

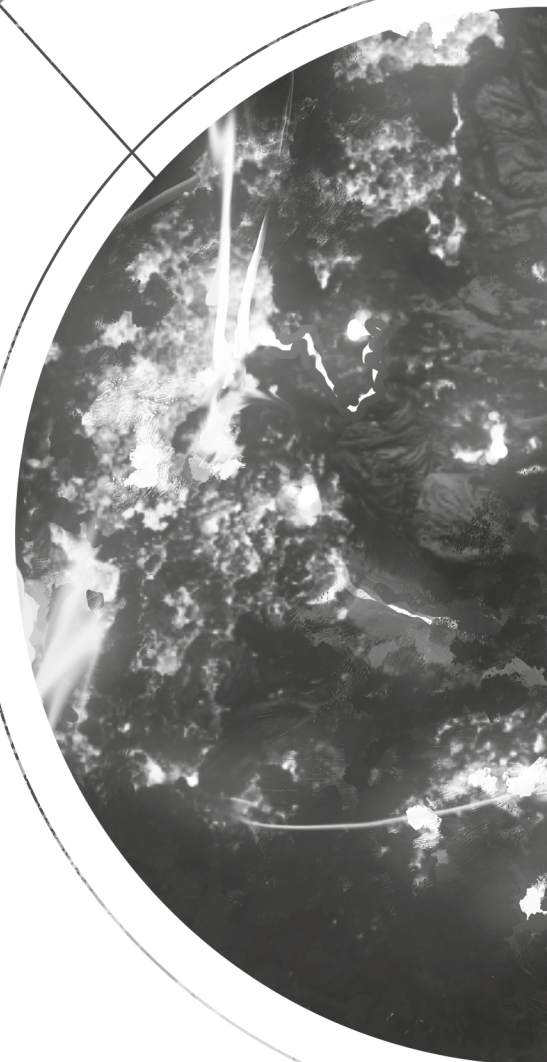
2023//.ISS_VANGUARD_DIARIODIBORDO_MISSIONI



ISS VANGUARD
DOCUMENTO UFFICIALE

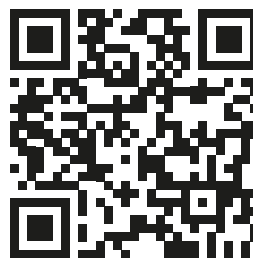
CAMPAGNA FLOTTA PERDUTA

MANUALE DELLE OPERAZIONI



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 MANUALE
DELLE OPERAZIONI, SCARICA E STAMPA LA VERSIONE PIÙ AGGIORNATA DA:

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

INTRODUZIONE

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

Dato che le Operazioni impiegano tutte le regole avanzate di ISS Vanguard e le nuove regole della campagna Flotta Perduta, consigliamo caldamente di giocare diverse Esplorazioni Planetarie della campagna principale prima di intraprendere un'Operazione. Le Operazioni impiegano gran parte dei componenti standard contenuti nella scatola del gioco ISS Vanguard e nella scatola Stretch Goal.

Il Manuale delle Operazioni della campagna Flotta Perduta contiene quattro scenari:

- **Operazione Criptobiosi.** Questa missione per 1-4 giocatori si svolge in un sistema in cui la Vanguard scopre un pianeta arido e senza vita che orbita intorno a una stella mutevole. La superficie di questo pianeta nasconde molte tracce di un ecosistema dormiente, in letargo, che si risveglia nei momenti di picco dell'attività della stella, solo una volta ogni due secoli circa. Gli scienziati della Vanguard non riescono a trattenere il desiderio di fermarsi a osservare questo fenomeno, dato che il momento del risveglio è imminente.
- **Operazione Pellegrinaggio.** Una missione per 1-4 giocatori. In "Pellegrinaggio", dopo l'atterraggio su un arido pianeta simile alla savana, i membri dell'equipaggio si imbattono in un alieno intelligente e ferito: un pellegrino Idemiano, e vengono coinvolti in un antico rituale degli Idemiani. Per riuscire a sopravvivere, dovranno portarlo a termine.
- **Operazione Orizzonte Profondo.** Una missione per 1-4 giocatori. In questo adrenalinico scenario, i nostri membri dell'equipaggio tentano di evitare una catastrofe, mentre la loro stazione precipita sempre più in basso, lentamente schiacciata dalla pressione esterna.
- **Operazione Tartarus.** Questa missione per 1-4 giocatori ti consente di esplorare la misteriosa megastruttura aliena recentemente scoperta dalla Vanguard.

COME SI GIOCANO LE OPERAZIONI?

Se desideri giocare un'Operazione come parte della tua campagna, consulta "Operazioni Durante la Campagna", più avanti. Se desideri giocare un'Operazione come scenario a sé stante al di fuori della campagna, continua a leggere. Non devi preparare nulla per dare il via a un'Operazione: non dovrai fare altro che andare all'Annotazione indicata a seguire.

- Per dare il via all'Operazione Criptobiosi, vai all'**Annotazione 1714**.
- Per dare il via all'Operazione Pellegrinaggio, vai all'**Annotazione 1826**.
- Per dare il via all'Operazione Orizzonte Profondo, vai all'**Annotazione 1759**.
- Per dare il via all'Operazione Tartarus, vai all'**Annotazione 1941**.

OPERAZIONI DURANTE LA CAMPAGNA

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

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

OPERAZIONE: CRIPTOBIOSI

ANNOTAZIONE 1700

Diretta della Squadra di Sbarco

***** sibilo di un portello che si chiude; passi scricchiolanti *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Interessante. Avevamo previsto che la superficie sarebbe stata un deserto sterminato, disseminato di formazioni rocciose, ma questo non ce lo aspettavamo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: No! Enormi piante pietrificate a perdita d'occhio.

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono leggermente scocciato): A dire il vero, non sono pietrificate. Data l'assenza di acqua sul pianeta, le piante hanno sviluppato degli strati protettivi simili alla pietra. Consentono loro di sopravvivere durante la stagione della siccità.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vedete quei rigonfiamenti sui rami? Sono stranamente simili a gemme.

[Membro dell'Equipaggio 2]: È vero. E la cosa mi preoccupa. Questo significa che la fase della fotosintesi superintensiva sta per iniziare. Alla prima pioggia intensa, le piante cresceranno a dismisura. Potrebbe essere un guaio per noi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E la vegetazione potrebbe non essere il nostro unico problema. Alcune zone tra queste piante ricoperte di pietra sembrerebbero essere dei nidi o delle tane. I nostri sensori captano segnali di vita deboli, ma stabili.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E le previsioni meteo indicano forti piogge, quindi dobbiamo sbrigarcia a prelevare i campioni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fortunatamente abbiamo scelto un buon punto di atterraggio. E se costruiamo delle fortificazioni? Come dire, non si sa mai...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Buona idea. Ci metteremo al lavoro dopo la ricognizione iniziale. Adesso andiamo.

Apri la Planetopedia alle pagine 4-5 (Criptobiosi). Quindi, continua a leggere:

1. Preparare la plancia Pianeta

- Allestisci il lato destro della plancia Pianeta con le Scoperte Eccezionali indicate (a faccia in giù) e la carta Missione **M25**.
- Posiziona il sacchetto per gli Indizi accanto alla plancia Pianeta. Assicurati che contenga 20 gettoni Indizio.
- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta separatamente e posizionali sopra alla plancia Pianeta.
- Mescola il mazzo Eventi Avanzati e posizionalo a sinistra della plancia Pianeta.
- Posiziona il mazzo Ferite a destra della plancia Pianeta.

2. Sbarcare

- Posiziona il Lander e tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **9**.
- Non posizionare la carta Grado Superiore sopra al tavolo. Se stai giocando questa Operazione all'interno della campagna, il tuo Membro dell'Equipaggio otterrà un nuovo Grado in base alle sue prestazioni in questa Esplorazione.
- I giocatori dividono tra loro le carte Attrezzatura Personale e le carte Attrezzatura per la Missione. I Membri dell'Equipaggio non possono trasportare carte Attrezzatura che appartengono a un altro Reparto. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, la decisione spetta al giocatore del Reparto Ricognizione.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio posiziona un gettone Turno sulla propria plancia Equipaggio, con il lato "Turno Disponibile" verso l'alto.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca il numero di carte Reparto indicato sulla propria plancia Equipaggio dal proprio mazzo Reparto.
- Il giocatore del Reparto Ricognizione sceglie quale Membro dell'Equipaggio riceve il gettone Inizio.

3. Esplorazione Planetaria

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

ANNOTAZIONE 1701

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Guardate. Vedete quella carcassa di una nave spaziale degli Usurpatori? C'è qualcosa che si muove là dentro.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Già, non mi stupisce. Una fusoliera di metallo, ricoperta di viticci. Un nascondiglio ideale.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ci avviciniamo per dare un'occhiata, Comandante?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, ma mantenete una distanza di sicurezza.

***** rumore di passi *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non ho mai visto niente del genere prima d'ora. L'insetto fiore è ricoperto di viticci, ma anche di... fili e cavi!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Si è fuso con i collegamenti del relitto. Sono diventati una cosa sola.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma non finisce qui! Le componenti elettroniche che ha ingerito hanno in qualche modo preso vita e stanno interferendo con il mio scanner!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Anche con il mio. Che ne dite di proseguire?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Buona idea. Sostituisci la carta in questo Settore con la carta P000.

ANNOTAZIONE 1702

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

*** pioggia che scroscia ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Qui il Comandante della Squadra di Sbarco, rapporto dell'Operazione Criptobiosi. Il Professor Valinsky, il responsabile del Reparto Scienza, aveva ragione. La fase di crescita iperattiva è appena iniziata. Nubi verdi e grigie hanno ricoperto l'intero cielo meno di un'ora fa, poi sono iniziate massicce precipitazioni. È stato uno spettacolo affascinante da osservare. Ogni goccia di pioggia esplodeva in frantumi di un verde brillante. Venivano rapidamente assorbite dalla terra arida, ma il bagliore verde diventava sempre più potente, fino quasi a scacciare del tutto l'oscurità! Ho ripreso tutto! Per quanto riguarda la vegetazione, non abbiamo...

[Membro dell'Equipaggio 1] (con voce lontana e attutita): Dannazione! Comandante! Abbiamo un problema!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Arrivo subito! Io...

*** scroscio della pioggia che si intensifica ***

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono spaventato): Comandante!

*** lungo schianto assordante ***

[Comandante della Squadra di Sbarco] (in preda alla paura): No, merda, no!

*** apertura del portello; pioggia assordante; chiusura del portello ***

- Scarta la carta Missione M25.
- Posiziona la carta Missione M26 sulla plancia Pianeta.
- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con la carta G25.
- Posiziona le carte P154 nel Settore 2 e nel Settore 6.
- Posiziona la carta Minaccia Germogli nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona una carta P161 casuale nel Settore 1 e nel Settore 5.
 - Se la carta Tana della Trappola Vegetale si trova sulla plancia Pianeta, posiziona la carta Minaccia Trappola Vegetale Risvegliata nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
 - Se la carta Tana dell'Insetto si trova sulla plancia Pianeta, posiziona la carta Minaccia Insetto Risvegliato nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.
 - Se la carta Tana della Boscaglia si trova sulla plancia Pianeta, posiziona la carta Minaccia Boscaglia Risvegliata nell'apposito slot sopra alla plancia Pianeta.

ANNOTAZIONE 1703

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Perché l'hai chiamata Trappola Vegetale?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Perché non è altro che quello. Vedi quella larga crepa nella fusoliera? È completamente occupata dalla Trappola Vegetale. Se ne sta lì ferma, in attesa che qualcosa di avventato le si avvicini per afferrare la sua vittima con i suoi viticci.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Potrebbe essere una lunga attesa. La vegetazione della zona non è rigogliosa come negli altri posti e non c'è praticamente nessuna forma di vita.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forse la Trappola Vegetale ha bisogno di qualcos'altro. L'argine si estende lungo un ricco deposito di metallo sconosciuto, generando un forte campo magnetico.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa ne direste di tirare quella cosa fuori dal buco? Vorrei tanto riuscire a studiarla!

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta P000.

ANNOTAZIONE 1704

Se la carta Missione M26 è scoperta e possiedi almeno 2 Scoperte Eccezionali sulla tua plancia Lander, scarta la carta Missione M26.

Se la carta Missione M25 oppure M26 è ancora scoperta, vai all'Annotazione 1719. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta della Squadra di Sbarco

*** ronzi di motori in fase di riscaldamento; conto alla rovescia vocale generato dal computer ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK. È tutto pronto. Stiamo rischiando un po' troppo. Un'altra ora su questo pianeta e siamo tutti fottuti...

*** passi veloci; apertura del portello ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forza!

[Membro dell'Equipaggio 1] (con ammirazione): Lo so! È solo che... Guardate che spettacolo! Chi lo avrebbe mai detto che l'ecosistema locale si sarebbe sviluppato così in fretta!

[Membro dell'Equipaggio 1] (con improvvisa paura): Merda, ci sta seguendo. Vedete quel viticcio? Sta distruggendo le fortificazioni!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già, ed eccone un altro, che spunta dal terreno. Non c'è tempo! Dobbiamo decollare!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ma dov'è...

[Membro dell'Equipaggio 2] (con respiro affannoso): Eccomi. Volevo solo prelevare altri campioni. Forse non saranno abbastanza per...

[Comandante della Squadra di Sbarco] (bruscamente): Entrate!

*** il portello si apre e si chiude; il conto alla rovescia è quasi a zero; il ronzi del motore aumenta ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: ISS Vanguard, qui Squadra di Sbarco. L'Operazione Criptobiosi è conclusa.

[CAPCOM]: È una splendida notizia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lander della Squadra di Sbarco, passo e chiudo. Andiamocene da questo giardino infernale, adesso.



Congratulazioni, hai appena completato l'Operazione Criptobiosi!

Ora puoi verificare il grado di successo di questa missione. Maggiore è il numero di campioni ottenuti dalla Squadra di Sbarco, maggiore è il successo dell'Operazione. Rimuovi tutti i segnaposto dalle carte Minaccia e dalla plancia Lander. Puoi utilizzare i segnaposto per conteggiare i tuoi punti vittoria. Ciascun segnaposto sulla plancia Lander attribuisce 1 punto vittoria.

Ottieni punti vittoria seguendo le regole del punteggio elencate qui sotto:

- Aggiunti 5 punto vittoria per ciascuna Scoperta Eccezionale che hai sulla plancia Lander.
- Aggiungi 3 punti vittoria per ciascuna Scoperta Non Eccezionale che hai sulla plancia Lander.
- Aggiungi 1 punto vittoria per ciascun gettone Indizio presente sui mazzi Scoperta.
- Sottrai 2 punti vittoria per ciascun segnaposto presente nel Settore 9.

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

- **Minore o uguale a 7** – Successo trascurabile.
- **8-14** – Successo moderato. Se stai giocando la campagna, ottieni 2  e tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 coinvolti in questa Esplorazione vengono promossi. Se un Reparto non ha inviato nessun Membro dell'Equipaggio in questa Esplorazione, un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 a scelta di questo Reparto può essere promosso.
- **Maggiore o uguale a 15** – Successo eccezionale! Se stai giocando la campagna, ottieni 4  e tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e di Grado 2 coinvolti in questa Esplorazione vengono promossi. Se un Reparto non ha inviato nessun Membro dell'Equipaggio in questa Esplorazione, un Membro dell'Equipaggio di Grado 1 o di Grado 2 a scelta di questo Reparto può essere promosso.

Se stai giocando la campagna, apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1705

Diretta della Squadra di Sbarco

***** eco di passi cauti *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Accidenti. Guardate quei cristalli. È il posto più bello che abbiamo visto finora su questo pianeta.

[Membro dell'Equipaggio 2]: La bellezza non è un concetto scientifico, ma... già, quei cristalli sono sorprendentemente affascinanti.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate! Ce ne sono altri laggiù! Fuoriescono dalle pareti fino a là in fondo.

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con tono ammirato): Fantastico.

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

[Membro dell'Equipaggio 1] (con un sussulto): Che grotta!

[Membro dell'Equipaggio 2]: In seguito a una breve analisi, devo concludere che questi cristalli sono identici a quelli che crescono nel nucleo dei pianeti.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E non mi occorre nessuna analisi per capire che i loro spuntoni potrebbero essere pericolosi per le nostre tute e i nostri corpi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Corretto. Procediamo con cautela.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

ANNOTAZIONE 1706

Rapporto finale del Tenente Banini

Capitano,

finalmente ho intervistato tutti i partecipanti dell'Operazione Criptobiosi e analizzato le loro conclusioni.

Alcune di esse sono decisamente prevedibili. I membri della Squadra di Sbarco hanno ammesso che la missione è stata preparata in fretta e furia e aggiunto che non avremmo dovuto agire frettolosamente solo perché si è presentata un'opportunità di ricerca scientifica. Questo tipo di azione porta a sottovalutare il rischio.

Sarebbe fondamentale tenerlo presente per le future missioni. Uno dei membri del nostro equipaggio ha rischiato di morire. Potrebbe impiegare settimane, se non mesi, per riprendersi. Per non parlare poi del trauma. Inoltre, iniziano a circolare delle voci e alcuni membri dell'equipaggio ci accusano apertamente di incompetenza.

Suggerisco di analizzare e migliorare il nostro protocollo di sicurezza e iniziare un'altra missione planetaria, a basso rischio questa volta. Questo migliorerà il morale e ci consentirà di testare il nuovo protocollo di sicurezza.

Cordiali saluti,

Tenente Marco Banini

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1707

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, equipaggio, l'accampamento è la nostra priorità. Più è resistente, più a lungo riusciremo a sopravvivere su questo pianeta! Mettetevi all'opera!

Se la carta P152 si trova nel Settore 9, sostituiscila con la carta P153. Altrimenti, posiziona la carta P152 nel Settore 9.

ANNOTAZIONE 1708

- Se la carta P152 si trova nel Settore 9, vai all'Annotazione 1716.
- Se la carta P153 si trova nel Settore 9, vai all'Annotazione 1721.
- Altrimenti:

Diretta della Squadra di Sbarco

***** elementi metallici che stridono e si spezzano; mostruoso sibilo ovattato *****

[Membro dell'Equipaggio 1] (con estremo stupore): Sono tantissimi!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante! Dobbiamo decollare immediatamente! I campioni sono indispensabili. Se li perdiamo...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Silenzio! La fortificazione resisterà ancora un po' e io...

[Membro dell'Equipaggio 2]: C'è uno squarcio! Uno squarcio! La parete potrebbe cedere da un momento all'altro. Dobbiamo decollare!

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con tono mortificato): Cambio di programma. Andiamocene da qui, dannazione. CAPCOM, ricevete? Abbiamo un...

***** sirene spiegate *****

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

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono spaventato): Un enorme pezzo delle nostre fortificazioni è stato semplicemente strappato via! Guardate! È stata quella cosa piena di tentacoli!

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con tono allarmato): Sigillare il portello! Attivare i motori! Ce ne andiamo da questo maledetto pianeta una volta per tutte!

***** un altro tonfo accompagnato da un rombo, suono di sirene, ronzio di motori *****

[Comandante della Squadra di Sbarco] (in preda alla paura): Forza, razza di rottame! Decolla! Decolla!

***** esplosione assordante *****

L'Operazione è fallita!


Tutti i Membri dell'Equipaggio muoiono. Rimuovi ciascun Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado.

Se stai giocando la campagna, vai all'Annotazione 1720. Altrimenti, riponi il gioco all'interno della scatola.

ANNOTAZIONE 1709

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Attività completata con successo. Campioni prelevati senza risvegliare il nido. Ora ritiriamoci e continuiamo a dare un'occhiata in giro.

- Ottieni 2 .
- Se le carte Minaccia Trappola Vegetale Risvegliata E Insetto Risvegliato sono scoperte, ottieni la Scoperta Eccezionale 37.
- Se le carte Minaccia Trappola Vegetale Risvegliata E Bosaglia Risvegliata sono scoperte, ottieni la Scoperta Eccezionale 36.
- Se le carte Minaccia Insetto Risvegliato E Bosaglia Risvegliata sono scoperte, ottieni la Scoperta Eccezionale 35.
- Vai all'Annotazione 1712.

ANNOTAZIONE 1710

Briefing finale Criptobiosi

Vi prego di restare seduti. Grazie per essere qui riuniti con così poco preavviso; il tempo è prezioso, come mai prima d'ora.

Il pianeta che stiamo per esplorare presenta un ecosistema desertico dormiente che si risveglia una volta ogni paio di secoli per trasformarsi in una fitta giungla. Questo singolare processo impiega appena una settimana, quindi per sua stessa natura è incredibilmente intenso. Se le nostre previsioni non sono errate, questa fase inizierà a breve.

In altre parole, avrete la possibilità eccezionale di condurre delle ricerche su questo pianeta prima che abbia inizio la fase di crescita violenta. Non abbiamo molto tempo per arrivarci, quindi vi sarà richiesto di recuperare la vostra attrezzatura e recarvi al lander non appena lascerete questa stanza.

Si tratta di un'operazione molto rischiosa; il Capitano era piuttosto riluttante nell'approvarla, quindi la Squadra di Sbarco sarà composta esclusivamente da volontari. Se qualcuno di voi desiderasse ritirarsi, questo è il momento di farlo.

Nessuno? Siete il mio orgoglio più grande. State attenti e tornate presto.

Se il tuo Lander ha almeno 5 e 5 , vai all'**Annotazione 1700**. Altrimenti, inizia la procedura di atterraggio:

1. Sulla plancia Lander, posiziona un segnaposto nella casella iniziale (indicata con una "S" sul contatore dell'Atterraggio).
2. Tira il dado Pericolo e applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto nella tabella 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 1700**. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Bagliore	Scegli tra: » Abbagliamento Ciascun Membro dell'Equipaggio 6 meno .
	Venti del deserto	Turbolenze Se è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. Altrimenti, 1 Membro dell'Equipaggio casuale riporta una Ferita Lesione.
	Corrente d'aria	Scorciatoia Se è maggiore o uguale a 4: Atterraggio riuscito! Vai all' Annotazione 1700 .
	Atmosfera libera	Volo tranquillo Se è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio .

ANNOTAZIONE 1711

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vedi quella boscaglia davanti a noi? La vedo attraverso lo scanner. È un po' troppo fitta per i miei gusti.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Vero, in nessun altro posto la vegetazione è cresciuta così in fretta. Vedo centinaia di viticci contorti.

Facciamo il giro e...

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, non intendevo quello. Non avviciniamoci proprio. La boscaglia sembra un comune boschetto, ma il suo nucleo si è solidificato, in qualche modo. E se fosse...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Uno stomaco?

[Membro dell'Equipaggio 1]: E delle fauci.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non è tutto. Potrei scommettere di aver visto un organismo simile che avanzava in mezzo alla pianura, qualche tempo fa. Ora ha messo le radici. Interessante, vero?

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

ANNOTAZIONE 1712

Se la carta **M25** è scoperta, ottieni 1 Indizio *Microorganismo* e Ricarica 3 . Altrimenti, continua a leggere:

Diretta della Squadra di Sbarco

***** acqua che sgocciola; eco di voci *****

[Membro dell'Equipaggio 2] (sussurrando entusiasticamente): C'è dell'acqua qui! In abbondanza! Sapete cosa significa?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Nuove forme di vita.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Il sensore non rileva nessun movimento.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Procedete con la massima attenzione.

[Membro dell'Equipaggio 1]: C'è una caverna in fondo a questo stesso tunnel. Più piccola della precedente.

[Membro dell'Equipaggio 2] (entusiasticamente): Già, la vedo anche io. Sembrerebbe l'habitat ideale.

[Comandante della Squadra di Sbarco] (tra sé e sé): La trappola ideale, vorrai dire. Detesto luoghi così. (più forte) OK, andiamo. E non metteteci troppo tempo.

Tira un D10 e controlla il risultato qui sotto. Se questa casella non è contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Se la casella è già contrassegnata, contrassegna e risolvi la prima casella non contrassegnata sotto di essa. Se tutte le caselle sotto di essa sono contrassegnate, contrassegna la casella non contrassegnata più in alto tra quelle sopra di essa. Se tutte le caselle sono contrassegnate, posiziona la carta **P000** sopra a tutte le carte nel tuo Settore.

0-2: Posiziona la carta **P157** sopra a qualsiasi carta nel tuo Settore e vai all'**Annotazione 1715**.

3-4: Posiziona la carta **P158** sopra a qualsiasi carta nel tuo Settore e vai all'**Annotazione 1722**.

5-7: Posiziona la carta **P159** sopra a qualsiasi carta nel tuo Settore e vai all'**Annotazione 1705**.

8-9: Posiziona la carta **P160** sopra a qualsiasi carta nel tuo Settore.

ANNOTAZIONE 1713

Diretta della Squadra di Sbarco

***** sibilo di un'arma spaziale; esplosione attutita *****

[Membro dell'Equipaggio 1] (entusiasticamente): Avete visto? Ho frantumato quella roccia in mille pezzettini!

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono severo): Guai a te se lo usi contro...

***** un altro sibilo; esplosione più vicina; tonfo *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: ...le cose che strisciano verso di noi?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quella cosa era molto lontana. Avremmo potuto fuggire! Non metterti ad ammazzare le cose solo perché puoi farlo.

***** un altro sibilo; esplosione ravvicinata; tonfo *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dannazione! Siamo qui per raccogliere dei campioni!

[Membro dell'Equipaggio 1] (in allerta): C'è mancato poco. A dire il vero... A dire il vero, penso che attiriamo troppa attenzione.

***** suono di viticci che strisciano *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa ne pensate di ritirarci verso...

***** boato in lontananza *****

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono spaventato): ...una zona più sicura e avanzare?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Esatto, andiamo.

Per ciascuna Minaccia presente in questo Settore () sulla relativa carta Minaccia. In seguito, se alcuni segnaposto hanno raggiunto la casella Risultato, nell'ordine stabilito, rimuovi i segnaposto e applica l'effetto del relativo Risultato.

ANNOTAZIONE 1714

OPERAZIONE CRIPTOBIOSI


Le regole seguenti ti consentiranno di dare il via all'Operazione Criptobiosi come missione separata e indipendente. Tuttavia, questa Operazione è disponibile anche dalla mappa della campagna e può essere giocata come parte della campagna ISS Vanguard: Flotta Perduta.

Numero di Membri dell'Equipaggio: 2-4

Difficoltà: Media

Biom: 

Prove frequenti: 

Tiri:  provoca l'avanzamento dei contatori del Tempo.

Minacce: Un gran numero di Minacce pericolose, consigliata Attrezzatura contro le Minacce (in particolare Torretta Modulare).

Atterraggio:  e  consigliati.

