti in questa Missione, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  oppure .

Se hai 3 o 4 Reparti in questa Missione, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  oppure  + .

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se tutte le caselle nell'Annotazione 1447 sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.

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

- » **Entrare nella ziggurat** – Vai all'Annotazione 1428.
- » **Contattare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1408.
- » **Rispondere alla richiesta di soccorso nella lingua degli Idemiani** (solo se la casella nell'Annotazione 1415 è contrassegnata) – Vai all'Annotazione 1444.

ANNOTAZIONE 1439

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco
OK, state a sentire. Ho un'altra pista riguardante la Starchild e il suo equipaggio.



ANNOTAZIONE 1440

Riassunto del rapporto finale del Comandante della Squadra di Sbarco

Capitano,

confermo che la missione è terminata.

Tutti i dettagli sono presentati nel rapporto allegato, ma mi consenta di sottolineare che la luna potrebbe costituire una minaccia per tutte le specie che viaggiano nello spazio, e dovrebbe essere segnalata con una bandierina rossa su tutte le mappe stellari. Tempo permettendo, dovremmo discutere dei metodi per distruggere quella minaccia.

Inoltre, sono a conoscenza delle voci riguardanti le prestazioni apparentemente instabili della Squadra di Sbarco della Starchild. Segnalo che è stato effettivamente difficile comunicare con i membri dell'equipaggio, e il loro atteggiamento è stato sorprendentemente passivo. Tuttavia, suggerisco di tornare indietro e indagare dopo avere gestito le questioni più urgenti.

Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1441

Il Membro dell'Equipaggio scelto nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore (in caso di parità, la decisione finale spetta al Membro dell'Equipaggio che effettua il tiro). Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di ottenere Indizi oppure spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri Dadi successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altri Tiri in questo Atterraggio.

Importante: Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se tutte le caselle nell'Annotazione 1447 sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.



 **METTERE IN SICUREZZA LA ZONA E CHIAMARE IL LANDER**
!!! = 

	Ottieni 1 Scoperta Esemplare Vivo e posizionala all'interno della busta "In attesa...".
	Vai all'Annotazione 1435.
	Contrassegna una casella nell'Annotazione 1447. Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all'Annotazione 1435.

ANNOTAZIONE 1442

Rapporto ufficiale del Comandante della Squadra di Sbarco

Siamo entrati nella nave spaziale abbandonata per ispezionarne l'interno e poi è successo quello che è successo. Inizialmente, abbiamo sentito un brontolio attutito. Abbiamo a malapena fatto in tempo a voltarci verso quella direzione, quando il brontolio si è trasformato in un suono acuto, stranamente simile al tono dell'assalto sonoro, e il mostro è saltato fuori. È successo tutto troppo in fretta per poter registrare qualsiasi dettaglio, a parte il fatto che si trattava di una creatura priva di testa, dotata di quattro zampe, con delle fauci spalancate sulla parte anteriore del torace. Siamo scappati per un pelo.

Ciascun Membro dell'Equipaggio  + .

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

- » **Rispondere alla richiesta di soccorso sfruttando la stessa frequenza** – Vai all'Annotazione 1415.
- » **Avvertire la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1416.

ANNOTAZIONE 1443

Se la casella D nell'Annotazione 1566 è contrassegnata, vai all'Annotazione 1446. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: È stata una lunga scalata, ma che panorama!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate! È...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già, è il lander della Starchild.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non ha un aspetto sospetto né altro. Forse ci siamo lasciati trasportare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forse. OK, è un sollievo. Torniamo giù.

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

- » **Entrare nella ziggurat** – Vai all'Annotazione 1428.
- » **Contattare la Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1431.
- » **Avvicinarsi alla Squadra della Starchild** – Vai all'Annotazione 1417.

ANNOTAZIONE 1444

Vai all'Annotazione 1445.

ANNOTAZIONE 1445

Registrazioni della Squadra di Sbarco

*** suono stridente in sottofondo ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Di nuovo quel suono! Le mie orecchie!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non durerà a lungo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì. Che sollievo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Qualcuno sa di cosa si tratta?





[Membro dell'Equipaggio 2]: Qualsiasi cosa sia, ci colpisce tutte le volte che rispondiamo alla loro richiesta di soccorso.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E ci vuole un po' per recuperare. Come se qualcuno, o qualcosa, stesse tentando di metterci fuori gioco.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potrebbe essere una trappola.

[Membro dell'Equipaggio 1] (in allerta): Se così fosse, ha funzionato. Gli scanner mostrano una forma di vita in rapido avvicinamento!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sulla difensiva!

Se hai 2 Reparti in questa Missione, ciascun Membro dell'Equipaggio tira . Se hai 3 o 4 Reparti in questa Missione, ciascun Membro dell'Equipaggio tira  oppure  per tirare .

Vai all'Annotazione 1429.

ANNOTAZIONE 1446

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: È stata una lunga scalata, ma che panorama!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate! È...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già, è il lander della Starchild.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Laggiù, tra gli alberi. Si potrebbe pensare che si stiano nascondendo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Deve esserci un motivo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Come mai, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, potrei sbagliarmi, ma... Vedete quell'oggetto brillante a dritta dello scafo?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, lo vedo. Ma potrebbe trattarsi di una parte del rivestimento, o qualcosa del genere, no? La Starchild è tre volte più avanzata della Vanguard.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, potrebbe

essere, ma in qualche modo mi ricorda l'escrecenza frattale pixelata che abbiamo visto all'interno dello shuttle Raindrop. Strano. E spaventoso.

Contrassegna la casella vuota più a sinistra nell'**Annotazione 1439**. In seguito, i giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la scelta finale spetta al giocatore del Reparto Scienza):

- » **Entrare nella ziggurat** – Vai all'**Annotazione 1428**.
- » **Contattare la Squadra della Starchild** – Vai all'**Annotazione 1431**.
- » **Avvicinarsi alla Squadra della Starchild** – Vai all'**Annotazione 1417**.

ANNOTAZIONE 1447

 – Se hai contrassegnato l'ultima casella, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco
Provengono da tutte le direzioni! Siamo finiti dritti in un vespaio. Dannazione, Tenente, ce ne sono troppi. Fuoco! Fuoco! Ritirarsi verso...

*** fine della trasmissione ***

- Rimuovi tutti i Membri dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado.
- Posiziona il gettone Missione Fallita accanto al Manuale della Nave.
- Rimuovi la carta Atterraggio **L05** dal gioco.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** e gira la carta Lander che rappresenta il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1448

Il Membro dell'Equipaggio scelto nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore (in caso di parità, la decisione finale spetta al Membro dell'Equipaggio che effettua il Tiro). Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualcosa che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di ottenere Indizi oppure spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri Dadi successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altri Tiri in questo Atterraggio.

ENTRARE NELLA ZIGGURAT

	Ottieni 1 Scoperta Minerale e posizionala all'interno della busta "In attesa..."
	Vai all' Annotazione 1426 .
	Contrassegna una casella nell' Annotazione 1447 . Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all' Annotazione 1426 .

ANNOTAZIONE 1449

Briefing finale della Squadra di Sbarco

Riposo, equipaggio. Mentre i nostri scienziati sono impegnati nelle ricerche sulla tecnologia dei cristalloidi, condurremo quella che si prospetta essere un'operazione di soccorso. Abbiamo appena captato un segnale molto simile alle nostre richieste di soccorso, che conteneva alcune parole distorte in una lingua simile all'inglese. Ecco qui.

*** un segnale confuso con alcune parole distorte di cui l'unica riconoscibile è "mayday" ***


Il segnale proviene da Cristallite, l'unica luna di Frammento Cristallino, e non sappiamo da chi o cosa venga emesso. L'ipotesi più plausibile è che il segnale provenga da una capsula di salvataggio della Wayfarer che si è schiantata in questo luogo. Dobbiamo individuare l'origine del segnale.

Ma non saremo soli. Anche la ISS Starchild ha accettato di inviare la sua Squadra di Sbarco per aiutarci con le indagini. Si tratta di una decisione dell'ultimo minuto, perché la Starchild sta ancora affrontando le conseguenze dell'hackeraggio e non ci sono stati contatti con l'equipaggio. Ad ogni modo, entrambi i lander atterreranno alle stesse coordinate e dovremmo sfruttare questa opportunità per metterci in contatto

con l'equipaggio della Starchild. Forse saranno più propensi ad aggiornarci sulla situazione a bordo della loro nave. La missione si svolgerà con la supervisione personale del Tenente Marco Banini, primo ufficiale della Vanguard. Ci sono domande?

Sposta la carta Situazione **S40** da "Situazioni Future" alla busta "In attesa..."

Questa Esplorazione Planetaria è diversa dalle precedenti che hai giocato. Segui l'elenco puntato qui sotto per preparare la partita e acquisire familiarità con le regole specifiche di questa Missione:

- Il Lander e le Modifiche che scegli non hanno nessun impatto su questa Missione. Se hai preparato la plancia Lander, riponila insieme a tutte le carte Attrezzatura, le Modifiche al Lander e i segnaposto.
- Non puoi utilizzare Attrezzatura per la Missione né Attrezzatura Personale, solo Attrezzatura Piccola. Prendi tutte le carte Attrezzatura Piccola  dall'"Inventario" (Vassoio Portacarte B) e posizionala a faccia in su sopra al tavolo. I Membri dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco possono scegliere un totale di 4 carte Attrezzatura Piccola e posizionalarle accanto alla propria plancia Equipaggio. Scegli Attrezzatura Piccola che ti consenta di tirare nuovamente oppure aggiunga simboli ai tuoi Tiri. Nessun Membro dell'Equipaggio può portare con sé carte Attrezzatura appartenenti a un altro Reparto. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, la decisione spetta al giocatore del Reparto Ricognizione.
- Non puoi utilizzare Provviste in questa Missione.
- Non c'è nessuna carta Grado Superiore, ma il tuo Membro dell'Equipaggio può comunque ottenere una promozione al termine della Missione.
- Potrai incontrare diversi Tiri durante questa Missione. Puoi effettuare un Tiro solo se specificamente indicato in un'Annotazione.
- Posiziona il mazzo Ferite nell'area di gioco. Se non è già presente, prendilo dal Vassoio Portacarte A.
- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta separatamente e posizionali nella tua area di gioco.
- I Membri dell'Equipaggio non possono eseguire Affaticarsi durante questa Missione.
- Se in un dato momento un Membro dell'Equipaggio deve spendere un dado e tutti i suoi dadi Reparto si trovano nella Riserva dei Dadi Spesi, riporta invece una Ferita *Allo Stremo*. Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, scartala e contrassegna una casella nell'**Annotazione 1447**. Se tutte le caselle nell'**Annotazione 1447** sono contrassegnate, risolvi il testo riportato.

In seguito, ciascun Membro dell'Equipaggio pesca il numero di carte Reparto indicato sulla propria plancia Equipaggio dal proprio mazzo Reparto.

Vai all'**Annotazione 1430**.

ANNOTAZIONE 1450

Il Membro dell'Equipaggio scelto nell'Annotazione precedente effettua il Tiro seguente. Un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Reparto (in caso di parità, la decisione finale spetta al Membro dell'Equipaggio che effettua il Tiro). Ignora eventuali carte o effetti dell'Attrezzatura che fanno riferimento a qualsiasi cosa che non è presente sul tavolo (ad esempio: carte che indicano di pescare Indizi oppure spostarsi verso altri Settori). Eventuali dadi utilizzati non saranno disponibili per i Tiri successivi. In base alle tue scelte, potresti trovarti davanti ad altri Tiri in questo Atterraggio.

PERLUSTRARE LA ZONA

	Ottieni 1 Scoperta Esempio Vivo e posizionala all'interno della busta "In attesa..."
	Vai all' Annotazione 1424 .
	Contrassegna una casella nell' Annotazione 1447 . Se non è l'ultima casella contrassegnata, vai all' Annotazione 1424 .

ANNOTAZIONE 1455

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ufficiale, il livello energetico era sceso al 52%, ma poi l'assorbimento si è interrotto.

[Tenente Banini]: Posizione della sonda?

[Membro dell'Equipaggio 1]: La sonda ha effettuato il sorpasso ed è sempre più distante.

[**Tenente Banini**]: Quindi, abbiamo appena fatto la conoscenza di un corpo celeste succhia-energia.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Le scansioni indicate che non si tratta di un corpo. È piuttosto un denso ammasso di creature del vuoto. Guardate, una di loro si è staccata e si dirige verso la Vanguard.

[**Tenente Banini**]: Bene. Tenteremo di catturarla. Ottieni 1 Scoperta *Esemplare Vivo* e spostala in "Scoperte Raccolte".

ANNOTAZIONE 1456

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, ottieni 2 . Altrimenti, continua a leggere:

Rapporto scientifico 45/33

L'evoluzione è qualcosa di volubile. Ho sempre dato per scontato che, se la vita avesse la possibilità di evolversi, conquisterebbe tutto lo spazio possibile, ma dopo l'atterraggio su CTB 11 C ho capito chiaramente che mi sbagliavo.

Il pianeta era simile alla Terra, con il suo mite venticello, le colline ondulate e prati a perdita d'occhio, ma non c'era nessuna traccia di fauna. Neanche un insetto. Però abbiamo trovato dei microorganismi: una scoperta ancora più significativa. Almeno, potremmo iniziare a comprendere come creature così piccole possano svilupparsi in un mondo dominato dalla vegetazione.

Inoltre, il Capitano ha dato all'intero equipaggio un paio di giornate libere. Quelle poche ore su un pianeta simile alla Terra ci hanno fatto letteralmente un mondo di bene.

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

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

Aumenta la Diplomazia oppure l'Ubbidienza nel raccoglitore per le carte *Alloggi dei Superstiti* (*Manuale della Nave*, pagina 41).

ANNOTAZIONE 1457

Annotazione personale del Capitano Lee

Non ci aspettavamo che quell'innocente oggetto galleggiante fosse pericoloso, ma improvvisamente si è trasformato in una nave da guerra dei Planidiani. Prima che riuscissi a dare l'allarme, la nave ha iniziato a lampeggiare ed è scomparsa.

Abbiamo analizzato attentamente le scansioni e siamo giunti alla conclusione che non si è trattata di un'illusione ottica. La nave dev'essere stata un ologramma. Ho emesso allerta per tutto l'equipaggio, chiedendo di prestare attenzione alle navi nemiche, dato che evidentemente l'apparenza inganna.

Aumenta l'Ubbidienza nel raccoglitore per le carte *Alloggi dei Superstiti* (*Manuale della Nave*, pagina 41).

ANNOTAZIONE 1458

Annotazione personale del Capitano Lee

Se avessimo notato i problemi comportamentali a bordo del lander con maggiore preavviso, saremmo riusciti a salvarli. Con il trascorrere dei secondi, l'equipaggio era sempre meno concentrato e, quando ci siamo accorti che qualcosa non andava, era già troppo tardi per attivare il controllo a distanza del lander.

Sono andati a schiantarsi proprio accanto ad alcune carcasse coperte di polvere di navi spaziali, che devono essere cadute nella stessa trappola. Mi sento responsabile della loro morte.

Riduci la Diplomazia e l'Ubbidienza nel raccoglitore per le carte *Alloggi dei Superstiti* (*Manuale della Nave*, pagina 41).

ANNOTAZIONE 1459

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

Annotazione personale del Capitano Lee

Come vorrei che la luna non avesse mai attirato la nostra attenzione. Come vorrei che l'avessimo semplicemente oltrepassata, diretti verso il nostro futuro, ma i sensori hanno fatto il loro mestiere, e siamo tutti rimasti incantati dalle immagini perfette di quelle piramidi esagonali nell'emisfero settentrionale. Un'ulteriore scansione, più dettagliata, ha messo in luce alcune sagome, probabilmente navi spaziali di origine ignota. Nessun segnale di vita,

ma la luna prometteva scoperte interessanti. Poco dopo, il nostro lander è partito in quella direzione.

Vai all'**Annotazione 1480**.

ANNOTAZIONE 1460

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: CAPCOM, abbiamo abbandonato il lander e procediamo verso le caverne. Confermo che questo luogo potrebbe essere stato una specie di zona di atterraggio. Ci sono solchi e buchi tutto intorno a noi, alcuni dei quali potrebbero essere stati lasciati da astronavi. Inoltre, abbiamo notato delle tracce indistinte lasciate da mezzi di trasporto sconosciuti e... E qualcosa che potrebbe essere un macchinario per l'estrazione abbandonato. Sono delle miniere! Queste caverne sono delle miniere.

Ottieni 1 scoperta *Minerale* oppure 1 scoperta *Tecnologia Aliena* e spostala in "Scoperte Raccolte".

ANNOTAZIONE 1461

Se questa casella è già stata contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

Annotazione audio dal ponte di comando

[**Ufficiale Addetto alle Comunicazioni della Squadra di Ricerca**]: Cosa? Non riesco a crederci. Quella è la cara vecchia Vanguard oppure ho le traveggole?

[**CAPCOM**]: Sì, qui ISS Vanguard, e ci vede benissimo. Abbiamo intercettato il vostro segnale di SOS.

[**Ufficiale Addetto alle Comunicazioni della Squadra di Ricerca**]: Non potete capire che gioia vedervi.

[**CAPCOM**]: Il piacere è tutto nostro. Qual è il vostro stato?

[**Ufficiale Addetto alle Comunicazioni della Squadra di Ricerca**]: Ci manca dannatamente la nostra casa. La Wayfarer ci ha lasciati qui sei anni fa per condurre delle ricerche. I sei anni più lunghi della mia vita!

[**CAPCOM**]: Vi hanno mai più contattato?

[**Ufficiale Addetto alle Comunicazioni della Squadra di Ricerca**]: No. Non c'è stato nessun contatto. Eravamo molto preoccupati.

