

# 01 - THE TIMES THEY ARE A'CHANGIN

## BRIEFING

### GD-WINGS

FOR STANDALONE MISSION:  
COPPER

### DEVICES

1

### WEAPONS

IMPROVED WEAPONS  
ALIEN WEAPONS



La staticità di Titanium che si stagliava simile ad un gigante di pietra su di un sole morente, faceva da contraltare al fluido movimento del serpente che si stava lentamente attorcigliando attorno al suo braccio. Mentre in sottofondo Bob Dylan cantava *The times they are a'changin*, la lama di Mercury saettò nell'aria colpendo con precisione chirurgica la gola del rettile, che si unì a Dylan in un muto canto di morte prima di cadere a terra immobile.

"E' già il terzo oggi", sentenziò distrattamente Mercury. "Si vede che gli piace il tuo dopobarba".

"Io non uso dopobarba!", sbottò Titanium, visibilmente contrariato.

"Si sente", ridacchiò Iridium alzandosi in piedi.

"C'è qualcosa che spaventa gli animali", disse Chromium, cercando di fare il punto della situazione e di riportare l'ordine tra i suoi compagni, "e non siamo noi. Sapete tutti perché siamo qui: il Quartier Generale ha perso i contatti con il centro di ricerca e ci chiede di investigare. Dobbiamo raggiungere il laboratorio al più presto e scoprire la fonte di quella strana interferenza magnetica; le comunicazioni con i ricercatori del complesso si sono interrotte ed è lecito pensare che ora tutta la struttura sia caduta in mano nemica. Abbiamo già un agente impegnato sul campo, ma abbiamo perso i contatti. Muovetevi con cautela!".

Thorium si staccò dall'albero a cui era appoggiato, giocherellando con la sua radiolina; mentre si incamminavano all'interno della giungla, a Dylan venne un improvviso attacco di laringite: la radio cominciò a gracchiare, emanando uno strano fischio prima di ammutolirsi definitivamente.

Dopo averle dato un'occhiata sbrigativa, la infilò nella tasca: "Sarà meglio affrettarsi", disse laconico e, fischiettando *The times they are a'changin*, scomparve nella giungla.

La missione degli Agenti consiste nel recuperare gli scienziati all'interno degli edifici e scortarli fino al Waypoint 1.

## SETUP



AGENT  
STARTING  
AREA

## RISERVA DEI SEGNALI



X6



X2

Mescolate 2 HUMAN SIGNALS e 1 ALIEN SIGNAL e piazzateli coperti nei punti indicati sulla mappa.

## TOKEN IN GIOCO



X3



X1



X5



X1



X1



X1

## OVERLAY



X1

## TOKEN SPECIALI



X3



X1

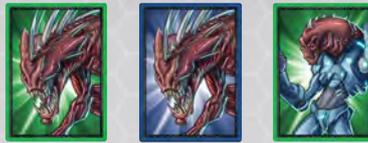


X1

1

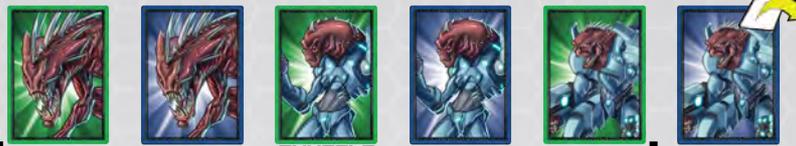


## CARTE E MINIATURE ALIENE IN GIOCO



X1 X1 X1

## CARTE E MINIATURE ALIENE



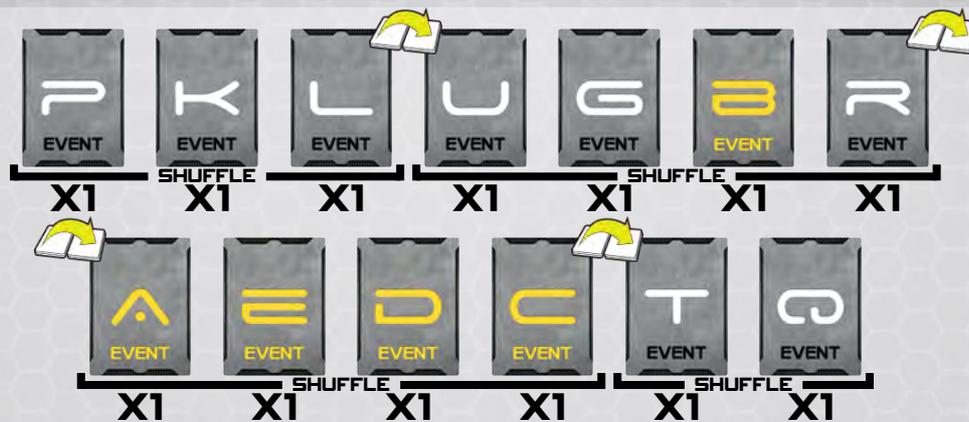
X1 X1 SHUFFLE X1 X1 X1

LO XENO-ALPHA BLU VIENE TENUTO DA PARTE E MESSO IN GIOCO QUANDO RICHIESTO DALLO SPECIFICO EVENTO

## MAZZO CLOSE ENCOUNTER



## MAZZO DEGLI EVENTI



GLI EVENTI A, D E C SI MESCOLOANO INSIEME; SI PRENDE UN EVENTO, SI AGGIUNGE L'EVENTO E E GLI ALTRI 2. L'EVENTO E RISULTA COSÌ ESSERE IL 9° EVENTO.

# REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

## HUMAN SIGNALS:

I segnali all'interno delle stanze non si muovono mai, ma rimangono dove si trovano. Essi non vengono conteggiati al fine di determinare il numero di segnali in gioco.

Non appena un agente ha Linea di Vista verso di esso, rivelate il segnale:

- Se è un alieno, esso sta rubando i dati dal computer dello scienziato.

## Leggete quanto segue:

La figura possente di uno Xeno-Alpha stava dinanzi allo schermo di un computer, armeggiando con uno strano meccanismo alieno nel tentativo di bypassarne i sistemi di sicurezza.

Mentre Chromium entrava correndo all'interno della stanza, questi si accorse della sua presenza.

Voltandosi per fronteggiarlo, l'agente gli si gettò contro senza alcuna esitazione, ingaggiando battaglia con lui.

## EFFETTO:

Sostituite il segnale con la miniatura del **BLUE XENO-ALPHA** che era stata messa da parte.

Un agente non ingaggiato può, spendendo  un'Azione, trasferire i file contenuti nel computer nel proprio datapad (ponete un segnalino **BLUE ARMORY**  sulla sua scheda). Se questi in seguito muore, ponete tale segnalino sull'esagono che stava occupando. Un agente non ingaggiato adiacente al segnalino può recuperarlo spendendo un'Azione.

- Se è un umano, lanciate **1**  : se il risultato è  è lo scienziato, altrimenti è la cavia di laboratorio (ovviamente se il primo segnale è lo scienziato, per esclusione l'altro è la cavia).

Per indicare la cavia e distinguere quest'ultima dallo scienziato, utilizzate per essa il segnalino .

## Se è lo scienziato leggete quanto segue:

Entrando nella stanza, Mercury notò la figura di un uomo vestito con un camice bianco che stava nervosamente raccogliendo dei fogli sul pavimento.

"Sono dappertutto, sono dappertutto!" disse rivolto a Mercury senza nemmeno alzare la testa.

"Dottore", disse lei, "siamo venuti a prenderla. Se fosse così gentile da seguirmi, la porterò al sicuro.

Sono sicuro che la sua ricerca, di qualsiasi cosa si tratti, sia importante, ma la sua vita ha la priorità. Lasci quei fogli e mi segua, potrà sempre...".

"Lei non capisce!" rispose irato l'uomo. "Quegli esseri... Lei non ha idea di quello che potrebbero fare con le mie ricerche! Dobbiamo distruggere tutto! Impedire loro di impossessarsi dei dati, di Michael!".

"Michael?" chiese con fare interrogativo Mercury, che nel frattempo aveva iniziato a dare una mano al dottore e stava raccogliendo gli ultimi fascicoli, ammonticchiandoli sul tavolo lì vicino.

"Michael è un ragazzo straordinario, unico! Ha una rarissima malattia genetica, è lui che ha reso possibile la mia ricerca. Dobbiamo salvarlo, sottrarlo alle grinfie di quei maledetti. Lui è mio, lui è...".

"E' la sua cavia", disse Mercury, lo sguardo incredulo mentre leggeva i fascicoli che teneva in mano.

"Preferisco chiamarlo la mia "musa ispiratrice", ma se preferisce chiamarlo cavia, faccia pure. Ora non c'è tempo per discorsi su etica e filosofia. Dobbiamo salvarlo e con lui i risultati delle mie ricerche che sono contenute nel computer. E' fondamentale che non cadano nelle mani sbagliate!".

"Ne sono sicura" concluse disgustata Mercury mentre si affrettavano verso l'uscita.

## Se è la cavia, leggete quanto segue:

La stanza, completamente in disordine ed apparentemente vuota, sembrava un campo di battaglia. Un tavolo era stato rovesciato e tutti i mobili e le suppellettili ridotti in pezzi. Procedendo con cautela, gli agenti notarono che qualcosa si nascondeva nell'ombra, ma quello che videro non era uno scienziato impaurito o un alieno bellicoso pronto ad attaccarli.

Si trattava invece di un ragazzino, vestito di un semplice camice bianco, che se ne stava silenzioso ad osservarli da un piccolo nascondiglio, creato ammonticchiando pezzi di mobilia e tende che gli alieni avevano strappato nella loro furiosa scorribanda.