Preparazione:





1. Preparare il Lander

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

2. Preparare la Squadra di Sbarco

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

3. Caricare il Lander

- Prendi tutte le carte Attrezzatura numerate da **E01** a **E53** e da **E62** a **E64** che possono essere utilizzate dai Reparti selezionati per questa Operazione. Posizionale a faccia in su sopra al tavolo. Ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco sceglie una carta Attrezzatura Piccola  e la posiziona accanto alla propria plancia Equipaggio.
- In seguito, seleziona un numero di carte Attrezzatura Personale  e Attrezzatura per la Missione  fino al limite massimo (riportato nella sezione Carico in alto a sinistra della plancia Lander). Inoltre, puoi prendere un numero qualsiasi di carte Potenzianti Attrezzatura per la Missione  per le carte Attrezzatura per la Missione che hai selezionato (i potenziamenti non contano per il limite dell'Attrezzatura del Lander). Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo sull'Attrezzatura da scegliere, la scelta finale spetta al primo Reparto di questo elenco presente nell'Operazione: Reparto Ingegneria, Reparto Sicurezza, Reparto Ricognizione, Reparto Scienza.
- Posiziona le carte Attrezzatura selezionate in una pila accanto alla plancia e riponi le carte rimanenti all'interno della scatola.
- Posiziona un segnaposto della casella del contatore delle Provviste appropriata. La casella evidenziata sul contatore delle Provviste è il numero di base di Provviste a disposizione del Lander, ma viene modificato da eventuali carte Modifiche al Lander appropriate presenti sul Lander.
- Mescola il mazzo Eventi Avanzati e posizionalo sopra al tavolo. In questa Operazione si utilizzano gli Eventi Avanzati.

4. Allacciare le cinture!

- Vai all'Annotazione 1710.

ANNOTAZIONE 1715

Diretta della Squadra di Sbarco

***** passi cauti, lava in ebollizione *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Attenti a dove mettete i piedi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci provo. La temperatura esterna raggiunge i 560 gradi Celsius, ma grazie al sistema di raffreddamento delle nostre tute la cosa è irrilevante!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non portare scalogna.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Beh, c'è altra lava.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non lontano da qui c'è un'ampia camera, da cui si diramano altri corridoi. Chi può sapere verso cosa potrebbero portarci. Io andrei a vedere, voi che ne dite?

[Membro dell'Equipaggio 2] (con un sospiro di rassegnazione): Va bene.

ANNOTAZIONE 1716

Diretta della Squadra di Sbarco

***** silenzio; sibilo del vento *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: State tutti bene?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Io sto bene.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Anche io. Ma c'è mancato pochissimo, vero?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Troppo poco per i miei gusti.

[Membro dell'Equipaggio 1] (tremando): C'erano migliaia di quei mostri! Continuavano ad arrivare da tutte le direzioni. Ragazzi, siamo fortunati a essere ancora vivi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, è così. Adesso, verifichiamo se le fortificazioni sono sfondate e..

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono grave): Sarebbe un enorme spreco di tempo. Quelle creature hanno praticamente distrutto intere sezioni. Da dove mi trovo, riesco a vedere enormi squarci.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E quei mostri potrebbero tornare. Da un momento all'altro.

[Membro dell'Equipaggio 2]: I nostri campioni sono in pericolo. Le nostre vite sono in pericolo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK. OK. Lasciatemi pensare.

- Scarta 2 segnaposto dal Settore 9.
- Scarta una carta dal Settore 9.

ANNOTAZIONE 1717

Diretta della Squadra di Sbarco

***** ronzio costante di un motore; bip elettronico *****

[Membro dell'Equipaggio 2] (esitante): Comandante, non è colpa sua. Non è colpa di nessuno. È stato un incidente.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: L'intera missione è stata un incidente! Un esperimento scientifico organizzato male con delle vite umane in gioco!

***** la radio prende vita *****

[CAPCOM]: Squadra di Sbarco? Qual è il vostro stato? I nostri sensori hanno rilevato il vostro decollo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, qui Squadra di Sbarco. Abbiamo quasi perso uno dei nostri e siamo stati obbligati ad avviare il protocollo di evacuazione.

[CAPCOM]: Ricevuto. Siamo pronti ad accogliervi.

Se stai giocando la campagna, vai all'Annotazione 1706. Altrimenti:

L'Operazione è fallita!

Riponi il gioco all'interno della scatola.

ANNOTAZIONE 1718

Diretta della Squadra di Sbarco

***** eco di passi *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questo posto è immenso. Come se si potesse mettere un intero...

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono leggermente irritato): Devi proprio sprecare il fiato con commenti simili? Potremmo...

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con tono allarmato): Silenzio!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa?

[Comandante della Squadra di Sbarco] (sussurrando): Guardate i vostri sensori. Rilevo del movimento! Laggiù! In quella direzione, a circa venti metri da qui.

[Membro dell'Equipaggio 1] (in preda al terrore): Non soltanto laggiù. Anche nell'angolo opposto. E anche qui!

***** ticchettio che sia avvicina, rafforzato da un sibilo gutturale *****

[Membro dell'Equipaggio 2] (in preda al terrore): L'intera grotta sta prendendo vita!

***** altri ticchettii e sibili *****

[Comandante della Squadra di Sbarco] (cercando di controllare le proprie emozioni): Basta così. Andiamocene da qui! Correte!

***** passi rapidi, respiro affannoso *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dannazione! Sono dappertutto!

[Comandante della Squadra di Sbarco]:] (con tono autoritario): Da questa parte! Seguitemi! Laggiù! Un varco!!

***** sibilo ravvicinato; fauci che si chiudono *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Bastardo!

***** spari, gemito di una creatura ferita *****

[Membro dell'Equipaggio 2] (dolorante): Mi ha preso. Dannazione, che male!

***** altri spari, rombo assordante, ancora rumore di fauci; gemiti di dolore *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Forza! Lascia perdere quella dannata scatola di campioni! Appoggiati a me!

[Comandante della Squadra di Sbarco] (sull'orlo del panico): Sbrigatevi! Sbrigatevi!

***** altri spari, altri gemiti, respiro affannoso *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non ce la faremo mai...

***** rombo assordante, tonfo di un corpo che cade; una violenta colluttazione che si conclude con il gemito di un mostro che muore *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, ho bisogno di aiuto!

***** altri gemiti in lontananza *****

Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore riporta una Ferita Lesione fino al limite di 3 Ferite. In seguito, vai all'Annotazione 1717.

ANNOTAZIONE 1719

Diretta della Squadra di Sbarco

***** ronzio di motori in fase di riscaldamento; voce artificiale pronuncia il conto alla rovescia *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa ne direste di ritentare?

[Comandante della Squadra di Sbarco] (con rabbia): Cos'hai detto?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, so che la cosa la turba, ma...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La cosa mi turba? Questo inferno di pianeta ha cercato di ucciderci e mi farà fare gli incubi per anni.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Beh, il pianeta si è dimostrato piuttosto inospitale.

[Membro dell'Equipaggio 1] (con voce tremante): Tutte quelle mascelle dentate, tentacoli striscianti, viticci

spinosi e steli che spuntano in una frazione di secondo. È molto interessante che per te sia semplicemente "inospitale".

[Membro dell'Equipaggio 2]: Possiamo provare in un altro punto del pianeta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No, preferirei finire davanti alla Corte Marziale piuttosto che tornare qui. Ora allacciate le cinture. Si torna a casa.

L'Operazione è fallita!

Se stai giocando la campagna, vai all'Annotazione 1706. Altrimenti, riponi il gioco all'interno della scatola.

ANNOTAZIONE 1720

Rapporto del Capitano Lee

Purtroppo, ho il dovere di comunicare che la Squadra di Sbarco che si è offerta volontaria per condurre l'Operazione Criptobiosi è scomparsa. Tutti i tentativi di contattare sia il lander che l'equipaggio si sono rivelati fallimentari e le scansioni della superficie dell'ISS Vanguard non hanno rilevato nessun segnale di vita umana sul pianeta, nelle ultime sei ore. Stiamo inviando una squadra di soccorso completamente attrezzata, ma le speranze di salvare i nostri colleghi e amici sono molto deboli. Temiamo il peggio e preghiamo per loro.

- 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).
- Posiziona un gettone Missione Fallita sulla plancia Lander e scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander. Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1721

Diretta della Squadra di Sbarco

***** gemiti lontani di creature ferite e in fuga *****

[Membro dell'Equipaggio 1] (con fare trionfante): E non azzardatevi a tornare indietro!

[Comandante della Squadra di Sbarco] (ansimando): Ce ne sono altri?

***** clic di un fucile che viene ricaricato *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sia il sensore di movimento che il radar mostrano soltanto creature in fuga. (con tono incredulo) Forse siamo riusciti a respingerle.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Saremmo tutti morti se non fosse stato per le nostre fortificazioni.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già, hanno fatto un ottimo lavoro. Spero solo che resistano a un'altra ondata.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Diamo un'occhiata.

***** rumore di passi; folate di vento *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: C'è una crepa qui e una crepa laggiù.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Niente che non si possa riparare. Prendete gli attrezzi, gente. Dobbiamo rafforzare le fortificazioni prima che un'altra ondata ci colpisca.

- Scarta 2 segnalaposta dal Settore 9.
- Sostituisci la carta nel Settore 9 con la carta P152.

ANNOTAZIONE 1722

Diretta della Squadra di Sbarco

***** suono di acqua che scorre *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È una mia impressione o il ruscello diventa sempre più impetuoso?

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, anche io ho la stessa sensazione.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa ne direste di avanzare finché possiamo ancora farlo? Davanti a noi, abbiamo un'ampia camera e un lago con acqua ghiacciata. Mi piacerebbe molto prelevare dei campioni.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, ma prestate attenzione. Il terreno è gelato qui. Non vorrei che qualcuno si facesse male.

Ottieni 1 Indizio Minerale.

OPERAZIONE: ORIZZONTE PROFONDO ANNOTAZIONE 1750

***** sirene spiegate in lontananza; passi affrettati *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Deve esserci un modo per andarsene di qui. Vero? Claire?

[IA Claire]: Statisticamente, le probabilità di salvare la base sono vicine a...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh, no. Risparmiami le statistiche. Perché il sistema di comunicazione non funziona?

[IA Claire]: I motivi sono stati esplicitati, ma per chiarezza...

***** i passi si interrompono improvvisamente; il membro dell'equipaggio sussulta *****

[IA Claire]: Va tutto bene? Il tuo battito cardiaco ha subito una forte accelerazione. Consiglio una visita immediata all'infermeria.

***** il membro dell'equipaggio respira rapidamente *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante? Mi sentite?

[Comandante della Base]: Sì, che succede? Siamo molto impegnati.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sa, ehm...

[Comandante della Base]: Sbrigati!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, Io... ehm... So che potrebbe sembrarle sciocco, ma...

[Comandante della Base]: Ma cosa?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Se non fosse impossibile, potrei giurare di avere appena visto un Sabotatore Aerugo.

[Comandante della Base]: ...Tutto bene?

[IA Claire]: Se posso, Comandante, ho notato una preoccupante accelerazione del battito cardiaco, pupille dilatate, moderata traspirazione e una serie di sintomi minori...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Silenzio, Claire.

***** pausa *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, non è niente. Come non detto. È tutto sotto controllo.

[Comandante della Base]: Davvero?










[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, scusate il disturbo. Passo e chiudo.

- Posiziona la carta Minaccia *Fantasma* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta se non si trova già lì.
- Posiziona il segnalino Minaccia *Fantasma* nel tuo Settore (anche se è già presente sulla plancia).
- Scarta tutti i segnalino dagli slot Paranoia collegati.

ANNOTAZIONE 1751

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 sottostante. 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 segnalino di 1 casella verso destra), ma non oltre l'ultima casella.
4. Se il segnalino ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'Annotazione 1774. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Radiazioni	Scegli una delle opzioni: » Salvare le persone Perdi 6 provviste meno  oppure  » Risparmiare le Provviste Un Membro dell'Equipaggio riporta una Ferita Lesione.
	Correnti Verticali	Scegli una delle opzioni: » Accelerare Un Membro dell'Equipaggio perde tutte le Cariche. » Lasciarsi rallentare Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. Altrimenti, sposta il segnalino di 1 casella verso sinistra sul contatore dell'Atterraggio.
	Corrente d'Aria	Scegli una delle opzioni: » Diminuire la potenza Ciascun Membro dell'Equipaggio 3  » Reindirizzare dall'Hangar Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio scarta 1  .

ANNOTAZIONE 1752

Se la Missione M37 non è scoperta, vai all'Annotazione 1770. Altrimenti, vai all'Annotazione 1754.

ANNOTAZIONE 1753

***** le sirene di emergenza smettono di suonare *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ho mai sentito un così bel silenzio.

[Membro dell'Equipaggio 2] (con la voce rotta dall'emozione): Non ho mai visto niente di più bello. Guardate tutte quelle creature. Ci vedo bene, vero? Si sono attaccate intorno alla base per impedire che sprofondasse?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Già. Hanno formato una spessa coltre tutto intorno a noi. Siamo sospesi. Non precipitiamo più.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse è il loro modo di dire: Scusate se abbiamo fatto dei buchi nella vostra base.

[Comandante della Base] (schiarendosi la gola): Claire, produci un rapporto sullo stato, per favore.

[IA Claire]: Certo, Comandante. La base è irreparabilmente danneggiata, ma gli abitanti dell'atmosfera di idrogeno metallico, che avete appena incontrato, la tengono sospesa grazie al galleggiamento naturale dei loro corpi, impedendo alla base di sprofondare ulteriormente. La vostra ipotesi era corretta. Le ondate di colori che abbiamo rilevato sono il loro metodo di comunicazione.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E loro sanno che noi sappiamo.

[Comandante della Base]: Come puoi averne la certezza?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Adesso i colori sono meno saturi. Meno intensi. Come se sapessero che le sfumature più sgargianti fanno male ai nostri cervelli?


[Membro dell'Equipaggio 1]: Sai che forse potresti avere ragione? Non soffro più di allucinazioni.

[IA Claire]: I sensori indicano che le creature più lontane dalla base utilizzano ancora colori più accesi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Creature. Sembra quasi offensivo da dire, dopo quello che hanno fatto per noi. Dobbiamo dare loro un nome. Non "tappeti volanti", però.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa ne dite di "angeli"?

[Comandante della Base]: Angeli. Ci può stare. Ci hanno dato speranza e regalato un'altra possibilità, ma non ci coccoleranno in questo modo per sempre. Ora dobbiamo concentrarci sul tentativo di contattare la Vanguard, prima che gli angeli se ne vadano. Forza, equipaggio.

- Ciascun Membro dell'Equipaggio nel Settore 6 .
- Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio dal Settore 6 nel Settore 5.
- Sostituisci la carta nel Settore 1 con la carta **P355**.
- Sostituisci la carta nel Settore 2 con la carta **P358**.
- Sostituisci la carta nel Settore 3 con la carta **P357**.
- Sostituisci la carta nel Settore 4 con la carta **P359**.
- Sostituisci la carta nel Settore 6 con la carta **P362**.
- Sostituisci la carta Condizione Generale attuale con la carta **G37**.

ANNOTAZIONE 1754

Per: Capitano dell'ISS Vanguard

Da: Comandante della Base Orizzonte Profondo

Capitano,

Ho il piacere di annunciare che la missione è stata portata a termine con un discreto successo.

L'incarico si è rivelato particolarmente pericoloso a causa del nostro incontro con una forma di vita senziente che abita nello strato inferiore dell'atmosfera di idrogeno metallico. Le creature, incuriosite dal nostro arrivo, hanno esaminato la nostra base, provocando inconsapevolmente ingenti danni ai serbatoi di ossigeno, facendo sprofondare la base nell'atmosfera. Il sistema di comunicazione di quelle creature, basato sulla visualizzazione di colori vivaci, ha provocato forti allucinazioni tra l'equipaggio, che in alcuni casi hanno portato a comportamenti imprevedibili.

Non è stato possibile impedire alla base di precipitare, quindi abbiamo deciso di tentare di contattare la Vanguard e organizzare un'evacuazione. Abbiamo subito danni materiali e alcuni membri del mio equipaggio devono essere ricoverati nel reparto psichiatrico, ma abbiamo condotto delle ricerche sullo strato di idrogeno metallico e scoperto una forma di vita eccezionale che merita ulteriori studi e analisi. Se doveste rimettere in piedi la base, mi candido come responsabile delle ricerche.

I dettagli del mio rapporto sono inclusi nella cartella.

Un caro saluto,


Comandante della Base Orizzonte Profondo

Congratulazioni, hai appena completato l'Operazione Orizzonte Profondo!

Ora puoi verificare il grado di successo di questa missione. Maggiore è il numero di campioni e la conoscenza ottenuta da una squadra, maggiore è il successo dell'Operazione.

Rimuovi tutti i segnaposto dalle carte Minaccia e dalla plancia Lander.

Puoi utilizzare i segnaposto per conteggiare i tuoi punti vittoria. Ciascun segnaposto sulla plancia Lander attribuisce 1 punto vittoria. Tieni presente il punteggio qui sotto:

- Aggiungi 2 punti vittoria se la Scoperta Eccezionale **33** si trova sulla plancia Lander.
- Aggiungi 1 punto vittoria per ciascuna Scoperta Non Eccezionale che hai sulla plancia Lander.
- Aggiungi 1 punto vittoria per ciascun  sulla plancia Lander.
- Aggiungi 1 punto vittoria se la carta Missione **M37** non è scoperta.

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

- **11 o più punti:** Successo epico!
- **7-10 punti:** Successo eccezionale!
- **4-6 punti:** Successo!
- **0-3 punti:** Successo trascurabile.

Se stai giocando la campagna, apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, riponi il gioco all'interno della scatola.

ANNOTAZIONE 1755

Scarta la carta **P350** con tutti i relativi gettoni. In seguito, tira un D10 e posiziona la carta

P350 nel Settore seguente:

- **0, 1** – nel Settore 1.
- **2, 3** – nel Settore 2.
- **4, 5** – nel Settore 3.
- **6, 7** – nel Settore 4.
- **8, 9** – nel Settore 5.

ANNOTAZIONE 1756

***** respiro affannoso; sussurri *****

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono esaltato): Guardate, si aggira all'interno... sta studiando il posto. Sembra... non saprei, più a suo agio?

[Comandante della Base]: Anche io ho la stessa impressione. È stata una fantastica idea attirarlo nella Sala di Controllo dell'Atmosfera, dove avremmo potuto regolare la pressione al livello esterno. Ora è il momento del gran finale. Siamo pronti a saldare?

[Membro dell'Equipaggio 2] (con voce modulata da casco): Tutto pronto.

[Comandante della Base]: Riesci a vedere il condotto di aerazione da cui entrava quella cosa?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì. Ce n'è soltanto uno.

[Comandante della Base]: Sigillalo una volta per tutte.

***** rumori di saldatura *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sta fluttuando verso il condotto sigillato. Lo sta toccando.

[Comandante della Base]: Sa di essere in trappola.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ora... Emette i colori! Più luminosi che mai! Accecanti!

[Comandante della Base]: Copritevi gli occhi! Si sta ribellando!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Forse... o forse no! Comandante, e se non stesse lottando? E se tutti quei colori fossero invece una forma di comunicazione?

[Comandante della Base]: Comunicazione? Quindi è come se stesse urlando?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sa di essere in trappola, quindi forse sta chiedendo aiuto? Potrebbero esserci altre creature come questa là fuori.

[Comandante della Base]: C'è solo un modo per scoprirlo. Claire?

[IA Claire]: Sì?

[Comandante della Base]: Puoi utilizzare le tue luci per replicare lo schema di colori all'interno della Sala di Controllo dell'Atmosfera?

[IA Claire]: Certo che posso.

[Comandante della Base]: Allora, fallo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate! Risponde lampeggiando. Con la stessa intensità! Meno luminosa. Ci sta parlando. Non penso che abbia cattive intenzioni, Comandante.

[Comandante della Base]: Potrebbe essere la cosa meno sensata che io abbia mai detto, ma... Claire potresti trasmettere lo stesso schema di colori utilizzando i fari dell'intera stazione?

[IA Claire]: Comandante, si rende conto che questa cosa potrebbe attirare l'attenzione di TUTTE le creature nelle vicinanze?

[Comandante della Base]: È proprio quello di cui ho bisogno.

- Ottieni la Scoperta Eccezionale **33**.
- Scarta la carta Missione Opzionale **M36**.
- Scarta il segnalino Minaccia Nuovo Esempio e la relativa carta.

ANNOTAZIONE 1757

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono sbalordito): Quindi, c'è vita da queste parti.

[Comandante della Base]: E dobbiamo catturarla! Indossate la tuta! Quel tappeto volante deve essersi infilato in una crepa nelle pareti, quindi sia la pressione che il livello di ossigeno devono essere diversi lì dentro, adesso.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non che io abbia qualcosa in contrario, ma non trovi che non sia il miglior momento di pensare alla ricerca scientifica? La base sta praticamente cadendo a pezzi!

[Comandante della Base]: Vero, ma... quando stai affogando ti aggrappi a qualsiasi cosa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E questo cosa dovrebbe significare?

[Comandante della Base]: Ancora non lo so. Forse, quando studieremo la cosa, scopriremo qualcosa di utile. Qualcosa che ci aiuterà ad andarcene di qui.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Va bene.

[Comandante della Base]: E poi, non c'è letteralmente nient'altro che possiamo fare.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quindi, come ci avviciniamo a quella cosa? Cosa usiamo per acchiapparla?

[Comandante della Base]: Imbraccheremo i fucili e li imposteremo su "stordimento", anche se potrebbe non essere sufficiente. Idealmente, dovremmo sigillare il compartimento dall'esterno e intrappolarla.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Mi sembra un ottimo piano. Facciamolo.

Controlla in quale Settore si trova la Minaccia Nuovo Esemplare e risolvi il risultato corrispondente:

- Settore 1 – Vai all'**Annotazione 1767**.
- Settore 2 – Vai all'**Annotazione 1756**.
- Settore 3 – Vai all'**Annotazione 1772**.
- Settore 4 – Vai all'**Annotazione 1783**.
- Settore 5 – Vai all'**Annotazione 1778**.

ANNOTAZIONE 1758

***** sirene di emergenza a tutto volume *****

[Comandante della Base]: Dannazione! Il motore di emergenza...attivare il motore di emergenza!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Già fatto, Comandante.

[Comandante della Base]: E?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Nessuna speranza. La discesa non rallenta. Ci sono troppi squarci nei serbatoi di ossigeno.

[Comandante della Base]: Quanto tempo ci resta?

[IA Claire]: All'attuale velocità di discesa, avete all'incirca sei ore prima che la pressione dell'atmosfera di idrogeno metallico distrugga la fusoliera.

[Membro dell'Equipaggio 2]: All'attuale velocità. Quindi potrebbe aumentare?

[IA Claire]: I miei calcoli non sono definitivi; ci sono troppe variabili da prendere in considerazione.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ma è probabile?

[IA Claire]: Sì.

[Comandante della Base]: OK. Non abbiamo molte alternative, equipaggio. Dobbiamo contattare la Vanguard. È la nostra unica possibilità.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Nel frattempo, possiamo portare avanti la ricerca. Volenti o nolenti, stiamo sprofondando verso strati mai osservati prima d'ora.

[Comandante della Base]: Certo. Certo, ma...

***** terribile schianto che fa tremare la nave, seguito da un secondo schianto *****

[IA Claire]: Posso aggiungere che c'è un'altra cosa che dovete fare? La discesa verso strati con pressione superiore è troppo per la base. Due sale hanno già subito dei danni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Oh, no.

[Comandante della Base]: La base non può sostenere danni simili. La struttura si indebolirebbe! Mettiamoci al lavoro, tutti!

- Ciascun Membro dell'Equipaggio nel Settore 6 + + .
- Scarta la carta **P350** dalla plancia Pianeta.
- Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio dal Settore 6 nel Settore 5.
- Sostituisci la carta nel Settore 1 con la carta **P351**.
- Sostituisci la carta nel Settore 4 con la carta **P352**.
- Sostituisci la carta nel Settore 6 con la carta **P360**.
- Sostituisci la carta Condizione Generale attuale con la carta **G35**.

ANNOTAZIONE 1759

OPERAZIONE ORIZZONTE PROFONDO

Le regole seguenti ti consentiranno di dare il via all'Operazione Orizzonte Profondo come missione separata e indipendente. Tuttavia, questa Operazione è disponibile anche dalla mappa della campagna e può essere giocata come parte della campagna Flotta Perduta.

Numero di Membri dell'Equipaggio: 2-4

Difficoltà: Media

Prove Frequenti:

Minacce: Possibili

Atterraggio: e elevati consigliati.

Preparazione:

1. Preparare il Lander

- Posiziona la plancia del Lander Space Ranger sopra al tavolo. Posiziona tutte le Modifiche al Lander numerate da **A01** a **A20** sopra al tavolo. Scegli fino a 2 Modifiche Funzionali e fino a 1 Modifica Strutturale e posizionale sopra alla plancia Lander.

2. Preparare la Squadra di Sbarco

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

3. Caricare il Lander

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

4. Allacciare le cinture!

- Vai all'**Annotazione 1751**.

ANNOTAZIONE 1760

[Membro dell'Equipaggio 1] (in preda al panico): Allarme rosso! Allarme rosso! È qui! Non chiedetemi come è potuto accadere, ma è qui!

[Membro dell'Equipaggio 2] (in lontananza): Ehi! Di cosa stai parlando? Datti un contegno!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dov'è la mia arma? Dobbiamo sparare a quella cosa prima che...

[Membro dell'Equipaggio 2] (più vicino): Calma e sangue freddo. Non c'è niente contro cui sparare, nei dintorni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ma ci vedi o no? Guarda! Guarda!

[Membro dell'Equipaggio 2] (senza sapere dove guardare): Dove?

[Membro dell'Equipaggio 1]: All'ingresso!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non c'è nessuno all'ingresso! Nessuno! Datti una calmata!

[Membro dell'Equipaggio 1] (esitante): N... nessuno?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate. La porta è chiusa.

[Membro dell'Equipaggio 1] (lentamente e con voce debole): La porta è chiusa. È sempre... è sempre stata così da...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì. Da quando hai iniziato a dare i numeri. Hai le traveggole.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Merda. Cosa mi è preso?

Scarta il segnalino *Fantasma* e la relativa carta Minaccia dalla plancia.

ANNOTAZIONE 1761

*** sirene di emergenza in lontananza ***

[Membro dell'Equipaggio 1] (entusiasticamente): Sono arrivati! Comandante, la Vanguard è arrivata! Finalmente, potremo andarcene da questo inferno di idrogeno.