[**CAPCOM**]: La cosa non mi sorprende. OK, ragazzi. Vi preleveremo da un momento all'altro. Raccogliete l'attrezzatura.

Ottieni 1 .

Sposta la carta Superstite **V02** da "Superstiti" all'interno della busta "In attesa...".

Apri il Manuale della Nave a pagina 3. Se l'Obiettivo Secondario **O15** si trova in uno slot, rimuovilo dal gioco.

ANNOTAZIONE 1462

Se questa casella è già stata contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

Briefing del Comandante della Squadra di Sbarco

Abbiamo appena ricevuto una richiesta di soccorso proveniente da un piccolo pianeta altrimenti privo di segnali di vita. La richiesta di soccorso proviene decisamente da una nave terrestre e supponiamo che si tratti dei superstiti della Dauntless che hanno abbandonato la nave in seguito alla battaglia contro i Planidiani. Potrebbero essere in difficoltà, quindi attrezzaremo il lander per le emergenze. Domande?

Ottieni 1 . Sposta la carta Superstite **V03** da "Superstiti" all'interno della busta "In attesa...".

ANNOTAZIONE 1463

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, ottieni 1 . Altrimenti, continua a leggere:

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**Tenente Banini**]: Non abbiamo fretta, Capitano, non è così?

[**Capitano Lee**]: Non troppa. Cosa avevi in mente?

[**Tenente Banini**]: L'asteroide che stiamo superando è eccezionale. L'area pianeggiante nell'emisfero meridionale potrebbe essere stata una zona di atterraggio. C'è anche una catena montuosa nelle vicinanze, disseminata di caverne che si affacciano tutte sul presunto punto di atterraggio.

[**Capitano Lee**]: Continua.

[**Tenente Banini**]: Abbiamo individuato anche delle rovine nell'emisfero settentrionale, decisamente troppo regolari per essere opera della natura.

[**Capitano Lee**]: Va bene. A quanto vedo, l'asteroide sta per abbandonare il sistema solare, e noi abbiamo questioni più urgenti da affrontare, quindi abbiamo tempo per ispezionare solo una zona. Quale preferiresti?

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



- » **Visitare il presunto punto di atterraggio nell'emisfero meridionale** – Vai all'Annotazione 1460.
- » **Visitare le rovine nell'emisfero settentrionale** – Vai all'Annotazione 1465.


ANNOTAZIONE 1464

Annotazione personale del Capitano Lee

È stato un errore. Presto, ci siamo resi conto che il campo gravitazionale della stella era più forte di quanto avessimo calcolato e ci siamo trovati a un soffio dal punto di non ritorno. Ci è voluto uno sforzo immane da parte dell'intero equipaggio per sfuggire alla morsa di Vivienne, ma ce l'abbiamo fatta. È stato incredibile vedere l'intero equipaggio così unito e per quanto sia stata una dura prova, ci sentiamo più forti come equipaggio.

Inoltre, il Reparto Scienza ha ottenuto ciò che voleva. A quanto pare, le radiazioni del sole hanno un effetto benefico sulle coltivazioni idroponiche. Accelerano in maniera praticamente miracolosa le prestazioni delle piante e questo aspetto è interessante per la ricerca. Inoltre, le specie esposte alle radiazioni si sono sviluppate così rapidamente che somigliano a malapena a come erano prima.

Perdi 1  oppure 1 .

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

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

ANNOTAZIONE 1465

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: CAPCOM, ci stiamo avvicinando alle rovine. Indubbiamente sono state costruite da una specie senziente. Vediamo i resti di pareti verticali e porte, il tutto ricoperto da uno spesso strato di polvere. Questo posto è abbandonato da tempo, senza ombra di dubbio. Non ne capiamo la ragione, ma le profonde crepe orizzontali diffuse ovunque possono avere qualcosa a che fare con la scomparsa dei suoi abitanti. Se... Aspettate, che cos'è questo? Le crepe sono piene di larve grigie e senza occhi! Sono dappertutto! Tutto intorno a noi! Ritirata!

Ciascun Reparto posiziona 1 Membro dell'Equipaggio in "Equipaggio a Riposo".

Riduci l'Ubbidienza nel raccoglitore per le carte *Alloggi dei Superstiti* (Manuale della Nave, pagina 41).

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

ANNOTAZIONE 1466

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**Operatore Artiglieria**]: Siluri pronti, Capitano.

[**Capitano Lee**]: Beh, è un peccato, ma... Addio, satellite solitario. Fuoco dal lanciasiluri Uno.


[**Operatore Artiglieria**]: Colpito.

[**Capitano Lee**]: Bene. Attivare...

[**Operatore Comunicazioni**]: Capitano, un secondo prima dell'impatto, il satellite ha iniziato a lampeggiare. La sequenza luminosa è diversa.

[**Capitano Lee**]: Cosa dice?

[**Operatore Comunicazioni**]: Dice: Arrivederci.

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

Riduci la Diplomazia nel raccoglitore per le carte *Alloggi dei Superstiti* (Manuale della Nave, pagina 41).

ANNOTAZIONE 1467

Rapporto sul relitto spaziale del Professor Peter Valinsky

Capitano,

Il relitto che abbiamo trovato continua a essere un enigma per il Reparto Scienza. Non abbiamo risposte a moltissime domande, per ora, ma alcuni fatti potrebbero essere già confermati. Per prima cosa, le parti raccolte sono state fabbricate sul pianeta Terra. Secondariamente, sono presenti resti di una struttura costruita da esseri senzienti, forse un'astronave. E infine, la struttura è stata distrutta da una serie di esplosioni, probabilmente legate alle ostilità.

La teoria più diffusa vuole che il relitto sia stato abbandonato dopo una missione partita dal pianeta Terra. Saremo in grado di confermare oppure confutare la teoria dopo aver condotto ulteriori indagini.

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


Ottieni 1 .

ANNOTAZIONE 1468

Rapporto scientifico n. 14/24

Nessuno strumento a nostra disposizione era stato in grado di penetrare la spessa coltre di nubi, quindi la nostra conoscenza di CTB 11-A era praticamente nulla, a eccezione del fatto che ovviamente era del tutto inospitale. Fortunatamente, il nostro Reparto Ingegneria doveva mettere alla prova alcune sonde, quindi abbiamo lasciato che ne approfittassero. La prima sonda non è riuscita nemmeno a raggiungere il livello delle nubi, mentre la seconda è stata inghiottita dalla tempesta che imperversava sotto di esse. Tuttavia, abbiamo ben presto iniziato a riconoscere dei pattern nella circolazione delle nubi e siamo stati in grado di inviare la terza sonda quando il meteo era più propizio.

E abbiamo fatto centro! Se qualcuno avesse bisogno di ottimo litio, è il benvenuto su T56. Attenzione alle nubi, però. E si ricordi di indossare dei calzini pesanti.

Ottieni 1 Scoperta *Minerale* e spostala in "Scoperte Raccolte". Puoi spendere 2  per ottenere un'altra Scoperta *Minerale* e spostarla in "Scoperte Raccolte".

ANNOTAZIONE 1469

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Centro, Tenente.

[**Tenente Banini**]: Bene. Che sollievo.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Guardate! Il meteoroido si sta frantumando in... una miriade di briciole senza vita.

[**Tenente Banini**]: Non ho mai visto un meteoroido composto da simili... cose!

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: O creature. Potrebbe trattarsi di creature del vuoto che si raggruppano tutte insieme per qualche motivo.

[**Tenente Banini**]: Che peccato. Dovremmo proprio prestare più attenzione la prossima volta, ma gli esseri succhia-energia non mi stanno proprio simpatici. Ad ogni modo, lanciamo un'altra sonda e tentiamo di prelevarne un po'. Potrebbero contenere sostanze chimiche preziose.

Riduci la Diplomazia oppure l'Ubbidienza nel raccoglitore per le carte *Alloggi dei Superstiti* (Manuale della Nave, pagina 41).

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

ANNOTAZIONE 1470

Annotazione personale del Capitano Lee

Inizialmente, quello specifico asteroide non ha attirato la nostra attenzione, poiché non presentava caratteristiche particolari. Ben presto, tuttavia, le nostre sonde di perlustrazione spaziale hanno segnalato problemi di comunicazione. I problemi sembravano impossibili da diagnosticare e risolvere, tuttavia qualcuno ha sottolineato che sono scomparsi nel momento in cui le nostre sonde sono volate via da quell'asteroide. Nel giro di pochissimo tempo, eravamo certi che l'asteroide fosse l'origine dei problemi di comunicazione.

Era una cosa curiosa, troppo intrigante per essere ignorata. Dato che il controllo a distanza era fuori

questione, abbiamo programmato alcune sonde, inviandole in quella direzione. I campioni che ci hanno riportato hanno reso molto interessante la giornata del Reparto Scienza. A quanto pare, l'asteroide è stato costruito con materiali eccezionali in grado di assorbire le onde radio. Le ricerche proseguono e, con il tempo, capiremo se utilizzarlo noi stessi oppure semplicemente prepararci a quando i nostri nemici lo faranno, ma alcuni di noi pensano che sia possibile impiegarlo per respingere gli hackeraggi.

Gira due carte Struttura Hackerata sul lato Non Hackerato nel raccoglitore per le carte Strutture (Manuale della Nave, pagina 6A).

ANNOTAZIONE 1471

Annotazione personale del Capitano Lee

Vivienne, in tutto il suo splendore, potrebbe essere diventata una trappola mortale per noi. Con la morte nel cuore, ho deciso di respingere il suggerimento del Reparto Scienza e la Vanguard è rimasta dove si trovava. Non penso che la cosa abbia deluso qualcuno; il Reparto Scienza ha ottenuto ciò che voleva. A quanto pare, le radiazioni provenienti dal sole hanno un effetto benefico sulle coltivazioni idroponiche. Accelerano in maniera praticamente miracolosa le prestazioni delle piante, e questo aspetto è interessante per la ricerca e un'ottima notizia per le parti del mondo colpite dalle carestie. La cosa divertente è che le specie esposte alle radiazioni si sono sviluppate così rapidamente che somigliano a malapena a come erano prima.

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

ANNOTAZIONE 1472

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, ottieni 1 . Altrimenti, continua a leggere:

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Membro dell'Equipaggio 1]: Tenente, sto captando qualcosa di strano.

[Tenente Banini]: Strano in che senso?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vede quel meteoroido? Si comporta in modo insolito. Molto insolito. Se non erro, sta succhiando l'energia della sonda che abbiamo mandato in avanscoperta. La sonda ha perso il 2% e... La quantità continua ad aumentare con il tempo.

[Tenente Banini]: Piuttosto insolito per un meteoroido.

[Membro dell'Equipaggio 1]: 3%.

[Tenente Banini]: Preoccupante.

[Membro dell'Equipaggio 1]: 4%.

[Tenente Banini]: Molto preoccupante.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Tenente, ho una scansione più dettagliata. La superficie del meteoroido sembra instabile. Per non dire ondulata.

[Tenente Banini]: Non è un meteoroido. È qualcos'altro che... Beh, ha un aspetto minaccioso, ma forse dovremmo rischiare di perdere la sonda e tentare di scoprire qualcosa a riguardo.

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

- » Osservare il meteoroido – Vai all'Annotazione 1455.
- » Distruggere il meteoroido – Vai all'Annotazione 1469.

ANNOTAZIONE 1473

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Il satellite è praticamente vuoto, tranne alcuni contenitori dall'aspetto simile a delle bare. Sono lunghi, rettangolari e ricoperti di strani simboli. Presentano delle finestrelle nella parte anteriore... Ci sono dei corpi all'interno, talmente rinsecchiti da risultare irriconoscibili.

[CAPCOM]: Avete scansionato l'atmosfera? Qualche traccia di microbi?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, nessuna. Questi corpi sembrano essere vecchi di migliaia di anni e i contenitori in cui si trovano somigliano a delle capsule! Capsule di ibernazione!

[Capitano]: È il Capitano che vi parla. Un'interessante conclusione, Comandante. Quindi quella luce intermittente forse segnalava un cimitero.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Esatto, Capitano. E, se è corretto, possiamo esaminare quelle

capsule e scoprire un paio di cosette sulle loro tecnologie di ibernazione.

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

ANNOTAZIONE 1474

Annotazione personale del Capitano Lee

I nostri droni hanno esaminato il relitto fluttuante da cima a fondo ma, a eccezione di scarse provviste, non abbiamo trovato nulla di interessante.

Scarse provviste trovate – Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, non succede nulla.

ANNOTAZIONE 1475

Conversazioni registrate della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ci stiamo avvicinando. Distanza rimanente, cinque chilometri. Quattro chilometri. Attivazione dei freni. Tre chilometri. Piano e senza scossoni. Due chilometri. Velocità minima e... Atterraggio. Ci troviamo all'interno del campo gravitazionale del satellite.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, guardi!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, vediamo una porta che si sta aprendo al nostro arrivo! Come se ci stesse accogliendo! Quali sono gli ordini? Dobbiamo entrare o è meglio tornare indietro e distruggere il satellite?

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione).

- » Richiamare la Squadra di Sbarco e distruggere il satellite – Vai all'Annotazione 1466.
- » Indossare le tute ed entrare – Vai all'Annotazione 1473.

ANNOTAZIONE 1476

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, ottieni 1 . Altrimenti, continua a leggere:

Estratto da "Universo Guaritore" della Dottoressa Beatrice Morra

Non c'era niente di insolito in quel piccolo pianeta turchese. Nessuna risorsa interessante da estrarre, nessuna rovina aliena da esplorare, nulla. Tuttavia, avevo un presentimento e ho implorato il Capitano Lee di concedere qualche ora al Reparto Scienza per effettuare delle scansioni dettagliate.


Ha accettato, e ci siamo concentrati sulla ricerca, confermando la valutazione iniziale: non c'era assolutamente nulla di insolito in quel pianeta. Tranne una cosa.

Il parto difficile di uno dei membri dell'equipaggio, con grande sorpresa di tutti, si è svolto senza problemi e in maniera praticamente indolore. Le condizioni delle altre pazienti del reparto maternità sono migliorate notevolmente, così come quelle dei neonati.

Il Capitano non ha resistito alla curiosità e ha riportato indietro la nave per condurre ulteriori test e... Per quanto strano possa essere, sappiamo che le radiazioni del pianeta sembrano dare sollievo durante il travaglio.

Finalmente, dopo anni trascorsi solcando il freddo, scuro e spietato vuoto, avevamo trovato un luogo benevolo.

Ho suggerito di chiamare il pianeta Doula, che è una parola greca che definisce le donne che accompagnano durante il parto.

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

ANNOTAZIONE 1477

Annotazione personale del Capitano Lee

Chiunque vivesse laggiù è morto da tempo. O, con maggiore probabilità, è stato ucciso. A giudicare dai resti delle strutture e dalla contaminazione del suolo, l'unico continente presente sul pianeta è stato un tempo un enorme campo di battaglia e le nostre scansioni indicano che l'atmosfera del pianeta era piuttosto inquinata. Il Reparto Scienza ha una teoria secondo la quale gli abitanti del pianeta si siano scontrati tra di loro finché i pochi superstiti non si sono resi conto di essere destinati all'estinzione. Con i mezzi a loro disposizione, hanno costruito l'ascensore spaziale per fuggire dal pianeta che avevano devastato e nessuno ha più avuto loro notizie da allora.

Tuttavia, il pianeta non è stato lasciato a sé stesso. La natura ha preso il sopravvento e ha iniziato un lento processo di guarigione e recupero. Le ultime cicatrici della guerra sono scomparse. Tutto intorno, la vegetazione è rigogliosa e l'aria è dolce e fragrante. Decisamente un segnale di avvertimento meraviglioso e molto persuasivo per tutti gli esseri senzienti.

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

ANNOTAZIONE 1478

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, ottieni 1 . Altrimenti, continua a leggere:

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Capitano Lee]: Sarò anche sentimentale, ma c'è qualcosa di incantevole nei satelliti perduti.

[Tenente Banini]: Soprattutto in quelli con un messaggio da diffondere. Abbiamo mai visto una sequenza luminosa simile?

[Operatore del Ponte di Comando]: No, Signore. Il database non ha mai registrato nulla di lontanamente somigliante.

[Capitano Lee]: La cosa che mi intriga di più è la sua fredda, quasi religiosa semplicità. Scopriamo quale mistero si nasconde dietro al segnale. Preparate un lander.

[Operatore del Ponte di Comando]: Capitano, mi permette? L'intelligenza artificiale ritiene che i segnali luminosi possano rappresentare lettere di un antico alfabeto degli Idemiani. Le lettere che compongono la parola: Morte.

[Capitano Lee]: Beh, potrebbe trattarsi di una coincidenza.

[Tenente Banini]: Oppure di un avvertimento.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Ricognizione).

- » **Inviare un lander** – Vai all'Annotazione 1475.
- » **Distruggere il satellite** – Vai all'Annotazione 1466.

ANNOTAZIONE 1479

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, ottieni 1 . Altrimenti, continua a leggere:

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Che carina.

[Capitano Lee]: Carina?

[Tenente Banini]: Mi riferisco alla stella alla quale ci stiamo avvicinando. Qualcuno l'ha chiamata Vivienne e il nome le è rimasto.

[Capitano Lee]: È un bene che la stella abbia un nome, perché dovremo trascorrere un sacco di tempo in sua compagnia.

[Tenente Banini]: Sì, a quanto pare, sì. Il Reparto Scienza ha scoperto alcuni tipi di radiazioni eccezionali e ci chiedono più tempo per portare a termine la ricerca.

[Capitano Lee]: Non chiedono sono quello. Vogliono che avviciniamo la nave alla stella, ma potrebbe rivelarsi una manovra pericolosa.

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

- » **Avvicinarsi alla stella** – Vai all'Annotazione 1464.
- » **Non modificare la rotta** – Vai all'Annotazione 1471.