[Comandante della Base]: Equipaggio: missione compiuta. Adesso, state tutti attenti. Dobbiamo prepararci ad accogliere il lander.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oppure...

[Comandante della Base]: Oppure cosa?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Se me lo permette, Comandante, siamo sopravvissuti. Ora, ci sono moltissime cose che possiamo fare qui.

[Comandante della Base]: Spara. Cosa hai in mente?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Beh, ora che la Vanguard è praticamente con noi, possiamo proseguire la discesa per scoprire di più riguardo ai livelli inferiori.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Mi sembra una buona idea, ma... non è troppo rischioso? E se cadessimo troppo in profondità?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Tutto quello che facciamo in questo viaggio è un rischio. Andiamo, Comandante. Avremo mai una seconda possibilità di spingerci verso tali profondità di questo pianeta?



Congratulazioni! Hai completato la tua missione. Da questo momento in poi, puoi abbandonare la base di ricerca (Azione Decollo) OPPURE restare qui per ottenere conoscenze riguardo alle sfere inferiori, anche se sarebbe una decisione molto rischiosa.

Scarta la carta Missione **M35** con tutti i relativi segnalini.

ANNOTAZIONE 1762

Se la Scoperta Eccezionale **33** si trova sulla plancia Lander, vai all'Annotazione **1753**. Altrimenti, vai all'Annotazione **1775**.

ANNOTAZIONE 1763

- Se stai giocando con 2 Reparti: Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 4  e pesca 2 carte.
- Se stai giocando con 3 o 4 Reparti: Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 2  e pesca 1 carta.

ANNOTAZIONE 1764

*** tonfo metallico di un portello che si chiude; sibilo degli apparecchi di respirazione delle tute ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Se c'è una cosa che mi rallegra è non sentire più quelle sirene.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già. È ironico il fatto che probabilmente siamo i primi esseri senzienti a scendere nell'atmosfera di idrogeno metallico e per fare cosa? Per controllare le tubature!

[Comandante della Base]: Basta con le chiacchiere. La base è sospesa su serbatoi di ossigeno e alcuni di essi hanno delle perdite. Dovete trovare i buchi e rattopparli.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Certo, Comandante. Sappiamo cosa fare. Oh, ecco un buco. Proprio dove ha indicato Claire. È solo...

*** pausa ***

[Comandante della Base]: Cosa? Di che si tratta?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Wow... guardate lì.

[Membro dell'Equipaggio 1] (con estremo stupore): Non ci crederete mai.

[Comandante della Base]: Cosa? Non si può riparare?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Beh, non credo. Intanto, è piuttosto grosso come buco, ma... non è questo il problema. Sembra che un enorme pezzo di lamiera sia stato... Come dire, risucchiato dall'esterno?

[Membro dell'Equipaggio 2]: È vero. I bordi sono tutti frastagliati e piegati verso l'esterno. Non si è trattato di un impatto con un meteorite o qualcosa del genere.

[Comandante della Base]: (con tono confuso): OK, lo analizzeremo in un secondo momento. Per ora, limitatevi a rattoppare tutto e andare avanti, va bene?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Certo. Ho attivato la saldatrice. Potete...

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono allarmato): Guardate! Avete visto?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa? Dove? Cosa sta succedendo?

[Membro dell'Equipaggio 2] (con voce tremante): C'era un... Non so, una specie di sagoma? Proprio là, sopra alla cupola.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ho visto nulla. Comandante, il radar rileva qualcosa?

[Comandante della Base]: No, solo alcune interferenze. Non vi preoccupate, non può trattarsi di una forma di vita. Niente può sopravvivere nell'atmosfera di un gigante gassoso, non è così Claire?

[IA Claire]: Affermativo. Nessuna specie nota.

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono sarcastico): Molto rassicurante, Claire.

- Ottieni 2 .
- Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio dal Settore **6** nel Settore **5**.
- Posiziona la carta **P000** nel Settore **6**.

ANNOTAZIONE 1765

Annotazione di ricerca, giorno 123

Mentre tentavamo di decidere chi avrebbe fatto cosa, abbiamo notato qualcosa di strano che fluttuava fuori dall'oblò della stazione. Era forse un'altra allucinazione? Oppure qualcosa di vivo negli strati più profondi del gigante gassoso? Alcuni di noi hanno proposto di impiegare questa opportunità per studiare tutti gli strati dell'atmosfera attraversati dalla stazione durante la discesa. Immagino che la cosa abbia senso: siamo la prima nave guidata da esseri umani a sondare le profondità di questo pianeta. Ma se moriamo, tutte le nostre ricerche andranno perdute.

- Posiziona la carta Missione Opzionale **M37** nello slot Missione Opzionale – Si tratta di una richiesta opzionale.
- Vai alla procedura Esplorazione Planetaria nel tuo Manuale della Nave (pagina **24**).

ANNOTAZIONE 1766

- 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).
- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander, scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander e scarta la Scoperta Eccezionale **33** se la possiedi. Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1767

*** respiro affannoso; sussurri ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Guardate quella cosa. Sta fluttuando e tocca tutte le casse e i barili come se stesse... Come dire, esplorando?

[Comandante della Base]: Forse è per questo che ha perforato i serbatoi. Per curiosità.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Questa volta, siamo noi a essere le sue cavie.

[Comandante della Base]: Silenzio. Avviciniamoci con cautela. Nascondiamoci dietro ai contenitori più grandi e...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Se ne sta andando! Gli abbiamo fatto paura?

[Comandante della Base]: Dannazione. Non c'è più! Dove è andato a finire?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Potrebbe essersi infilato nei condotti di aerazione.

[Comandante della Base]: Può darsi. Claire? Riesci a vedere il nostro tappeto volante?

[IA Claire]: Purtroppo no. Ci sono delle interferenze in tutta la base, in questo momento. A tale proposito, lasciate che vi ricordi che la base sta ancora precipitando e le condizioni peggiorano.

***** forti schianti in sottofondo *****

[Comandante della Base]: Grazie. Ne sono consapevole.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E adesso, Comandante?

[Comandante della Base]: Beh, possiamo aspettare che ricompaia oppure dargli la caccia altrove.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Stavo pensando... forse il tappeto volante è alla ricerca di un luogo più confortevole, da queste parti? Cosa potrebbe attirarlo?

[Comandante della Base]: Non disponiamo di un luogo simile.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse potremmo crearlo? Ma dove? Aiutatemi a pensare.

Tira un D10 e posiziona il segnalino Nuovo Esemplare nel Settore seguente:

- 0, 1 – nel Settore 1, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 2.
- 2, 3 – nel Settore 2, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 3.
- 4, 5 – nel Settore 3, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 4.
- 6, 7 – nel Settore 4, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 5.
- 8, 9 – nel Settore 5, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 1.

ANNOTAZIONE 1768

***** sirene di emergenza in lontananza; passi affrettati *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Com'è la situazione di questa poveretta?

[IA Claire]: La situazione è stabile.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Stabile?

[IA Claire]: La base continua la sua discesa verso gli strati più profondi dell'atmosfera.

***** i passi si interrompono;**

stridore di un portello che si apre ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Oh, stabile in quel senso. Grazie comunque, Claire.

***** rapida successione di bip elettronici *****

[IA Claire]: Chiedo scusa. Fatico a distinguere le domande retoriche da...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dannazione! Comandante, non c'è modo di bypassare il sistema di emergenza!

[Comandante della Base] (da lontano): Deve esserci un modo! Hackeratelo!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Una robetta da niente. Hackerare il sistema. Fantastico. Claire?

[IA Claire]: Eccomi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Avrò bisogno del tuo aiuto. C'è almeno un programma di sicurezza integrato con il sistema di comunicazione di emergenza. Ho bisogno che tu ti intrometta nel software per attivarlo prima che finiamo tutti schiacciati dall'idrogeno metallico.

[IA Claire]: Ho bisogno dell'autorizzazione.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, certo. È...

***** pausa *****

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

[IA Claire]: Specificare, prego.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Claire, c'è qualcun altro qui? In questo corridoio?

[IA Claire]: No. Devo elencare le posizioni degli altri membri dell'equipaggio?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Qui non c'è nessuno quindi?


[IA Claire]: No.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Allora... cos'era la cosa che ho visto? O meglio, chi era?

[IA Claire]: È tecnicamente impossibile che tu

possa vedere qualcuno in questo momento. Il membro dell'equipaggio più vicino...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fantastico. Davvero fantastico. Quindi anche io sto perdendo la testa.

- Ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova in questo Settore tira .
- Se la Condizione Generale attuale è Sfera Superiore, continua la partita. Altrimenti, vai all'Annotazione 1750.

ANNOTAZIONE 1769

[Comandante della Base]: SOS! SOS! Mayday! Mayday! A chiunque riesca a sentirci! Qui base di ricerca Orizzonte Profondo! Stiamo precipitando nell'atmosfera e non c'è modo di arrestare la discesa. Un membro del mio equipaggio ha riportato gravi ferite. Abbiamo disperato bisogno di essere evacuati! SOS! Mayday! Mayday!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non funziona.

[Comandante della Base]: Cosa? Il sistema dice che è acceso.

[Membro dell'Equipaggio 2]: In effetti lo è. Ma il trasmettitore è troppo debole per inviare il segnale attraverso l'atmosfera.




[Comandante della Base]: Ne avete la certezza?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Avete ottenuto qualche risposta?

[Comandante della Base]: Sì, ma...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non c'è nessun "ma", Comandante. Siamo rimasti da soli.

[Comandante della Base]: Merda.

Il Membro dell'Equipaggio che avrebbe dovuto riportare la quarta Ferita tira tutti i suoi dadi Ferita. Se il suo risultato è 1  e 1  OPPURE 2 , il Membro dell'Equipaggio muore: rimuovilo dalla relativa cartellina di Grado e rimuovi la relativa miniatura dalla plancia. Riponi tutti i suoi dadi nel relativo Compartimento del Reparto e la sua Attrezzatura nell'Inventario. L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questo Membro dell'Equipaggio.

Se stai giocando la campagna e si trattava dell'ultimo Membro dell'Equipaggio, posiziona il gettone Missione Fallita accanto al Manuale della Nave, apri il Manuale della Nave a pagina 25, e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, riponi il gioco all'interno della scatola.

Se il Membro dell'Equipaggio supera la Prova di Sopravvivenza, ignora la quarta carta Ferita e il dado e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1770

Per: Capitano dell'ISS Vanguard

Da: Comandante della Base Orizzonte Profondo

Capitano,

È mio onore e privilegio comunicare che la missione Orizzonte Profondo è conclusa.

L'incarico si è rivelato particolarmente pericoloso a causa degli incontri con una forma di vita senziente che abita nello strato inferiore dell'atmosfera di idrogeno metallico. Le creature, incuriosite dal nostro arrivo, hanno esaminato la nostra base provocando inconsapevolmente ingenti danni ai serbatoi di ossigeno, facendo di conseguenza sprofondare la base nell'atmosfera. Inoltre, il sistema di comunicazione delle creature, basato sull'impiego di colori sgargianti, ha fatto sì che l'equipaggio soffrisse di gravi allucinazioni, alcune delle quali hanno portato a comportamenti imprevedibili.

Non è stato possibile impedire alla base di precipitare, quindi abbiamo deciso di tentare di contattare la Vanguard e organizzare un'evacuazione. D'altro canto, abbiamo catturato una delle creature, che affettuosamente chiamiamo "tappeti volanti". Grazie a questo, abbiamo scoperto la loro tranquilla e curiosa natura e decifrato il loro codice di comunicazione, che ci ha consentito di chiamare altre creature per aiutarci e arrestare la discesa della nostra malconcia base.

Anche se la base è perduta e alcuni membri del mio equipaggio devono essere ricoverati nel reparto psichiatrico, abbiamo scoperto una forma di vita eccezionale in un ambiente estremamente ostile e la cosa potrebbe essere considerata uno dei più grandi traguardi mai raggiunti dalla Vanguard. Inoltre, il comportamento del mio equipaggio è stato esemplare e degno di lode. Sono felice di aver guidato un equipaggio di tale livello.

I dettagli del mio rapporto sono inclusi nella cartella.

Un caro saluto,


Comandante della Base Orizzonte Profondo

Congratulazioni, hai appena completato l'Operazione Orizzonte Profondo!

Ora puoi verificare il grado di successo di questa missione. Maggiore è il numero di campioni e la conoscenza ottenuta da una squadra, maggiore è il successo dell'Operazione.

Rimuovi tutti i segnaposto dalle carte Minaccia e dalla plancia Lander.

Puoi utilizzare i segnaposto per conteggiare i tuoi punti vittoria. Ciascun segnaposto sulla plancia Lander attribuisce 1 punto vittoria. Tieni presente il punteggio qui sotto:

- Aggiungi 2 punti vittoria se la Scoperta Eccezionale **33** si trova sulla plancia Lander.
- Aggiungi 1 punto vittoria per ciascuna Scoperta Non Eccezionale che hai sulla plancia Lander.
- Aggiungi 1 punto vittoria per ciascun  sulla plancia Lander.
- Aggiungi 1 punto vittoria se la carta Missione **M37** non è scoperta.

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

- **11 o più punti:** Successo epico!
- **7-10 punti:** Successo eccezionale!
- **4-6 punti:** Successo!
- **0-3 punti:** Successo trascurabile.

Se stai giocando la campagna, apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave. Altrimenti, riponi il gioco all'interno della scatola.

ANNOTAZIONE 1771

***** sirene di emergenza in lontananza *****

[Comandante della Base]: (con tono nervoso): Forza, CAPCOM. Qui base di ricerca Orizzonte Profondo. Abbiamo un'emergenza e ci occorre immediata assistenza. CAPCOM, ricevete?

[CAPCOM] (con voce attutita e indistinta): Qui CAPCOM. Orizzonte Profondo, vi riceviamo a malapena. Qual è la natura della vostra emergenza?

[Comandante della Base]: Stiamo precipitando nell'atmosfera! Ripeto: stiamo precipitando. Non possiamo arrestare la discesa. Abbiamo bisogno di aiuto!

[CAPCOM] (con voce attutita e indistinta): Base di ricerca, ripetete per favore.

[Comandante della Base]: I motori sono fuori uso! Siamo...

[CAPCOM] (con voce attutita e indistinta): ...ricevuto. Noi... presto... chiudo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dannazione, li abbiamo persi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Hanno detto che stanno arrivando? Ho capito male oppure hanno promesso che verranno a prenderci?

[Comandante della Base]: È troppo presto per festeggiare. Dobbiamo ripetere la trasmissione per avere la certezza. Inoltre, non dispongono di informazioni sufficienti per darci una mano, gente. Non conoscono la nostra profondità ed è fondamentale saperlo per preparare il lander per raggiungerci. Forza: non è ancora finita!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ci sto lavorando, capo. Continuerò a provarci finché il trasmettitore funziona.

- Se la Condizione Generale attuale è *Sfera Superiore* – Vai all'**Annotazione 1763**.
- Se la Condizione Generale attuale è **G35 Sfera di Idrogeno Molecolare** – Vai all'**Annotazione 1780**.
- Se la Condizione Generale attuale è **G36 Sfera di Idrogeno Metallico** – Vai all'**Annotazione 1776**.
- Se la Condizione Generale attuale è *Il Nucleo* – Vai all'**Annotazione 1785**.

ANNOTAZIONE 1772

***** respiro affannoso; sussurri *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Senza offesa, Comandante, ma in sala mensa non c'è mai stato un ospite così interessante.

[Comandante della Base]: Guardate come fluttua e accarezza i mobili sottosopra.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ci sta giocando. Come un bambino! Se fossi incline alle scommesse, direi che è affascinato.

[Comandante della Base]: Speriamo che la sua fascinazione non si trasformi in furia. Adesso, con calma. Ci avviciniamo e...

[Membro dell'Equipaggio 2] (con tono scioccato): Oh... cosa? Ha visto anche lei, Comandante?

[Comandante della Base]: Sì, e non riesco a crederci. Non ho mai visto nulla scomparire così in fretta. Claire, sai dove possa essere andato?

[IA Claire]: Negativo. Le interferenze intorno alla base non mi consentono di specificarne la posizione, ma la risposta è probabilmente nei condotti di aerazione.

[Comandante della Base]: I condotti di aerazione. Quindi, potrebbe essere ovunque adesso.

[Membro dell'Equipaggio 2]: È una mossa intelligente, Comandante. Se si trova all'interno del sistema di ventilazione, può spostarsi verso una zona più confortevole della base.

[Comandante della Base]: Cioè?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non lo so. Quella cosa ha vissuto tutta la sua vita ad alta pressione. Dove potrebbe essere diretta?

[Comandante della Base]: A casa?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già. Potremmo creare un luogo in cui si senta a casa?

Tira un D10 e posiziona il segnalino Nuovo Esempire nel Settore seguente:

- **0, 1** – nel Settore **1**, se è già presente, posizionalo invece nel Settore **2**.
- **2, 3** – nel Settore **2**, se è già presente, posizionalo invece nel Settore **3**.
- **4, 5** – nel Settore **3**, se è già presente, posizionalo invece nel Settore **4**.
- **6, 7** – nel Settore **4**, se è già presente, posizionalo invece nel Settore **5**.
- **8, 9** – nel Settore **5**, se è già presente, posizionalo invece nel Settore **1**.

ANNOTAZIONE 1773

***** sirene di emergenza in lontananza; respiri affannosi; suoni rapidi e leggeri di una tastiera digitale *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: OK, promette bene. Comandante, sto attivando il trasmettitore!

[IA Claire]: Per il momento. Se la velocità di discesa continua ad aumentare, il trasmettitore sarà sottoposto a una pressione insostenibile e...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Allora, carpe diem. Comandante, il trasmettitore funziona! Fate in fretta, dobbiamo contattare la Vanguard.

- Posiziona 1 segnaposto sulla carta Missione attuale.
- Se sono presenti esattamente 5 segnaposto, vai all'**Annotazione 1761**. Altrimenti, tira un D10 e posiziona la miniatura della Vanguard nel Settore seguente:
 - **0, 1** – nel Settore **1**, se è già presente, posizionala invece nel Settore **2**.
 - **2, 3** – nel Settore **2**, se è già presente, posizionala invece nel Settore **3**.
 - **4, 5** – nel Settore **3**, se è già presente, posizionala invece nel Settore **4**.
 - **6, 7** – nel Settore **4**, se è già presente, posizionala invece nel Settore **5**.
 - **8, 9** – nel Settore **5**, se è già presente, posizionala invece nel Settore **1**.

- In seguito, posiziona 1 segnaposto Paranoia su un Percorso a scelta collegato al Settore in cui si trova la miniatura della Vanguard. Se è già presente un segnaposto in tutti gli slot collegati, non succede nulla.
- In seguito, se sono presenti esattamente 3 segnaposto sulla carta Missione attuale, vai all'**Annotazione 1771**. Altrimenti, continua la partita.

ANNOTAZIONE 1774

Introduzione della storia

Annotazione di ricerca, giorno 5

Stiamo per trasferirci! I lavori di costruzione sono completati. Il Reparto Ingegneria sta per installare l'ultima attrezzatura. Per i prossimi otto mesi sarò di stanza in un'insolita struttura di ricerca, che fluttua negli strati superiori di un enorme gigante gassoso. Abbiamo sospeso la base nel punto di equilibrio della sua atmosfera, dove l'ossigeno è un gas galleggiante. Questo ci consente di utilizzare i serbatoi di ossigeno dell'avamposto per generare un'energia di sollevamento che tiene la stazione a un'altitudine costante. Trascorreremo otto mesi qui, studiando la possibile presenza di forme di vita nell'atmosfera dei giganti gassosi. Saremo completamente soli. La Vanguard impiegherà questo tempo per volare verso un altro pianeta di questo sistema.

Annotazione di ricerca, giorno 28

Proseguiamo i nostri studi, scoprendo un enorme patrimonio di particelle organiche nell'atmosfera superiore, incluso un insolito piranosil-RNA. Da dove proviene? Purtroppo, nessuno dei droni inviati negli strati più profondi ha fatto ritorno. Penso che le nubi fortemente ionizzate sotto di noi siano responsabili della cosa. Due dei miei colleghi soffrono di allucinazioni. Uno di loro ha la certezza di aver sentito qualcosa che grattava dall'altra parte dello scafo, ma i sensori esterni non hanno rilevato nulla.

Annotazione di ricerca, giorno 119

Siamo stati risvegliati dall'allarme. I serbatoio di ossigeno esterni e alcuni dei moduli abitabili sono stati perforati e la stazione è precipitata verso un punto più profondo dell'atmosfera. Prima di individuare la perdita siamo precipitati per tre chilometri. La pressione esterna sta diventando pericolosamente elevata. Non abbiamo abbastanza ossigeno per ripressurizzare l'interno. Ora dobbiamo lavorare indossando le tute di sopravvivenza, attingendo a ciò che resta delle scorte di ossigeno per rifornirle. Stiamo riempiendo il serbatoio principale con dell'idrogeno, nella speranza di ottenere un galleggiamento sufficiente per sollevare la stazione.

Annotazione di ricerca, giorno 120

La base continua a precipitare, anche se abbiamo praticamente riempito il serbatoio principale. Non ha alcun senso! È quasi come se qualcosa ci appesantisce... Abbiamo captato alcune strane rilevazioni intorno a noi. Vorrei tanto avere più tempo per analizzarle, ma siamo tutti concentrati nell'intento di far risalire la stazione. Stiamo costruendo un serbatoio aggiuntivo per aumentare il galleggiamento e stiamo sganciando tutto ciò che non è un'attrezzatura fondamentale.

Annotazione di ricerca, giorno 123

Ho notato la prima crepa nel vetro temperato della vetrata del centro di comando. Le pareti scricchiolano di continuo. Di tanto in tanto, si sente uno schiocco metallico lungo i corridoi della stazione, simile a un colpo di pistola. Ieri, siamo stati costretti rinchiudere un tecnico. Gridava qualcosa riguardo alle canzoni che sente dall'esterno. Ieri notte, è riuscito a scappare rubandoci il lander. Ora la nostra unica possibilità è metterci in contatto con la Vanguard e sopravvivere abbastanza a lungo per attendere l'arrivo dei soccorsi. Il problema è che siamo talmente in profondità che ottenere un collegamento pulito con la Vanguard è praticamente impossibile. La stazione è dotata di diversi trasponditori e console di controllo. Procedendo per tentativi, dobbiamo trovare quali di essi funzionano ancora abbastanza bene e dispongono della potenza sufficiente a raggiungere la nostra nave. Purtroppo, potrebbe volerci del tempo. E noi non abbiamo tempo.

- Apri la Planetopedia alle pagine **12** e **13** (*Orizzonte Profondo*).
- Se stai giocando la campagna, rimuovi la carta **Atterraggio L08** dal gioco.
- Tira un D10 e posiziona la miniatura della Vanguard nel Settore seguente:
 - **0, 1** – nel Settore 1.
 - **2, 3** – nel Settore 2.
 - **4, 5** – nel Settore 3.
 - **6, 7** – nel Settore 4.
 - **8, 9** – nel Settore 5.
- Tira un D10 e posiziona la carta **P350** nel Settore seguente:
 - **0, 1** – nel Settore 1.
 - **2, 3** – nel Settore 2.
 - **4, 5** – nel Settore 3.
 - **6, 7** – nel Settore 4.
 - **8, 9** – nel Settore 5.
- Vai all'**Annotazione 1765**.

ANNOTAZIONE 1775


[**IA Claire**]: Qui Claire, l'intelligenza artificiale della base di ricerca Orizzonte Profondo, in modalità scatola nera. La nostra esplorazione' dell'atmosfera del pianeta purtroppo è fallita a causa di incidenti senza precedenti, principalmente causati da una specie semi-senziente che abita gli strati più profondi dell'atmosfera. Con la maggior parte dei serbatoi di ossigeno che tengono sospesa la stazione perforati e la maggior parte dei sistemi vitali disattivati, la stazione ha intrapreso una discesa inarrestabile. Nonostante i loro eroici tentativi, i membri dell'equipaggio non sono stati in grado di comunicare con quella specie né di salvare la base. Le loro ultime parole sono state registrate nel cloud della base. Sono spiacente di informarvi che i resti della base e del suo equipaggio sono irrecuperabili.

L'Operazione è fallita!

Tutti i Membri dell'Equipaggio muoiono. Rimuovi ciascun Membro dell'Equipaggio dalla relativa cartellina di Grado.

Se stai giocando la campagna, vai all'**Annotazione 1766**. Altrimenti, riponi il gioco all'interno della scatola.

ANNOTAZIONE 1776

- Se stai giocando con 2 Reparti: Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica tutti i , prende 1 dado aggiuntivo dal proprio Compartimento del Reparto e lo posiziona nella propria Riserva dei Dadi Spesi. Ottieni 2 Provviste.
- Se stai giocando con 3 o 4 Reparti: Ciascun Membro dell'Equipaggio prende 1 dado aggiuntivo dal proprio Compartimento del Reparto e lo posiziona nella propria Riserva dei Dadi Spesi, poi pesca delle carte fino a raggiungere il limite della propria mano.

ANNOTAZIONE 1777

***** sirene spiegate; bip elettronici; voce femminile che ripete: "Pericolo. Discesa senza precedenti." *****

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Claire, potresti cortesemente disattivare tutti gli allarmi sonori?

[**IA Claire**]: Volentieri.

***** le sirene smettono di suonare *****

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Che sollievo. Grazie, Claire. Vedere i miei amici che fluttuano là fuori è già abbastanza stressante.

[**IA Claire**]: È stato coraggioso da parte del Comandante della base abbandonare la sala di controllo e lavorare insieme a noi all'esterno, vero?

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Claire, non hai la minima idea di cosa significhi restare con le mani in mano in un momento come questo.

[**IA Claire**]: Invece sì. Mi avete disattivata per effettuare la manutenzione e aggiornare il software.

[**Membro dell'Equipaggio 1**]: Non è la stessa cosa. La base sta precipitando e abbiamo paura, Claire. Tanta paura. In casi come questo, è molto meglio fare qualsiasi cosa piuttosto che starsene seduti... (con tono allarmato) Ehi, cos'è stato? Comandante, ricevete?

[Comandante della Base]: Sì, ma abbiamo molto da fare qui. La superficie esterna ora è ricoperta da uno strano residuo minerale. Il saldatore non è in grado di...

[Membro dell'Equipaggio 1]: L'ho visto!

[Comandante della Base]: Avete visto anche voi?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quella sagoma! È scomparsa in un attimo, ma l'ho vista, proprio come vedo voi. Sembrava... Non saprei, una specie di tappeto volante!

[Membro dell'Equipaggio 2]: È proprio quello che ho visto, anche se per poco.

[Comandante della Base]: Niente. Sopravvive. Nell'idrogeno metallico.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Niente di quello che conosciamo.

[Comandante della Base]: Claire, il radar ha rilevato qualcosa?

[IA Claire]: No, Comandante. Solo alcune interferenze.

[Comandante della Base]: Visto? Rimettetevi al lavoro. Dobbiamo sigillare il buco prima...

[IA Claire]: Comandante?

[Comandante della Base]: Sì?

[IA Claire]: Mi preme sottolineare che le interferenze sono identiche a quelle rilevate durante il primo potenziale incontro.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Merda, andiamocene da qui!

***** ancora sirene spiegate; voce femminile che ripete: "Pericolo. Discesa imprevista." *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Claire!

[IA Claire]: Non è colpa mia. L'annuncio di emergenza viene ripetuto ogni volta che raggiungiamo un nuovo livello di altitudine critico.

[Membro dell'Equipaggio 1]: No, no, no!

- Ottieni 3 Indizi Minerale.
- Ottieni 2 .
- Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio dal Settore 6 nel Settore 5.
- Posiziona la carta P000 nel Settore 6.

ANNOTAZIONE 1778

***** respiro affannoso; sussurri *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: No, no! Quella cosa sta fluttuando nella Stazione Centrale. Oh, fai attenzione, tappeto volante. Non toccare niente!

[Comandante della Base]: Come ha fatto a entrare?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Attraverso i condotti di aerazione, credo. Merda, sta toccando delle cose.

[Comandante della Base]: Si sta ambientando. Impara come sono fatte. Ci gioca.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Potremmo pagarla molto cara, questa curiosità. E se danneggiasse qualcosa?

[Comandante della Base]: Vero. Claire, potresti disattivare tutti i controlli manuali?

[IA Claire]: Fatto.

***** suono dello spegnimento del sistema *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sta scappando! Gli abbiamo fatto paura!

[Comandante della Base]: (con tono arrabbiato): Forza! C'eravamo quasi!

[Membro dell'Equipaggio 2]: L'ho visto che si inflava nel sistema di ventilazione.

[Comandante della Base]: E la cosa dovrebbe aiutarci? I condotti possono condurlo praticamente ovunque e la caccia potrebbe durare per sempre.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non credo. Credo che potrebbe istintivamente scegliere il luogo più sicuro in cui rifugiarsi.

[Comandante della Base]: Pensi che possa trovare un posto sicuro qui? Nella nostra base?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse... Pensiamo a dove potrebbe andare a rifugiarsi...

[Comandante della Base]: In un luogo con condizioni simili a quelle della sua casa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì. Potremmo crearne uno?

Tira un D10 e posiziona il segnalino Nuovo Esempio nel Settore seguente:

- 0, 1 – nel Settore 1, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 2.
- 2, 3 – nel Settore 2, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 3.
- 4, 5 – nel Settore 3, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 4.
- 6, 7 – nel Settore 4, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 5.
- 8, 9 – nel Settore 5, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 1.

ANNOTAZIONE 1779

***** sirene a tutto volume; stridore metallico e schianti di attrezzatura *****

[Membro dell'Equipaggio 1] (facendo uno sforzo): OK, piano... piano, adesso.

***** forte schianto *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Maledetti armadietti. Avremmo dovuto imbullonarli alle pareti quando avevamo il tempo.

***** passi affrettati in avvicinamento *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Perché ci hai messo tanto?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Il Comandante ha avuto una crisi di allucinazioni, ma adesso sembra tutto a posto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Bene. Via libera! Ora possiamo accedere al trasmettitore e verificare se...

[Comandante della Base] (in preda al panico): Cosa? Ehi, ehi, no, no!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Oh, no. Non di nuovo. Comandante, cosa sta succedendo?

[Comandante della Base]: C'è questa cosa qui... nella stanza sigillata! La vedo! È enorme! Venite qui, equipaggio! Venite qui! Dovete vederla anche voi!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Il Comandante sta chiaramente perdendo la testa.

[Membro dell'Equipaggio 1]: C'è solo un modo per esserne certi. Andiamo a vedere.

***** passi di corsa *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dove siete?

[Comandante della Base]: Ecco. Guardate! Guardate lo schermo!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa... oh. Lo vedo anche io, Comandante.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questa è la cosa che sta mordicchiando la nostra stazione. È meravigliosa. È terrificante.

[Comandante della Base]: Questa volta non si trattava di allucinazione. La cosa esiste davvero.

[IA Claire]: Scusatemi, equipaggio, ma ho rilevato una forma di vita aliena fluttuante in uno dei compartimenti sigillati. Sembra...

[Membro dell'Equipaggio 1]: ... Un tappeto volante bioluminescente. Grazie, Claire. Lo abbiamo davanti agli occhi.

[Comandante della Base]: Forza, equipaggio. Non c'è quasi più tempo: uno di voi deve continuare a lavorare sui trasmettitori per poter contattare la Vanguard, gli altri vengano con me. Dovremmo catturare questa cosa e studiarla.

ANNOTAZIONE 1780

- Se stai giocando con 2 Reparti: Ciascun Membro dell'Equipaggio prende 1 dado aggiuntivo dal proprio Compartimento del Reparto e lo posiziona nella propria Riserva dei Dadi Spesi, in seguito pesca delle carte fino a raggiungere il limite della propria mano e ottiene 1 Carica.
- Se stai giocando con 3 o 4 Reparti: Ciascun Membro dell'Equipaggio prende 1 dado aggiuntivo dal proprio Compartimento del Reparto e lo posiziona nella propria Riserva dei Dadi Spesi, poi pesca delle carte fino a raggiungere il limite della propria mano.

ANNOTAZIONE 1781

***** sirene di emergenza a tutto volume; metallo che stride; tonfi di esplosioni attutite *****

[IA Claire]: Temo che la nostra discesa nell'atmosfera gassosa stia accelerando. La fusoliera si sta avvicinando al punto di rottura.

[Comandante della Base]: Questo lo avevo capito, ma grazie, Claire. Apritemi la linea.

[IA Claire]: Fatto.

[Comandante della Base]: A tutti i membri dell'equipaggio, rapporto sullo stato. Siamo pronti per contattare la Vanguard?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ancora, Comandante. Stiamo tentando di raggiungere l'ultimo trasmettitore!

[Membro dell'Equipaggio 2]: La strada è bloccata da rottami di attrezzatura, Comandante. Li stiamo spostando, ma l'operazione richiede tempo.

[IA Claire]: Suggestivo di impegnarsi maggiormente nell'operazione. I miei calcoli potrebbero cambiare alla comparsa di nuove variabili, ma la base non è in grado di sostenere un'ulteriore discesa. Inoltre...

[Comandante della Base]: Per favore, Claire. Equipaggio, sto venendo ad aiutarvi con... (in preda a un panico improvviso) Cosa? Cos'è? No! No!

***** il tonfo di un corpo che cade; respiro affannoso; passi in avvicinamento *****

[Membro dell'Equipaggio 2] (ansimando): Comandante? Comandante, va tutto bene?

[Comandante della Base]: Dici a me? Sì, sì. È solo...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Lasci che la aiuti a rialzarsi. Cos'è stato?

[Comandante della Base]: Ho visto... ho visto la sala di controllo invasa dalle fiamme. Ho tentato di schivarle, non riesco a spiegarlo. Claire, non c'era nessun incendio, confermi?

[IA Claire]: Di tutte le minacce del momento, il fuoco è quella che ha minori probabilità di uccidervi.




[Comandante della Base]: (con tono sarcastico): Allora siamo a cavallo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sono le allucinazioni, Comandante.

[Comandante della Base]: La via per il trasmettitore è libera?

[Membro dell'Equipaggio 2]: No.

[Comandante della Base]: Rimettetevi al lavoro. Vi aiuterò, ma...concedetemi un momento.

- Ciascun Membro dell'Equipaggio nel Settore 6  +  + .
- Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio dal Settore 6 nel Settore 5.
- Sostituisci la carta nel Settore 1 con la carta **P354**.
- Sostituisci la carta nel Settore 3 con la carta **P353**.
- Sostituisci la carta nel Settore 4 con la carta **P356**.
- Sostituisci la carta nel Settore 6 con la carta **P361**.
- Sostituisci la carta Condizione Generale attuale con la carta **G36**.
- Posiziona Missione Opzionale **M36** nello slot Missione Opzionale.
- Posiziona una carta Minaccia Nuovo Esempio sulla plancia.
- Tira un D10 e posiziona il segnalino Nuovo Esempio nel Settore seguente:
 - 0, 1: nel Settore 1.
 - 2, 3: nel Settore 2.
 - 4, 5: nel Settore 3.
 - 6, 7: nel Settore 4.
 - 8, 9: nel Settore 5.
- Vai all'Annotazione 1779.

ANNOTAZIONE 1782

***** sirene a tutto volume; suoni di oggetti che si rompono e si schiantano in sottofondo; voce femminile che ripete: "Pericolo. Discesa imprevista." *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: So che questo è l'Inferno, ma sembra di essere in Paradiso.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Vero. Tutti quei colori che lampeggiano, fluttuanti e fosforescenti.

***** rumore di passi *****


[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi! Dove stai andando?

[Membro dell'Equipaggio 1] (voce che echeggia in lontananza): Fuori. Ad acchiappare una di quelle creature. Fosse anche l'ultima cosa che faccio.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Hai ragione. Vengo con te!

[Comandante della Base]: Andate. Nel frattempo, tenterò di contattare la Vanguard ancora una volta.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Buona fortuna, Comandante.

- Ottieni 3 Indizi Esempio Vivo.
- Ottieni 2 .
- Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio dal Settore 6 nel Settore 5.
- Posiziona la carta **P000** nel Settore 6.
- Scarica la Missione **M37**.

ANNOTAZIONE 1783

***** respiro affannoso; sussurri *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: È deprimente vedere i nostri alloggi distrutti in quel modo.

[Comandante della Base]: Guardate. Anche il nostro ospite sembra commosso. Guardate come tocca i mobili caduti, come se li stesse esaminando. O analizzando cosa potrebbe essere successo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa ha fatto. Pur senza saperlo.

[Comandante della Base]: Fa lo stesso. Abbiamo ragione di supporre che sia una creatura senziente. Fate piano. Non vogliamo spaventarla.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Dannazione, lo abbiamo appena fatto!

[Comandante della Base]: È scomparsa come un sogno! Dove è corso?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Verso quella parete, credo. Guardate, c'è un condotto di areazione lì. Potrebbe esserci passato attraverso.

[Comandante della Base]: Claire, è possibile?

[IA Claire]: Affermativo, Comandante. La creatura sembra essere in grado di alterare le proprie dimensioni fino a quel punto. Mi preme ricordarvi che la Vanguard ha già incontrato una specie in grado di entrare all'interno di un essere umano...

[Comandante della Base]: Risparmiaci la predica, Claire. Sei in grado di rintracciare quella cosa?

[IA Claire]: Negativo, Comandante. Ci sono troppe interferenze.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse possiamo, Comandante. La creatura correrà istintivamente verso il luogo che considera più favorevole.

[Comandante della Base]: E quale sarebbe?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ancora non lo so. Ma tentiamo di capirlo. C'è un luogo della base che potrebbe apprezzare? Forse potremmo individuare quella stanza e sigillarla?

Tira un D10 e posiziona il segnalino Nuovo Esempio nel Settore seguente:

- 0, 1 – nel Settore 1, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 2.
- 2, 3 – nel Settore 2, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 3.
- 4, 5 – nel Settore 3, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 4.
- 6, 7 – nel Settore 4, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 5.
- 8, 9 – nel Settore 5, se è già presente, posizionalo invece nel Settore 1.

ANNOTAZIONE 1784

***** sirene spiegate; bip elettronici; voce femminile che ripete: "Pericolo. Discesa imprevista." *****

[Membro dell'Equipaggio 2]: Claire, spegni quei dannati allarmi.

***** silenzio *****

[IA Claire]: Il suo atteggiamento è classificabile come scortese.

[Membro dell'Equipaggio 2]: La nostra situazione è classificabile come disperata. Sarà per questo. Comandante, come vanno le cose?

[Comandante della Base]: Stai tentando di essere divertente, per caso? Ci sono altri buchi dappertutto! Non basterebbe un esercito per rattopparli tutti!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Le nostre tute faticano a sopportare la pressione crescente. E ho rilevato qualcosa che somiglia a delle colonie batteriche su alcune superfici.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Vedo un altro di quei tappeti volanti! Sta fluttuando proprio sopra di lei!

[Comandante della Base]: Oh, lo vedo anche io.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quindi c'è vita negli strati più profondi di questo pianeta.

[Comandante della Base]: Non possiamo sapere se si tratta di una forma di vita finché non la studiamo e non penso che avremo il tempo per farlo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, quei bastardi continuano a danneggiare la nostra base! Forse dovremmo acchiappare quello grosso e... Oh, no, cos'è stato?

[Comandante della Base]: I miei occhi! Cosa sta succedendo?

***** grida di dolore *****

[IA Claire]: Siete stati accecati da un lampo inatteso di colori brillanti, probabilmente emessi dall'essere che chiamate tappeto volante.

[Comandante della Base]: Oh, è passato. Base, state tutti bene?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Mamma?

[Comandante della Base]: Base, ripeto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Mammina, cosa... cosa ci fai qui?


[Comandante della Base]: In nome del Vuoto, cosa sta succedendo qui, Claire?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Mammina, è impossibile. Ti ho lasciata a bordo della Vanguard! Mesi fa!





[Comandante della Base]: Claire?

[IA Claire]: Comandante, uno di voi soffre di allucinazioni.

[Comandante della Base]: No, non di nuovo.

- Ottieni 3 Indizi Microorganismo.
- Ottieni 2 .
- Posiziona ciascun Membro dell'Equipaggio dal Settore 6 nel Settore 5.
- Posiziona la carta P000 nel Settore 6.

ANNOTAZIONE 1785

- Se stai giocando con 2 Reparti: Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica tutti i , prende 2 dadi aggiuntivi dal proprio Compartimento del Reparto e li posiziona nella propria Riserva dei Dadi Spesi, 2 Attrezzature Piccole  dall'Inventario e pesca delle carte fino a raggiungere il limite della propria mano. Ottieni 2 Provviste.
- Se stai giocando con 3 o 4 Reparti: Ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica tutti i , prende 2 dadi aggiuntivi dal proprio Compartimento del Reparto e li posiziona nella propria Riserva dei Dadi Spesi, 2 Attrezzature Piccole  dall'Inventario e pesca delle carte fino a raggiungere il limite della propria mano.

OPERAZIONE: PELLEGRINAGGIO

ANNOTAZIONE 1800

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Non funziona! È tutto inutile! State perdendo tempo, qualcun altro deve occuparsene!

Tira  e   sulla carta Minaccia *Miraggio Sicurezza*.

ANNOTAZIONE 1801

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco] (ansimando): Vanguard? Mi ricevete? Questa maledetta radio funziona?

[Tenente Banini]: Sì, comandante. Ti riceviamo. Qual è lo stato?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È un maledetto incubo, ecco cos'è. Abbiamo superato quelle dannate Prove degli Idemiani e... E Uru stava per ricevere la Lacrima che attendeva da tempo. Ed è stato in quel momento che è iniziato il vero orrore. La Guida Rituale ha afferrato Uru, versandogli qualcosa di tossico nel bulbo oculare.

[Tenente Banini]: Forse era quella la Lacrima?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tenente, quella cosa ha bruciato l'occhio di Uru e parte del suo cervello. Il nostro alleato idemiano è morto tra atroci sofferenze prima che riuscissimo a imbracciare le armi.

[Tenente Banini]: È una notizia terribile.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Assistervi è stato molto peggio. Abbiamo abbattuto la Guida, ma era già troppo tardi. Ora dobbiamo seppellire Uru e... Potreste venire a prenderci, per favore?

[Tenente Banini]: La tempesta si è placata. Vi sto inviando il lander.

Ottieni 1 .

Se stai giocando la campagna, vai all'Annotazione 1807. Altrimenti, scarta tutte le carte Missione dalla plancia Pianeta.

Congratulazioni! Hai completato questa Operazione.

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

ANNOTAZIONE 1802

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vanguard, devo riportare una segnalazione urgente. Mentre esploravamo la zona intorno al lander schiantato, ci siamo imbattuti in un Idemiano comatoso in stasi. Quel forestiero deve essere stato lì per moltissimo tempo. Il suo corpo è ricoperto dalla vegetazione locale.

[Capitano Lee]: Comatoso?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì. Le sue funzioni vitali sono deboli, ma stabili. Cosa facciamo?

[Capitano Lee]: Resti in attesa, Comandante. Ho la Dottoressa Juarez sull'altra linea.

[Dottoressa Juarez]: Comandante, la nostra conoscenza in materia di biologia degli Idemiani è limitata, ma direi che il coma sia la loro modalità di sopravvivenza. Possono indurlo nelle situazioni disperate per attendere che passino.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Come schiantarsi su un pianeta deserto. Non fa una piega. Dottoressa Juarez, dovremmo svegliare l'Idemiano?

[Dottoressa Juarez]: Perché no? Per quanto ne so, reagiscono alle iniezioni di adrenalina proprio come gli esseri umani.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Va bene. Ne prepareremo una piccola dose.

- Apri la Planetopedia alle pagine 8 e 9 (*Pellegrinaggio*).
- 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.
- Non pescare una carta Grado Superiore. I Membri dell'Equipaggio che sopravvivono verranno promossi in base alle loro prestazioni in questo scenario.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore 1.
- Suddividi le carte Attrezzatura Personale e Attrezzatura per la Missione tra i Membri dell'Equipaggio. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, la decisione spetta al giocatore del Reparto Ricognizione.
- 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.

Vai all'Annotazione 1815.

ANNOTAZIONE 1803

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco




Non funziona! È tutto inutile! State perdendo tempo, qualcun altro deve occuparsene!

Tira  e  sulla carta Minaccia *Miraggio Ingegneria*.

ANNOTAZIONE 1804

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Se potessi, abbandonerei questo terribile pianeta in men che non si dica, ma non è possibile. Questa spaventosa tempesta imperversa nell'atmosfera, bloccando la nostra richiesta di soccorso e rendendo molto rischioso abbandonare il pianeta. Dannazione, dobbiamo restare qui e affrontare qualsiasi cosa il pianeta abbia in serbo per noi.

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 non ci sono Membri dell'Equipaggio sulla plancia, vai all'Annotazione 1833.

ANNOTAZIONE 1805

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, gente! Abbiamo sentito tutto quello che c'è da sapere riguardo alla prossima Prova.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quindi dobbiamo acchiappare un gigantesco serpente che ha sviluppato una tecnica di combattimento eccezionale. Colpisce sempre sotto alla cassa toracica perché è lì che si trova la maggior parte degli organi vitali degli Idemiani.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, e il punto debole del serpente è la coda.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già. Non dimentichiamolo e andiamo.

ANNOTAZIONE 1806

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sono nelle vicinanze della coda! Ancora un secondo e potrò staccarla!


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, forza!

Effettua il seguente Tiro.

Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore.

 PUNTA ALLA CODA
 = 


Vai all'Annotazione 1830.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

ANNOTAZIONE 1807

Verifica il grado di successo di questa missione.

Puoi utilizzare i segnaposto per conteggiare i tuoi punti vittoria. Ciascun segnaposto sulla plancia Lander attribuisce 1 punto vittoria. Ottieni punti vittoria seguendo le regole del punteggio elencate qui sotto:

- Aggiungi 2 punti se hai solo 2 Reparti in questa Missione.
- Aggiungi 1 punto se hai 3 Reparti in questa Missione.
- Aggiungi 1 punto per ciascun  presente sulla tua plancia Lander.
- Sottrai 2 punti per ciascun Membro dell'Equipaggio caduto.
- Sottrai 2 punti per ciascun segnaposto sulla carta Missione **M30**.

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

- **Minore o uguale a 7** – *Sopravvissuto per un pelo* – Nessun Membro dell'Equipaggio viene promosso.
- **8-10** – *Te la sei cavata* – Tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 coinvolti in questa Esplorazione vengono promossi.
- **11-12** – *Hai fatto un buon lavoro!* Tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e di Grado 2 coinvolti in questa Esplorazione vengono promossi.
- **13** – *Hai fatto un ottimo lavoro!* Tutti i Membri dell'Equipaggio coinvolti in questa Esplorazione possono sostituire la loro attuale cartellina di Grado con una cartellina di Grado 3.


Scarta tutte le carte Missione dalla plancia Pianeta.

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

ANNOTAZIONE 1808

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Reparto Ingegneria, ho registrato l'intero combattimento dall'inizio alla fine e, quando faremo ritorno, lo mostrerò a tutti. So che l'equipaggio vi rispetta, ma d'ora in poi, aspettatevi che vi tema!

Ottieni 1 .

Scarta la carta Minaccia *Miraggio Ingegneria* e la miniatura del Membro dell'Equipaggio del Reparto Ingegneria privo di un anello colorato alla base.

Se non ci sono carte Minaccia sulla plancia, vai all'Annotazione 1817.


ANNOTAZIONE 1809

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non riuscirà a prendere il volo, vero?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Impossibile, Comandante. Ha subito danni irreparabili.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che tristezza. Tentate di salvare tutto quello che potete, però. Prestate attenzione ai sistemi di comunicazione. Potremmo in qualche modo riuscire a contattare la Vanguard.

Scegli una casella non contrassegnata, contrassegna e risolvi il testo riportato. Se tutte le caselle sono contrassegnate, Ricarica 1 .

Raccogli provviste – Ottieni 2 Provviste.

Frugare alla ricerca di attrezzature mediche – Un Membro dell'Equipaggio in questo Settore può scartare un dado Ferita e una carta Ferita.

Salvare le parti non danneggiate – Ottieni 1 Scoperta *Tecnologia Aliena*.

ANNOTAZIONE 1810

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Merda, non siamo affatto messi bene. Faremmo meglio a separarci, prima che sia troppo tardi!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Credo che sia già troppo tardi. Non ce la faremo mai...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, vedo Uru! Lassù! Viene da noi!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che... Che cambio di programma... Equipaggio, c'è un'apertura! Attaccare!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Abbattuto. Il serpente è stato abbattuto. Non riesco a crederci.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Abbiamo superato la Prova!

Ottieni 1 .

Scarta la carta **P253** dal Settore 4.

Scarta la carta Condizione Generale **G16**.

Posiziona il segnalino *Guida Rituale* nel Settore 4.

ANNOTAZIONE 1811

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Che ci crediate o meno, la Prova è conclusa. Qualsiasi cosa accada in seguito, è stato un momento memorabile. Presto, la Lacrima degli Idemiani verrà consegnata. L'ombra del Monolite incombe su di noi. Attendiamo in silenzio assoluto l'inizio della cerimonia.

Se la casella nell'**Annotazione 1853** è contrassegnata, vai all'**Annotazione 1848**.

Altrimenti, vai all'**Annotazione 1801**.

ANNOTAZIONE 1812

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Sono sotto choc. Chiunque abbia detto che i nerd non sono in grado di combattere ovviamente non ha mai visto i cervelloni dell'ISS Vanguard in azione. Congratulazioni, geniacci. Nessuno vi può superare in tutto l'universo!

Ottieni 1 .

Scarta la carta Minaccia *Miraggio Scienza* e il modellino del Membro dell'Equipaggio del Reparto Scienza privo di un anello colorato alla base.

Se non ci sono carte Minaccia sulla plancia, vai all'**Annotazione 1817**.

ANNOTAZIONE 1813

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Quindi, cosa sappiamo?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sappiamo che gli Idemiani hanno un incredibile potenziale di rigenerazione e che sono in grado di controllare il funzionamento dei loro organi interni. La finalità della Prova è ridurre un Idemiano in punto di morte e consentirgli di rigenerarsi tornando in vita.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dannazione, se dobbiamo sostenere questa specifica Prova, non sopravviveremo!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non credo che dovremo farlo, fortunatamente. È quella che Uru stava affrontando al nostro arrivo. Questa Prova è conclusa.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Che sollievo.

ANNOTAZIONE 1814

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Anni di addestramento di arti marziali, cinture nere, medaglie, coppe, una miriade di compagni di allenamento, tutto per arrivare a questo preciso momento. Davanti ai miei occhi, i membri del Reparto Sicurezza stanno ammazzando di botte... beh, sé stessi. Non lo dimenticherò mai!

Ottieni 1 .

Scarta la carta Minaccia *Miraggio Sicurezza* e la miniatura del Membro dell'Equipaggio del Reparto Sicurezza privo di un anello colorato alla base.

Se non ci sono carte Minaccia sulla plancia, vai all'**Annotazione 1817**.

ANNOTAZIONE 1815

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, l'Idemiano si sta svegliando. Le sue condizioni sono stabili, ma... Piano, piano, forestiero. Noi siamo l'equipaggio dell'ISS Vanguard. Abbiamo incontrato la tua gente prima d'ora e...

[Uru]: Cosa sta succedendo? Chi... chi siete?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Veniamo dalla Terra e...

[Uru]: Da cosa? No, no, fuggite! Fuggite subito!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa? Perché vorresti che...

[Uru]: Siete in grave pericolo! Se...

*** esplosioni attutite in lontananza ***

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

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, si tratta del nostro lander! Gli sta succedendo qualcosa!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: CAPCOM, ci stanno attaccando. CAPCOM?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Abbiamo perso il segnale.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forza! Dobbiamo tornare laggiù e scoprire cosa sta succedendo!

*** passi di corsa ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Lo vedo già! Vuoto, abbi pietà di noi. È un umanoide gigante! Due volte più grande di noi!

[Uru]: È la Guida Rituale. Fuggite, vi ho detto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante?

[Uru]: È troppo tardi. Vi ha già avvistati.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Correte!

*** passi tonanti ***

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehm, ehm... State tutti bene?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dannazione, cos'è stato?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quel bastardo ci ha afferrato uno a uno e... ci ha iniettato una specie di sostanza!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il mio kit di primo soccorso non la riconosce.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Nemmeno il mio. Hai idea di cosa si tratti?

[Uru]: Il nome non vi aiuterà e la composizione è sconosciuta, quindi non esistono antidoti. Viene somministrata a tutti i candidati disposti a sottoporsi al Rituale.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La Guida Rituale ci ha scambiato per Idemiani. Cosa le è preso?

[Uru]: Non posso spiegarlo. Ma dato che dovete portare a termine il Rituale in ogni modo, vi condurrò al Monolite delle Prove.

- Se stai giocando la campagna, 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).
- Posiziona la carta **P251** nel Settore 1.
- Posiziona la carta **P250** nel Settore 2.
- Posiziona la carta Missione **M30** sulla plancia Pianeta.
- Posiziona Missione Opzionale **M31** nello slot Missione Opzionale sul bordo destro plancia Pianeta.
- Posiziona la carta Minaccia *Guida Rituale* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Guida Rituale* nel Settore 2.
- Se stai giocando la campagna, rimuovi la carta Atterraggio **L10** dal gioco e riponi il Manuale della Nave.
- Esegui un'Esplorazione Planetaria seguendo le regole nel Capitolo III del Regolamento.