ANNOTAZIONE 1480

Annotazione personale del Capitano Lee

Le sonde del lander hanno fatto ritorno come previsto. Hanno rilevato alcune strane vibrazioni apparentemente innocue, ma le rilevazioni hanno più o meno confermato le nostre scansioni dall'orbita inferiore. Quel luogo sembrava morto, ma non appena l'equipaggio ha dato il via alle procedure di atterraggio, si sono verificati dei problemi inattesi.

Soprattutto a livello di comunicazione. L'equipaggio era sempre meno concentrato e il loro modo di parlare è diventato molto confuso. Abbiamo determinato che stavano per atterrare vicino a una specie di piramide.

I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (se non riuscite a mettervi d'accordo, la scelta spetta al giocatore del Reparto Sicurezza).

» **Richiamarli** – Vai all'Annotazione 1481.

» **Consentire loro di atterrare** – Vai all'Annotazione 1458.

ANNOTAZIONE 1481

Annotazione personale del Capitano Lee

Se avessimo notato i problemi comportamentali a bordo del lander con minore preavviso, li avremmo persi. Con il trascorrere dei secondi, l'equipaggio era sempre meno concentrato e, in pochissimo tempo, ha perso la capacità di pilotare la nave e persino di effettuare un atterraggio. Abbiamo attivato il controllo a distanza e abbiamo fatto rientrare la Squadra di Sbarco.

A quanto pare, le vibrazioni registrate dalle loro sonde erano una frequenza radio debilitante, emessa dalle piramidi, probabilmente una sorta di sistema di difesa. Un secondo in più e quella frequenza avrebbe fritto il cervello del mio equipaggio. Invece, abbiamo inviato le sonde e ottenuto un grande quantitativo di tecnologia aliena da tutte quelle navi abbandonate, i cui equipaggi devono essere caduti nella stessa trappola. Dobbiamo esaminare quelle scoperte, ma i Reparti Scienza e Ingegneria sono già convinti che le scoperte potranno aiutarci a sviluppare nuove attrezzature per le missioni future.

Sposta Progetto di Produzione **C20** da "Progetti di Produzione" alla busta "In attesa..."

ANNOTAZIONE 1485

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Capitano Lee]: Ricordo quella parte dal nostro precedente scontro con l'Elaboratore Centrale.

[Tenente Banini]: Già. Lo avevamo chiamato "Emettitore".

[Capitano Lee]: Vorrei averlo distrutto all'epoca. Beh, non faremo nuovamente lo stesso errore. Preparate i siluri. Aprite il fuoco quando siete pronti.

[Tenente Banini]: Fuoco! E... centro! Una cosa in meno di cui preoccuparsi.

Scarta tutti i segnalposto dalla carta **P555** e rimuovila dal gioco.

ANNOTAZIONE 1486

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente de Burgh]: Se la vista non mi inganna, Capitano, penso che abbiamo sterminato i nemici.

[Tenente Banini]: I tuoi occhi funzionano benissimo, François. Non ci sono più! E guarda! Alcune delle loro navi sono appena scomparse.

[Tenente de Burgh]: Porcherie olografiche.

[Tenente Banini]: Esattamente. Capitano, il cielo è sgombro!

[Capitano Lee]: Controlla il radar prima di esultare. Non vorrei che il tuo giudizio venisse offuscato dall'entusiasmo.

[Tenente de Burgh]: Via libera. Non ce n'è più neanche uno.

[Capitano Lee]: Bene. Allora non perdere la concentrazione. Non abbiamo ancora salvato l'universo.

Scarta le carte **P560** e **P556** dalla plancia Pianeta. Se non ci sono più carte *Flotta dei Planidiani* sulla plancia Pianeta, scarta il segnalino *Assalto dei Planidiani* e gira la carta *Assalto dei Planidiani* sul lato *Ulteriore Ondata di Navi da Guerra dei Planidiani*.

ANNOTAZIONE 1487

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente de Burgh]: Dannazione.

[Tenente Banini]: Cosa succede, François?

[Tenente de Burgh]: A quanto pare, non ci siamo ancora liberati della flotta dei Planidiani.

[Tenente Banini]: Hanno chiamato i rinforzi. Il Capitano deve saperlo.

Gira la carta *Minaccia Ulteriore Ondata di Navi da guerra dei Planidiani* sul lato *Assalto dei Planidiani*.

Esegui i seguenti passaggi in base al Settore in cui si trova la carta **P552**:

- » **Settore 4, 5 oppure 6** – Posiziona il segnalino *Assalto dei Planidiani* nel Settore con la carta **P552**. In seguito, posiziona la carta **P559** nel Settore **1** e la carta **P556** nel Settore **3**.

- » **Settore 7, 8 oppure 9** – Posiziona il segnalino *Assalto dei Planidiani* nel Settore con la carta **P552**. In seguito, posiziona la carta **P559** nel Settore **4**. Se è presente una carta PDI in questo Settore, posiziona invece la carta **P559** nel Settore **6**.

ANNOTAZIONE 1488

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente de Burgh]: Se la vista non mi inganna, Capitano, penso che abbiamo sterminato i nemici.

[Tenente Banini]: La tua vista funziona benissimo, François. Non ci sono più! E guarda! Alcune delle loro navi sono appena scomparse.

[Tenente de Burgh]: Porcherie olografiche.

[Tenente Banini]: Esattamente. Capitano, il cielo è sgombro!

[Capitano Lee]: Controlla il radar prima di esultare. Non vorrei che il tuo giudizio venisse offuscato dall'entusiasmo.

[Tenente de Burgh]: Via libera. Non ce n'è più neanche uno.

[Capitano Lee]: Bene. Allora non perdere la concentrazione. Non abbiamo ancora salvato l'universo. Scarta le carte **P556** e **P559** dalla plancia Pianeta. Se non ci sono più carte *Flotta dei Planidiani* sulla plancia Pianeta, scarta il segnalino *Assalto dei Planidiani* e gira la carta *Minaccia Assalto dei Planidiani* sul lato *Ulteriore Ondata di Navi da Guerra dei Planidiani*.

ANNOTAZIONE 1489

Esegui i seguenti passaggi in base al Settore in cui si trova la carta **P554**:

- Settore **4** – Puoi **3** per andare all'**Annotazione 1502**.
- Settore **5** – Se la carta **P555** oppure la carta **P562** si trova nel Settore **8**, posiziona 2 segnalini su di essa. Puoi **3** per posizionare 1 segnalino aggiuntivo. Altrimenti, puoi **3** per andare all'**Annotazione 1534**.
- Settore **6** – Puoi **3** per andare all'**Annotazione 1511**.
- Settore **7** – Vai all'**Annotazione 1502**.
- Settore **8** – Vai all'**Annotazione 1534**.
- Settore **9** – Vai all'**Annotazione 1511**.

ANNOTAZIONE 1490

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

*** suono di sirene, esplosioni attutite ***

[Capitano Fournier]: Vanguard, come ve la cavate?

[Capitano Lee]: ISS Dauntless! Capitano Fournier! Che bello sentire la sua voce. Resistiamo! E voi?

[Capitano Fournier]: Vivi e vegeti. Ci difendiamo con le unghie e con i denti, perché quei bastardi dei Planidiani ci stanno addosso!

[Capitano Lee]: Peccato, Capitano Fournier. Siamo completamente occupati. Non riusciamo ad aiutarvi.

[Capitano Fournier]: Ma noi possiamo aiutare voi.

[Capitano Lee]: Cosa?

[Capitano Fournier]: Sappiamo cosa state affrontando. Stiamo inviando il nostro lander migliore per aiutarvi. La nave ha già avuto a che fare con i Planidiani e sta arrivando. Inviatemi le coordinate.

[Capitano Lee]: Appena in tempo. Grazie, Vanessa.

[Capitano Fournier]: Da un momento all'altro. E un'altra cosa.

[Capitano Lee]: Cosa?

[Capitano Fournier]: Se...

*** una terribile esplosione, il collegamento si interrompe ***

[Capitano Lee]: Cos'è stato? Cosa sta succedendo?

[Tenente Banini]: Abbiamo perso il collegamento con la Dauntless.

[Capitano Lee]: Tentate di ripristinarlo!

[Tenente de Burgh]: Capitano, non c'è più. Non riesco più a vedere la Dauntless sul radar.

Trova e scopri la carta **P558**. I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » Posiziona la carta **P558** nel Settore **1** e posiziona 2 segnalini sul PDI nel Settore **4** (se presente).
- » Posiziona la carta **P558** nel Settore **2** e posiziona 2 segnalini sul PDI nel Settore **5** (se presente).
- » Posiziona la carta **P558** nel Settore **3** e posiziona 2 segnalini sul PDI nel Settore **6** (se presente).

ANNOTAZIONE 1491

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente de Burgh]: Marco, concentra il fuoco sul settore B2!

[Tenente Banini]: Lo sto facendo!

[Tenente de Burgh]: Perché non vediamo nessuna esplosione? Gli operatori dei cannoni sono forse ciechi?

[Tenente Banini]: Non è possibile... Aspettate! È un diversivo!

[Tenente de Burgh]: Cosa? Ologrammi?

[Tenente Banini]: Esattamente! Capitano, lasciamo perdere il settore B2. È un diversivo olografico.

[Tenente de Burgh]: Maledetti Planidiani, la pagheranno per questo.

Scarta tutti i segnalini dalla carta **P556**.

ANNOTAZIONE 1492

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Capitano Lee]: Capitano da Silva? Qui Capitano Tamara Lee della ISS Vanguard. Ci ricevete?

[Capitano da Silva]: Sì. Sì, vi ricevo.

[Capitano Lee]: State a sentire, cosa sta succedendo lì fuori? Abbiamo individuato il vostro lander! Sembra che faccia parte della flotta dei Planidiani!

[Capitano da Silva]: No, non è così.

[Capitano Lee]: Davvero? Avete il completo controllo su di esso?

[Capitano da Silva]: Naturalmente. Lo abbiamo inviato per aiutarvi.

[Capitano Lee]: Aiutarci con cosa?

[Capitano da Silva]: Capitano Lee, state tutti bene? Com'è la situazione a bordo della Vanguard?

[Capitano Lee]: È...

[Tenente Banini] (in preda al panico): Interrompete il collegamento! Capitano, mi sentite? Interrompete il collegamento! Subito!

[Capitano Lee]: Vanguard, passo e chiudo.

[Capitano da Silva]: Ma...

[Capitano Lee]: Cosa diavolo è stato, Tenente?

[Tenente Banini]: Non ne ho idea, Capitano! A quanto pare, qualcuno stava usando il collegamento per hackerare i nostri sistemi. Scommetto che si tratta della Starchild.

[Capitano Lee] (inspirando): OK non abbiamo più dubbi adesso. Statemi tutti a sentire. D'ora in avanti, considerate la Starchild come una nave ostile.

Posiziona la carta **P557** nel Settore **2**.

ANNOTAZIONE 1493

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Capitano, ho delle cattive notizie.

[Capitano Lee]: Andiamo, Tenente. Non può andare peggio di così.

[Tenente Banini]: Mi spiace deluderla. A dire il vero, può. I Planidiani ci stanno raggiungendo.

[Capitano Lee]: Da che parte?

[Tenente Banini]: A quanto pare, si preparano a colpirci alle spalle.

[Tenente de Burgh]: Mostratevi *** pausa ***. Oh, Dio. Molti. Troppi. Capitano, possiamo scordarci l'evacuazione. Se l'equipaggio venisse a sapere...

[Capitano Lee]: Cosa, Tenente? Si metteranno a piangere e a pregare? No! Se siamo spacciati, tutti dovrebbero esserne informati. OK, ho bisogno di parlare con l'equipaggio. Apritemi la linea. Membri dell'Equipaggio, è il vostro Capitano che vi parla. Una flotta di navi da guerra dei Planidiani si sta avvicinando a noi. Preparatevi, gente! L'evacuazione proseguirà come previsto e, nel frattempo, ne spediremo quanti più possibile nel loro inferno pixelato!

Posiziona la carta *Minaccia Assalto dei Planidiani* sopra alla plancia Pianeta.

Posiziona il segnalino *Assalto dei Planidiani* nel Settore **4**.

Posiziona la carta **P559** nel Settore **1** e la carta **P556** nel Settore **3**.

Se la casella nell'**Annotazione 1516** è contrassegnata, posiziona 2 segnalini sulla carta PDI *Flotta dei Planidiani* nel Settore **1**.

Se la casella nell'**Annotazione 1410** è contrassegnata, posiziona la carta **P560** nel Settore **2**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 1512**.

ANNOTAZIONE 1494

Annotatione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente de Burgh]: Se la vista non mi inganna, Capitano, penso che abbiamo sterminato i nemici.

[Tenente Banini]: I tuoi occhi funzionano benissimo, François. Non ci sono più! E guarda! Alcune delle loro navi sono appena scomparse.

[Tenente de Burgh]: Porcherie olografiche.

[Tenente Banini]: Esattamente. Capitano, il cielo è sgombro!


[Capitano Lee]: Controlla il radar prima di esultare. Non vorrei che il tuo giudizio venisse offuscato dall'entusiasmo.






[Tenente de Burgh]: Via libera. Non ce n'è più neanche uno.

[Capitano Lee]: Bene. Allora non perdere la concentrazione. Non abbiamo ancora salvato l'universo.

Scarta le carte **P561** e **P556** dalla plancia Pianeta. Se non ci sono più carte *Flotta dei Planidiani* sulla plancia Pianeta, scarta il segnalino *Assalto dei Planidiani* e gira la carta *Minaccia Assalto dei Planidiani* sul lato *Ulteriore Ondata di Navi da Guerra dei Planidiani*.

ANNOTAZIONE 1495

Se questo Tiro è stato effettuato da un giocatore del Reparto Sicurezza, Ricarica 2 . I giocatori si confrontano e scelgono una delle opzioni (in caso di parità, la decisione finale spetta al giocatore del Reparto Sicurezza):

- » **Utilizza i cannoni della Vanguard** – Tira un numero qualsiasi dei tuoi dadi Reparto ed esegui i seguenti passaggi:
 - Per ciascun risultato  o  oppure , posiziona 1 segnaposto su una carta PDI a scelta.
 - Per ciascun risultato , posiziona 2 segnaposto su una carta PDI a scelta.
 - Se possiedi la carta **B10** nel raccoglitore per le carte Ponte di Comando (Manuale della Nave, pagina 3), posiziona 1 segnaposto su una carta PDI a scelta.
 - Riponi eventuali dadi tirati nella tua Riserva dei Dadi Spesi.
 - Suggerimento: I segnaposto rappresentano i danni inflitti.
- » **Tornare indietro** – Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1496

Annotatione audio dal ponte di comando della Vanguard


[Tenente Banini]: E... Inizio la virata! Ecco qui!

[Tenente de Burgh]: Aspettate! Fermi tutti! È una pazzia!

[Tenente Banini]: So quello che faccio e sto per...

[Tenente de Burgh]: Accertatevi che tutti membri dell'equipaggio siano in salvo nei reparti sicurezza! Se abbandoniamo il corridoio di sicurezza, perderemo il controllo di alcune sezioni della nave!

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

- » **Virare verso destra** (questa azione sposterà la Vanguard verso il fondo della plancia Pianeta) – Vai all'**Annotatione 1497**.
- » **Trattenere la manovra** – Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1497

Annotatione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Manovra critica in arrivo. Allacciate le cinture!

[Capitano Lee]: Tenetevi forte, ragazzi!

***** grida di paura, un'esplosione attutita, sirene di emergenza a tutto volume *****

[Tenente Banini]: Stiamo uscendo! E... sì, siamo fuori!





[Capitano Lee]: Rapporto dei danni!


[Tenente Banini]: Molto male, Capitano. Abbiamo compromesso lo scafo in diversi punti. In tre di essi la situazione è critica. Un'altra manovra come quella e la Vanguard si aprirà come il guscio di un uovo.





[Capitano Lee]: Non mi aspetto che i Planidiani siano misericordiosi nei nostri confronti. Procediamo con cautela, timoniere.


Esegui i seguenti passaggi in base al Settore in cui si trova la carta **P552**:





- Settore 1
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 2 al Settore 3.


- Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 1 al Settore 2.
- Posiziona la carta **P551** nel Settore 1 e posiziona 1 segnaposto su di essa (salta questo passaggio se la carta **P551** è stata rimossa dal gioco).
- Settore 2 – La Vanguard perde il controllo della sua ala destra.
 - » Ciascun Membro dell'Equipaggio nel Settore 3  +  +  + .
 - » Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce dal Settore 3 nel Settore 2.
 - » Scarta la carta **P553** con tutti i segnaposto e i gettoni dal Settore 3.
 - » Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 2 al Settore 3.
 - » Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 1 al Settore 2.

- Settore 3 – La manovra fallisce – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .
- Settore 4
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 5 al Settore 6.
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 4 al Settore 5.
 - Posiziona la carta **P551** nel Settore 4 e posiziona 1 segnaposto su di essa (salta questo passaggio se la carta **P551** è stata rimossa dal gioco).

- Settore 5 – La Vanguard perde il controllo della sua ala destra.
 - Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 6  +  +  + .
 - Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce dal Settore 6 nel Settore 5.
 - Scarta la carta **P553** con tutti i segnaposto e i gettoni dal Settore 6.
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 5 al Settore 6.
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 4 al Settore 5.

- Settore 6 – La manovra fallisce – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .
- Settore 7
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 8 al Settore 9.
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 7 al Settore 8.
 - Posiziona la carta **P551** nel Settore 7 e posiziona 1 segnaposto su di essa (salta questo passaggio se la carta **P551** è stata rimossa dal gioco).

- Settore 8
 - Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 9  +  +  + .
 - Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce dal Settore 9 nel Settore 8.
 - Scarta la carta **P553** con tutti i segnaposto e i gettoni dal Settore 9.
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 8 al Settore 9.
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 7 al Settore 8.

- Settore 9 – La manovra fallisce – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

ANNOTAZIONE 1498

Annotatione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Capitano Lee]: Siamo abbastanza vicini all'Elaboratore Centrale. Sparare i siluri cristalloidi!

[Tenente Banini]: Sì, sì, Capitano. Il siluri sono stati lanciati. Fuochi d'artificio di vittoria tra quattro... tre... due... uno! E... cos'è stato?

[Capitano Lee]: Tenente, rapporto, per favore.

[Tenente Banini]: Capitano, abbiamo colpito l'Elaboratore Centrale e i siluri sono esplosi, ma non sono riusciti a penetrare lo scudo intorno all'Elaboratore Centrale, men che meno a distruggerlo.

***** silenzio *****

[Capitano Lee]: Non riesco a crederci. Preparate un'altra raffica e colpite nello stesso punto.

[Professor Valinsky]: Con tutto il rispetto, Capitano, la cosa non ci aiuterà. Lo scudo si è rigenerato. Le

nostre scansioni preliminari rilevano che agisce come un tessuto organico, ma migliaia di volte più veloce.

[Capitano Lee]: Tessuto organico, ha detto?

[Professor Valinsky]: Qualcosa di simile. Scientificamente parlando...

[Capitano Lee]: Il tessuto organico più avere diverso spessore. Devono esserci dei punti deboli. Li trovi, Professore.

[Professor Valinsky]: E se ne trovassi uno, Capitano?

[Capitano Lee]: Agiremo di conseguenza. Lo scudo blocca i nostri siluri, ma non fermerà la nave.

[Tenente Banini]: Naturalmente non intende...

[Capitano Lee]: Sì. Spereremo il punto debole dello scudo e lanceremo i siluri cristalloidi preimpostati una volta penetrato lo scudo. Equipaggio, preparatevi. Scarta la carta Missione **M13**, se scoperta.

Trova e scopri la carta Missione **M14**.

Trova e scopri la carta Missione Opzionale **M15**.

Suggerimento: Puoi modificare la posizione della Vanguard (carte **P551**, **P552**, **P553**) utilizzando l'azione Entrare nel Centro di Controllo del Volo sulla carta **P552**. Prova a manovrare la nave per colpire il punto debole dell'Elaboratore Centrale dopo che lo hai trovato.

Vai all'Annotazione 1493.

ANNOTAZIONE 1499

Registrazioni di sicurezza

[Comandante Sicurezza]: Cessate il fuoco!

[Membro dell'Equipaggio 1]: L'abbiamo strapazzato per bene, Comandante.


[Comandante Sicurezza]: Sta battendo in ritirata nel condotto di aerazione. Speriamo che non strisci fuori di nuovo.

Rimuovi il segnalino *Infiltratore Planidiano* dalla plancia Pianeta.

Gira la carta *Infiltratore Planidiano* sul lato *Infiltratore Planidiano Nascosto* e posiziona un gettone Tempo nel secondo slot del relativo contatore del Tempo.

ANNOTAZIONE 1500

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

- » **Curare le ferite** – Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore può scartare 1 dado Ferita.
- » **Richiamare all'azione i Membri dell'Equipaggio** – Se possiedi dei Membri dell'Equipaggio Impossibilitati (una regola speciale sbloccata dall'Annotazione dell'Evacuazione), girali a faccia in su. Posiziona le miniature dei Membri dell'Equipaggio nel Settore con la carta **P553**. Questi Membri dell'Equipaggio prendono nuovamente parte all'Esplorazione Planetaria durante il loro turno.
- » **Tornare indietro** – Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1501

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Manovra critica in arrivo. Allacciate le cinture!

[Capitano Lee]: Tenetevi forte, ragazzi!

*** grida di paura, un'esplosione attutita, sirene di emergenza a tutto volume ***







[Tenente Banini]: Stiamo uscendo! E... sì, siamo fuori.

[Capitano Lee]: Rapporto dei danni!

[Tenente Banini]: Cattive notizie, Capitano. Abbiamo compromesso lo scafo in diversi punti. In tre di essi la situazione è critica. Un'altra manovra come questa e la Vanguard si aprirà come il guscio di un uovo.

[Capitano Lee]: Non mi aspetto che i Planidiani siano misericordiosi nei nostri confronti. Procediamo con cautela, timoniere.

Esegui i seguenti passaggi in base al Settore in cui si trova la carta **P552**:

- Settore 1 – La manovra fallisce – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .
- Settore 2 – La Vanguard perde il controllo della sua ala sinistra.
 - Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 1  +  +  +  + .
 - Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce dal Settore 1 nel Settore 2.
 - Scarta **P551** con tutti i segnalposti e i gettoni dal Settore 1.
 - Posiziona tutte le carte PDI, i segnalposti, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 2 al Settore 1.






- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalposti, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 3 al Settore 2.

• Settore 3

- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalposti, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 2 al Settore 1.
- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalposti, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 3 al Settore 2.
- Posiziona la carta **P553** nel Settore 3 e posiziona 1 segnalpostato su di essa (salta questo passaggio se la carta **P553** è stata rimossa dal gioco).

• Settore 4 – La manovra fallisce – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

• Settore 5 – La Vanguard perde il controllo della sua ala sinistra.






- Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 4  +  +  +  + .
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce dal Settore 4 nel Settore 5.
- Scarta la carta **P551** con tutti i segnalposti e i gettoni dal Settore 4.
- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalposti, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 5 al Settore 4.
- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalpostati, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 6 al Settore 5.

• Settore 6

- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalpostati, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 5 al Settore 4.
- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalpostati, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 6 al Settore 5.
- Posiziona la carta **P553** nel Settore 6 e posiziona 1 segnalpostato su di essa (salta questo passaggio se la carta **P553** è stata rimossa dal gioco).

• Settore 7 – La manovra fallisce – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

• Settore 8 – La Vanguard perde il controllo della sua ala sinistra.

- Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore 7  +  +  +  + .
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce dal Settore 7 nel Settore 8.
- Scarta la carta **P551** con tutti i segnalpostati e i gettoni dal Settore 7.
- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalpostati, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 8 al Settore 7.
- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalpostati, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 9 al Settore 8.

• Settore 9

- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalpostati, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 8 al Settore 7.
- Posiziona tutte le carte PDI, i segnalpostati, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore 9 al Settore 8.
- Posiziona la carta **P553** nel Settore 9 (salta questo passaggio se la carta **P553** è stata rimossa dal gioco).

ANNOTAZIONE 1502

Annotazione audio del lander della Vanguard

[Tenente de Burgh]: Obiettivo in vista. Siluri pronti. Permesso di aprire il fuoco?

[Capitano Lee]: Fuoco.

[Tenente de Burgh]: Sì, sì, Capitano. Siluri lanciati. Impatto tra cinque... quattro... tre... due... Obiettivo centrato.

[Capitano Lee]: Rapporto dei danni.

[Tenente de Burgh]: Merda! Praticamente nessuno, Capitano.

[Capitano Lee]: Cosa? Ripetere la scansione.

[Tenente de Burgh]: Confermato, Non abbiamo fatto nemmeno un graffio a quella cosa.

Suggerimento: Tenta di sparare verso diversi punti dell'involucro dell'Elaboratore Centrale per scoprirne il punto debole.

ANNOTAZIONE 1503

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[IA Jenny]: Capitano, ha notato che la Vanguard è stata risucchiata dalla gravità dell'Elaboratore Centrale!

[Capitano Lee]: Lo so bene, grazie, Jenny.

[IA Jenny]: Desidera fare qualcosa a riguardo?

[Capitano Lee]: No, Jenny. Era quello che desideravamo accadesse.

[IA Jenny]: È quindi consapevole del rischio di collisione?


[**Capitano Lee**]: È proprio quello che spero.

Se la carta **P554** si trova sulla plancia Pianeta, vai all'**Annotazione 1523**. Altrimenti, posiziona le carte PDI con tutti i segnaposto, gettoni, Minacce e Membri dell'Equipaggio dal Settore **1** nel Settore **4**, dal Settore **2** nel Settore **5** e dal Settore **3** nel Settore **6**.

Posiziona la carta **G13** nello slot Condizioni Generali.

Vai all'**Annotazione 1498**.

ANNOTAZIONE 1504

Se questo Tiro è stato effettuato da un giocatore del Reparto Ingegneria, Ricarica 2 .

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

- » **Entrare nel Lander** – Se la carta **P554** si trova sulla plancia Pianeta, posiziona il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore con quella carta. Altrimenti:
 - Se il tuo Membro dell'Equipaggio si trova nel Settore **1** oppure **2**, posiziona la carta **P554** e il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **4**.
 - Se il tuo Membro dell'Equipaggio si trova nel Settore **4** oppure **5**, posiziona la carta **P554** e il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **7**.
 - Se il tuo Membro dell'Equipaggio si trova nel Settore **7** oppure **8**, e non sono presenti carte PDI nel Settore **5**, posiziona la carta **P554** e il tuo Membro dell'Equipaggio nel Settore **5**.
- » **Sganciare la zavorra per stabilizzare la Vanguard** – Vai all'**Annotazione 1516**.
- » **Riparare la Vanguard** – Rimuovi 1 segnaposto dalla carta **P551**, dalla carta **P552** oppure dalla carta **P553**.

ANNOTAZIONE 1505

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

Le sirene di emergenza continuavano a suonare a tutto spiano. Il Capitano Lee, alzandosi dalla sedia, ha lanciato uno sguardo al ponte di comando deserto.

"Jenny, potresti cortesemente interrompere quel lamento", ha detto.

"Volentieri, Capitano."

Le sirene hanno smesso di suonare. Il Capitano sentiva solo esplosioni attutite, mentre i missili dei Planidiani continuavano a tartassare lo scafo semi-distrutto della Vanguard. Il pavimento tremava sotto i suoi piedi, mentre tentava di fare qualche passo verso la vetrata principale, interamente occupata dall'enorme infrastruttura dell'Elaboratore Centrale, sempre più vicino.

"Inoltre, Capitano, sono lieta che mi abbia acceso nel momento più importante" ha aggiunto Jenny.

"Il piacere è tutto mio", ha risposto sorridendo Il Capitano Lee. "L'evacuazione è conclusa?"

"Sì, Capitano."

"I siluri sono puntati?"

"Sì, Capitano. Verranno lanciati automaticamente quando penetreremo la barriera protettiva dei Planidiani."

"A proposito...", ha proseguito il Capitano con voce tremula. "Quanto tempo ci rimane?"

"Dodici secondi."

"Bene. Grazie, Jenny. È tutto. Passa alla modalità scatola nera."

Il Capitano Lee si avvicinò alla vetrata, appoggiando entrambe le mani sul vetro. Riusciva già a vedere la luccicante superficie della barriera, che disegnava il contorno sfumato dell'Elaboratore Centrale.

Facendo un respiro profondo, pensò al triciclo rosso del suo nipotino. E alla collezione di orsacchiotti della sua nipotina. A un parco autunnale, animato dalle risate dei bambini. A un tè caldo e a un buon libro. Al canto degli uccellini al mattino.

"Nessuno potrà privarvi di queste cose", sospirò. "Ci ho pensato io. Tieni duro, pianeta Terra."

Due secondi dopo, la Vanguard colpì la barriera.

Registrazione della scatola nera

Qui Jenny, l'intelligenza artificiale della ISS Vanguard, in modalità scatola nera. Per me è un onore informare l'universo del coraggio e della perseveranza della nostra nave e del suo equipaggio. In un disperato tentativo di distruggere l'infrastruttura spaziale

basata sulle conoscenze dei Costruttori chiamata Elaboratore Centrale, il Capitano e i suoi ultimi Membri dell'Equipaggio hanno pilotato la Vanguard nel punto più debole dello scudo dell'Elaboratore Centrale, attivando i siluri cristalloidi pre-programmati. Questi hanno colpito il sole dell'Elaboratore Centrale e scatenato una reazione a catena che ha annientato sia la struttura che i Planidiani. La minaccia è scomparsa. Ora potete stare tranquilli, e non dimenticate il Capitano Lee e il suo equipaggio.

Vai all'**Annotazione 1597**.

ANNOTAZIONE 1506

Annotazione audio Sicurezza

[**Sergente Best**]: Ponte di Comando, qui Sicurezza, Sergente Harry Best.

[**Tenente Banini**]: Sergente, siamo nel bel mezzo di qualcosa, spero che sia importante.

[**Sergente Best**]: Temo proprio di sì. La nave è stata infiltrata.

[**Tenente Banini**]: Cosa?

[**Sergente Best**]: Ho rilevato un infiltratore Planidiano a bordo. A quanto pare, gli è stato permesso di entrare.

[**Tenente Banini**]: Non poteva scegliere momento peggiore. Sergente, potreste tentare di liberarvene?

[**Sergente Best**]: Consideratelo fatto.

Posiziona il segnalino *Infiltratore Planidiano* nel Settore **1**.

Posiziona la carta Minaccia *Infiltratore Planidiano* accanto alla plancia Pianeta.

Seguendo le regole riportate nel Capitolo III del Regolamento, esegui un'Esplorazione Planetaria.

ANNOTAZIONE 1507

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**IA Jenny**]: Capitano, sono spiacente di informarla che abbiamo oltrepassato il punto di non ritorno. Nel caso desiderasse condurre la Vanguard fuori dal pozzo gravitazionale dell'Elaboratore Centrale, sembra ormai impossibile.

[**Capitano Lee**] (con un sorriso triste): Grazie, Jenny. Apprezzo il tuo interesse.

[**IA Jenny**]: Ricevo i dati delle sue funzioni corporee. Stress elevato, nessuna motivazione all'azione.

[**Capitano Lee**]: Sto agendo. Sto salvando la Terra. E anche l'universo, probabilmente.

- Se la carta **P554** si trova sulla plancia Pianeta, vai all'**Annotazione 1525**. Altrimenti, continua a leggere.
- Se la carta **P555** si trova sulla plancia Pianeta, la Vanguard va a schiantarsi – posiziona 2 segnaposto sulla carta PDI nel Settore **5**. In seguito, scarta la carta **P555** dalla plancia Pianeta.
- Posiziona le carte PDI con tutti i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore **4** nel Settore **7**, dal Settore **5** nel Settore **8** e dal Settore **6** nel Settore **9**.
- Sposta la carta PDI con tutti i segnaposto dal Settore **1** al Settore **4**, dal Settore **2** al Settore **5** e dal Settore **3** al Settore **6**.
- Posiziona la carta **G14** nello slot Condizioni Generali.
- Se la casella nell'**Annotazione 1565** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1490**. Altrimenti, posiziona la carta **P561** nel Settore **1**.

ANNOTAZIONE 1508

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**IA Jenny**]: Equipaggio della Vanguard, qui l'intelligenza artificiale Jenny, in modalità di emergenza. Sto riscontrando problemi temporanei a contattare il ponte di comando, quindi ho la responsabilità di informarvi che la nave è in rotta di collisione con l'Elaboratore Centrale. Le possibilità di evitare lo schianto sono minime. Chiedo a tutti di recarsi al compartimento capsule di salvataggio, immediatamente. Ci sono 17 capsule restanti nel compartimento C e 32 nel compartimento F. Ripeto...

- Se la carta **P552** si trova nel Settore **9** e la carta Missione **M15** non è scoperta, vai all'**Annotazione 1505**.
- Se la carta **P552** si trova nel Settore **9** e la carta Missione **M15** è scoperta, vai all'**Annotazione 1519**.
- Se la carta **P552** non si trova nel Settore **9** e la carta Missione **M15** non è scoperta, vai all'**Annotazione 1510**.

- Se la carta **P552** non si trova nel Settore **9** e la carta Missione **M15** è scoperta, vai all'**Annotazione 1509**.

ANNOTAZIONE 1509

L'ISS Vanguard ha sussultato ancora una volta e le fiamme sono divampate nel corridoio, emettendo un boato più forte delle sirene di emergenza. Beatrice ha sentito un grido, per poi rendersi conto di essere stata lei stessa a gridare. Le fiamme stavano per avvolgerla e soffocarla, uccidendola.

Il suo viaggio, la sua vita! Stava per finire tutto in un'agonia che nessuno poteva sentire.

Continuava a gridare.

"Dottoressa Morra?" ha chiesto una voce tranquilla.

Una voce che conosceva.

"Harry?" Beatrice ha aperto gli occhi e si è guardata intorno, sotto choc. Intorno a lei, vedeva solo le pareti metalliche della capsula di salvataggio e sentiva solo il delicato ronzio del motore.

Niente fiamme.

"Stavo..." ha detto, con un colpo di tosse.

Harry Best le ha offerto un bicchiere d'acqua. Lo ha bevuto avidamente.

"Sì", ha risposto. "Era ancora quell'incubo. Quello riguardo all'evacuazione. E all'agonia della Vanguard." Annuendo pacatamente, Beatrice Morra, è tornata in sé.

"Li facciamo tutti noi superstiti", la ha rassicurata Harry. "Ma non abbia paura, Dottoressa. L'incubo è finito. Abbiamo assistito alla battaglia. Il Capitano ha fatto tutto il possibile per disattivare l'Elaboratore Centrale e siamo sopravvissuti per fare ritorno sulla Terra e raccontare a tutti la nostra storia. Se l'Elaboratore Centrale si rigenerasse, saremmo pronti. Adesso, torni a dormire. Non dorme praticamente dall'evacuazione."

"Grazie, Harry". Si è messa comoda. "Sai qual è l'ironia? La psicologa qui sono io. Dovrei essere io ad aiutarvi." Harry ha sorriso e ha lasciato la cabina e la Dottoressa Morra ha richiuso gli occhi.

Il sogno è ricominciato ma lei si trovava altrove, questa volta.