Suggerimento: Dovrai affrontare diverse Prove. Decifra l'antico monolite individuato sul pianeta oppure contatta gli Idemiani presenti sulla Vanguard.

ANNOTAZIONE 1816

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Non funziona! È tutto inutile! State perdendo tempo, qualcun altro deve occuparsene!

Tira  e  sulla carta Minaccia *Miraggio Scienza*.

ANNOTAZIONE 1817

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Ora comprendo la simbologia della Prova. È difficile sconfiggere le proprie debolezze e ancora più arduo sconfiggere i propri punti di forza. Sconfiggere sé stessi significa superare entrambi.

Abbiamo portato a termine la Prova e anche Uru lo ha fatto. È interessante, tuttavia, che anche se non

siamo Idemiani, la Prova ci abbia dato degli spunti di riflessione.

- Scarta la carta **P256** dal Settore **3**.
- Posiziona la carta **P254** nel Settore **5**.
- Posiziona la carta *Minaccia Guida Rituale* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
- Posiziona il segnalino *Guida Rituale* nel Settore **3**.
- Sostituisci la tua carta Condizione Generale attuale con la carta **G15**.

Suggerimento: Abbiamo ancora un po' di tempo prima dell'inizio della cerimonia. La Condizione Generale attuale metterà fine alla tua Esplorazione Planetaria.

ANNOTAZIONE 1818

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vorrei che fosse tutto qui, ma non è così, vero?

[Uru]: No. Non è così. Avete superato una Prova, ma ce n'è un'altra in arrivo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Più dura della precedente?

[Uru]: Oggettivamente, no.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E soggettivamente?

[Uru]: Lo vedrete con i vostri occhi. Lasciate che vi accompagni.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Va bene.

Posiziona la carta **P256** nel Settore **3**.

ANNOTAZIONE 1819

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il serpente forma una spirale! Si prepara ad attaccare!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lo vedo anche io. Separatevi! Attivate i kit di primo soccorso! Resisteremo all'attacco e poi gli faremo vedere noi!

Scegli tra:

- » **Proteggere testa e gola** – Vai all'Annotazione **1824**.
- » **Proteggere braccia e gambe** – Vai all'Annotazione **1839**.
- » **Proteggere cuore e intestino** – Vai all'Annotazione **1851**.

ANNOTAZIONE 1820

Se stai giocando una campagna e la casella nell'Annotazione **1204** è contrassegnata, vai all'Annotazione **1846**. Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vanguard, ci ricevete?

[Tenente Banini]: Qui Vanguard, è il Tenente Banini che vi parla. Squadra di Sbarco, state tutti bene?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Più o meno. Il nostro lander è distrutto e...

[Tenente Banini]: Comandante, il segnale è debole! C'è una violenta tempesta che si sta scatenando nell'atmosfera e le interferenze sono fortissime!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, e stiamo usando una radio di fortuna che potrebbe smettere di funzionare da un momento all'altro, quindi sarò breve. Ho bisogno di informazioni riguardo ai riti di passaggio degli Idemiani. A quanto pare, ci siamo ritrovati nel bel mezzo di uno di essi.

[Tenente Banini]: Certo. Vi metto in contatto con i nostri membri dell'equipaggio idemiani. Sicuramente potranno aiutarvi.

[Membro dell'Equipaggio idemiano]: Quindi il pianeta presenta un sito rituale? Interessante. Ci sono tanti luoghi del genere e non conosciamo le coordinate di ciascuno di essi. Mi stia a sentire, Comandante, i nostri rituali sono diversi da un pianeta all'altro, ma essenzialmente sono composti da tre Prove. C'è sempre una Guida Rituale che supervisiona la procedura e il Monolite indica quale sarà la prossima Prova.

Sfortunatamente, decifrare i suoi messaggi è un rompicapo molto complesso, anche per noi Idemiani. Per la precisione, quale Prova state per affrontare?

Scegli tra:

- » **Chiedere informazioni sulla Prova per valutare cautela e abilità di combattimento** – Vai all'Annotazione **1805**.
- » **Chiedere informazioni sulla Prova per valutare onore e coraggio** – Vai all'Annotazione **1840**.
- » **Chiedi informazioni sulla Prova che dimostra la vittoria della mente sulla morte** – Vai all'Annotazione **1813**.

ANNOTAZIONE 1821

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, non c'è traccia di quella strana anomalia energetica, ma ho rilevato qualcosa che potrebbe essere una barriera di occultamento.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Qualcuno sta nascondendo qualcosa.

State all'erta, gente. Andiamo.

***** passi cauti *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ce l'abbiamo fatta.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vedo degli edifici, Comandante.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Direi piuttosto delle strutture, non degli edifici. Macchinari. Cavi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: E quelle sembrerebbero delle prese.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Suppongo che abbiamo trovato la stazione di ricarica della Guida Rituale. Diamo un'occhiata in giro.

Ottieni l' .

Sostituisci la carta nel Settore **7** con la carta **P252**.


ANNOTAZIONE 1822

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Uru]: Abbiamo temporeggiato troppo. La Guida Rituale sta perdendo la pazienza.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Che cosa intendi? Non è altro che un robot, e...

[Uru]: Lasciatemi affrontare la Prova al posto vostro. Dopotutto, questo è il motivo per cui sono qui.

- Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .
- Posiziona un segnaposto sulla carta Missione **M30**. Se sono presenti 2 segnaposto, vai all'Annotazione **1823**.
- Se solo una casella nell'Annotazione **1845** è contrassegnata:
 - » Scarta la carta **P253** dal Settore **4**.
 - » Scarta la carta Condizione Generale **G16**.
 - » Posiziona il segnalino *Guida Rituale* nel Settore **4**.
- Se due caselle nell'Annotazione **1845** sono contrassegnate:
 - Scarta tutte le carte *Minaccia* sopra alla plancia Pianeta e tutte le miniature Equipaggio prive di un anello colorato alla base.
 - Posiziona la carta *Minaccia Guida Rituale* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta.
 - Posiziona il segnalino *Guida Rituale* nel Settore **3**.
 - Posiziona la carta **P254** nel Settore **5**.
 - Sostituisci la Condizione Generale attuale con la carta **G15**.

ANNOTAZIONE 1823

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Capitano, ho delle cattive notizie.

[Capitano Lee]: Si tratta della Squadra di Sbarco?

[Tenente Banini]: Purtroppo sì. Come ben sa, sono stati coinvolti in un rito di passaggio degli Idemiani e abbiamo perso ogni contatto con loro.

[Capitano Lee]: Ma poi sono riusciti a contattarci, non è così?

[Tenente Banini]: Sì, per un breve momento, prima che la tempesta arrivasse al culmine della sua furia. Non abbiamo più avuto contatti da allora. Capitano, non ce l'hanno fatta.

[Capitano Lee]: Cosa vuol dire non ce l'hanno fatta?

[Tenente Banini]: Le nubi si sono dissipate e abbiamo finalmente potuto scansionare la superficie del pianeta. Abbiamo individuato i loro corpi. Nessun segno vitale, Capitano.

[Capitano Lee]: È... è terribile.

[Tenente Banini]: Sì. Qualsiasi cosa sia successa laggiù, non ce l'hanno fatta. Mi autorizza all'invio di un lander per recuperare i corpi?

[Capitano Lee]: Naturalmente, Tenente. Io parlerò all'equipaggio.

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

Se stai giocando la campagna:

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

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

ANNOTAZIONE 1824

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tutto bene?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Direi di sì.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma ho visto che il serpente ti ha morso la pancia. Proprio sotto alla cassa toracica!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Per quello basta il kit di primo soccorso. Non si preoccupi, Comandante.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse gli Idemiani hanno gli organi vitali proprio sotto alle costole.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già. Il serpente voleva ucciderti, ma non sapeva che non siamo Idemiani. Non gli daremo la possibilità di riprovarci.

Effettua il seguente Tiro.

Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore.

ANNOTAZIONE 1825

Se il giocatore del Reparto Sicurezza ha eseguito un'Azione che ha portato alla risoluzione del Risultato verde, vai all'Annotazione 1814. Altrimenti, vai all'Annotazione 1800.

ANNOTAZIONE 1826

OPERAZIONE PELLEGRINAGGIO

Le regole seguenti ti consentiranno di dare il via all'Operazione Pellegrinaggio come missione separata e indipendente. Tuttavia, questa Operazione è disponibile anche dalla mappa della campagna e può essere giocata come parte della campagna Flotta Perduta.

Numero di Membri dell'Equipaggio: 2-4

Difficoltà: Media

Prove frequenti:

Tiri: sono più pericolosi del solito.

Atterraggio: e

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

Preparazione:

1. Preparare il Lander

- Posiziona la plancia del Lander Void Ranger sopra al tavolo. Posiziona tutte le Modifiche al Lander numerate da A01 a A20 sopra al tavolo. Scegli fino a 2 Modifiche Funzionali e fino a 1 Modifica Strutturale e posiziona sopra alla plancia Lander.

2. Preparare la Squadra di Sbarco

- Ciascun giocatore sceglie almeno una plancia Equipaggio. Se giochi una partita individuale, devi selezionare almeno 2 plance Equipaggio.
- Ciascun Reparto pesca tre carte Membro dell'Equipaggio, sceglie una carta e la posiziona nella cartellina di Grado 3 del Reparto. Posiziona i Membri dell'Equipaggio all'interno delle cartelline sopra alle plance dei Reparti corrispondenti.
- Ciascun giocatore riempie la propria plancia Equipaggio con 12 dadi Reparto presi dalla scatola. Tra questi, ciascun Membro dell'Equipaggio deve avere almeno un dado Base per ciascuno dei tre colori. I giocatori possono utilizzare dadi Universali, Esperto, Jolly e Alieno in questa Operazione.
- Il giocatore di ciascun Reparto crea un mazzo Reparto di almeno 10 carte con le proprie carte Reparto. Puoi usare solo carte di Grado 3 o inferiore. 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.

3. Caricare il Lander

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

4. Allacciare le cinture!

- Vai all'Annotazione 1842.

ANNOTAZIONE 1827

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Proprio una bella pancia! Adesso prendi questo!

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Effettua il seguente Tiro.

Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore.

ANNOTAZIONE 1828

Se il giocatore del Reparto Sicurezza ha eseguito un'Azione che ha portato alla risoluzione del Risultato verde, vai all'Annotazione 1812. Altrimenti, vai all'Annotazione 1816.

ANNOTAZIONE 1829

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vanguard, stiamo preparando le procedure di atterraggio. Devo avvisarvi che sarà una discesa turbolenta, a causa dei venti forti e imprevedibili negli strati superiori dell'atmosfera e la visibilità limitata. C'è un'altra tempesta in arrivo, quindi sconsiglio caldamente un altro atterraggio. Abbiamo una sola possibilità. Speriamo di farcela.

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 1802**. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Visibilità nulla	Scansione ad ampia gittata: Se è maggiore o uguale a 3, ciascun Membro dell'Equipaggio . Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio .
	Vento forte	Resistere Se è maggiore o uguale a 4, non succede nulla. Altrimenti, perdi 1 Provviste.
	Mutamento del vento	Volare attraverso Riponi 1 carta Attrezzatura casuale nell'"Inventario".

ANNOTAZIONE 1830

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Già, è finita. Il serpente è stato abbattuto. Però non è stato affatto facile. Non ho più le forze. Ehi, Uru! Grazie per averci aiutato. Non ce l'avremmo mai fatta senza di te, amico mio.

Ottieni 2

Scarta la carta **P253** dal Settore 4.

Scarta la carta Condizione Generale **G16**.

Posiziona il segnalino *Guida Rituale* nel Settore 4.

ANNOTAZIONE 1831

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Gli occhi, equipaggio. Le caviamo gli occhi e la mettiamo fuori uso!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ricevuto, Comandante.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira

Effettua il seguente Tiro.

Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovasse nello stesso Settore.



ANNOTAZIONE 1832

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Un'altra scoperta sconvolgente. Stiamo esaminando un'astronave schiantata, decisamente appartenente agli Idemiani, ma piuttosto datata. Di alcune centinaia di anni. C'è il corpo di un Idemiano nelle vicinanze e... Ehm. Penso che conosciamo la causa della morte. Qualcuno o qualcosa deve aver iniettato una dose di tossine all'interno del bulbo oculare dell'Idemiano, facendolo sciogliere. Ora, ricordo che Uru ci aveva parlato di quella loro Lacrima degli Idemiani, e provo una strana sensazione.

Ottieni 1

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto nell'**Annotazione 1841**.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P257**.

ANNOTAZIONE 1833

Annotazione audio dal Ponte di Comando della Vanguard

[Tenente Banini]: Capitano, ho delle cattive notizie.

[Capitano Lee]: Si tratta della Squadra di Sbarco?

[Tenente Banini]: Purtroppo sì. Come ben sa, sono stati coinvolti in un rito di passaggio degli Idemiani e abbiamo perso ogni contatto con loro.

[Capitano Lee]: Ma poi sono riusciti a contattarci, non è così?

[Tenente Banini]: Sì, per un breve momento, prima che la tempesta arrivasse al culmine della sua furia. Non abbiamo più avuto contatti da allora. Capitano, non ce l'hanno fatta.

[Capitano Lee]: Cosa vuol dire non ce l'hanno fatta?

[Tenente Banini]: Le nubi si sono dissipate e abbiamo finalmente potuto scansionare la superficie del pianeta. Abbiamo individuato i loro corpi. Nessun segno vitale, Capitano.

[Capitano Lee]: È... è terribile.

[Tenente Banini]: Sì. Qualsiasi cosa sia successa laggiù, non ce l'hanno fatta. Mi autorizza all'invio di un lander per recuperare i corpi?

[Capitano Lee]: Naturalmente, Tenente. Io parlerò all'equipaggio.

Se stai giocando la campagna:

- Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.
- Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

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

ANNOTAZIONE 1834

Se il giocatore del Reparto Ricognizione ha eseguito un'Azione che ha portato alla risoluzione del Risultato verde, vai all'**Annotazione 1849**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 1850**.

ANNOTAZIONE 1835

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quindi, questo è il Monolite, vero?

[Uru]: Sì. E quei riti indicano quali Prove bisogna affrontare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non ce ne sono molti.

[Uru]: Cambiano di continuo. Il Monolite deve essere visitato con regolarità.

Se alcune caselle sono contrassegnate nell'**Annotazione 1845**, vai all'**Annotazione 1840**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 1805**.

ANNOTAZIONE 1836

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Ci troviamo sulla riva di un lago poco profondo, che si estende a perdita d'occhio. La sua superficie è perfettamente immobile e somiglia a uno specchio. Sarebbe un panorama memorabile, se non fosse per quella terribile Guida Rituale.

Proprio sotto ai nostri occhi, ha raggiunto il bordo dell'acqua e ci ha versato dentro qualcosa.

Ho una brutta sensazione, ma Uru mi fa segno di mantenerne la calma.

Lo sto facendo.

Il liquido si dissolve nell'acqua cristallina del lago, la Guida Rituale si allontana, con mio grandissimo sollievo. Come vorrei...

Universo, abbi pietà di noi. Di che si tratta? Cosa vedono i miei occhi?

Delle immagini scivolano fuori dallo specchio argentato. Sono uguali a noi! Sono identiche! E ostili...

Cosa? Dobbiamo forse combattere contro noi stessi?

Scarta la carta Minaccia *Guida Rituale* e il segnalino *Guida Rituale*.

Scarta la carta **P256** dal Settore 3.

Controlla quali Reparti sono presenti sulla plancia Pianeta, poi applica quanto segue per ciascun Reparto:

- Reparto Ricognizione – Posiziona la carta Minaccia *Miraggio Ricognizione* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta. Posiziona una miniatura di un Membro dell'Equipaggio del Reparto Ricognizione non utilizzata nel Settore 5.
- Reparto Scienza – Posiziona la carta Minaccia *Miraggio Scienza* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta. Posiziona una miniatura di un Membro dell'Equipaggio del Reparto Scienza non utilizzata nel Settore 1.
- Reparto Ingegneria – Posiziona la carta Minaccia *Miraggio Ingegneria* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta. Posiziona una miniatura di un Membro dell'Equipaggio del Reparto Ingegneria non utilizzata nel Settore 3.
- Reparto Sicurezza – Posiziona la carta Minaccia *Miraggio Sicurezza* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta. Posiziona una miniatura di un Membro dell'Equipaggio del Reparto Sicurezza non utilizzata nel Settore 7.

ANNOTAZIONE 1837

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ti farò saltare le zanne da quel muso schifoso!


Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

Effettua il seguente Tiro.

Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore.



Vai all'Annotazione 1810.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

ANNOTAZIONE 1838

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

OK, ci siamo. La Prova sta per iniziare. Non riesco a credere che sto partecipando a questa follia... Beh, eccoci qui.

Posiziona il segnalino *Guida Rituale* accanto alla relativa carta Minaccia e gira la relativa carta Minaccia.

Posiziona la carta **P253** nel Settore 4.

Suggerimento: Il tempo a tua disposizione per portare a termine la Prova è limitato.

ANNOTAZIONE 1839

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tutto bene?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Direi di sì.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma ho visto che il serpente ti ha morso la pancia. Proprio sotto alla cassa toracica!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Per quello basta il kit di primo soccorso. Non si preoccupi, Comandante.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse gli Idemiani hanno gli organi vitali proprio sotto alle costole.


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già. Il serpente voleva ucciderti, ma non sapeva che non siamo Idemiani. Non gli daremo la possibilità di riprovarci.

Effettua il seguente Tiro.

Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore.



Vai all'Annotazione 1847.

Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

ANNOTAZIONE 1840

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non è semplice mettere insieme tutte queste nuove informazioni. Gli Idemiani sono in grado di controllare i propri sogni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Interessante. Di conseguenza, non hanno mai gli incubi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già. E l'unica cosa di cui hanno paura è... se stessi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Se stessi. Quindi, contro cosa ci batteremo? Cosa... o chi? Ad ogni modo, squadra, concentratevi sulla specialità del vostro Reparto.

ANNOTAZIONE 1841

La Squadra di Sbarco ha un'idea di cosa potrebbe essere successo sul pianeta.

Ora la Squadra di Sbarco sa cosa è successo.

ANNOTAZIONE 1842

Briefing del Capitano Lee

Buongiorno a tutti. Prego, restate pure seduti. Come tutti ben sapete, ci stiamo avvicinando a un pianeta abitabile già noto agli Idemiani in passato e per qualche ignoto motivo denominato "Pellegrinaggio". Dato che il pianeta non è stato visitato per decine di anni, i nostri membri dell'equipaggio idemiani hanno presentato una richiesta formale di esaminare la situazione, alla quale ho acconsentito. La loro richiesta è scaturita dalla scoperta di una moderna nave degli Idemiani che potrebbe essersi schiantata laggiù, anche se non è stata rilevata nessuna richiesta di soccorso. Inoltre, abbiamo individuato un punto altamente energivoro verso est. L'operazione inizierà a breve, perché le previsioni meteo sono preoccupanti. Stanno per scoppiare violente tempeste negli strati superiori dell'atmosfera, quindi se avete delle domande, fatele in fretta.

Vai all'Annotazione 1829.

ANNOTAZIONE 1843

Se il giocatore del Reparto Ingegneria ha eseguito un'Azione che ha portato alla risoluzione del Risultato verde, vai all'Annotazione 1808. Altrimenti, vai all'Annotazione 1803.

ANNOTAZIONE 1844

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Come ti chiami?

[Uru]: Uru.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potresti gentilmente dirci cosa sta succedendo qui?

[Uru]: Stavo affrontando un rituale sacro degli Idemiani, per ottenere la Lacrima degli Idemiani come ricompensa.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E... Ehm... e cosa sarebbe per l'esattezza?

[Uru]: Un riconoscimento visibile soltanto agli altri Idemiani. A coloro che superano il rituale viene iniettato un particolare liquido che rimane per sempre nel tuo occhio, garantendoti di conseguenza stima e orgoglio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E in cosa consiste il rituale?

[Uru]: In diverse sfide. La prima è la Prova della Morte, durante la quale il candidato riceve alcuni colpi mortali e deve tornare indietro dal baratro tra la vita e la morte. La mia durava da sei anni, quando la avete interrotta.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Mi dispiace. Credevo che ti stessi facendo un favore.

[Uru]: Non c'è bisogno di scusarsi. Quella specifica Prova stava terminando.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: In cosa consistono le altre?

[Uru]: Ce ne sono tante. Il Monolite ve lo dirà.

Ottieni 1 .

Sostituisce la carta nel Settore 1 con la carta **P000**.

ANNOTAZIONE 1845

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Uru]: Non avete tempo da perdere! La Prova inizierà da un momento all'alto!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Dannazione! Sbrigatevi, ragazzi!

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

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

A - Vai all'Annotazione 1838.

B - Vai all'Annotazione 1818.

ANNOTAZIONE 1846

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Vanguard, ci ricevete?

[Tenente Banini]: Qui Vanguard, è il Tenente Banini che vi parla. Squadra di Sbarco, state tutti bene?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Più o meno. Il nostro lander è distrutto e...

[Tenente Banini]: Comandante, il segnale è debole! Una terribile tempesta infuria nell'atmosfera e le interferenze sono insostenibili!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, e stiamo usando una radio di fortuna che potrebbe smettere di funzionare da un momento all'altro.

State a sentire, mi occorrono delle informazioni riguardo ai riti di passaggio degli Idemiani. A quanto pare, ci siamo ritrovati nel bel mezzo di uno di essi.

[Tenente Banini]: Certo. Vi metto in contatto con Anu, il nostro membro dell'equipaggio idemiano.

[Anu]: Quindi il pianeta era un luogo rituale? Interessante. Ci sono tanti luoghi del genere e non conosciamo la posizione di tutti. Mi stia a sentire, Comandante, i nostri rituali sono diversi da un pianeta all'altro, ma generalmente sono composti da tre Prove. C'è sempre una Guida Rituale che supervisiona la procedura e il Monolite indica quale sarà la prossima Prova. Sfortunatamente, decifrare i suoi messaggi è un rompicapo anche per noi Idemiani. Quale Prova affronterete?

Scegli tra:

- » Chiedere informazioni sulla Prova per valutare cautela e abilità di combattimento - Vai all'Annotazione 1805.
- » Chiedere informazioni sulla Prova per valutare onore e coraggio - Vai all'Annotazione 1840.
- » Chiedi informazioni sulla Prova che dimostra la vittoria della mente sulla morte - Vai all'Annotazione 1813.

ANNOTAZIONE 1847

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: C'è un varco! Andiamo!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sono proprio dietro di lei, comandante!

Scegli tra:

- » Puntare alle zanne - Vai all'Annotazione 1837.
- » Puntare all'intestino - Vai all'Annotazione 1827.
- » Puntare alla coda - Vai all'Annotazione 1806.
- » Puntare agli occhi - Vai all'Annotazione 1831.

ANNOTAZIONE 1848

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco] (sussurrando): Ecco il piano, equipaggio. Ci metteremo in fila come per ricevere la Lacrima, ma rifiuteremo l'onore e rimarremo dietro alla Guida Rituale. Quando la Guida Rituale farà la domanda a Uru, noi tutti attaccheremo la Guida cogliendola di sorpresa. È un piano semplice, ma efficace. E... ehm, mi spiace, Uru.

[Uru]: Capisco.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ecco che arriva la Guida.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Mettetevi in fila e preparatevi.

*** passi tonanti della Guida Rituale ***

[Guida Rituale]: Vi siete dimostrati degni di ricevere la Lacrima degli Idemiani, come prova del vostro coraggio fino alla vostra morte. Accettate la Lacrima, oppure desiderate proseguire il rituale per dimostrare ancora più valore?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Voglio continuare!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Anche io. Non me la merito.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Nemmeno io.

[Guida Rituale]: La vostra risolutezza rende onore all'intera nazione degli Idemiani. E tu?

[Uru]: Io... Ehm...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Adesso!

*** suoni di combattimento ***

[Comandante della Squadra di Sbarco] (ansimando): La Guida è a terra. Grazie, Uru. Ora, possiamo accendere la nostra radio di fortuna per contattare la Vanguard? Spero che la tempesta sia finita.

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

[Comandante della Squadra di Sbarco] (ansimando): Vanguard, ci ricevete? Abbiamo abbattuto la Guida Rituale e siamo al sicuro per il momento.

[Capitano Lee]: Mi fa piacere sentirlo, Comandante. E dite al vostro amico idemiano Uru di non essere deluso. Il suo valore è indubbio e riceverà la Lacrima degli Idemiani dal nostro ambasciatore a bordo della Vanguard.

Ottieni 2 .

Se stai giocando la campagna, vai all'Annotazione 1807. Altrimenti, scarta tutte le carte Missione dalla plancia.

Congratulazioni! Hai completato questa Operazione.

ANNOTAZIONE 1849

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Continuate a colpirli, Ricognizione! Dateci dentro! Fantastico, che spettacolo! Equipaggio, avete sconfitto l'avversario. È ufficiale: nell'intero universo non c'è nessuno che possa affrontarvi.

Ottieni 1 .

Scarta la carta Minaccia *Miraggio Ricognizione* e la miniatura del Membro dell'Equipaggio del Reparto Ricognizione priva di un anello colorato alla base.

Se non ci sono carte Minaccia sulla plancia, vai all'Annotazione 1817.

ANNOTAZIONE 1850

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

Non funziona! È tutto inutile! State perdendo tempo, qualcun altro deve occuparsene!

Tira  e  sulla carta Minaccia *Miraggio Ricognizione*.

ANNOTAZIONE 1851

Registrazioni della Squadra di Sbarco

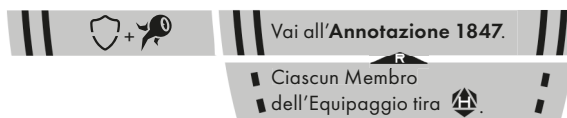
[Comandante della Squadra di Sbarco]: Molto intelligente! Adesso abbiamo l'iniziativa!


[Membro dell'Equipaggio 1]: Almeno la difesa dovrebbe essere più facile.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Tenete duro, ragazzi!

Effettua il seguente Tiro.

Altri Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza come se si trovassero nello stesso Settore.



Ciascun Membro dell'Equipaggio tira .

ANNOTAZIONE 1852

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

OK, che la Prova abbia inizio. Uru ha tentato di avvertirci, ma niente avrebbe potuto prepararci a quell'enorme Guida Rituale che è apparsa per iniettare delle sostanze dentro di noi. Quando la sostanza inizierà a fare effetto, saremo in grado di vedere il serpente, il nemico più letale del passato degli Idemiani, e, beh... Ucciderlo in uno scontro corpo a corpo.

La Prova ha lo scopo di comprendere se gli Idemiani sono ancora in grado di affrontare il proprio io primordiale. Dannazione, ma noi NON siamo Idemiani!


È troppo tardi per lamentarsi. Il paesaggio sta cambiando, si contorce, diventa surreale. Ho una paura dannata e sto facendo del mio meglio per nascondere.

Sali a bordo dell'ISS, mi dicevano. Esplorerai l'universo, mi dicevano. E... Oh, eccolo lì. Lo vedo! Imbracciate le armi, squadra!

Vai all'**Annotazione 1819**.

ANNOTAZIONE 1853

Se tutte le caselle nell'**Annotazione 1841** sono contrassegnate, contrassegna la casella seguente e risolvi il testo riportato. Altrimenti, non succede nulla.

Ottieni 1 . In seguito, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Uru, stammi a sentire. Dobbiamo parlare. Non ti è sembrato che la Guida Rituale si sia comportata in maniera imprevedibile?

[Uru]: Imprevedibile?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quel robot è corrotto, Uru. Non ti darà la Lacrima degli Idemiani che tanto sogni. Anzi, ti inietterà una tossina letale e ti ucciderà.

[Uru]: Impossibile!


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma vero. C'è un cadavere che lo dimostra.

[Uru]: Quindi... Quindi la Guida Rituale è il nostro nemico?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Mi spiace doverti informare di questo, ma è così. E dobbiamo escogitare un piano per distruggerla.

[Uru]: Va bene. Le credo.

ANNOTAZIONE 1854

Se il segnalino *Guida Rituale* non è presente sulla plancia, Ricarica 3 . Altrimenti, continua a leggere:

Annotazione audio del Comandante della Squadra di Sbarco

OK, la Guida Rituale è ancora disattivata e abbiamo concluso l'analisi. Le conclusioni sono spaventose. A quanto pare, a un certo punto gli Idemiani hanno iniziato a trascurare le verifiche e la manutenzione. La Guida è rotta. Rotta e corrotta. Avremmo dovuto rendercene conto quando ci ha scambiati per degli Idemiani, ma il problema è effettivamente molto più grave.

Ottieni 1 .

Contrassegna la casella non contrassegnata più in alto nell'**Annotazione 1841**.

Sostituisci la carta nel Settore 7 con la carta **P000**.

OPERAZIONE: TARTARUS

ANNOTAZIONE 1900

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Prestate attenzione, equipaggio. Si tratta di una lunga scalata e non vorrei mai dover portare qualcuno con una caviglia slogata al lander.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non si preoccupi, Comandante. Andrà tutto bene.

[Comandante dell'Equipaggio 2]: Non vedo l'ora di vedere i loro motori!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ad ogni modo, attenti a dove mettete i piedi.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P455**.

ANNOTAZIONE 1901

Registrazioni desecretate della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Ed eccoci qui, amici miei. Non avrei mai pensato che a un certo punto della mia vita avrei raggiunto il fondo dell'Inferno.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: In un corpo alieno, per giunta.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Scherzi a parte, gente. Diamo un'occhiata in giro.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Ma questo è l'Inferno.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Almeno le descrizioni sono dettagliate. Qui ci sono delle iscrizioni. E dei disegni. Vedo un pannello con dei pulsanti.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: E una manopola. Che cos'è tutto questo?

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Non ne ho idea. Come mi manca la nostra cara vecchia intelligenza artificiale...

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Tutto questo è incomprensibile. È un vicolo cieco. Andiamocene da qui.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P459**.

ANNOTAZIONE 1902

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Mi dispiace molto per tutte quelle anime in pena. Ho pensato a come poterle aiutare.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: E aiutare noi stessi.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Ho una teoria. Dopo tutto quello che ci hanno raccontato i peccatori, inizio a sperare che sia possibile invertire il flusso delle anime.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Ma come?

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Sembra strano, ma forse potrebbe essere fatto meccanicamente? Per esempio tirando una leva oppure girando una chiave? Diamo un'occhiata in giro.

Sostituisci la carta Missione **M41** con la carta Missione **M42**.

Continua la partita.

ANNOTAZIONE 1903

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Non ci sono più dubbi adesso. Non posso più razionalizzare. L'aura di peccato che circonda ogni cosa è diventata troppo forte. Io so, lo so con certezza: abbiamo peccato. E saremo puniti.

Stanno arrivando per farcela pagare. È troppo tardi per scappare.

Ricarica 1 .

Fai avanzare tutti i contatori del Tempo di 1 casella.

ANNOTAZIONE 1904

Registrazione del debriefing del Comandante della Squadra di Sbarco













Stammi tutti a sentire. Confido che abbiate una certa familiarità con la nostra missione, quindi lasciate che vi ricordi che è necessaria la massima cautela.

Non abbiamo rilevato nessun segnale di vita nella base, ma potrebbero esserci dei sistemi di difesa attivati. Inoltre, qualsiasi cosa abbia ucciso o cacciato chi ha costruito la base potrebbe essere ancora nei paraggi.

Ricordate che non abbiamo assolutamente nessuna informazione riguardo a questa specie, alla loro cultura, alla loro mentalità. Questo significa che ogni passo potrebbe farci cadere in una trappola e qualsiasi decisione potrebbe dare vita a un dilemma. In altre parole: non toccate niente. Non entrate negli edifici dall'aspetto sospetto. State attenti, riflettete e analizzate. Voglio riportarvi tutti a casa.

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). 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 ha raggiunto la casella "Atterraggio Riuscito", vai all'Annotazione 1920. Altrimenti, torna al passaggio 2.

	Frammenti di Asteroide	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> » Subire il colpo Riponi 5 carte Attrezzatura casuali meno  nell'"Inventario". » Manovra evasiva Ciascun Membro dell'Equipaggio 7  meno .
	Elementi della Struttura della Stazione	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> » Volare lato carico Perdi 6 Provviste meno . » Volare lato cabina Ciascun Membro dell'Equipaggio 1 .
	Un passaggio angusto	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> » Scivolare Se  è maggiore o uguale a 5, non succede nulla. Altrimenti, ciascun Membro dell'Equipaggio tira . » Tornare indietro verso un'altra strada Ciascun Membro dell'Equipaggio riporta una Ferita Lesione.
	Tunnel Nascosto	Scegli tra: <ul style="list-style-type: none"> » Trascinarsi Ciascun Membro dell'Equipaggio 1  per andare all'Annotazione 1920. » Volare vicino al tunnel Fai avanzare il contatore dell'Atterraggio.

ANNOTAZIONE 1905

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, quindi... Tre. Due. Uno.

*** bip elettronico di un pannello che si risveglia ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Funziona.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Strano. Le mie dita sono informicolite. Ho la strana sensazione di aver toccato una reliquia religiosa, non un pannello di controllo.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Il pannello è acceso, ma non succede nient'altro.

[Membro dell'Equipaggio 2]: No, qualcosa sta succedendo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lo sento anche io. C'è un certo trambusto laggiù, all'ingresso.

Contrassegna la casella C nell'Annotazione 1979.

Se la Condizione Generale G40 si trova sulla plancia, vai all'Annotazione 1903. Altrimenti, vai all'Annotazione 1932.

ANNOTAZIONE 1906

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Quindi... questo è un nascondiglio?

[Abitante del posto morto 1]: Non c'è modo di nascondersi, quaggiù. I Segugi ti raggiungeranno, prima o poi. Sono instancabili. Io no.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Non potete combatterli?

[Abitante del posto morto 1]: No, ma non lo farei nemmeno se potessi. Non ho più le forze. Quando vedo un Guardiano dell'Inferno che si avvicina, non faccio altro che arrendermi. Sono più miti nei tuoi confronti, se non opponi resistenza.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Guardiano dell'Inferno?

[Abitante del posto morto 1]: È così che chiamiamo i Segugi del Peccato da queste parti.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Ma ti hanno già acchiappato una volta, non è così? Perché dovrebbero farlo di nuovo?

[Abitante del posto morto 1]: Affinché tu possa morire e rinascere. La tua sofferenza non deve avere mai fine.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: E perché sei qui?

[Abitante del posto morto 1]: Ho preso una bombola di ossigeno tutta per me. Stavo soffocando, ma è vietato prendere ciò che non è tuo.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Interessante. Ci siamo imbattuti in quella legge, lassù. Quindi, tutte le conoscenze che abbiamo raccolto potrebbero rivelarsi utili.

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella G nell'Annotazione 1979. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 1907

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Questo edificio ha l'aspetto di una fornace.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Che scoperta sconcertante.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Non proprio. Guardate laggiù. Secondo me non si tratta soltanto di una fornace per le anime, ma anche di una sala di controllo.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: E c'è qualcuno alla console con cui vorrei tanto fare quattro chiacchiere.

*** eco di passi ***

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Mi scusi. Non la stiamo disturbando, vero?

[Capo della Base morto]: Cosa? Oh... e voi chi siete?

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: È una lunga storia. Diciamo che siamo dei sopravvissuti che fanno tutto il possibile per andarsene da questo posto.

[Capo della Base morto]: Ah, veri esseri senzienti. Persone reali con cui parlare.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Allora parliamo. Tu chi sei?

[Capo della Base morto]: Il mio nome è Grohlan, in passato ero uno dei leader di questa nazione un tempo fiera e ricca di risorse. Abbiamo attraversato l'universo e affrontato abilmente tutti gli ostacoli con spirito di unità e coraggio. Per evitare una potenziale mancanza di disciplina che avrebbe potuto mettere a repentaglio

i nostri progressi, abbiamo creato una religione che avrebbe dovuto renderci ancora più forti e concentrati. Dato che non c'era un Inferno che motivasse la nostra gente, ne abbiamo inventato uno. Più tardi, abbiamo scoperto che bruciare anime è anche un fantastico propellente per la base. Per entrambi i motivi, abbiamo introdotto regole ancora più rigide e...

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: E creato un terribile circolo vizioso.

[Capo della Base morto]: Sì. Di lì a poco, è diventato impossibile non peccare. Di conseguenza, abbiamo carburante a sufficienza, ma nessuno lassù per sfruttarlo. Abbiamo perso.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Dato che anche lei si trova qui, direi proprio di sì.

[Capo della Base morto]: Vero, vero. Tutte le volte che un gruppo di anime viene bruciato, brucio anche io, ma poi rinasco per sofferenza eterna. Oh, che dolore.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: State a sentire, forse possiamo darvi il sollievo di cui avete tanto bisogno. Deve esserci un modo per invertire il flusso delle anime e riportarvi alla vita di cui un tempo godevate.

[Capo della Base morto]: Oh, un modo c'è. E c'è una chiave da girare...

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: (entusiasticamente): Lo sapevo! Sapete dove si trova la chiave?

[Capo della Base morto]: Beh, ce l'ho io, ma per utilizzarla dovrete mostrare un enorme coraggio...

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Dammi questa chiave!

Ottieni la Scoperta Eccezionale **34**.

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

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

ANNOTAZIONE 1908

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Non ce la faccio più a correre. Non ho più le forze per pensare e... Non mi interessa più cosa faranno. Vanguard, ti ringrazio. Grazie a tutti voi, ragazzi. È stato... è stato un viaggio incredibile. Quelle statue sono dei robot. Inquisitori meccanici al servizio della... rigida religione di questo posto. Vedo uno di loro che si avvicina. Segugio del Peccato, eh? Adesso mi è chiaro. Non è... che sia mio nemico. Sta solo facendo il suo lavoro. Non opporrò resistenza. Non posso. Il Segugio lo vede, credo. Si sta chinando delicatamente su di me. Tiene stretto un... un collare! No, io non sono uno dei vostri peccatori! Toglimelo. Non sono...

Pesca 1 carta **Reparto** e Ricarica 2 

Contrassegna la casella **G** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 

Vai all'**Annotazione 1917**.

ANNOTAZIONE 1909

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

OK, l'intelligenza artificiale ha completato la prima parte della decrittazione. A quanto pare, quei documenti sono dichiarazioni: elenchi di diversi materiali a disposizione della base. La cosa interessante è che ciascun foglio contiene la stessa frase a piè di pagina. Dice che impossessarsi degli oggetti comuni per uso privato è vietato e considerato un peccato grave, anche se sono consumati, rotti o non necessari. Perché era così rigida questa gente?

Pesca 1 carta **Reparto**.

Contrassegna la casella **D** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 

ANNOTAZIONE 1910

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: C'è un falò che arde laggiù.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: E due abitanti del posto seduti accanto ad esso. Si stanno riscaldando, credo.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Mi chiedo perché. Non fa freddo.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Come se ci fosse qualcosa di logico in questo posto.

*** *passi scricchiolanti, crepitio del fuoco* ***

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Salve. Ehm... Noi siamo...

[Abitante del posto morto 1]: Ha importanza chi voi siate?

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Allora... Chi siete voi?

[Abitante del posto morto 1]: Siamo morti.

[Abitante del posto morto 2]: Peccatori morti. Come tutti quelli che troverete qui.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: E questa è la differenza tra voi e noi. Noi non abbiamo fatto nulla di neanche lontanamente peccaminoso.

[Abitante del posto morto 1]: Dicono tutti così.

[Abitante del posto morto 2]: Hai infranto una legge sacra? La nostra base era un labirinto di principi, sempre più intricato giorno dopo giorno. Peccare è diventato sempre più facile. Io, ad esempio, ho ucciso una persona inconsapevolmente.

[Abitante del posto morto 1]: E io ho rubato una bombola di ossigeno. I Segugi ci hanno acchiappati in fretta.

*** *risatina ironica* ***

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: I Segugi. Si sono presi i nostri corpi!

[Abitante del posto morto 1]: Acchiappano tutti, prima o poi. E vi acchiapperanno di nuovo.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Perché? Di nuovo? Siamo già qui, in questo vostro Inferno!

[Abitante del posto morto 2]: I Segugi non smettono mai di cacciare (risatina amara). Il nostro riposo sta per finire. E anche il vostro.

[Abitante del posto morto 1]: Vi daranno nuovamente la caccia.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: È una follia. (sussurrando) Ma Comandante, forse quelle due anime in pena potrebbero aiutarci ad andarcene da qui!

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Ma solo se parlate con chi ha peccato davvero. Ora, abbiamo una persona che ha commesso un omicidio e una che ha rubato una bombola di ossigeno. Pensate a quello che avete appreso finora. Possiamo decretare chi sia il vero peccatore?

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P456**.

ANNOTAZIONE 1911

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Di fronte a me ho un magazzino di bombole di ossigeno, almeno una cosa normale in questo oceano di misteri. Beh, le bombole sono una bella scoperta, ma le lascerò dove sono. Sono troppo pesanti e troppo numerose da trasportare.

Pesca 1 carta **Reparto**.

Contrassegna la casella **D** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'**Annotazione 1903**. Altrimenti, vai all' **Annotazione 1932**.

ANNOTAZIONE 1912

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Spiegamelo di nuovo. Tu sei qui perché... Non hai fatto un segno di devozione prima di entrare in una fabbrica?

[Abitante del posto morto 1]: Sì. È un peccato grave. Il segno rappresenta la tua devozione al lavoro per il bene della comunità. Non farlo dimostra che non sei la persona adatta per occuparsene.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Ho già sentito quella regola. Per questo pensiamo che tu abbia peccato davvero. Vero, agli occhi della vostra religione,

perché per noi è una cosa piuttosto irrilevante. Troppo insignificante per una tale condanna.

[Abitante del posto morto 1]: Sì, forse non avete tutti i torti. Alcuni di noi la pensano allo stesso modo, a dire il vero. Ma siamo già dannati, quindi la libertà di parola è la sola cosa che ci resta. E di recente abbiamo discusso delle nostre possibilità di tornare indietro.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Tornare indietro? Si può fare?

[Abitante del posto morto 1]: Abbiamo sentito dire di sì. Dato che siamo stati mandati quaggiù attraverso un flusso di corrente, apparentemente è possibile invertire il flusso e tornare indietro.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Come?

[Abitante del posto morto 1]: Questo lo ignoriamo. Solo un esperto della Sacra Legge potrebbe aiutarvi a scoprirlo.

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella **L** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece **1**.

ANNOTAZIONE 1913

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Capo, siamo spacciati! Dobbiamo andarcene da qui!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lo so. Sto pensando. Non ho mai tentato di evadere da una prigione infernale? Tu sì?




[Membro dell'Equipaggio 1] (debole): No, ma... dobbiamo fare qualcosa!



Contrassegna la prima casella non contrassegnata. Se tutte le caselle sono contrassegnate, vai all'**Annotazione 1949**.

Altrimenti, continua a leggere:

Evacuare da questa missione è impossibile dato che non siete propriamente in vita, in questo momento!

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. Riponi tutti i suoi dadi nel relativo Compartimento del Reparto e la sua Attrezzatura nell'Inventario. L'Esplorazione Planetaria prosegue senza questo Membro dell'Equipaggio. Rimuovi la relativa miniatura dalla plancia Pianeta. Se il Membro dell'Equipaggio supera la Prova di Sopravvivenza, continua la partita.

Se tutti i Membri dell'Equipaggio sono morti, vai all'**Annotazione 1949**.

ANNOTAZIONE 1914

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non possiamo prendere questi documenti!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Li prendiamo solo per saperne di più sugli abitanti della base. E poi, non c'è nessuno a cui chiedere il permesso.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Comprendo la tua preoccupazione. Per gli abitanti del posto, il furto era un peccato molto grave, ma la base è abbandonata. Non c'è anima viva da queste parti.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non c'è anima viva.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Di cosa stai parlando?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ti ricordi quei due monumenti che abbiamo superato poco fa? Stanno... Comandante, si stanno muovendo nella nostra direzione!

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'**Annotazione 1903**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 1932**.

ANNOTAZIONE 1915

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Stiamo camminando verso l'alto e la cosa non è facile. Ci sono enormi intercapedini e buche dappertutto e la struttura regge a malapena. Avrei dovuto dire a una parte dell'equipaggio di restare laggiù, ma nessuno era entusiasta di restare con i Segugi del

Peccato. È divertente come una squadra di esploratori esperti e ben addestrati possa temere delle statue. Ma hanno qualcosa di inquietante, devo ammetterlo.

Oh, la porta. Finalmente.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P454**.

ANNOTAZIONE 1916

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Un'altra struttura non identificata.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Direi che si tratti della struttura di manutenzione dell'atmosfera. Potrei quasi scommettere che questi macchinari producano ossigeno.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Potresti avere ragione. C'è un magazzino scoperto là fuori, pieno di serbatoi cilindrici. Potrebbero essere bombole di ossigeno.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Andiamo a dare un'occhiata.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Vorrei dare un'occhiata ai macchinari, per prima cosa. O persino tentare di avviarli. Cosa ne dice, Comandante?

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

Bisogna stare molto attenti:

- » **Dare un'occhiata ai macchinari** – Vai all'**Annotazione 1948**.
- » **Entrare in un magazzino alla ricerca di bombole di ossigeno** – Vai all'**Annotazione 1973**.
- » **Accendere i macchinari** – Vai all'**Annotazione 1966**.
- » **Non fare nulla** – Ricarica **1** e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1917

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1] (ansimando): Siamo al sicuro?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Per niente. Quel coso conosce la zona.

[Membro dell'Equipaggio 1]: È più lento di noi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ma non si stanca mai.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Silenzio. Sta arrivando.

***** passi meccanici in avvicinamento *****

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Da quella parte!

***** correndo *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: No! Ce n'è un altro laggiù!

[Membro dell'Equipaggio 2]: È una trappola!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Indietro! Ritirata!

***** passi di corsa; un grido di dolore *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: La mia caviglia... Capo, mi si è storta una caviglia.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: È il momento di farci valere. Aprite il fuoco!

***** spari *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: No! Lasciami stare! Capo, quel coso mi sta portando via!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Bastardo! Molla l'osso!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Continuate a sparare!

[Membro dell'Equipaggio 1]: No!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quel bastardo è antiproiettile!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Merda! CAPCOM, abbiamo perso uno dei nostri.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Un altro robot in arrivo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: No... Correte!

Se è presente solo una miniatura di un Membro dell'Equipaggio sulla plancia Pianeta, vai all'**Annotazione 1962**.

Altrimenti, continua a leggere:

Posiziona tutte le miniature dei Membri dell'Equipaggio che si trovano su una carta PDI **P000** oppure **P001** sulla relativa plancia Equipaggio.

Non partecipano più al gioco (finché tutti i giocatori non vengono catturati).

ANNOTAZIONE 1918

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 2]: Mi aspettavo che questo posto fosse una sala motori, non una cappella!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Una cappella?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già, non mi viene in mente nessun altro modo di chiamarla. Guardate voi stessi. Tutti i pannelli e le manopole sono ricoperti di simboli religiosi, e lo stesso vale per i cavi. In altre parole, la simbologia della loro religione potrebbe essere collegata al modo in cui funzionano i motori. Non riesco nemmeno a immaginare quale tipo di energia sia necessario per metterli in moto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Allora è tutto tempo sprecato?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non proprio. Ho scoperto che i cavi più spessi conducono all'altro disco. Avete presente, la parte inferiore della stazione? E se la loro fonte di energia si trovasse lì?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Allora abbandoniamo la cappella del motore e andiamo laggiù.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, potremmo anche tentare di avviare i macchinari!

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella **H** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 1919

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: È più alta di quanto pensassi.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Nessuna torre è abbastanza alta da farmi dimenticare tutti quei cadaveri laggiù. Ce ne sono migliaia! In nome del Vuoto, cosa è successo?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: La vista dall'alto potrebbe darci alcuni indizi. Per il momento, attenzione a non calpestare i cadaveri.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non sia mai.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oh, c'è una targhetta qui. Secondo l'intelligenza artificiale, la torre è "fiera e retta come dovrebbe essere l'anima di una persona priva di peccato".

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E vedo delle scale che conducono in cima.

***** respiro pesante e affannoso *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Una bella scalata.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ma ne vale la pena, credo. Guardate, riesco a vedere il nostro lander. E qualcosa di simile a un tempio nelle sue vicinanze.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E quella struttura? Se dovessi indovinare, direi che si tratti di una fabbrica.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Forse. Guardate, ci sono decine, se non centinaia di statue simili nel suo cortile!

[Membro dell'Equipaggio 2]: E un'altra cosa: c'è un'intercapedine tra il tempio e la fabbrica, come se gli abitanti desiderassero stare alla larga da entrambi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Questo è un altro elemento da considerare.

Vai all'**Annotazione 1942**.

ANNOTAZIONE 1920

1. Preparare la plancia Pianeta

- Apri la Planetopedia alle pagine **18** e **19** (*Metropoli di Tartarus*).
- Allestisci il lato destro della plancia Pianeta con la carta Missione **M40** indicata.
- Rimuovi la carta **Atterraggio L09** dal gioco.
- Posiziona il sacchetto per gli Indizi accanto alla plancia Pianeta. Assicurati che contenga 20 gettoni Indizio.
- Mescola tutti e 5 i mazzi Scoperta separatamente e posizionali sopra alla plancia Pianeta.

- Mescola il mazzo Eventi (Avanzati) e posizionalo a sinistra della plancia Pianeta. Se stai giocando questa Operazione come scenario indipendente, gli Eventi Avanzati potrebbero trovarsi all'interno della Busta Misteriosa.
- Posiziona il mazzo Ferite a destra della plancia Pianeta.
- Posiziona i segnalini *Segugio del Peccato* nel Settore **1** e nel Settore **6**. Non sono presenti carte Minaccia corrispondenti sulla plancia per il momento, non spostarli finché non ricevi indicazioni.

2. Sbarcare

- Posiziona il segnalino Lander nel Settore **2**.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **2**.
- Non posizionare la carta Grado Superiore sopra al tavolo. Se stai giocando questa Operazione all'interno della campagna, il tuo Membro dell'Equipaggio otterrà un nuovo Grado in base alle sue prestazioni in questa Esplorazione.
- I giocatori dividono tra loro le carte Attrezzatura Personale e le carte Attrezzatura per la Missione. I Membri dell'Equipaggio non possono trasportare carte Attrezzatura che appartengono a un altro Reparto. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, la decisione finale spetta al Reparto Ingegneria.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio posiziona un gettone Turno sulla propria plancia Equipaggio, con il lato "Turno Disponibile" verso l'alto.
- Posiziona il numero indicato di segnaposto nello slot Cariche di ciascuna plancia Equipaggio. Ciascun Membro dell'Equipaggio pesca il numero di carte Reparto indicato sulla propria plancia Equipaggio dal proprio mazzo Reparto.
- Il giocatore del Reparto Ricognizione sceglie quale Membro dell'Equipaggio riceve il gettone Inizio.

3. Dai inizio all'Esplorazione Planetaria!

ANNOTAZIONE 1921

Registrazioni della Squadra di Sbarco


[Membro dell'Equipaggio 2]: Gli abitanti del posto devono essere stati costruttori eccellenti e pieni di risorse. Qualsiasi cosa sia accaduta alla loro stazione, la maggior parte dell'infrastruttura si è conservata.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Pensate che possa funzionare?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non saprei. Quel pannello potrebbe essere il pannello di controllo principale. Cosa ne dite di provare ad attivarlo? Forse potremmo spostare la stazione?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Oppure fare un disastro. Non sappiamo ancora praticamente nulla di queste persone e delle loro intenzioni.

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

- » **Osservare attentamente il pannello** – Vai all'**Annotazione 1974**.
- » **Attivare il sistema di controllo della stazione** – Vai all'**Annotazione 1905**.
- » **Andarsene da qui** – Scarta la carta **P454** da questo Settore.
- » **Non fare nulla** – Ricarica 1  e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1922

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Questo è il centro nevralgico della stazione, Comandante.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Credo che ci troviamo di fronte al centro di controllo. Qui è dove i leader di questa comunità prendevano le loro decisioni.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Decisioni fatali. Da qui, dovremmo arrampicarci in cima oppure perlustrare la sezione sotterranea per prima cosa.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Entrambe le opzioni vanno bene, ma...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ma cosa?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non lo so. Ovunque andiamo, incontriamo quelle strane statue, quei Segugi del Peccato? Non so perché, ma mi mettono un po' a disagio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sono imponenti, ma sono solo delle statue. Non fermatevi.