Galleggiava nel vuoto e vedeva la Vanguard, disperatamente piccola e indifesa, che si schiantava contro la potente infrastruttura dell'Elaboratore Centrale. L'esplosione è durata pochissimo e, quando il fuoco si è spento, l'Elaboratore Centrale era nuovamente intero.

Ma c'era qualcosa di diverso. Era ricoperto da un'escrescenza pixelata.

Lei continuava a gridare.

Vai all'**Annotazione 1597**.

ANNOTAZIONE 1510

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

Il missile successivo ha messo fuori uso tutti i sensori restanti. Il Tenente Banini ha osservato lo schermo, senza credere ai propri occhi.

Più ci avviciniamo, più il fuoco dei Planidiani diventa devastante, ha pensato.

"Capitano!" ha gridato.

Un'altra esplosione ha scosso la nave. È scoppiato un incendio da qualche parte e Banini ha sentito odore di fumo. Ma ormai non era più importante.

"Capitano!"

Lee lo ha guardato, pallida ed esausta. Banini è rimasto sorpreso nel notare che il suo trucco era impeccabile.

Che cosa di altri tempo, ha pensato.

"I sensori sono fuori uso, Capitano!" ha gridato.

Lee ha fatto una smorfia.

"Dammi qualche buona notizia, Tenente!" ha gridato, per tutta risposta.

Qualcosa ha lampeggiato sullo schermo.

"Alcuni sensori si sono riattivati", ha detto.

"I sistemi di auto-riparazione si sono attivati.

Ma... No, no!"

"Cosa?" Il Capitano ha notato il tono allarmato della sua voce, alzandosi in piedi.

Banini stava guardando verso la vetrata principale del ponte di comando. La sagoma dell'Elaboratore Centrale,

perfettamente nitida pochi secondi prima, era stranamente sfocata.

"I Planidiani hanno capito il nostro piano", ha detto Banini, amareggiato. "Sono riusciti a raddoppiare lo spessore della loro barriera, ora. Non riusciremo a penetrarla."

Il Capitano Lee ha sorriso tristemente.

"Il nostro destino è segnato in ogni modo, Tenente. Non possiamo tornare indietro, adesso. Non siamo stati in grado di contattare la Terra e ora dobbiamo fare il possibile per salvare la nostra gente da..."

Ha agitato la mano in modo sprezzante, in direzione dello schermo.

"...da quelle cose. Procedi secondo i piani. E riattiva Jenny."

Banini ha guardato il Comandante in Capo e poi l'Elaboratore Centrale distorto, che occupava l'intero schermo.

"Sì, sì, Capitano", ha risposto a fatica. "E un'altra cosa. È stato un piacere lavorare con lei. Un piacere e un onore."

"È stato lo stesso per me, Tenente."

*

Registrazione della scatola nera

Qui Jenny, l'intelligenza artificiale della ISS Vanguard, in modalità scatola nera. È mia responsabilità informare l'universo del coraggio della ISS Vanguard. In un disperato tentativo di distruggere la letale infrastruttura spaziale basata sulle conoscenze dei Costruttori, l'Elaboratore Centrale, il Capitano e il suo coraggioso equipaggio hanno tentato di condurre la Vanguard verso il punto più debole dello scudo dell'Elaboratore Centrale. Sfortunatamente, la nave non è riuscita a penetrare completamente lo scudo. L'esplosione cristalloide ha inflitto ingenti danni all'Elaboratore Centrale, ma non è riuscita ad annientarlo. L'intero equipaggio ha perso la vita nell'impatto o durante gli inutili tentativi di evacuazione. La minaccia è temporaneamente arrestata, ma non eliminata e, se avesse a disposizione abbastanza tempo, l'Elaboratore Centrale potrebbe espandersi nuovamente e mettere di nuovo in pericolo la Terra. Il mio segnale è ancora bloccato da ciò che resta dell'Elaboratore Centrale, quindi chiunque riceva questo messaggio, è pregato di trasmetterlo alla Terra. Il futuro delle forme di vita senzienti dell'universo è nelle vostre mani. Ecco le coordinate...

Vai all'**Annotazione 1597**.

ANNOTAZIONE 1511

Annotazione audio del lander della Vanguard

[Tenente de Burgh]: Obiettivo in vista. Siluri pronti. Permesso di aprire il fuoco?

[Capitano Lee]: Fuoco.

[Tenente de Burgh]: Sì, sì, Capitano. Siluri lanciati. Impatto tra cinque... quattro... tre... due... Obiettivo centrato.

[Capitano Lee]: Rapporto dei danni.

[Tenente de Burgh]: Abbiamo fatto un enorme buco nell'Elaboratore Centrale!

[Tenente Banini]: Affermativo, Capitano. Gran bel colpo!

[Capitano Lee]: Abbiamo trovato il suo punto debole.

Se la carta Missione **M14** è scoperta, vai all'**Annotazione 1524**.

ANNOTAZIONE 1512

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Capitano, le navi dei Planidiani continuano ad arrivare, una dopo l'altra.

[Capitano Lee]: Operatori radar, state in guardia. Dobbiamo intercettare tutti i missili in arrivo.

[Tenente Banini]: Capitano, c'è qualcosa di strano. Stiamo captando il segnale della Starchild.

[Capitano Lee]: Cosa? Della Starchild?

[Tenente Banini]: Del suo lander, a dire il vero. Sta volando al fianco delle navi da guerra dei Planidiani.

[Capitano Lee]: Cosa? Cosa ci fa là fuori?

[Tenente Banini]: Penso che... OK, lo so che sembra strano: ma pare che faccia parte della flottiglia dei Planidiani.

[**Capitano Lee**]: Circolano delle teorie riguardo al fatto che siano stati hackerati, ma... Ma questo?

[**Tenente de Burgh**]: Teorie? Quei bastardi hanno hackerato la Starchild proprio come hanno hackerato la mia Wayfarer.

[**Capitano Lee**]: C'è solo un modo per scoprirlo. Mettetemi in collegamento con la Starchild.

Vai all'**Annotazione 1492**.

ANNOTAZIONE 1513

Registrazioni di sicurezza

[**Comandante Sicurezza**]: Cessate il fuoco!

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: L'abbiamo strapazzato per bene, Comandante.

[**Comandante Sicurezza**]: Sta battendo in ritirata nel condotto di aerazione. Speriamo che non strisci fuori di nuovo.

Rimuovi il segnalino *Infiltratore Planidiano* dalla plancia Pianeta.

Gira la Minaccia *Infiltratore Planidiano* sul lato *Infiltratore Planidiano Nascosto*.

ANNOTAZIONE 1514

Registrazione del Consiglio del Capitano

[**Capitano Lee**]: OK, ragazzi. Sono felice di vedervi qui riuniti, per quello che potrebbe essere l'incontro più importante della storia della Vanguard.

[**Tenente Banini**]: Sembra grave, Capitano.

[**Capitano Lee**]: Sì. Voglio che tutti sappiano che abbiamo studiato l'arma cristalloide da cima a fondo. Abbiamo estratto un composto straordinariamente distruttivo, con il quale abbiamo rafforzato i nostri siluri, creando l'arma più potente mai conosciuta. Siamo finalmente pronti per infliggere il colpo finale all'Elaboratore Centrale.

[**Tenente de Burgh**]: E come abbiamo intenzione di farlo? Devo ricordare a tutti quanto siano rapidi, insidiosi e letali i virus dei Planidiani.

[**Capitano Lee**]: No, non occorre, Tenente. Abbiamo sofferto molto, ma non quanto la Wayfarer.

[**Tenente Banini**]: Mi consenta di affermare che questo rende la Vanguard un'arma ancora più potente contro l'Elaboratore Centrale.

[**Capitano Lee**]: Esattamente. La Vanguard è dotata di un sistema informatico meno avanzato e quindi è più resistente agli hackeraggi. Può passare praticamente all'analogico, all'occorrenza.

[**Tenente Banini**]: Quindi, colpiamo con la Vanguard?

[**Capitano Lee**]: Sì. Ci avviciniamo il più possibile e lanciamo i missili cristalloidi.

[**Tenente de Burgh**]: Un piano imprevedibile e decisamente rischioso. Mi piace.

Rimuovi la carta Situazione **S40** dal gioco.

Apri il Manuale della Nave a pagina **3** e sostituisci la tua carta Obiettivo attuale con la carta Obiettivo **O06** da "Carte Ponte di Comando".

Prendi Potenzamento Ponte di Comando **B25** e inseriscilo nello slot a pagina **4**.

Se la casella nell'**Annotazione 1410** è contrassegnata,

vai all'**Annotazione 1542**.

ANNOTAZIONE 1515

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**Tenente Banini**]: Capitano, il fuoco nemico è troppo intenso. Il nostro lander ha riportato ingenti danni. Sta facendo ritorno alla Vanguard. Liberare la banchina! Preparatevi a un atterraggio di emergenza!

- Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore con la carta **P554** riporta una Ferita Lesione.
- Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio da quel Settore nel Settore con la carta **P551**. Se la carta **P551** non è presente sulla plancia Pianeta, posiziona invece i Membri dell'Equipaggio nel Settore con la carta **P552**.
- Scarta la carta **P554** con tutti i gettoni e i segnaposto dalla plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 1516

Annotazione audio dell'hangar della Vanguard

[**Tenente de Burgh**]: Capitano, segnale che ci siamo liberati di tutto il carico possibile dall'hangar. La nave dovrebbe essere più leggera e più facile da

manovrare nel campo gravitazionale dell'Elaboratore Centrale. Passo e chiudo.

Contrassegna e risolvi la casella seguente. Se questa casella è già contrassegnata, non succede nulla.

Zavorra sganciata – Fai avanzare o porta indietro il contatore del Tempo sulla Condizione Generale di 1 casella. Se arriva sull'ultima casella del contatore del Tempo, risolvi immediatamente l'effetto.

ANNOTAZIONE 1517

Annotazione audio del lander della Vanguard

[**Tenente Banini**]: Tre, due, uno... Pronti. Tutti i sistemi verificati. Capitano, i lancia-siluri del lander sono pronti e in attesa.

[**Capitano Lee**]: Restate in attesa, Tenente.

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

- » **Sparare all'Elaboratore Centrale** – Vai all'**Annotazione 1489**.
- » **Sparare al nemico** – Posiziona fino a 2 segnaposto su una carta PDI a scelta.

Suggerimento: I segnaposto rappresentano i danni inflitti.

ANNOTAZIONE 1518

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

*** suono di sirene, esplosioni attutite ***

[**Tenente Banini**] (con tono serio): Capitano, il lander della Starchild non è più una minaccia.

[**Capitano Lee**]: Lo abbiamo colpito?

[**Tenente Banini**]: Non avevamo altra scelta, per quanto possa suonare male, era pesantemente armato e...

[**Capitano Lee**]: Non serve scusarsi, Tenente. So che erano persone come noi. Io so. Ma sono stati hackerati e costretti a combattere contro di noi, quindi costituivano una minaccia.

[**Tenente Banini**]: Un altro motivo per colpire l'Elaboratore Centrale con tutte le nostre forze.

Scarta la carta **P557** dalla plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 1519

Annotazione audio del laboratorio di ricerca

Il Professor Valinsky mosse il cursore ed eseguì nuovamente la simulazione.

Il risultato fu lo stesso.

Per un po', sentì il suono delle sirene e le grida della gente. Un'altra esplosione fece tremare le pareti della sua cabina.

"Funzionerà", sussurrò, con un sorriso amareggiato.

"Cosa aveva in mente, Professore?" domandò Jenny.

"Il piano malvagio del Capitano Lee!" Valinsky rise, allargando le braccia. "La probabilità di penetrare la barriera dei Planidiani è stimata al 92% e aumenta ogni secondo che passa. Lanceremo i siluri al momento giusto e daremo a quei bastardi un bel regalino di addio. Avrei solo voluto riuscire a evacuare l'equipaggio o a inviare un messaggio alla Terra. Nessuno lo saprà, vero?"

"No, Professore. I nostri tentativi di comunicazione sono falliti."

Valinsky, sorridendo cupamente, spense il suo computer portatile.

"La mia ricerca finisce qui, a quanto pare. Quanto tempo manca all'impatto?"

Un'altra esplosione scosse la nave. Il Professore la ignorò stoicamente.

"Circa un minuto."

"Possiamo mettere un sottofondo musicale adatto per, ehm... sottolineare la gravità del momento?"

"Cosa ne dice di Wagner?"

"La Cavalcata delle Valchirie? Oh, certo. Che anima buona sei, Jenny. Sono felice che il Capitano ti abbia accesa per accompagnarci in questo ultimo sforzo. Ora, fatti sentire il buon vecchio Wagner."

Registrazione della scatola nera

Qui Jenny, l'intelligenza artificiale della ISS Vanguard, in modalità scatola nera. È mia responsabilità informare l'universo dell'ultima battaglia della ISS Vanguard. Nel disperato tentativo di distruggere la letale infrastruttura spaziale basata sulle conoscenze dei Costruttori chiamata Elaboratore Centrale,

il Capitano e il suo coraggioso equipaggio hanno condotto la Vanguard nel punto più debole dello scudo dell'Elaboratore Centrale. Quando la nave ha penetrato la barriera, ho lanciato i siluri cristalloidi pre-programmati, che hanno colpito il sole, scatenando una disastrosa reazione a catena. Di conseguenza, l'Elaboratore Centrale è stato annientato e non costituisce più una minaccia. Purtroppo, il Capitano e il suo equipaggio hanno perso la vita nell'impatto o durante il tentativo di evacuazione e il mio segnale è ancora bloccato da ciò che resta dell'Elaboratore Centrale, quindi chiunque riceva questo messaggio, è pregato di trasmetterlo alla Terra. Ecco le coordinate... Vai all'**Annotazione 1597**.

ANNOTAZIONE 1520

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard


[**Tenente Banini**]: E... Inizio la virata!

[**Tenente de Burgh**]: Aspetta!

[**Tenente Banini**]: So quello che faccio e sto per...




[**Tenente de Burgh**]: Accertatevi che tutti i membri dell'equipaggio siano in salvo nei reparti sicurezza! Se abbandoniamo il corridoio di sicurezza, perderemo il controllo di alcune sezioni della nave!

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

- » **Virare verso sinistra** (questa azione sposterà la Vanguard verso l'alto della plancia Pianeta) – Vai all'**Annotazione 1501**.
- » **Trattenere la manovra** – Ricarica 2 .

ANNOTAZIONE 1521

Non si torna indietro da questa missione! Il destino della specie umana dipende da noi! L'Elaboratore Centrale deve essere distrutto!

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. Gira questo Membro dell'Equipaggio a faccia in giù sulla plancia Equipaggio e rimuovi la relativa miniatura dalla plancia. Ora il Membro dell'Equipaggio è Impossibilitato. Il suo turno si conclude immediatamente e non pesca nessuna carta Evento.

I Membri dell'Equipaggio Impossibilitati non prendono parte all'Esplorazione Planetaria, non possono prestare Assistenza e non possono essere il bersaglio di qualsiasi effetto, finché non ti viene espressamente richiesto di girare nuovamente la carta a faccia in su. Se tutti i Membri dell'Equipaggio sono Impossibilitati contemporaneamente, vai all'**Annotazione 1532**.

Se il Membro dell'Equipaggio supera la Prova di Sopravvivenza, continua la partita.

ANNOTAZIONE 1522

Discorso di addio del Capitano Lee

Ufficiali e membri dell'equipaggio!

Ho il piacere di informarvi che stiamo preparando una spiacevole sorpresa per i Planidiani e il loro Elaboratore Centrale. Li colpiremo dove fa più male.

Dato che saremo esposti ai loro hackeraggi, la maggior parte dei sistemi sarà disattivata e dovremo operare in modalità manuale. La gravità dell'Elaboratore Centrale sarà insostenibile. Inoltre, l'Elaboratore Centrale ci ha preso di mira. I suoi raggi distruttivi raggiungeranno presto il nostro lato di dritta, che deve essere svuotato e rafforzato. Dobbiamo evitare gravi danni, finché non saremo abbastanza vicini da lanciare i siluri cristalloidi. Penetreranno nell'Elaboratore Centrale ed esploderanno nel suo sole, scatenando una potente reazione a catena. Speriamo che in questo modo, l'Elaboratore Centrale si frantumerà e potremo volare verso casa.


Per il momento, stiamo seguendo un corridoio relativamente sicuro, ma manovre evasive improvvisate potrebbero costringerci a uscirne ed esporre la nave a ulteriori hackeraggi.



Non conosciamo le coordinate della flotta dei Planidiani. Speriamo che siano lontani nel vuoto profondo, ancora intenti a darci la caccia; ma è altrettanto probabile che ci stiano aspettando all'interno.

Vi chiedo di rimanere concentrati sulle vostre attività, nei limiti del possibile.

I nostri lander sono stati potenziati come navi da combattimento ausiliarie e i siluri modificati dai cristalloidi a bordo della Vanguard sono caricati

e pronti al lancio. Non mi resta che premere un pulsante. Scateneremo l'inferno.

- Apri la Planetopedia alle pagine **24** e **25** (**Cacciatori di Soli**).
- Posiziona la carta Missione **M13** sullo slot "Missione".
- Sposta tutte le Scoperte da "Scoperte Raccolte" e posizionale sul lato sinistro della plancia Pianeta, sotto allo slot "Scoperta".
- Posiziona la carta **P551** nel Settore **1**, la carta **P552** nel Settore **2** e la carta **P553** nel Settore **3**.
- Se la casella nell'**Annotazione 1551** non è contrassegnata, posiziona la carta **P555** nel Settore **8**. Altrimenti, posiziona la carta **P562** nel Settore **8**.
- Se la casella nell'**Annotazione 1474** è contrassegnata, imposta il contatore Provviste sulla plancia Pianeta su 6. Altrimenti, impostalo su 4.
- 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.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **2**.
- Se hai preparato la plancia Lander, scartala insieme a tutte le carte Attrezzatura, Modifiche al Lander e ai segnaposto.
- Prendi tutte le carte Attrezzatura dall'"Inventario" (Vassoio Portacarte B) e posizionale a faccia in su sopra al tavolo. Ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco può scegliere 1 carta Attrezzatura Piccola  e posizionala accanto alla sua plancia Equipaggio.
- Scegli 5 carte Attrezzatura Personale da portare in questa Missione e suddividile tra i giocatori. 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.