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

- » **Salire in cima** – vai all'**Annotazione 1915**.
- » **Andare nei sotterranei** – Vai all'**Annotazione 1900**.
- » **Non fare nulla** – Ricarica 1  e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1923

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Siamo troppo lontani per vedere i dettagli, Comandante. So che è disgustoso, ma credo che dovremmo...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ho appena notato qualcosa. Alcuni cadaveri indossano quegli enormi collari.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Potrebbero avere uno scopo decorativo.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Sì, certo, ma c'è uno schema che si ripete. Guardate, gli arti di quelli con i collari sono divaricati, come se fossero morti nel bel mezzo di un'azione. I cadaveri privi di collare giacciono con gli arti composti, come se la loro morte fosse stata meno drammatica, come se non avessero opposto resistenza.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Suicidio di massa?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Se così fosse, i collari potrebbero aver avuto un ruolo. Rivalutiamo la nostra linea di azione.

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 1924

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Stiamo entrando nell'edificio buio. Il silenzio è impressionante. È come se la vita fosse stata risucchiata da questo luogo: le porte sono state sfondate e i mobili sono tutti sottosopra. Qualcuno o qualcosa deve aver strappato via i residenti, ma dove sono finiti? Non ci sono segni di cosa potrebbe essere successo.

Abbiamo controllato tutti gli spazi vitali, uno dopo l'altro, ma è tutto strano e deprimente. Ho la sensazione di esplorare un involucro vuoto e privo di vita.

C'è un'ultima stanza che dobbiamo controllare. Una specie di enorme appartamento. Forse ci troveremo degli indizi.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P450**.

ANNOTAZIONE 1925

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sbrigatevi! Sbrigatevi! Sta arrivando!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lo so. Lo vedo! Forza, mancano solo pochi metri!

***** grugniti di sforzo, passi meccanici
in avvicinamento *****

[Membro dell'Equipaggio 2] (debole): Non lasciatemi qui...

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non abbiamo nessuna intenzione di lasciarti qui.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ecco. Forza. Lascia che ti aiuti.

***** ronzio di porte che si aprono *****

[Membro dell'Equipaggio 1]: Siamo all'interno.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Allacciate le cinture! CAPCOM, abbiamo un membro dell'equipaggio ferito! Avvio dell'evacuazione di emergenza.

[CAPCOM]: Ricevuto, lander.

Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander.

Scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.

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

ANNOTAZIONE 1926

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Penso che abbiamo raggiunto la periferia di questo...

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Inferno.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Non avrei saputo trovare un nome migliore. Guardate quel peccatore! Sta tentando di scappare?

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Oh! Non c'è più.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Impossibile. Andiamo più vicino.

***** passi scricchiolanti *****

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Visto? Qui c'è un'enorme voragine, parzialmente nascosta alla vista. Quella povera anima si è appena tuffata laggiù. Che voragine immensa.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Che voragine immensa. Non riesco a vedere il fondo.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Guardate! Ecco un altro abitante del posto che si butta!

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: È come se credessero che così facendo metteranno fine alla propria sofferenza.

***** rumore di passi *****

[Abitante del posto morto 1]: Bentrovati, fratelli peccatori.

[Abitante del posto morto 2]: Qual è il vostro peccato?

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Noi non abbiamo commesso nessun...

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: La lista è lunga. E il tuo?

[Abitante del posto morto 1]: Suicidio. Ho avuto la sciocca idea di pensare che la vita dopo la morte sarebbe stata migliore.

[Abitante del posto morto 2]: Io invece ho portato a casa dei documenti importanti. Hanno detto che era un furto.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Peccati gravi, entrambi. OK, equipaggio, adesso concentriamoci. Abbiamo abbastanza conoscenze per decretare cosa sia un vero peccato da queste parti? Con quale di queste due persone dovremmo parlare? Dobbiamo fare la scelta giusta. Parlare con un finto peccatore potrebbe farci fare una brutta fine.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta **P462**.


ANNOTAZIONE 1927

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ci stiamo avvicinando a un edificio religioso, forse un tempio. Si tratta di una struttura imponente e l'ingresso è "sorvegliato" da alcune di quelle minacciose statue tentacolate. La nostra intelligenza artificiale ha decifrato le iscrizioni: Segugi del Peccato. Questo rende più intrigante per non dire inquietante, la loro funzione ancora sconosciuta.

Gli abitanti della base dovevano essere molto affezionati alle loro regole religiose, quindi spero che riusciremo a raccogliere altri dati su di loro all'interno del tempio. È solo che... non riesco a togliermi di dosso la sensazione che le statue mi stiano fissando con sguardo giudicante. Come mi sta riducendo questo posto?

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

- » **Entrare nel tempio** – Vai all' **Annotazione 1969**.
- » **Esaminare le statue** – Vai all' **Annotazione 1957**.
- » **Non fare nulla** – Ricarica 1  e continua la partita.


ANNOTAZIONE 1928

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Che spettacolo straordinario. I Segugi del Peccato si stanno sgretolando uno dopo l'altro; deve essere successo qualcosa al paesaggio infernale sotto di noi, perché rileviamo notevoli scosse. Anche se non è nulla

in confronto a quello che sta succedendo al flusso delle anime. Non è più un flusso, ma un fiume in piena. Le anime stanno allagando l'intera base, ricoprendo tutti i cadaveri sul pavimento e... non riesco a crederci, ma i corpi con i collari stanno iniziando a muoversi. Sono tornati in vita e alcuni di loro stanno già arrancando per arrivare alle ultime bombole di ossigeno, apparentemente in grado di resistere al gelo del vuoto abbastanza a lungo da poter trovare riparo. Credo che questa sia la fine. Siamo pronti per tornare indietro.

Scarta le carte Missione **M40** e **M42**.

Se stai giocando questa Operazione all'interno di una campagna, ottieni 3 .

Vai all'**Annotazione 1943**.

ANNOTAZIONE 1929

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non prestate troppa attenzione alle statue. Sono grandi e minacciose, ma prive di vita. Se ne stanno lì impalate...

[Membro dell'Equipaggio 1]: E ci osservano.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Le statue non osservano.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Mi fanno comunque sentire in colpa.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Già, il fuoco della giustizia arde nel loro sguardo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sono delle statue. Solo delle statue.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non lo sente anche lei?

[Comandante della Squadra di Sbarco] (esitante): A dire il vero sì. Ma sto solo tentando di mantenere un briciolo di razionalità.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ecco l'ingresso della fabbrica. Vogliamo entrare?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sì, facciamolo.

*** suono di porte che si aprono ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non ho mai visto una fabbrica così piena di simboli e iscrizioni religiose.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E io lo so cosa vogliono dire quei simboli.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Che dovremmo uscire da qui. E in fretta!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non hai tutti i torti. Fuori. Adesso.

Pesca 1 carta Reporto.

Contrassegna la casella **F** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'**Annotazione 1903**. Altrimenti, vai all' **Annotazione 1932**.

ANNOTAZIONE 1930

Vai all'**Annotazione 1955**.

ANNOTAZIONE 1931

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Toccare tutto a caso non ti farà arrivare da nessuna parte.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ancora non ho capito come avviare questa cosa.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, avete avuto la vostra possibilità. Possiamo tornare qui un'altra volta.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Oppure, posso prelevare delle parti del pannello di controllo e analizzarle a bordo della Vanguard.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Va bene, ti darò una mano.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ehi, avete sentito quel rumore?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sì, beh... È una mia impressione o qualcuno si sta avvicinando?

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'**Annotazione 1903**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 1932**.

ANNOTAZIONE 1932

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ehi, in nome del Vuoto... Merda, sono loro! Non sono delle statue! Ripeto, non sono delle statue. Sono dei robot, sorprendentemente agili e veloci. Ci stanno rincorrendo!

*** ansimando ***

CAPCOM, mi sentite? Siamo inseguiti da gigantesche sentinelle robot! Potete darci una mano? Stiamo tentando di fuggire e nasconderci, ma conoscono la zona meglio di noi. Non possiamo fare altro che prendere tempo. Peccatori? Cos'è stato? Ci stanno tuonando contro: "Peccatori!"

Forza, ragazzi! Da quella parte!

Posiziona la carta Condizione Generale **G40** nello slot Condizioni Generali.

Posiziona la carta Minaccia *Segugio del Peccato* nello slot indicato sopra alla plancia Pianeta. Ora è attiva. I segnalini già posizionati sulla plancia corrispondono a questa carta Minaccia.

Sostituisci la carta PDI nel Settore **1** e nel Settore **6** con la carta **P001**.

Ciascun Membro dell'Equipaggio da questi Settori può spostarsi in qualsiasi Settore collegato.

Suggerimento: Non puoi scappare da nessuna parte. Tenta di scoprire il più possibile, prima che ti catturino. La conoscenza ottenuta sarà decisamente utile nelle missioni future.

ANNOTAZIONE 1933

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Sembra una lettera scritta a mano.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Un mucchio di scarabocchi. La nostra intelligenza artificiale potrebbe essere in grado di decifrarla, però. Dammela.

*** bip digitale ***

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ci sta mettendo un'eternità.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ci vuole pazienza. Guardate, ha riconosciuto le prime parole! La lettera dice: "Stanno arrivando".

[Membro dell'Equipaggio 1]: Oh... ho una brutta sensazione a riguardo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Silenzio, non finisce qui. "Senza dubbio stanno cercando me. L'Inferno mi attende. Non sapevo di non poter entrare in quel luogo! Non sapevo che fosse un peccato! Non molto tempo fa, quel luogo era pieno di persone. La Sacra Legge è cambiata di nuovo! Eccoli qui. Vedo un collare."

[Membro dell'Equipaggio 2]: Tutto qui?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Già. Forza, equipaggio. Qualcuno potrebbe avere bisogno di aiuto.

Pesca 1 carta Reporto.

Contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 1934

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Siamo di fronte a dei cadaveri e penso che nessuno di noi vorrebbe essere qui. Mai prima d'ora mi era capitato di vedere tanta morte, così da vicino. E come se non bastasse, mi sento... in colpa. Mi sento in colpa e ho paura. Più li guardo, più il mio senso di colpa sembra aumentare. Mi aspetto quasi che qualcuno si presenti di fronte a me per punirmi. Che idea ridicola. L'atmosfera di questo posto deve essere troppo pesante per me. È il momento di andarsene da qui, dannazione. Cosa? Una sagoma si avvicina a noi, seguita da un'altra. Sono enormi, tutte e due. Chi sono?

Per qualche strano motivo, il senso di colpa diventa sempre più pesante.

Pesca 1 carta Reporto.

Contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'**Annotazione 1903**. Altrimenti, vai all' **Annotazione 1932**.

ANNOTAZIONE 1935

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Ehi, non scappare!

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Vogliamo solo parlare!

[Abitante del posto morto 1]: Parlare? Parlare di cosa? Non è già tutto deciso?

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: No, non tutto. Vogliamo scoprire il più possibile su questo posto e tentare di trovare una via di uscita.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Cosa hai fatto per finire qui?

[Abitante del posto morto 1]: Io... Stavo cercando di aiutare un amico. Giaceva immobile e ho pensato che avesse solo perso i sensi, ma era morto. Non avevo idea del fatto che stavo toccando un cadavere. Ho firmato la mia condanna a morte.

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna le caselle **B** e **J** nell'Annotazione 1979. Se entrambe le caselle sono già contrassegnate, Ricarica invece 1 .


ANNOTAZIONE 1936

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate tutta quella roba! È un archivio! Una biblioteca!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Una preziosa opportunità per scoprire altre cose riguardo a questa gente.

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

- » Leggere i documenti a portata di mano – Vai all'Annotazione 1909.
- » Leggere i documenti difficili da raggiungere – Vai all'Annotazione 1944.
- » Rubare i documenti – vai all'Annotazione 1914.
- » Andarsene da qui – Scarta la carta **P451** da questo Settore.
- » Non fare nulla – Ricarica 1  e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1937

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Fai attenzione. Togli la mano da quella manopola.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Perché?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Perché potresti...

*** stridore metallico ***

[Membro dell'Equipaggio 1]:...muoverla. Proprio così.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E perché mai sarebbe un problema?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non lo so, ma una delle statue si sta muovendo. Non è una statua... è un maledetto robot! Correte!

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ti avevo detto di non toccare niente. Correte!

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'Annotazione 1903. Altrimenti, vai all'Annotazione 1932.

ANNOTAZIONE 1938

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Guardate tutta quella roba! Segugi del Peccato senza vita!

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Quindi è possibile distruggere quei bastardi!

[Abitante del posto morto 1]: Sì, è possibile.

*** sussulta ***

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Che spavento. Quindi, è possibile distruggere i Segugi?

[Abitante del posto morto 1]: Sì, ma ne hanno prodotto uno nuovo per ognuno di quelli che abbiamo eliminato. Non ha alcun senso distruggerli.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Quindi... Usate i loro involucri vuoti per abitare in questo posto?

[Abitante del posto morto 1]: Non per molto, però. Altri Segugi del Peccato, probabilmente più grandi e più forti, compariranno da un momento all'altro per catturarci di nuovo.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Cosa avete fatto per meritare questa punizione?

[Abitante del posto morto 1]: Insieme a un altro paio di seguaci stavo tentando di organizzare una rivolta per sovvertire il nostro capitano. I nostri vicini che stanno in quel relitto laggiù non sono stati abbastanza veloci a fare un segno di devozione entrando nella fabbrica.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: È dura fuggire alla colpa nella vostra società.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Comandante, possiamo provare a parlare con uno dei gruppi prima dell'arrivo dei Segugi. Ma quale? I cospiratori o i devoti negligenti?

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Sappiamo abbastanza della loro religione per capire cosa sia un vero peccato da queste parti?

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Dobbiamo scegliere attentamente. Non voglio parlare con dei falsi peccatori. La loro instabilità potrebbe essere dannosa per noi.

Sostituisce la carta in questo Settore con la carta **P461**.

ANNOTAZIONE 1939

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Per favore, diteci perché soffrite in questo modo.

[Abitante del posto morto 1] (singhiozzando): È colpa nostra. Abbiamo scelto noi stessi questo terribile destino.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: In che modo?


[Abitante del posto morto 1]: Abbiamo continuato ad aggiungere nuove leggi alla nostra religione inflessibile. In questo modo, le folle di peccatori hanno continuato a crescere e la nostra base ha accumulato sempre più energia. Nessuno si è accorto della minaccia. Nessuno ha previsto che un giorno saremmo potuti cadere nella trappola che avevamo fabbricato con le nostre mani.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: E tu? Cosa hai fatto?

[Abitante del posto morto 1]: Beh, ho modificato la nostra velocità. Non di molto, ma la nostra base era diretta verso un ammasso di asteroidi e volevo schivarli.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Lo hai fatto per assicurarti che la base fosse più al sicuro, vero? Come mai è peccato?

[Abitante del posto morto 1]: Non potevo modificare i nostri macchinari sacri. Ho infranto la Sacra Legge e ora devo fare ammenda.

Contrassegna le caselle **A** e **K** nell'Annotazione 1979. Se entrambe le caselle sono già contrassegnate, Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 1940

Rapporto finale della Squadra di Sbarco

Dopo che i Segugi del Peccato ci hanno braccato, abbiamo perso i sensi per un po' di tempo. Al nostro risveglio, siamo rimasti scioccati di scoprire che i Segugi del Peccato avevano trasferito le nostre anime all'interno dei corpi di alcuni abitanti del posto. Una scoperta devastante, soprattutto perché sapevamo di aver raggiunto la seconda parte della base. La zona aveva un aspetto deprimente, surreale e apocalittico, senza via di uscita.

Devo ammettere che mi sono stati assegnati membri dell'equipaggio coraggiosi e disciplinati. In pochi traumatici momenti ci siamo abituati ai nostri nuovi corpi e a quel nuovo paesaggio infernale e poi ci siamo concentrati sulla ricerca di una via di uscita. È stato un viaggio epico, ma terrificante.

Trova la carta Missione **M41** e posizionala sulla plancia Pianeta.

Importante: Leggi l'effetto passivo della Condizione Generale attuale.

Continua la partita.

ANNOTAZIONE 1941

Debriefing della missione planetaria 48-C, top secret

...come potete notare, la struttura ha una scala decisamente cosmica. Il diametro di ciascun disco è di circa cinque mila chilometri, il che conferisce alla megastruttura un'area abitabile di approssimativamente diciannove milioni di chilometri quadrati: circa la metà della Terra. A eccezione dell'Occhio del Vuoto, non abbiamo mai visto megastrutture aliene di queste dimensioni, prima d'ora. Questa stazione un tempo potrebbe avere ospitato una grande civiltà, anche se sembra essere stata abbandonata da tempo.

Entrambi i dischi ospitano un'ampia cupola, che probabilmente ha la funzione di garantire la pressione e l'atmosfera corrette. La parte superiore della cupola non funziona e non ci sono tracce di tentativi di riparazione. La parte inferiore è danneggiata ma ancora funzionale. Finché non comprenderemo meglio la sua funzione, non vogliamo avvicinarci a essa con i lander o le sonde.

I dischi sono collegati da una specie di raggio gravitazionale. Abbiamo notato dei flussi di particelle che vanno dal disco superiore al disco inferiore, ma niente si muove mai verso l'alto.

La vostra missione è atterrare sul disco superiore e ispezionare la struttura e ciò che resta della sua cupola. Dobbiamo comprendere chi viveva in questo posto, cosa ne è stato e, soprattutto, cosa possiamo imparare dalla loro tecnologia.

Questa missione è un "codice arancione", gente! Non possiamo escludere il contatto con sistemi di difesa automatizzati e rileviamo tracce di alcune attività preoccupanti nel disco inferiore.

Lo spessore della cupola rende difficile la raccolta di dati, ma le scansioni termiche indicano che qualcosa funziona ancora laggiù. State attenti e restate al sicuro. In nome in codice di questa operazione è "Tartarus".

OPERAZIONE TARTARUS

Le regole seguenti ti consentiranno di dare il via all'Operazione Tartarus come missione separata e sé stante. Tuttavia, questa Operazione è disponibile anche dalla mappa della campagna e può essere giocata come parte della campagna completa di ISS Vanguard.

Numero di Membri dell'Equipaggio: 2-4

Difficoltà: Media

Prove frequenti:  .

Minacce: Minaccia Opzionale attiva.


Atterraggio:  e  elevati consigliati.

Preparazione:

1. Preparare il Lander


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




2. Preparare la Squadra di Sbarco

- Ciascun giocatore sceglie almeno una plancia Equipaggio. Se giochi una partita individuale, devi selezionare almeno 2 plance Equipaggio.
- Ciascun Reparto pesca tre carte Membro dell'Equipaggio, sceglie una carta e la posiziona nella cartellina di Grado 2 del relativo Reparto. Posiziona i Membri dell'Equipaggio all'interno delle cartelline sopra alle plance dei Reparti corrispondenti.
- Ciascun giocatore riempie la propria plancia Equipaggio con 10 dadi Reparto presi dalla scatola. Tra questi, ciascun Membro dell'Equipaggio deve avere almeno un dado Base () per ciascuno dei tre colori. I giocatori possono utilizzare dadi Universali, Esperto, Jolly e Alieno in questa Operazione.
- Il giocatore di ciascun Reparto crea un mazzo Reparto di almeno 10 carte con le proprie carte Reparto. Puoi usare solo carte di Grado 2 o inferiore. Ciascun mazzo Reparto viene in seguito mescolato e posizionato accanto alla plancia Equipaggio plancia Equipaggio.

3. Caricare il Lander

- Prendi tutte le carte Attrezzatura numerate da **E01** a **E53** che possono essere utilizzate dai Reparti selezionati per questa Operazione.

Posizionale a faccia in su sopra al tavolo. Ciascun Membro dell'Equipaggio nella Squadra di Sbarco sceglie 1 carta Attrezzatura Piccola  e la posiziona accanto alla propria plancia Equipaggio.

- In seguito, seleziona un numero di carte Attrezzatura Personale  e Attrezzatura per la Missione  fino al limite massimo (riportato nella sezione Carico in alto a sinistra della plancia Lander). Inoltre, puoi prendere un numero qualsiasi di carte Potenziamenti Attrezzatura per la Missione  per le carte Attrezzatura per la Missione che hai selezionato (i potenziamenti non contano per il limite dell'Attrezzatura del Lander). Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo sull'Attrezzatura da scegliere, la scelta finale spetta al primo Reparto di questo elenco presente nell'Operazione: Reparto Ingegneria, Reparto Sicurezza, Reparto Ricognizione, Reparto Scienza.
- Posiziona le carte Attrezzatura selezionate in una pila accanto alla plancia e riponi le carte rimanenti all'interno della scatola.
- Posiziona un segnaposto della casella del contatore delle Provviste appropriata. La casella evidenziata sul contatore delle Provviste è il numero di base di Provviste a disposizione del Lander, ma viene modificato da eventuali carte Modifiche al Lander appropriate presenti sul Lander.

4. Allacciare le cinture!

- Vai all'Annotazione 1904.

ANNOTAZIONE 1942

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ci stiamo avvicinando a un luogo che sembra un parco avvolto nelle ombre. È sorvegliato da un'unica, imponente statua, un "Segugio del Peccato", stando alle iscrizioni sul suo petto. Ho uno strano presentimento. Ma procediamo, ed entriamo in un labirinto di cespugli e altre piante simili ad alberi. Vorrei che potessimo...


*** una pausa carica di significato ***

Mi correggo. Adesso che siamo più vicini, vedo che quel luogo non è altro che un enorme cimitero, se non fosse che nessuno si è preoccupato di seppellire i cadaveri. È la nostra prima occasione di osservare gli abitanti della stazione. Si tratta di umanoidi. Lunghi arti, colli taurini, ventri notevolmente sporgenti. Visi piatti con grandi occhi obliqui, bocche rudimentali e... un paio di tentacoli abbozzati che spuntano dai due lati del cranio. Probabilmente si tratta di un organo cognitivo. L'organo è raffigurato nelle statue.

I cadaveri mostrano vari gradi di decomposizione. Ne vedo uno abbastanza recente, non lontano da qui. Non so bene cosa fare, ora.

Potremmo dare un'occhiata a un cadavere alieno da lontano e scattare qualche foto. Potremmo anche avvicinarci un po' di più o persino eseguire un esame manuale completo. Cosa? Va bene. Uno dei membri del mio equipaggio ha appena segnalato un enorme monumento al centro del parco. Potremmo evitare i cadaveri e andare a controllare il monumento.

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

- » **Esaminare il cadavere da lontano** – Vai all'Annotazione 1923.
- » **Eseguire un'autopsia sul campo** – Vai all'Annotazione 1953.
- » **Avvicinarsi e dare un'occhiata al cadavere** – Vai all'Annotazione 1934.
- » **Salire in cima al monumento e mappare la zona** – Vai all'Annotazione 1919.
- » **Non fare nulla** – Ricarica 1  e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1943

Terapia psicoanalitica del Comandante della Squadra di Sbarco, quarta seduta

[Dottoressa Beatrice Morra]: Mi parli di nuovo del suo primo momento all'Inferno.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Mi ricordo poco. Ricordo lo choc. Lo choc e la disperazione. Uno strano mix.

[Dottoressa Beatrice Morra]: Che solitamente abbatte le persone. Ma lei ha resistito.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ha prevalso il senso del dovere, anche se in qualche modo attenuato. Sapevo che dovevo restare in piedi e prendermi cura della mia squadra.

[**Dottorressa Beatrice Morra**]: Non è stato facile, vero?

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: No. La sfida peggiore che abbia mai dovuto affrontare. Quei terribili Segugi del Peccato mi hanno acchiappato e la cosa era già abbastanza spaventosa, ma poi ci siamo svegliati in quell'Inferno cosmico! Un luogo di punizione creata da dei fanatici religiosi!

[**Dottorressa Beatrice Morra**]: Dentro ad altri corpi.

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Sì. Come se non bastasse. Ciascuno di noi era intrappolato nel corpo di un abitante del posto. Questo non faceva che aumentare la confusione e il dolore.

[**Dottorressa Beatrice Morra**]: Però in qualche modo li ha tenuti a bada.

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Sì. Ma non mi chieda come ho fatto. Nel profondo, tremavo e piangevo.

[**Dottorressa Beatrice Morra**]: Mi dica cosa è successo dopo.

[**Comandante della Squadra di Sbarco**]: Abbiamo raccolto degli indizi dagli abitanti dell'Inferno. Beh, c'era un pannello con dei pulsanti e una manopola. E alcune iscrizioni che non saremmo stati in grado di comprendere senza l'intelligenza artificiale. Dovevamo fare qualcosa.

Per ciascuna casella contrassegnata nell'**Annotazione 1979**, posiziona 1 segnaposto sullo slot della carta Missione sulla plancia Pianeta.






Se possiedi la Scoperta Eccezionale **34** sulla plancia Lander, posiziona 3 segnaposto aggiuntivi.

Per ciascuna casella contrassegnata nell'**Annotazione 1913**, scarta 1 segnaposto dallo slot della carta Missione sulla plancia Pianeta.

Se stai giocando questa Operazione come scenario indipendente, vai all'**Annotazione 1961**.

Altrimenti, continua a leggere:

Conta il numero dei segnaposto sullo slot della carta Missione e risolvi l'effetto corrispondente:

- **3-5** – Sopravvissuto per un pelo. Ottieni 1 .
- **6-10** – Te la sei cavata. Ottieni 2 .
Tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 coinvolti in questa Operazione vengono promossi. Se non ci sono cartelline di Grado disponibili per il Grado 2, il Membro dell'Equipaggio non può essere promosso.
- **11-14** – Hai fatto un buon lavoro! Ottieni 2 .
Tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 2 coinvolti in questa Operazione vengono promossi. In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 coinvolti in questa Operazione vengono promossi. Se non ci sono cartelline di Grado disponibili per il Grado 2 o 3, il Membro dell'Equipaggio non può essere promosso.
- **15** – Hai fatto un ottimo lavoro! Ottieni 3 .
Tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 2 coinvolti in questa Operazione vengono promossi. In seguito, tutti i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 coinvolti in questa Operazione vengono promossi. Se non ci sono cartelline di Grado disponibili per il Grado 2 o 3, il Membro dell'Equipaggio non può essere promosso.
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 1944

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ho raggiunto la parte in fondo all'archivio, dove vedo alcuni documenti che vorrei esaminare. Presentano diverse impaginazioni, quindi forse riguardano argomenti differenti. Prendiamo questo qui. Intelligenza artificiale, prego.

Oh, è molto difficile. Ci sono un sacco di contempezioni religiose che persino l'intelligenza artificiale non è in grado di svelare, ma... ecco, tre parole vengono ripetute in tutto il testo: "Segugi del Peccato". Immagino che si tratti di quelle enormi statue. Sembrano essere state fabbricate da queste parti per... OK, questo sì che cambia le carte in tavola.

Ehi, gente! Quelle statue non hanno una funzione cerimoniale! Sono robot responsabili di... cosa? Far rispettare la Sacra Legge?