Nota! Questa è la Missione finale della tua campagna. Durante questa Missione, non peschi una carta Grado Superiore e non puoi ottenere  (quando ottieni  da qualsiasi fonte, scartali). Se ottieni una Scoperta durante questa Missione, posizionala sul lato sinistro della plancia Pianeta, sotto al punto "Scoperta".

Vai all'**Annotazione 1506**.

ANNOTAZIONE 1523

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**CAPCOM**]: Lander della Squadra di Sbarco, è il Tenente Banini che vi parla. Ricevete?

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Affermativo, Tenente. Stiamo procedendo secondo i piani.

[**CAPCOM**]: Passo e chiudo.

Esegui i seguenti passaggi in base al Settore in cui si trova la carta **P554**:

- Settore **4** – Posiziona la carta **P554** con tutti i Membri dell'Equipaggio, segnaposto e gettoni nel Settore **7**.
- Settore **5** – Se non è presente nessun PDI nel Settore **8**, posiziona la carta **P554** con tutti i Membri dell'Equipaggio, i segnaposto e i gettoni nel Settore **8**. Altrimenti, posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio dal Settore che contiene la carta **P554** nel Settore che contiene la carta **P552** e scarta la carta **P554** con tutti i segnaposto e i gettoni.
- Settore **6** – Posiziona la carta **P554** con tutti i Membri dell'Equipaggio, segnaposto e gettoni nel Settore **9**.
- Sposta le carte con tutti i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore **1** al Settore **4**, dal Settore **2** al Settore **5** e dal Settore **3** al Settore **6**.
- Posiziona la carta **G13** nello slot Condizioni Generali.
- Vai all'**Annotazione 1498**.

ANNOTAZIONE 1524

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

***** suono di sirene, esplosioni attutite *****

[**Professor Valinsky**]: Capitano, ci siamo!

[**Capitano Lee**]: Professore?

[**Professor Valinsky**]: I dati che abbiamo raccolto promettono bene. Abbiamo trovato il punto debole.

[Capitano Lee]: Che sollievo sentirlo.

[Professor Valinsky]: Lasci che glielo indichi. Ecco. Quella parte. Dal nostro punto di vista, la parte inferiore dell'Elaboratore Centrale.

[Capitano Lee]: Grazie, Professore. A quanto pare, il nostro piano suicida rimane invariato. Dobbiamo condurre la Vanguard contro di esso. L'impatto attiverà i nostri siluri cristalloidi pre-programmati.

Suggerimento: La carta **P552** deve trovarsi nel Settore **9** prima dell'impatto, per penetrare nelle difese dell'Elaboratore Centrale.

ANNOTAZIONE 1525

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, siamo in rotta di collisione.

[CAPCOM]: Ricevuto. Siamo attratti dalla gravità dell'Elaboratore Centrale. Le manovre sono ostacolate.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Abbiamo tutto il tempo per andarcene. Tenete duro, Vanguard.

Posiziona la carta **P554** con tutti i Membri dell'Equipaggio e i segnaposto accanto alla plancia Pianeta.

Se la carta **P555** si trova sulla plancia Pianeta, la Vanguard va a schiantarsi – posiziona 2 segnaposto sulla carta nel Settore **5**. In seguito, scarta la carta **P555** dalla plancia Pianeta.

Sposta le carte PDI con tutti i segnaposto, i gettoni, le Minacce e i Membri dell'Equipaggio dal Settore **4** al Settore **7**, dal Settore **5** al Settore **8** e dal Settore **6** al Settore **9**.

Sposta la carta PDI con tutti i segnaposto e i gettoni dal Settore **1** al Settore **4**, dal Settore **2** al Settore **5** e dal Settore **3** al Settore **6**.

Se non è presente una carta PDI nei Settori **4**, **5** e **6**, ci sono troppi nemici e il Lander deve fare ritorno alla Vanguard. Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio dalla carta **P554** nel Settore con la carta **P552** e scarta la carta **P554** con tutti i segnaposto e i gettoni. Altrimenti, posiziona la carta **P554** con tutti i Membri dell'Equipaggio, i segnaposto e i gettoni nel Settore **4**, **5** oppure **6**. Non puoi scegliere un Settore se è presente una carta PDI.

Posiziona la carta **G14** nello slot Condizioni Generali.

Se la casella nell'**Annotazione 1565** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1490**. Altrimenti, posiziona la carta **P561** nel Settore **1**.

ANNOTAZIONE 1526

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Capitano, l'Emettitore è come nuovo.

[Capitano Lee]: A quanto pare, i Planidiani non perdono tempo per ricostruire le cose. Cocciuti bastardi. Aprite il fuoco, Tenente.

[Tenente Banini]: Ecco fatto, Capitano. L'Emettitore è in frantumi.

[Capitano Lee]: Bene.

Rimuovi la carta **P562** dal gioco.

ANNOTAZIONE 1527

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

*** enorme esplosione ***

[Capitano Lee]: Rapporto dei danni! Banini, sei vivo?

[Tenente Banini]: No! Volevo dire, sì, sono vivo. E la nave... Capitano, il lato di sinistra è stato colpito. Dannatamente forte!

[Capitano Lee]: Il lato di sinistra?








[Tenente Banini]: Sì!

[Capitano Lee]: Bene. Non mi è mai piaciuta quella parte della nave. I motori? E i cannoni?


[Tenente Banini]: Tutto a posto, a eccezione delle gallerie del lato di sinistra, ovviamente.

[Capitano Lee]: Eccellente. Lasciate stare le manovre! Puntate dritti verso di loro.




Controlla quale carta PDI presenta 4 o più segnaposto su di essa:

- **P552** – Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .
- **P551** oppure **P553** – Scarta tutti i segnaposto e i gettoni da questa carta e poi rimuovila dal gioco. L'equipaggio ha fatto appena in tempo a fuggire – ciascun Membro dell'Equipaggio in questo Settore  +  +  +  +  + , poi posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio e le Minacce da questo Settore nel Settore con la carta **P552**.

ANNOTAZIONE 1528

Se questo Tiro è stato effettuato da un giocatore del Reparto Ricognizione, Ricarica 2 .

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

- » **Potenziare i motori** – Dobbiamo avvicinarci all'Elaboratore Centrale per completare la nostra missione. Fai avanzare il Contatore del Tempo sulla carta Condizione Generale di 1 casella. Se arriva sull'ultima casella del contatore del Tempo, risolvi immediatamente l'effetto.
- » **Resistere all'attrazione gravitazionale** – La gravità dell'Elaboratore Centrale può rivelarsi troppo forte per procedere secondo i piani. Potrebbe essere utile guadagnare un po' di tempo.  +  e porta indietro il contatore del Tempo sulla carta Condizione Generale di 1 casella.
- » **Virare a sinistra** (potrebbe fare sì che l'ala venga scollegata dai sistemi vitali) – Possiamo evitare il fuoco dell'Elaboratore Centrale manovrando la Vanguard, anche se implica abbandonare il corridoio di sicurezza ed esporre la nave alle onde di hackeraggio dell'Elaboratore Centrale. Vai all'**Annotazione 1520**.
- » **Virare a destra** (potrebbe fare sì che l'ala venga scollegata dai sistemi vitali) – Possiamo evitare il fuoco dell'Elaboratore Centrale manovrando la Vanguard, anche se implica abbandonare il corridoio di sicurezza ed esporre la nave alle onde di hackeraggio dell'Elaboratore Centrale. Vai all'**Annotazione 1496**.
- » **Tornare indietro** – Ricarica 2 .

Nota: Alcune Azioni potrebbero rivelarsi utili in un momento successivo della Missione.

ANNOTAZIONE 1529

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

- » **Manovrare il Lander** – Sposta la carta **P554** con tutti i segnaposto, i gettoni e i Membri dell'Equipaggio in un Settore Collegato a scelta privo di carta PDI.
- » **Fare ritorno alla Vanguard** – Sposta il tuo Membro dell'Equipaggio da un Settore con la carta **P554** verso un Settore con la carta **P553**. Se la carta **P553** non si trova sulla plancia Pianeta, posizionala invece nel Settore con la carta **P552**. Se ora non sono presenti Membri dell'Equipaggio nel Settore con la carta **P554**, scartala.

ANNOTAZIONE 1530

Annotazione audio dell'hangar della Vanguard

*** voci agitate, suono di sirene di emergenza, esplosioni attutite ***

[Dottoressa Morra]: Sergente! Sergente Best!

[Sergente Best]: Dottoressa Morra.

[Dottoressa Morra]: Cosa sta succedendo qui?

[Sergente Best]: Gli ordini del Capitano sono chiari, Dottoressa. Tutto il personale non essenziale deve entrare nelle capsule di evacuazione. La prego di sbrigarsi e...

[Dottoressa Morra]: Non posso farlo, Sergente!

[Sergente Best]: Dottoressa, sono certo che lei sappia che questa è la sua sola opportunità di sopravvivere! E l'ultima possibilità di raccontare alla Terra ciò che è accaduto qui.


[Dottoressa Morra]: Ne ha la certezza? Le sembra un salvataggio questo? Siamo circondati da navi nemiche! Come potete spararci nello spazio in questo momento, mentre sono ancora tutto intorno a noi? Distruggeranno le capsule! Saremo dei bersagli facili là fuori!

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

- » **Lanciare la capsula** (questo metterà fine all'Esplorazione Planetaria per tutti i giocatori) – Vai all'**Annotazione 1533**.
- » **Tornare indietro** – Vai all'**Annotazione 1531**.

ANNOTAZIONE 1531

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

- » **Creare delle provviste** – Scarta un numero qualsiasi di Indizi *Strana Vegetazione*, *Microorganismo* oppure *Minerale* dallo slot “Scoperte” (posizionali in fondo ai mazzi Scoperta corrispondenti). Otterrai 1 Provviste per ciascuna Scoperta scartata in questo modo.
- » **Lanciare le capsule di salvataggio** (solo se la carta **P552** si trova nel Settore **7, 8** oppure **9** e la carta Missione **M15** è scoperta) – Vai all'**Annotazione 1530**.
- » **Tornare indietro** – Ricarica 3 .

ANNOTAZIONE 1532

Annotazione audio dell'accampamento principale

“Trovato!” La voce di Andrew Radzinsky interrompe il frastuono del centro di programmazione su Frammento Cristallino, per i più intimi la “tana di hackeraggio”.

“Trovato!” ripeté Radzinsky, spingendo indietro la sedia.

“State a sentire! Ho trovato un accesso!”

Si sedette ed iniziò a illustrare animatamente le cose a un numero sempre più grande di ascoltatori, sia ex membri della Wayfarer che cristalloidi:

“Deve essere successo qualcosa ai firewall dei Planidiani! Sono riuscito a penetrare nel sistema di una delle loro navi, che...”

Premette una serie di pulsanti e il suo volto si fece più serio.

“Si trova nelle immediate vicinanze dell'Elaboratore Centrale”, aggiunse.

“È in grado di accedere alle loro telecamere?” domandò uno dei colleghi.

Hackerare le telecamere dei Planidiani fu più veloce di quanto Radzinsky pensasse, mentre tutti trattenevano il fiato.

Anche i cristalloidi riconobbero la caratteristica forma sullo schermo della Vanguard. La nave stellare proveniente dalla Terra stava caricando per andare a schiantarsi contro l'enorme Elaboratore Centrale.

“Cosa...”, disse qualcuno, deglutendo. “Cosa vedono i nostri occhi?”

Radzinsky esitò per un attimo.

“La trasmissione della telecamera proviene da una nave da guerra dei Planidiani che sta inseguendo la Vanguard”, disse.

“Non chiedo quello”, rispose il collega. “Cosa diamine sta facendo la Vanguard?”

“Non molto”, risuonò una voce di donna. “È fuori controllo, ora.”

Si voltarono tutti verso di lei.

“Ero un pilota”, disse. “So riconoscere una nave spacciata quando ne vedo una.”

In un silenzio impotente, hacker e programmatori osservarono la Vanguard andare a schiantarsi contro la barriera invisibile intorno all'Elaboratore Centrale. Ci fu un'esplosione talmente luminosa da costringere tutti a coprirsi gli occhi, ma una volta svanita, videro l'Elaboratore Centrale, gravemente danneggiato, ma ancora integro.

“Hanno speronato i Planidiani”, disse qualcuno, senza fiato. “Ma è stato tutto vano.”

Qualsiasi cosa volesse ottenere il Capitano Lee, ha fallito nell'intento, si rese conto Radzinsky. La Vanguard non c'era più.

Improvvisamente, l'immagine sullo schermo iniziò a muoversi, come se la nave da guerra dei Planidiani stesse effettuando una virata. Radzinsky scorse altre navi occupate nella stessa manovra.

Improvvisamente, fu assalito da una brutta sensazione. Le sue dita si mossero sulla tastiera e nuove stringhe di codice apparvero sullo schermo.

“Di che si tratta, Andy?”

“Sto intercettando le loro trasmissioni finché è possibile, le faccio analizzare dall'intelligenza artificiale. Forse otterremo una traduzione comprensibile dei loro ordini, perché...”

Fece una pausa. La traduzione apparve sullo schermo.

Il silenzio si fece ancora più pesante.

“Ditemi che l'intelligenza artificiale si sbaglia”, mormorò qualcuno.

“Impossibile”, affermò Radzinsky con voce roca e disperata. “Siamo appena stati dichiarati il nemico numero uno dei Planidiani. Stanno arrivando per annientarci.”

Vai all'**Annotazione 1597**.

ANNOTAZIONE 1533

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**Tenente Banini**]: Capitano, tutti i membri dell'equipaggio non essenziali sono all'interno delle capsule di salvataggio. Siamo pronti al lancio.


[**Capitano Lee**]: È un momento terribile. Ci sono ancora alcune navi da guerra dei Planidiani intorno a noi. La fuga potrebbe facilmente trasformarsi in una caccia all'anatra.

[**Tenente Banini**]: Abbiamo altre opzioni?

[**Capitano Lee**]: No. La Vanguard è troppo vicina all'Elaboratore Centrale e continua ad accelerare. Questa è la fine. Arrivederci, colleghi. Spero che sopravviviate a questo finimondo.

[**Tenente Banini**]: Effettuare il lancio?

[**Capitano Lee**]: Sì.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Ripeti per ciascuna carta PDI presente sulla plancia Pianeta con .

Se un Membro dell'Equipaggio dovesse riportare una quarta Ferita, gira il Membro dell'Equipaggio a faccia in giù sulla plancia Equipaggio e rimuovi la relativa miniatura dalla plancia. Ora il Membro dell'Equipaggio è Impossibilitato.

Se tutti i Membri dell'Equipaggio sono Impossibilitati contemporaneamente, vai all'**Annotazione 1508**.

Se almeno un Membro dell'Equipaggio non è Impossibilitato, scarta la carta Missione **M15** e vai all'**Annotazione 1508**.

ANNOTAZIONE 1534

Annotazione audio del lander della Vanguard

[**Tenente de Burgh**]: Obiettivo in vista. Siluri pronti. Permessi di aprire il fuoco?

[**Capitano Lee**]: Fuoco.

[**Tenente de Burgh**]: Sì, sì, Capitano. Siluri lanciati. Impatto tra cinque... quattro... tre... due... Obiettivo centrato.

[**Capitano Lee**]: Rapporto dei danni.

[**Tenente de Burgh**]: Merda. Praticamente nessuno, Capitano.

[**Capitano Lee**]: Cosa? Ripetere la scansione.

[**Tenente de Burgh**]: Confermato, Non abbiamo fatto nemmeno un graffio a quella cosa.


Suggerimento: Tenta di sparare verso diversi punti dell'involucro dell'Elaboratore Centrale per scoprirne il punto debole.

ANNOTAZIONE 1535

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**Tenente de Burgh**]: Capitano, abbiamo delle immagini del cannone laser dell'Elaboratore Centrale. Gli scanner rilevano che è caricato e pronto ad aprire il fuoco.

[**Capitano Lee**]: Ricevuto. State attenti, equipaggio. Tenetevi stretti per le manovre evasive!

Contrassegna e risolvi la casella non contrassegnata più in alto. Se tutte le caselle sono contrassegnate, ciascun Membro dell'Equipaggio tira invece .

Raggi distruttivi dalla base dell'Elaboratore Centrale – controlla i Settori **3, 6 e 9** e risolvi il primo effetto corrispondente:

- Se è presente una carta PDI nel Settore **9**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **6**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **3**, posiziona 2 segnaposto su di essa.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P554**, vai all'**Annotazione 1515**.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P552** oppure **P553**, vai all'**Annotazione 1527**.

Suggerimento: La prossima volta, i raggi distruttivi dell'Elaboratore Centrale punteranno verso i Settori **1, 4 e 7**.

Raggi distruttivi dalla parte superiore dell'Elaboratore Centrale – controlla i Settori **1, 4 e 7** e risolvi il primo effetto corrispondente:

- Se è presente una carta PDI nel Settore **7**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **4**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **1**, posiziona 2 segnaposto su di essa.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P554**, vai all'**Annotazione 1515**.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P552** oppure **P551**, vai all'**Annotazione 1527**.

Suggerimento: La prossima volta, i raggi distruttivi dell'Elaboratore Centrale punteranno verso i Settori **3, 6 e 9**.