Che cosa sono? inquisitori meccanici? Se l'intelligenza artificiale non ha commesso un errore di traduzione, siamo nei guai. Sento un rumore là fuori. Qualcosa sta tentando di entrare.

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella **E** nell'**Annotazione 1979**. Se la casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'**Annotazione 1903**. Altrimenti, vai all'**Annotazione 1932**.

ANNOTAZIONE 1945

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Abitante del posto morto 1**]: Volete buttarvi anche voi?

[**Comandante della Squadra di Sbarco morto**]: No. Non direi. Perché lo fanno?

[**Abitante del posto morto 2**]: Sciocchi disperati. Quello non è decisamente il modo per andarsene di qui. Le loro anime si frantumeranno per poi ricomporsi e tornare qui, proprio tra le braccia dei Segugi. Lo scopriranno presto. Ma c'è una cosa che non scopriranno mai.

[**Membro dell'Equipaggio morto 1**]: E quale sarebbe?

[**Abitante del posto morto 2**]: I loro corpi arderanno in fondo alla voragine e quella, che lo crediate o meno, è la fonte di carburante della base.

[**Comandante della Squadra di Sbarco morto**]: Come fai a saperlo?

[**Abitante del posto morto 2**]: Vi ricordate i documenti che ho rubato? Parlavano di questo.

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella **H** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 1946

- Apri il Manuale della Nave a pagina **19** e gira il tuo Lander attuale sul lato Danneggiato (a meno che non si tratti di un Lander Base).
- Posiziona un gettone Missione Fallita sulla plancia Lander e scarta tutte le Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander.
- Apri il Manuale della Nave a pagina **25** e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1947

Se la carta Missione **M42** è scoperta, hai una nuova Missione, continua la partita! Altrimenti, continua a leggere:

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Membro dell'Equipaggio morto 1**]: Da quanto tempo siamo qui?

[**Membro dell'Equipaggio morto 2**]: Una paio d'ore. Abbiamo imparato un bel po' di cose in così poco tempo. Conosciamo i principi della loro religione; sappiamo che...

[**Comandante della Squadra di Sbarco morto**]: Non sappiamo ancora cosa è successo alle persone.

*** **breve pausa** ***

Dobbiamo scoprire quale destino hanno dovuto affrontare e aiutarle.

[**Membro dell'Equipaggio morto 2**]: Aiutarle! Possiamo farlo?

[**Comandante della Squadra di Sbarco morto**]: È quello che vorrei scoprire.

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

- » **Concludere questa missione e abbandonare la stazione** – Vai all'**Annotazione 1965**.
- » **Restare qui, raccogliere altre informazioni e trovare un modo per aiutare le anime in pena** – Vai all'**Annotazione 1902**.

ANNOTAZIONE 1948

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[**Membro dell'Equipaggio 2**]: Che meraviglia, capo. Questa civiltà ha creato un'eccezionale tecnologia per la creazione dell'ossigeno.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Beh, se erano abbastanza creativi da fornire alla propria colonia ossigeno a sufficienza, perché non sono riusciti a evitare il disastro che ha incrinato la loro cupola?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Misteri su misteri. Continuiamo a cercare.

Vai all'Annotazione 1916.

ANNOTAZIONE 1949

Se stai giocando questa Operazione all'interno di una campagna, vai all'Annotazione 1946.

Se stai giocando questa Operazione come scenario indipendente, questa Operazione fallisce!

ANNOTAZIONE 1950

Vai all'Annotazione 1962.

ANNOTAZIONE 1951

Vai all'Annotazione 1955.

ANNOTAZIONE 1952

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Questo. È. Un. Miracolo. Un dannato miracolo!

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Abbiamo invertito il flusso delle anime!

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Sì! Buttatevi dentro, equipaggio. Questa è la nostra unica occasione per tornare verso la parte superiore della base!

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: E ritornare ai nostri corpi!

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Aspettate. Guardate il flusso. Sembra instabile. Potremmo farcela...

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Dobbiamo!

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Sì, in questo modo non salveremo tutte quelle povere persone mandate all'Inferno. Per farlo, dobbiamo correre verso il tempio una volta arrivati lassù. La console principale si trova lì.

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

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: E adesso... Andiamo?

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Buttatevi!

Vai all'Annotazione 1928.

ANNOTAZIONE 1953

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Lo giro io. Sempre la stessa storia. Il corpo non presenta lesioni, ferite, nemmeno un graffio.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Cosa è successo? Sono venuti qui a morire o qualcosa del genere?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non possiamo escludere una specie di suicidio di massa. Sulla Terra c'erano delle sette che facevano cose simili.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ma come? Il suicidio lascia tracce visibili, però.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Possiamo eseguire una scansione clinica?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Buona idea. OK, le cose si fanno sempre più strane. L'intelligenza artificiale è convinta che si sia trattato di auto-soffocamento. Hanno trattenuto il fiato fino alla morte.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Fatico davvero a crederci.

[Membro dell'Equipaggio 2] (cercando di essere divertente): Quei tizi laggiù sapranno di certo cosa è successo.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Chi?

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quei due giganti. Pensavo che fossero statue ma, a quanto pare, stanno venendo verso di noi!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Evacuate!

Pesca la carta Reparto.

Contrassegna la casella **J** nell'Annotazione 1979. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece .

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'Annotazione 1903. Altrimenti, vai all'Annotazione 1932.

ANNOTAZIONE 1954

Vai all'Annotazione 1955.

ANNOTAZIONE 1955

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Scusate... Ci siamo persi e vorremmo...

[Abitante del posto morto 1]: Lasciatemi stare! Tutti quanti!

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Cosa?

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Quell'anima in pena non sta parlando con noi, credo. State a sentire.

[Abitante del posto morto 1]: Non ho commesso nessun peccato! Non dovrei essere qui! Non ho infranto la Sacra Legge!

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Ha perso la testa.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Già, sembra proprio di sì. Proprio...fisicamente.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Mi sta perforando il cranio. Merda, che dolore! Andiamocene da qui, dannazione.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Non dimentichiamoci che parlare con le persone condannate ingiustamente potrebbe essere pericoloso e doloroso!

Ciascun Membro dell'Equipaggio .

ANNOTAZIONE 1956

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

A quanto pare, i gesti religiosi erano importanti, da queste parti. I nostri ordini sottolineano la necessità di rispettare le regole del posto, ma dato che gli abitanti del posto non ci sono più, le regole hanno poco senso.

Nessun gesto privo di significato, allora. Avanziamo lentamente nell'oscurità, verso il centro di produzione. Due enormi statue che fiancheggiano l'ingresso ci fissano dall'alto. Strano, mi fanno accapponare la pelle.

Non è del tutto buio qui. C'è un punto ben illuminato proprio accanto all'ingresso insieme a infinite righe di testo, alcune delle quali sono traducibili per l'intelligenza artificiale. A quanto pare, sono regole scritte per i lavoratori. Non avere fatto un gesto all'ingresso significa non essere pronti per lavorare, e quindi essere automaticamente considerati dei peccatori.

Quindi, alla luce delle loro ottuse convinzioni, siamo diventati dei peccatori e... Ehi, si è mosso qualcosa dietro di noi?

Pesca la carta Reparto.

Contrassegna la casella **L** nell'Annotazione 1979. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece .

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'Annotazione 1903. Altrimenti, vai all'Annotazione 1932.

ANNOTAZIONE 1957

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Mi sto avvicinando alle statue. Non ho mai visto una simile attenzione per i dettagli. Riconosco i segni che significano "Segugi del Peccato", ma ci sono altre iscrizioni, come se i creatori avessero voluto incidere le principali regole della loro religione sulle statue. E cosa sono queste statue? Avatar della loro religione, forse? Il loro numero mi fa riflettere. Perché gli abitanti della stazione ne hanno prodotte così tante? Erano forse ossessionati? Ma soprattutto, quelle statue rappresentano un pericolo per noi?

Vai all'Annotazione 1927.

ANNOTAZIONE 1958

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Questo posto sembra più un ufficio o un centro di comando che un appartamento. Vedo una gigantesca parete vetrata che si affaccia sulla cupola incrinata e il cielo stellato dietro di essa, e c'è una specie di tavolo di navigazione nel centro della stanza.

L'effettivo aspetto degli abitanti della base è ancora un mistero per noi, ma la forma dei mobili e delle porte lascia supporre che fossero più o meno umanoidi.

Il pavimento è ricoperto di fogli simili a mappe e contro alla parete c'è una console la cui funzione ci sfugge. Un dispositivo per il tracciamento delle rotte, forse? Potremmo trovarci nella sala di navigazione della stazione. La cosa che mi colpisce di più, però, sono le iscrizioni sulle porte e sulle pareti che, stando all'intelligenza artificiale, indicano che la stanza è un "luogo sacro" in cui è "vietato l'accesso" ai mortali. L'ufficio del navigatore?

A quanto pare, la base era gestita da una rigorosa comunità religiosa. Abbandoniamo l'edificio per proseguire le ricerche.

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella **C** nell'**Annotazione 1979**. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

Puoi scartare la carta **P450** da questo Settore.

ANNOTAZIONE 1959

Vai all'**Annotazione 1955**.

ANNOTAZIONE 1960

Se la Condizione Generale **G40** si trova sulla plancia, vai all'**Annotazione 1908**. Altrimenti, continua a leggere:

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Stiamo aspettando che accada qualcosa, suppongo. Non ho mai visto una colonia di esseri senzienti così cupa e priva di vita. Non c'è nessuna forma di vita: nessun movimento, solo il vento che sussurra la sua malinconica melodia tra le statue immobili. Immobili? Una di loro ha iniziato a muoversi? Non sono delle statue!

Ricarica 3 .

Vai all'**Annotazione 1932**.

ANNOTAZIONE 1961

Conta il numero dei segnaposto sullo slot della carta Missione e leggi il risultato corrispondente:

- 3-5 – *Sopravvissuto per un pelo.*
- 6-10 – *Te la sei cavata.*
- 11-14 – *Hai fatto un buon lavoro!*
- 15 – *Hai fatto un ottimo lavoro!*



ANNOTAZIONE 1962

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

(ansimando)

Ho le spalle al muro. Non c'è via d'uscita. Quelle... Quelle effigi meccaniche hanno catturato il mio equipaggio. Non ho idea di cosa ne sia stato. Sta arrivando. Sta venendo a prendermi. Vedo il suo enorme corpo metallico, con i tentacoli che si contorcono intorno alla testa. Si sta sporgendo per afferrarmi. CAPCOM, non inviate un'altra squadra. Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco, chiudo.

- Sposta tutte le miniature i segnalini dalla plancia Pianeta accanto alla plancia Pianeta.
- Scarta tutte le carte e i segnaposto dalla plancia Pianeta. Lascia solo la carta Missione **M40** e la carta minaccia sul lato (verrà nuovamente posizionata sulla plancia a breve) – le Condizioni Generali devono comunque essere scartate.
- Scarta tutti i gettoni Attrezzatura per la Missione dalla plancia. Riponi tutte le carte Attrezzatura nell'Inventario: non ci sono più.
- Se hai scartato P.E.T. in questo modo, riponi il dado nella Riserva dei Dadi Spesi del proprietario.
- Apri la Planetopedia alle pagine **20** e **21** (*Tartarus – Inferno*).

- *Allestisci il lato destro di Tartarus – Inferno con le carte riportate (Scoperta Eccezionale, Missione).*
- Ciascun Membro dell'Equipaggio scarta tutte le proprie Ferite (carte e dadi).
- Ciascun Membro dell'Equipaggio riporta una Ferita *Sfinimento*.
- Ciascun Membro dell'Equipaggio prende 1  dal proprio Compartimento del Reparto e lo posiziona nella propria Riserva dei Dadi Spesi.
- Per ciascuna casella contrassegnata nell'**Annotazione 1979**, ciascun Membro dell'Equipaggio Ricarica 1 .
- Prendi le carte Attrezzatura **E196**, **E197**, **E198**, **E199** da "Attrezzatura non Disponibile (Vassoio Portacarte A) e suddividile tra i Membri dell'Equipaggio (in base al loro Reparto). Ciascuna carta Attrezzatura non utilizzata viene riposta in "Attrezzatura non Disponibile" (Vassoio Portacarte A).
- Gira la carta Minaccia *Segugio del Peccato* sull'altro lato.
- Posiziona un segnalino *Guardiano dell'Inferno* nel Settore **2** e un altro *Guardiano dell'Inferno* nel Settore **6**.
- Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio nel Settore **1**.
- Sposta tutte le Modifiche al Lander dalla plancia Lander all'interno della busta "In attesa...".
- Perdi tutte le Provviste.
- Vai all'**Annotazione 1940**.

ANNOTAZIONE 1963

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Guardate quelle anime in pena! File e file, incatenate al terreno.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Quella non lo è! Ehi! Ehi, tu? Riesci a parlare? Puoi dirmi cosa sta succedendo qui?

[Abitante del posto morto 1]: Non lo vedete con i vostri occhi? Siete di fronte alla rovina di una fiera nazione di viaggiatori spaziali! Guardate cosa ne è stato di noi da quando ci siamo sbarazzati dei nostri peccati. Abbiamo fallito la prova della fede e adesso i Segugi del Peccato ci stanno addosso.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Ma non ti hanno preso, a quanto pare!

[Abitante del posto morto 1] (sussurrando): Perché io so come nascondermi! I Segugi non guardano mai verso il basso. Trovatevi un buco nel terreno e sarete al sicuro! Molti di noi utilizzano questa strategia. Laggiù, in quel buco, troverete chi è colpevole di aver profanato dei cadaveri. In quell'altro chi è colpevole di aver detto una bugia. Siamo tutti peccatori!

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Andiamo a parlare con loro, Comandante!

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Sì, ma quale gruppo scegliamo? Dobbiamo scegliere i veri peccatori, stando alle regole della loro religione, ovviamente. Abbiamo imparato qualcosa che potrebbe fornirci un indizio? Cosa ne pensate? Bugiardi o profanatori di cadaveri?

Ottieni 2 Indizi *Tecnologia Aliena*.

Sostituisci il PDI in questo Settore con la carta **P457**.

ANNOTAZIONE 1964

Vai all'**Annotazione 1955**.

ANNOTAZIONE 1965

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

CAPCOM, sono orgoglioso di comunicare che la nostra missione è compiuta. Abbiamo miracolosamente recuperato i nostri corpi, con sollievo e gioia immensi, e ora stiamo entrando nel nostro lander per dare inizio alle procedure di decollo.

Non ci sono state vittime e l'ordine della base è ripristinato. Qualsiasi tentativo di riassumere la missione sarebbe completamente inutile, quindi lasciatemi dire che abbiamo portato a termine una rivoluzione religiosa all'Inferno.

Squadra di Sbarco, passo e chiudo.

Scarta le carte Missione **M40** e **M41**.

Vai all'**Annotazione 1943**.

ANNOTAZIONE 1966

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Comandante, buone notizie. Questa fabbrica di ossigeno è semplice da attivare. Ho sottoposto il manuale di istruzioni al programma di decrittazione dell'intelligenza artificiale, ottenendo linee guida molto precise.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Ottimo lavoro. Possiamo utilizzarla?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non adesso, immagino. Ci sono troppe crepe nella cupola. E l'ossigeno prodotto si disperderebbe nel vuoto.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Quelle crepe mi preoccupano. Cosa è successo alla base? Cosa è successo alla cupola? Pioggia di meteoriti? Artiglieria nemica? Il dubbio mi consuma.

Vai all'Annotazione 1916.

ANNOTAZIONE 1967

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Cosa? No! No!

[Membro dell'Equipaggio 2]: Comandante, quei bastardi hanno appena distrutto il nostro lander! In nome del Vuoto, come faremo ad andarcene da qui?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tranquilli, equipaggio. Deve esserci una via di uscita.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Lo spero bene. Sarebbe terribile restare bloccati qui per sempre.

Ottieni 1 Carica.

Riponi tutte le Modifiche al Lander dalla plancia Lander all'interno della busta "In attesa...".

Scarta il segnalino Lander dalla plancia Pianeta. Il tuo Lander è distrutto e non è più possibile effettuare il Decollo!

Se stai giocando questa Operazione all'interno di una campagna, 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).

ANNOTAZIONE 1968

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Guardate, equipaggio. Un'altra mostruosità.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Un'interminabile fila di peccatori che attendono davanti a... Che cos'è? Una gigantesca fornace?

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Potrebbe essere. La cosa più scioccante, però, è che le persone in fila entrino di loro spontanea volontà.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Andrò a chiedere. Scusa. Potresti gentilmente dirci che cos'è questa?

[Abitante del posto morto 1]: Ho sentito la vostra conversazione e avete indovinato. Si tratta di una fornace. E sì, noi bruceremo, anche se solo per un tempo limitato. Rinasciamo il prima possibile.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: E... Perché mai vorreste bruciare?

[Abitante del posto morto 1]: Il fuoco non è solo una punizione per i nostri peccati, ma fornisce anche energia alla nostra stazione. Riuscite a immaginare un sacrificio più grande?

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella 1 nell'Annotazione 1979. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 1969

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Non sono incline alla superstizione, ma l'atmosfera all'interno è...

[Membro dell'Equipaggio 2]: Pesante.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Per usare un eufemismo. Come se questo posto sapesse che siamo le persone sbagliate a entrarvi. Come se fossimo...

[Membro dell'Equipaggio 1]: Peccatori?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Può darsi.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ma non abbiamo fatto niente di male. Non abbiamo insultato nessuno né profanato nessun terreno sacro.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Forse lo stiamo facendo in questo momento. Ricordate quelle statue dall'aspetto religioso di fronte al tempio? Penso che si siano mosse quando siamo entrati.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Nessuna religione può creare una statua che si muova.

[Membro dell'Equipaggio 1] (con tono spaventato): Ad ogni modo, sta arrivando qualcosa! E ha il passo pesante!

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Forse abbiamo profanato qualcosa, dopotutto. Correte!

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella F nell'Annotazione 1979. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

Se la Condizione Generale G40 si trova sulla plancia, vai all'Annotazione 1903. Altrimenti, vai all'Annotazione 1932.

ANNOTAZIONE 1970

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Sono a pochi passi dalla rampa del lander e sto nuovamente avendo dei ripensamenti. Abbiamo fatto tutto il possibile per svelare gli oscuri segreti di questa base? Questo luogo è snervante e inquietante, ma non ce ne stiamo andando un po' troppo presto? Devo riflettere su molte cose. Addio, Segugi del Peccato. Forse ci incontreremo di nuovo.

Se la Condizione Generale G40 si trova sulla plancia, vai all'Annotazione 1967.

Altrimenti, continua a leggere:

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

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

- » **Rimanere** – Continuare la partita.
- » **Andarsene** – Posiziona il gettone Missione Fallita sulla plancia Lander. Scarta la metà delle Scoperte Non Eccezionali dalla plancia Lander (arrotondando per difetto). Apri il Manuale della Nave a pagina 25 e dai inizio alla Gestione della Nave.

ANNOTAZIONE 1971

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK. Ehm... com'era quel gesto?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Così. Sollevi la mano sinistra qui; e metti l'altra mano qui.

[Membro dell'Equipaggio 2]: E poi fai un inchino.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: OK, ho capito. Facciamolo insieme. Non ridacchiate. Non ci guarda nessuno, ma dobbiamo rispettare le usanze locali.

*** pausa ***

[Comandante della Squadra di Sbarco]: E... fatto. Adesso entriamo.

*** rumore di passi ***

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate, c'è un'iscrizione ben illuminata sulla parete laggiù. Forza, intelligenza artificiale. Svegliati. Abbiamo delle cose da decifrare.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Cosa dice?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Dice che il gesto che abbiamo fatto significa che siamo senza peccato e per questo devoti al lavoro per la comunità.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Interessante. Muoviamoci.


Sostituisci la carta in questo Settore con la carta P451.

ANNOTAZIONE 1972

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Ed eccoci qui, proprio all'ingresso della fabbrica di statue. Chiunque fossero quelle persone e qualsiasi cosa facessero, la religione aveva un ruolo fondamentale nelle loro vite. E - dato che quelle statue sono il simbolo più diffuso - la fabbrica deve essere stata il centro nevralgico della stazione. La fabbrica potrebbe darci delle risposte. Per esempio perché le statue vengono chiamate Segugi del Peccato.

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

- » Entrare - vai all'Annotazione 1929.
- » Aspettare e riposare - vai all'Annotazione 1960.
- » Non fare nulla - Ricarica 1  e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1973

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Il generatore di ossigeno è una struttura davvero imponente, ma la curiosità mi spinge ad avanzare. Maledetta curiosità. È risaputo che sia letale. In particolare per gli animali, ma chi può dirlo... Mi imbatto in una sala che mi conduce a... A un magazzino o qualcosa del genere. Vedo alcune bombole di ossigeno. Alcune di esse sembrano utilizzabili. Interessante.

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta P452.

ANNOTAZIONE 1974

Diretta del Comandante della Squadra di Sbarco

Il pannello di controllo della stazione è stranamente simile al nostro. Vedo pulsanti, schermi e manopole; ma a differenza del nostro sistema di controllo, qui ogni elemento riporta una dettagliata annotazione, come se l'equipaggio avesse bisogno di continui promemoria. Dopo tutto quello che abbiamo visto, ho la certezza che questi simboli abbiano delle connotazioni religiose. Quindi... quindi il controllo della stazione era collegato alla loro religione? Forse solo i prescelti avevano il diritto di toccare il pannello?

Pesca 1 carta Reparto.

Contrassegna la casella C nell'Annotazione 1979. Se questa casella è già contrassegnata, Ricarica invece 1 .

ANNOTAZIONE 1975

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Guardate questo grattacielo. Mi ricorda un termitaio.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Tieni per te certi pensieri. Guardate, l'ingresso del centro di produzione è davanti a noi. E riporta altre iscrizioni.

[Membro dell'Equipaggio 1]: OK. Fatemi attivare l'intelligenza artificiale. Comandante, è molto strano. L'iscrizione dice che dobbiamo farci un complesso segno con le mani prima di entrare.


[Comandante della Squadra di Sbarco]: Interessante. Alcune comunità religiose della Terra richiedono ai propri membri di eseguire rituali del genere.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Ma dobbiamo proprio farlo, capo? Non ci vede nessuno.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Lasciatemi pensare.

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

Bisogna stare molto attenti:

- » Eseguire il segno mentre si entra - Vai all'Annotazione 1971.
- » Non eseguire il segno quando si entra - Vai all'Annotazione 1956.
- » Non fare nulla - Ricarica 1  e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1976

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Il nostro viaggio non ha fine.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Siamo tutti allo stremo, ma dobbiamo essere pazienti. Deve esserci un modo per andarsene di qui.

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: E qualsiasi cosa accada, non stiamo soffrendo quanto quei tizi laggiù.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Un altro branco di disgraziati che gemono e gridano.

[Membro dell'Equipaggio morto 2]: Sono più alti e anche gli stracci che indossano sembrano migliori. Di una classe superiore, senza dubbio.

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Ehi! Cos'hai fatto per finire qui?

[Abitante del posto morto 1]: Ho mentito! Ho mentito ai miei superiori riguardo ai documenti fuori posto e alle ore di servizio.

[Abitante del posto morto 2]: E io ho apportato delle modifiche ai motori della stazione. Modifiche minori! Davvero insignificanti. Volevo soltanto migliorare le prestazioni!

[Membro dell'Equipaggio morto 1]: Un altro rompicapo, Comandante. Con chi dovremmo parlare? La persona che mente o il meccanico fuorilegge?

[Comandante della Squadra di Sbarco morto]: Cosa sappiamo della loro religione, equipaggio? Chi potrebbe essere un vero peccatore?

Sostituisci la carta in questo Settore con la carta P460.

ANNOTAZIONE 1977

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: In nome del Vuoto, che cos'è questo posto?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Segnali di vita?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Nessuno, capo. Questo posto è deserto e... di gran lunga il luogo più inquietante che abbia mai visto.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Mi vengono i brividi.

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Sembra un edificio residenziale, entriamo. Forse possiamo scoprire qualcosa riguardo ai suoi inquilini.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Oppure potremmo studiare quel documento.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Quale documento?

[Membro dell'Equipaggio 1]: Vedo qualcosa di simile a un pezzo di carta, laggiù.

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

- » **Entrare nell'appartamento aperto** – Vai all'Annotazione 1924.
- » **Iniziare a leggere il documento** – Vai all'Annotazione 1933.
- » **Non fare nulla** – Ricarica 1  e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1978

Registrazioni della Squadra di Sbarco

[Membro dell'Equipaggio 1]: Un'altra sala sotterranea piena zeppa di macchinari privi di vita.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Non abbiamo la certezza che siano privi di vita. Comandante, possiamo avvicinarci e dare un'occhiata? O addirittura tentare di avviarne uno?

[Comandante della Squadra di Sbarco]: Non saprei. Ho la strana sensazione di essere in trappola, in questo posto.

[Membro dell'Equipaggio 1]: Già. Andiamocene da qui.

[Membro dell'Equipaggio 2]: Ehi, così uccidete la mia curiosità!

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

- » **Osservare attentamente i motori** – Vai all'Annotazione 1918.
- » **Avviare i motori** – Vai all'Annotazione 1931.
- » **Andarsene da qui** – Scarta la carta P455 da questo Settore.
- » **Non fare nulla** – Ricarica 1  e continua la partita.

ANNOTAZIONE 1979

Importante: Puoi leggere solo le caselle contrassegnate!

- A** – Non è peccato leggere il diario di qualcuno se è di pubblico dominio. La sacra legge di questa razza è in continuo mutamento. Ci sono luoghi della stazione in cui è peccato entrare.
- B** – Non è peccato suicidarsi. Non è peccato osservare dei cadaveri da lontano. È peccato vedere un cadavere da vicino.
- C** – Controllare il volo della stazione era sacro. Solo membri selezionati della società potevano toccare la console di controllo. Quando una persona indegna lo faceva, commetteva peccato.
- D** – È peccato prendere per sé le risorse condivise.
- E** – È peccato leggere documenti difficili da ottenere, in particolare quelli religiosi.
- F** – È peccato entrare in una fabbrica di statue e nei luoghi sacri.
- G** – La sottomissione volontaria alla punizione rende il Segugio meno crudele.
- H** – È peccato se le persone indegne toccano i motori. La fonte di energia della stazione si trova nel disco inferiore.
- I** – La razza stessa ha inserito paragrafi assurdi della Sacra Legge affinché ci fossero più peccatori e più energia. Le anime bruciate rinascono per poi venire nuovamente bruciate.
- J** – È peccato toccare un cadavere.
- K** – La razza stessa ha inserito paragrafi assurdi della Sacra Legge affinché ci fossero più peccatori e più energia.
- L** – È peccato non fare un segno prima di entrare a lavorare.