Raggi distruttivi dalla base dell'Elaboratore Centrale – controlla i Settori **3, 6 e 9** e risolvi il primo effetto corrispondente:

- Se è presente una carta PDI nel Settore **9**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **6**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **3**, posiziona 2 segnaposto su di essa.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P554**, vai all'**Annotazione 1515**.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P552** oppure **P553**, vai all'**Annotazione 1527**.

Suggerimento: La prossima volta, i raggi distruttivi dell'Elaboratore Centrale punteranno verso i Settori **1, 4 e 7**.

Raggi distruttivi dalla parte superiore dell'Elaboratore Centrale – controlla i Settori **1, 4 e 7** e risolvi il primo effetto corrispondente:

- Se è presente una carta PDI nel Settore **7**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **4**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **1**, posiziona 2 segnaposto su di essa.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P554**, vai all'**Annotazione 1515**.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P552** oppure **P551**, vai all'**Annotazione 1527**.

Suggerimento: La prossima volta, i raggi distruttivi dell'Elaboratore Centrale punteranno verso i Settori **3, 6 e 9**.

Raggi distruttivi dalla base dell'Elaboratore Centrale – controlla i Settori **3, 6 e 9** e risolvi il primo effetto corrispondente:

- Se è presente una carta PDI nel Settore **9**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **6**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **3**, posiziona 2 segnaposto su di essa.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P554**, vai all'**Annotazione 1515**.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P552** oppure **P553**, vai all'**Annotazione 1527**.

Suggerimento: La prossima volta, i raggi distruttivi dell'Elaboratore Centrale punteranno verso i Settori **1, 4 e 7**.

Raggi distruttivi dalla parte superiore dell'Elaboratore Centrale – controlla i Settori **1, 4 e 7** e risolvi il primo effetto corrispondente:

- Se è presente una carta PDI nel Settore **7**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **4**, posiziona 2 segnaposto su di essa.
- Se è presente una carta PDI nel Settore **1**, posiziona 2 segnaposto su di essa.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P554**, vai all'**Annotazione 1515**.

Se sono presenti 4 o più segnaposto sulla carta **P552** oppure **P551**, vai all'**Annotazione 1527**.

ANNOTAZIONE 1536

Registrazioni di sicurezza

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, ricevo un segnale sullo scanner.

[Comandante Sicurezza]: Merda, anche io. Ostile.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Deve trattarsi dell'Infiltratore Planidiano, maledizione!

[Comandante Sicurezza]: Intruso a bordo! Ripeto: intruso a bordo!

Gira la carta *Infiltratore Planidiano Nascosto* sul lato *Infiltratore Planidiano*.

Posiziona il segnalino *Infiltratore Planidiano* nel Settore con la carta **P552**.

ANNOTAZIONE 1540

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Siamo riusciti a penetrare il sistema dell'Elaboratore Centrale. Ci prepariamo a...

[Tenente de Burgh]: Capitano, è la Starchild! I nostri radar hanno appena captato la Starchild.

[Capitano Lee]: Fatemi vedere.

[Tenente de Burgh]: Ci sta seguendo. E... E ci sta facendo segno.

[Capitano Lee]: Cosa dice?

[Tenente de Burgh]: Solo un breve messaggio. Dice: Saremo al vostro fianco. Non preoccupatevi.

ANNOTAZIONE 1541

A – Tecnologia di tracciamento della Wayfarer.

B – Segreto della Wayfarer.

ANNOTAZIONE 1542

Registrazione del Consiglio del Capitano Lee

[Capitano Lee]: Aggiornatemi, ragazzi.

[Sergente Best]: In poche parole, Capitano. Abbiamo intervistato i membri della nostra Squadra di Sbarco e analizzato le loro testimonianze nel dettaglio.

[Dottoressa Morra]: Consentitemi di aggiungere che si tratta di dichiarazioni di persone sane di mente.

[Capitano Lee]: E? Conclusioni?

[Professor Valinsky]: Capitano, la Starchild è un ostacolo. Mi duole affermarlo, ma la nave è stata hackerata dai Planidiani ed è completamente controllata dal loro software dannoso.


[Capitano Lee]: Temevo che lo avrebbe detto. Comunque, è una notizia scioccante.


[Professor Valinsky]: Scioccante a dire poco, Capitano. Non solo abbiamo perso una nave di valore, ma anche il suo equipaggio: tutti i membri dell'equipaggio della nave erano dotati di impianti di comunicazione che temo l'Elaboratore Centrale sia stato in grado di corrompere senza problemi. Inoltre, ci siamo anche fatti un subdolo nemico, pronto a pugnalarci alle spalle. La Starchild sta tentando senza sosta di hackerare i nostri sistemi.

[Capitano Lee]: Dobbiamo escogitare una strategia di difesa, immediatamente.

[Tenente Banini]: Ho già fatto un elenco delle cose da fare. Innanzitutto, dobbiamo spegnere il maggior numero possibile di sistemi e passare all'analogico ovunque sia possibile. Inoltre, suggerisco di mettere in isolamento tutti i membri dell'equipaggio dotati di impianti, essendo maggiormente predisposti agli hackeraggi. Poi, suggerisco di abbandonare la Starchild su Frammento Cristallino. Per la sicurezza della missione, naturalmente.

ANNOTAZIONE 1543

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi l'effetto riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, ottieni invece 1 .

- Ottieni 1  Sposta Progetto di Produzione C22 da "Progetti di Produzione" all'interno della busta "In attesa...". In seguito, vai all'**Annotazione 1546**.
- I giocatori possono trasferire i propri Membri dell'Equipaggio disponibili tra i Reparti su base uno a uno. Per farlo, scambia la cartellina di Grado di ciascun Membro dell'Equipaggio scambiato con la cartellina di Grado del suo nuovo Reparto. I Membri dell'Equipaggio non perdono Gradi quando vengono scambiati. In seguito, vai all'**Annotazione 1568**.
- Puoi acquistare nuovi dadi per tutti i Reparti gratuitamente. In seguito, vai all'**Annotazione 1556**.

ANNOTAZIONE 1544

Annuncio del Capitano Lee

Cari ufficiali e membri dell'equipaggio, ho una notizia epocale da condividere con voi. Come ben sapete, stiamo per intraprendere l'operazione più importante nella storia della nostra specie. Probabilmente, vi rallegrerà sapere che non saremo soli. I nostri radar hanno appena individuato la Starchild. I nostri amici perduti da tempo combatteranno al nostro fianco in questa campagna per liberare l'universo. Coraggio. Vinceremo.

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard (circa 7 ore dopo il ritorno al sistema S3; 5 ore dopo aver individuato la ISS Starchild)

[**Capitano Lee**]: Come mai la Starchild è così tranquilla adesso? Cosa è successo là fuori?

[**Tenente de Burgh**]: Capitano, vuole che cerchi di contattare nuovamente il Capitano da Silva?

[**Capitano Lee**]: Ci abbiamo provato centinaia di volte. Se potessero rispondere, lo avrebbero già fatto...

[**Tenente de Burgh**]: Capitano, è in arrivo una trasmissione! È la Starchild!

[**Capitano Lee**]: Finalmente. Mettetemi in linea. Capitano da Silva? State tutti bene?

[**Capitano da Silva**]: No, purtroppo no. Abbiamo dovuto affrontare una lunga serie di intensi hackeraggi. La Starchild dipende interamente dai sistemi informatici e ogni singolo attacco potrebbe segnare la nostra fine. Mi spiace, Vanguard, ma dobbiamo salvare i nostri sistemi, inclusi quelli di comunicazione.

[**Capitano Lee**]: Capisco. Grazie per averci informato. E tenete duro.

[**Capitano da Silva**]: Grazie. Passo e...

[**Capitano Lee**]: Capitano da Silva! Un'ultima cosa. Abbiamo captato una richiesta di soccorso terrestre proveniente dalla luna che chiamiamo Cristallite. Potrebbe trattarsi di qualche disperso della Wayfarer! Suggesto di lanciare una missione di soccorso congiunta.

[**Tenente de Burgh**]: La trasmissione si è interrotta. Pensa che si presenteranno?

[**Capitano Lee**]: Staremo a vedere.

Apri il Manuale della Nave a pagina 3 (raccoltore per le carte *Ponte di Comando*). Sostituisci la tua carta Obiettivo attuale con la carta Obiettivo O05 da "Carte Ponte di Comando". In seguito, vai a pagina 4 del Manuale delle Mappe dei Sistemi.

ANNOTAZIONE 1545

Testimonianza di un superstite della Wayfarer 2

Li chiamano Planidiani, ma io userei parole più forti. Molto più forti! Il loro attacco mi ha fatto perdere una gamba e parte della spalla e non riuscirò mai a liberarmi dagli incubi. Sì, lo so che è stata la Dauntless a lanciare i missili, ma non li biasimo. I nostri sistemi, dopotutto, stavano per cadere in mani nemiche. Credo che fosse inevitabile, ma sono stati distrutti prima che potesse accadere.

Fate attenzione a quei Planidiani. Rappresentano la vera meschinità del vuoto, attaccandoci dall'interno.

ANNOTAZIONE 1546

Testimonianza di un superstite della Dauntless 1

Mi chiamo Terrence, ma tutti i membri del Reparto Ingegneria mi chiamano Terry Uno. È una battuta da tecnici, capite? Sono stato il primo ingegnere a ricevere un impianto cibernetico. Molto divertente, lo so.

Noi ingegneri siamo stati i primi a capire che stavamo perdendo il controllo della nave. I nostri sistemi non rispondevano oppure erano andati in crash, mentre altri funzionavano lentamente o in maniera imprevedibile. Poi, con nostro grande sgomento, la Dauntless ha improvvisamente attaccato la Wayfarer.

Noi non abbiamo partecipato. Eravamo ostaggi in preda al panico a bordo di una nave infestata dai malware. Non potevamo fare nulla per mettere fine a quel fratricidio.

A dire il vero, non ho la certezza di non avere partecipato. Anche il mio impianto è stato hackerato e ricordo solo di essermi ritrovato in una cella di isolamento. Per mesi e mesi.

ANNOTAZIONE 1547

Testimonianza di un superstite della Wayfarer 1

Volete sentire la mia storia? Non credo che lo vogliate veramente, perché vi spezzerà il cuore. Il mio nome è Celia, ed ero un'esperta di artiglieria. Abbiamo visto la Dauntless lanciare i suoi siluri. Non credevamo ai nostri occhi, ma eravamo addestrati per una simile evenienza. Avevamo delle procedure e potevamo abbattere i siluri.

Ma le procedure dipendevano dai sistemi operativi, che sono venuti meno. Sono stati tutti infettati da virus alieni. Eravamo vulnerabili e non potevamo fare altro che abbandonare la nostra preziosissima nave. Se può essere utile, abbiamo salvato alcuni progetti per delle modifiche al ponte di comando e cose simili.

ANNOTAZIONE 1548

- Se questa casella è contrassegnata, non succede nulla. Altrimenti, contrassegna questa casella e continua a leggere:

Estratto da "Noi e i cristalloidi" della Dottoressa Anita Juarez

I cristalloidi erano una nazione pacifica, praticamente incapace di compiere atti violenti.


Probabilmente, questo è stato il motivo per cui sono stati scelti da una civiltà spaziale malvagia come strumento. I cristalloidi, la cui volontà e coscienza sono state gradualmente sopraffatte, non sono diventati altro che una nazione di schiavi. Non hanno mai sviluppato il desiderio di scoprire esattamente chi li comandava, e gli ordini dei loro minacciosi e criptici padroni venivano rispettati senza fare domande. I cristalloidi sono stati molto veloci a costruire un cannone in grado di distruggere interi pianeti, nel cuore della loro terra natale, puntandolo verso pianeti innocenti. Così hanno distrutto Pellucido: la più terrificante dimostrazione di forza a cui l'umanità abbia mai assistito. Solo alcuni cristalloidi hanno trovato il coraggio di resistere, ma le loro proteste sono state ignorate.


Ci è voluto un enorme sacrificio perché aprissero gli occhi.

Come sappiamo, la Wayfarer e la Dauntless, con un preciso attacco dall'alto, hanno demolito il supercannone. Questo scioccante evento ha segnato un punto di svolta nella storia dei cristalloidi. I manifestanti sono insorti nuovamente per mostrare agli altri l'insensatezza delle loro politiche. Di conseguenza, altri cristalloidi si sono resi conto di essere stati manipolati per la costruzione di un'arma mortale.

La loro rabbia e la frustrazione, tuttavia, si sono rivoltate contro chi si sono trovati a portata di mano: noi.

ANNOTAZIONE 1549

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi l'effetto riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, ottieni invece 1 .

- Ottieni 1  Ottieni 1 Scoperta a scelta e spostala in "Scoperte Raccolte". In seguito, vai all'**Annotazione 1546**.
- Sposta Progetto di Produzione **C22** da "Progetti di Produzione" alla busta "In attesa...". In seguito, vai all'**Annotazione 1568**.
- I giocatori possono trasferire i propri Membri dell'Equipaggio disponibili tra i Reparti su base uno a uno. Per farlo, scambia la cartellina di Grado di ciascun Membro dell'Equipaggio scambiato con la cartellina di Grado del suo nuovo Reparto. I Membri dell'Equipaggio non perdono Gradi quando vengono scambiati. In seguito, vai all'**Annotazione 1556**.

ANNOTAZIONE 1550

Contrassegna la casella più in alto qui sotto e risolvi l'effetto riportato.

- A** - Continua a leggere:

Annotazione personale del Capitano Lee

La nostra indagine ha già portato i suoi frutti. Abbiamo raccolto informazioni interessanti in merito al destino della Wayfarer, ma ci mancano ancora dei dati di vitale importanza. La ricerca continua.

Vai all'**Annotazione 1564**.

- B** - Sposta Potenziamento Ponte di Comando **B19** e la carta Obiettivo **O02** da "Carte Ponte di Comando" alla busta "In attesa...". Aggiungi i restanti dadi Universali ed Esperto alla tua riserva di dadi Reparto non acquistati. Continua a leggere:

Annotazione personale del Capitano Lee

Finora, la nostra spedizione è stata una lunga serie di incontri inattesi.

A iniziare dal Raindrop, uno shuttle della ISS Dauntless, hackerato e semi-ricoperto da un'inquietante escrescenza pixelata. Inoltre, abbiamo visitato un pianeta chiamato Rupturis, in cui si trovava il relitto della ISS Wayfarer, anch'esso ricoperto dalla stessa escrescenza; e poi Frammento Cristallino, un pianeta che ospita un letale cannone in grado di distruggere interi pianeti e una popolazione cristalloide obbligata a distruggere senza motivo.

Da qualche parte, qualcuno stava tentando di influire sulle navi spaziali e i popoli affinché... Già, a che pro? E chi c'era dietro tutto questo?

Come al solito, il Reparto Scienza, sotto la guida del Professor Valinsky, ha trovato la soluzione perfetta. Dopotutto, eravamo in possesso di campioni dell'escrescenza prelevati dal Raindrop e dalla Wayfarer. Abbiamo sottoposto entrambi a un'analisi approfondita e, al contempo, abbiamo controllato le rotte di entrambe le navi. Le informazioni che abbiamo ottenuto ci hanno consentito di restringere il campo in merito alla posizione.

Le coordinate di cui disponiamo convergono stranamente con il segnale di hackeraggio che abbiamo rilevato. Basta così. Stiamo volando lì per mettere fine a questa follia.

Vai all'**Annotazione 1564**.

ANNOTAZIONE 1551

- L'Emettitore è stato distrutto.

ANNOTAZIONE 1553

Se il tuo Obiettivo attuale è **O02** non puoi abbandonare questo sistema, torna a pagina **6**. Altrimenti, apri pagina **7**.

ANNOTAZIONE 1554

Messaggio della scatola nera

A tutti i viaggiatori spaziali che potrebbero transitare nelle vicinanze: Questo è un messaggio di addio. L'ISS Vanguard non è più operativa. Tutti i sistemi sono fuori uso e tutti i membri dell'equipaggio hanno perso la vita. State attenti.

Pregate per le nostre anime.

Hai completato la campagna ISS Vanguard: Flotta Perduta! Ti invitiamo a ritentare per scoprire finali differenti, visitare altri pianeti e scegliere diverse opzioni di ricerca e produzione.

Vai all'**Annotazione 1597**.

ANNOTAZIONE 1555

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

[**Tenente Banini**]: Capitano, è in arrivo un messaggio dalla Dauntless.

[**Capitano Lee**]: Cosa dice?

[**Tenente Banini**]: Si tratta del loro Capitano.

[**Capitano Lee**]: Capitano Fournier? Ci stiamo avvicinando all'Elaboratore Centrale. Speriamo che stiate tenendo duro!

[**Capitano Fournier**]:...non è abbastanza... c'è... noi... dovremmo...

[**Capitano Lee**]: Dauntless, cosa sta succedendo lì fuori? Dauntless, stiamo perdendo il vostro segnale.

[**Capitano Fournier**]:...gravi problemi di software di nuovo.

[**Capitano Lee**]: Va un po' meglio. Qual è il vostro stato?

[**Capitano Fournier**]: Vanguard, non possiamo farlo. Più ci avviciniamo all'Elaboratore Centrale, più l'hackeraggio si intensifica! Il 60% dei sistemi è già fuori uso, inclusi alcuni sistemi di emergenza! Possiamo passare a una modalità semi-analogica come voi, e...

***** interferenze e parole confuse *****

[**Capitano Lee**]: Qualcuno capisce qualcosa?

[**Tenente Banini**]: Lo stiamo filtrando, Capitano. E, sì, abbiamo estrapolato l'ultima affermazione del Capitano Fournier.

[**Capitano Lee**]: Di che si tratta?

[**Tenente Banini**]: È già successo in precedenza e siamo stati hackerati. Ci stanno tendendo una trappola. Non possiamo seguirvi. Siete soli, Vanguard.

Controlla la casella nell'**Annotazione 1410**. Se non è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1540**. Altrimenti, questa Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 1556

Testimonianza di un superstite della Dauntless 3

Il mio nome è Doron e in qualità di ufficiale preposto alla navigazione ero presente sul ponte di comando per tutto il tempo. Ho visto tutto. Ho visto i computer impazziti, i nostri frenetici tentativi di riprendere il controllo, i nostri siluri che colpivano lo scafo della Wayfarer. Credevo che fosse il giorno peggiore della mia vita, ma ce ne sarebbero stati altri.

Ben presto, ci siamo resi conto di essere stati dirottati. La Dauntless aveva intrapreso un percorso che non avevamo pianificato. Le miriadi di virus all'interno dei nostri sistemi hanno assunto il controllo, e ci stavano conducendo verso l'Elaboratore Centrale o, per la precisione, il suo Emittitore. Sarebbe finita in tragedia per noi, se non avessimo spento tutto il possibile. Siamo passati il più possibile all'analogico, nei limiti della sicurezza, e solo così abbiamo potuto riprendere il controllo della nave.

ANNOTAZIONE 1557

Se il tuo Obiettivo attuale è **O02** non puoi abbandonare questo sistema, torna a pagina **6**. Altrimenti, apri pagina **8**.

ANNOTAZIONE 1558

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, vai all'**Annotazione 1554**. Altrimenti, continua a leggere:

Annotazione audio dal ponte di comando della Vanguard

***** sirena d'allarme a tutto volume *****

[**Capitano Lee**]: Cosa sta succedendo alla nave? Rapporto dei danni! Subito!

[**Tenente Banini**]: Capitano, è molto grave! Il computer principale sta dando i numeri. Riceviamo migliaia di messaggi di errore. Anche il sistema di navigazione...

[**Capitano Lee**]: Passiamo ai sistemi di emergenza!

[**Tenente Banini**]: Impossibile. Non rispondono, è come se fossero...

[**Capitano Lee**]: Come se fossero cosa?

***** la sirena smette di suonare *****

[**Tenente Banini**]: Ehm... Non so come, Capitano, ma tutto ha ripreso a funzionare. Tutto quanto. Come se si fosse riparato da solo.

[**Capitano Lee**] (con un sospiro di sollievo): Fantastico. Ma potrebbe essere temporaneo. Presto, eseguite le scansioni di emergenza.

Gira tutte le carte Struttura Hackerata sul lato Non Hackerato nel raccoglitore per le carte Strutture (Manuale della Nave, pagina **6A**). In seguito, vai al passaggio "Strutture della Nave".

ANNOTAZIONE 1559

Diario del Professor Valinsky

Le imponenti dimensioni dell'Elaboratore Centrale mi hanno lasciato semplicemente senza fiato e, ancora una volta, mi hanno fatto pensare al genio dei suoi creatori, i Costruttori. Non riesco proprio a immaginare i mezzi che sono stati necessari per costruire una infrastruttura spaziale di simili dimensioni, che circonda un sole e lo sfrutta come fonte di alimentazione. I Planidiani, che ne hanno preso il controllo, purtroppo avevano ben poco in comune con i Costruttori. Perché i loro intenti erano così malvagi?

Non c'erano risposte semplici a domande simili, ma ho sempre creduto che la principale forza motrice dietro alla distruzione che seminavano fosse la paura. Semplicemente, i Planidiani avevano paura che qualcuno, una civiltà curiosa, piena di risorse e più potente di loro, disattivasse il loro Elaboratore Centrale come uno scienziato spegne un computer infetto. Questo avrebbe messo fine alla loro esistenza.

Suppongo che quella stessa paura li abbia portati al rifiuto di spostarsi in una dimensione fisica. Sono sempre stati soltanto un aggressivo codice in espansione, che non si è mai materializzato. Fino a un certo punto, abbiamo creduto di averli incontrati, ma ora è indubbio che non abbiamo incontrato altro che le loro rappresentazioni digitali, degli avatar per così dire. Probabilmente, la paura ha stimolato la loro paranoia digitale, spingendoli a cercare altre minacce, sempre più lontano. Sebbene i nostri radar non captino nessuna nave nemica nella zona, ci sono delle banchine vuote in orbita intorno all'Elaboratore Centrale. I Planidiani hanno continuato a sviluppare la propria flotta, ma alcune stazioni sembrano abbastanza attrezzate per la costruzione di navi interstellari come la Vanguard. Chissà cosa potrebbe scaturirne.


E, oltre alla paura, c'era l'odio. Avevo anche la certezza che odiassero profondamente i Costruttori. Essi erano, dopotutto, una tra un miliardo di simulazioni di civiltà digitali che per ignoti motivi è diventato reale.

E noi, provenienti dalla Terra, non solo eravamo una civiltà ficcanaso, ma anche i prescelti dei Costruttori. Questo ci rendeva estremamente temibili. E il nemico ideale per i Planidiani.

Apri il Manuale delle Mappe dei Sistemi e contrassegna il sistema **Elaboratore Centrale** (pagina **11**) con il segnalibro Sistema Attuale.

Se la casella nell'**Annotazione 1565** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1555**. In caso contrario, e la casella nell'**Annotazione 1410** NON è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1540**. Altrimenti, l'Annotazione si conclude.

ANNOTAZIONE 1560

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto e risolvi l'effetto riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, ottieni invece 1 .

Sposta Progetto di Ricerca **R12** da "Progetti di Ricerca" alla busta "In attesa...". In seguito, vai all'**Annotazione 1547**.

Ciascun Reparto può scambiare 2 dadi del proprio Compartimento di Reparto con la riserva di dadi non acquistati. Gli scambi possono essere effettuati in qualsiasi ordine. Tutti i Reparti devono avere lo stesso numero di dadi dopo questo passaggio. In seguito, vai all'**Annotazione 1545**.

Ciascun Reparto può promuovere 1 Membro dell'Equipaggio Disponibile. In seguito, vai all'**Annotazione 1561**.

ANNOTAZIONE 1561

Testimonianza di un superstite della Wayfarer 3

Avevamo pochi minuti a disposizione per l'evacuazione. Non lo avevamo mai fatto così in fretta, ma nessuno sarebbe riuscito a salvarsi se non fosse stato per il Capitano. È rimasto indietro per supervisionare il sistema di evacuazione. I nostri sistemi informatici erano stati invasi e non funzionava praticamente nulla. L'unico modo per lanciare le capsule di evacuazione era restare lì e tirare manualmente la leva di attivazione. E se ne è occupato lui, insieme a un gruppetto di volontari. Un simile sacrificio non può essere vano. Siamo pronti a unirvi al vostro equipaggio e collaborare per distruggere i Planidiani. Apprezzeremmo molto se poteste promuovere alcuni membri del vostro equipaggio e incaricarli di guidarci o fornirci delle consulenze.

ANNOTAZIONE 1562

Diario personale del Capitano Lee

Sono state giornate molto stressanti.

Le navi dei Planidiani ci hanno attaccato da tutte le direzioni e il loro assalto ha rischiato di sopraffarci. A un certo punto, gli scudi hanno iniziato a logorarsi e non ho avuto altra scelta, ho dovuto prendere una decisione drammatica.

Poco lontano da noi c'era una nebulosa, inesplorata e densa. Non sapevamo quali pericoli potesse nascondere, ma i razzi dei Planidiani continuavano a esplodere troppo vicini allo scafo della Vanguard per restare nello spazio aperto. La Vanguard ha fatto uno scatto in avanti e, ben presto, ha seminato i suoi inseguitori all'interno della nebulosa.

Una volta qualcuno ha detto che la fortuna aiuta gli audaci, ed è stato così per noi. I nostri cannoni si erano appena raffreddati quando abbiamo captato un debole segnale proveniente dall'interno della nebulosa. Era la Dauntless. I nostri amici terrestri, perduti da tempo, ci stavano chiamando.

Apri il Manuale delle Mappe dei Sistemi e contrassegna il sistema **Nebulosa della Colomba** (pagina **9**) con il segnalibro Sistema Attuale.

ANNOTAZIONE 1563

Congratulazioni! Se ora hai raccolto tutte le Scoperte Eccezionali, continua a giocare il resto della campagna per vedere i frutti del tuo lavoro.

Contrassegna questa casella. Se questa casella è già contrassegnata, non succede nulla.

ANNOTAZIONE 1564

1. Tutti i Membri dell'Equipaggio che non si trovano nel Settore del Lander vengono uccisi! Rimuovi le loro carte Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado. Posiziona le carte Membro dell'Equipaggio sulla plancia Equipaggio.
2. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1565

L'ISS Dauntless è pienamente operativa.

ANNOTAZIONE 1566

 A

Trasmissione del Comandante della Squadra di Sbarco

***** respiro pesante *****

Abbiamo abbattuto la minaccia. Ancora nessun segnale di vita, quindi non sappiamo se sia morta o meno. Temiamo che sia soltanto temporaneamente disattivata. Le abbiamo già sparato diverse volte e si è sempre rialzata.

Ci avviciniamo con cautela. Da vicino, l'essere ha l'aspetto di un ammasso umanoide di pixel. Decisamente non biologico, piuttosto un costruito fatto per combattere. Già, i nostri scanner continuano a non rilevare segnali di vita, come se la minaccia non fosse un essere indipendente, ma un avatar controllato a distanza. Osservandola più da vicino, notiamo che lo strato superiore è visibilmente più spesso e resistente. Credo che una sorta di armatura abbia assorbito la maggior parte dei nostri colpi. Mi accingo a prelevare un campione.

Fatto. La minaccia è ancora immobile. Andiamocene di qui, dannazione.

Otteni 1 . Se tutte le casella (A-E) in questa Annotazione sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 1235**.

 B

Corrispondenza top secret riguardo ai dati della scatola nera

Capitano,

L'analisi iniziale dei dati della scatola nera si è conclusa. Ci sono altri petabyte di informazioni da analizzare, ma alcuni fatti relativi al destino della ISS Dauntless sono già chiari.


Finora, sappiamo che la ISS Dauntless ha preso parte a una battaglia spaziale. Inoltre, conosciamo le coordinate dello scontro, ma la cosa che conta di più è che sappiamo il nome e l'identità della creatura che abbiamo affrontato a bordo del Raindrop.

Gli ufficiali della Dauntless li chiamavano Planidiani ed erano convinti che ci fosse un collegamento tra loro e i Costruttori. Sfortunatamente, li consideravano creature ostili, dato che apparentemente i Planidiani non avevano perso nessuna occasione di hackerare la Dauntless.

Un dato estremamente inquietante è che tutti i Planidiani che hanno incontrato probabilmente non erano creature fisiche e senzienti, ma una sorta di avatar controllati a distanza.

Restano altri fatti da determinare e per il momento suggerisco la massima discrezione.

Jill Ganbat, responsabile delle comunicazioni

Otteni 1 . Se tutte le casella (A-E) in questa Annotazione sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 1235**.

 C


Analisi iniziale del drone del Raindrop

All'attenzione di Jusuf Chakrabarti, Responsabile del Reparto Ingegneria:

In seguito alla verifica iniziale del drone del Raindrop, appare chiaro che nessuna delle sue parti meccaniche sia più riutilizzabile. L'impatto di svariati colpi ha danneggiato tutti i componenti rendendo impossibile ripararli, ma, per nostra fortuna non hanno danneggiato la memoria. Siamo riusciti ad accedervi e abbiamo capito che era stato hackerato. Il codice ostile non è coerente e la sua finalità non è chiara. Non ha fatto altro che costringere il drone a reagire in maniera imprevedibile, portandolo alla distruzione.

Io e la mia squadra siamo molto preoccupati per il rischio di hackeraggio e vi chiediamo di attribuire alla questione la massima priorità.

Theresa Lin, responsabile della robotica

Otteni 1 . Se tutte le casella (A-E) in questa Annotazione sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 1235**.

 D


Analisi iniziale della Scoperta del Raindrop

All'attenzione del Professor Peter Valinsky, Responsabile del Reparto Scienza:

Il campione della cosiddetta Scoperta del Raindrop è stato approfonditamente analizzato, ma ne abbiamo ricavato più domande che risposte. Sebbene la cosa presenti alcune caratteristiche di natura plantoide, decisamente non si tratta di una creatura organica a base di carbonio, dato che non contiene la minima traccia di elementi noti alla scienza. Per lo stesso motivo, non possiamo descrivere la creatura come robotica, perché a quanto pare non presenta elementi meccanici. La Scoperta del Raindrop non reagisce a nessuno stimolo, non mostra nessun desiderio di comunicare, non reagisce nemmeno alle altre creature nelle sue vicinanze. Si limita a perdurare, espandersi e interferire con le apparecchiature elettroniche. In allegato, un rapporto approfondito corredato di un'ipotesi. Uno dei miei colleghi ufficiali del Reparto Scienza ritiene che la Scoperta del Raindrop possa essere un glitch nella realtà o un'infiltrazione di un'altra dimensione stranamente digitale. Lascio a voi le considerazioni.

Cordiali saluti,

Leo Chi, ufficiale del Reparto Scienza

Otteni 1 . Se tutte le casella (A-E) in questa Annotazione sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 1235**.

 E

Registrazioni della Squadra di Sbarco


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Perché ci state mettendo tanto?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Un secondo, Comandante. Sto frugando.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Trovato qualcosa di interessante?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Tutto il motore è affascinante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Bene. Prendete tutto il possibile e andiamocene.

Otteni 1 . Se tutte le casella (A-E) in questa Annotazione sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 1235**.

ANNOTAZIONE 1567

 A - La ISS Vanguard ha intrapreso una strada di espansione pacifica, scambi e cooperazione.

 B - La ISS Vanguard ha perseguito il potere attraverso il dominio militare.

 C - L'ISS Vanguard ha raccolto tutte le Scoperte Eccezionali possibili.

ANNOTAZIONE 1568

Testimonianza di un superstite della Dauntless 2

Sono Tanya del Reparto Scienza. Sono felice che siate tutti venuti in nostro soccorso perché... Non penso che saremmo riusciti a resistere ancora per molto. Non tanto all'isolamento, forse, ma all'impotenza. All'immobilità, E la consapevolezza che non ci fosse nessuno con cui condividere la conoscenza.

Perché, vedete, abbiamo avuto il tempo di riflettere e il tempo di trarre delle conclusioni. La nostra ricerca si è sviluppata intorno ai nostri rapitori spaziali, i Planidiani e il loro Elaboratore Centrale. Siamo certi che i Planidiani siano un'eccezionale specie senziente generata dall'Elaboratore Centrale, ma sono i soli ad aver raggiunto la consapevolezza necessaria per prendere il sopravvento su di esso. Sanno di essere degli intrusi in questa realtà e la cosa li rende timidi e insicuri. Di conseguenza, sono diventati il nemico giurato di tutto ciò che vive e pensa.

ANNOTAZIONE 1597

Grazie per aver giocato!

Campagna ISS Vanguard: Flotta Perduta

Vai all'Annotazione 1598.

ANNOTAZIONE 1598

Annotazione personale di un Membro dell'Equipaggio sconosciuto

Giorno 1

L'ordine di evacuazione è arrivato all'ultimo minuto.

Non mi ricordo molto. Mi ricordo di avere corso e di avere fatto del mio meglio per tenere sotto controllo il panico. Ricordo le sirene spiegate della Vanguard, le esplosioni attutite e il pavimento che tremava sotto i miei piedi. Ricordo la porta della mia capsula di salvataggio che si chiudeva e poi un'altra esplosione, più potente di tutte le precedenti.

Mentre cadevo a terra, ho pensato che fosse successo qualcosa di epocale. O di terribile.

Ho ripreso i sensi dopo ore, nella solitudine del vuoto. Solo io e i miei pochi compagni all'interno della capsula, spaventati e abbandonati.

Giorno 2

Siamo in cinque qui, due dei quali hanno riportato lievi ferite, per questo la capsula è affollata e scomoda. Abbiamo cibo e acqua per due mesi, il che non promette nulla di buono. Nessuno mostra segni di disperazione, ma è palpabile.

Trascuriamo il tempo dormendo, fissando il relitto fluttuante oppure tentando di capire cosa sia successo alla Vanguard. Le comunicazioni non funzionano e nessuno sa perché.

Giorno 3

Siamo tornati indietro. Scappare sembra insensato, dato che non c'è nessun posto in cui andare. Inoltre, potrebbe non esserci più nulla da cui scappare? Forse abbiamo vinto? Forse il nemico è stato distrutto?

Dobbiamo scoprire cosa è accaduto alla Vanguard, fosse anche l'ultima cosa che facciamo.

Giorno 4

Ci sono altre capsule intorno a noi, tutte dirette nella stessa direzione. I segnali Morse continuano a lampeggiare, mandando parole di sostegno e conforto. Sembra che nessuno sappia veramente quale destino è toccato alla Vanguard.

Giorno 5

Ecco la Vanguard. Riusciamo a vederla. A malapena riconoscibile, malconcia e in frantumi, circondata da un mare di detriti galleggianti. Nessun segnale di vita. Spero che il resto dell'equipaggio sia riuscito a fuggire; temo che potremmo imbatterci in un cimitero spaziale...

[...]

Giorno 15

Ora la Vanguard è parzialmente abitabile, grazie ai miei compagni e agli altri superstiti che stanno facendo ritorno. Raccogliamo i resti della battaglia, costruendo sopra al relitto per preparare un rifugio temporaneo. Il mucchio di rottami continua a crescere, ma ogni cosa ha una sua funzione. Questo è tutto ciò che abbiamo e potrebbe essere sufficiente finché non riusciamo a stabilire la comunicazione con la Terra. Per il momento, affronteremo questa frontiera mortale con dignità.

Siamo ciò che resta della Vanguard. Non siamo orfani dello spazio, ma superstiti dello spazio, forse dimenticati, ma risoluti e pieni di risorse. Il vuoto non ci avrà.

Ci occorre solo un po' di speranza.

ANNOTAZIONE 1599