Chromium si avvicinò lentamente al ragazzo e lo prese per un braccio, estraendolo delicatamente dall'improvvisato rifugio. Le sue braccia mostravano diversi segni di punture e gli agenti si guardarono senza dire nulla.

"Che stanno facendo qui? Che diavolo stanno facendo?" disse Thorium ad alta voce, ma gli spari al di fuori della stanza lo interruppero. Non c'era tempo per le domande.

## EFFETTO:

Spendendo un'Azione l'agente può portare l'umano con sé. Egli ha 2 PF ed, ogni volta che l'agente che lo trasporta viene ferito, esso subisce una ferita (massimo una per turno). Può ovviamente essere curato, ma non può mai avere più di 2 PF. Trasportare un segnalino riduce di 1 il movimento dell'agente, che va sempre considerato come il più ferito. Il segnalino può essere lasciato e ripreso da altri agenti (lasciarlo non consuma azioni, riprenderlo costa un'Azione).

Cavia e scienziato, lasciati da soli, non si muovono e vengono considerati come gli agenti più feriti.

## AZIONI SPECIALI DELLA MISSIONE

### CERCARE:

È possibile cercare in una qualsiasi stanza all'interno della mappa J2.

## OBIETTIVI

La missione termina nella **STRATEGY PHASE** del round successivo a quello in cui è stata pescata l'ultima Carta Evento.

STATUS MISSIONE	REPORT MISSIONE	PROSSIMA MISSIONE
Scienziato e dati del computer <b>O</b> scienziato e cavia sono adiacenti al <b>WAYPOINT 1</b> al termine della missione.	Missione Compiuta	2
Dati del computer e cavia <b>O</b> solo lo scienziato sono adiacenti al <b>WAYPOINT 1</b> al termine della missione.	Missione Parzialmente Compiuta	2
Solo la cavia è adiacente al <b>WAYPOINT 1</b> al termine della missione <b>O</b> metà degli agenti (arrotondato per eccesso) sono morti.	Missione Fallita	2

# EFFETTI SPECIALI DELLE CARTE EVENTO

LEGGETE QUESTO CAPITOLO SOLO QUANDO PESCASTE LA RELATIVA CARTA EVENTO



"Ve la siete presa comoda a quanto pare!".

Una voce femminile fece trasalire gli agenti che, armi spianate, si voltarono verso la giungla alle loro spalle, giusto in tempo per vedere emergere dalla fitta vegetazione la figura dell'agente Silver.

"Trovo il comitato di benvenuto alquanto scadente, immagino che nessuno abbia portato i fuochi d'artificio!", chiese la donna con tono interrogativo.

Scuotendo la testa e ricaricando nel frattempo il suo fucile d'assalto, continuò: "Come al solito devo fare tutto io" disse, mentre distrattamente armeggiava con un piccolo trasmettitore che aveva precedentemente estratto dalla tasca.

Subito una colonna di fuoco si innalzò alta nel cielo a poca distanza dal punto in cui si trovavano, illuminando a giorno la giungla.

"Trovo i Punti di Teletrasporto affascinanti, anche se un po' troppo... fragili per i miei gusti".

La voce dal comlink interruppe la loro conversazione: "Qui Quartier Generale, registriamo picchi energetici elevati provenire dall'interno degli edifici. Sarà meglio che vi sbrighiate. Passo".

"Odio andarmene sul più bello, ma credo che questo sia il momento giusto per toglierci da qui" disse Silver. "Creerò un diversivo, questo dovrebbe permettervi di guadagnare un po' di tempo, il necessario per arrivare incolumi fino all'elicottero. O almeno lo spero. Ci si rivede al punto di recupero, cercherò di portarmi dietro qualcuno di loro, svianandone l'attenzione. Prendete questo, potrebbe servirvi!".

Così dicendo, l'agente Silver lanciò una piccola scatola agli agenti e sparì com'era arrivata, mentre le grida degli alieni si facevano via via più forti.

Non dovevano aver gradito troppo lo scherzo del teletrasporto e si stavano già riorganizzando.

## EFFETTO:

Lanciate 1  e mettete un segnalino  sul Punto di Teletrasporto corrispondente (con un  gli agenti scelgono il Punto di Teletrasporto). Quando un segnale viene teletrasportato su quel

Punto di Teletrasporto, scartatelo assieme al segnalino .

Se sul Punto di Teletrasporto è già presente un segnale, scartatelo e non mettete il segnalino .

L'Agente Alpha può prendere dalla WAREHOUSE un MEDKIT, un AMMO MAGAZINE o un GENERIC DEVICE preso a caso ed assegnarlo ad un qualsiasi agente (anche se stesso).

Prendetela Carta Evento K e mescolatela assieme alle ultime due Carte Evento T e Q.

Dalla prossima missione Silver può essere scelta come agente operativo.



All'improvviso un enorme boato risuona nell'aria ed una colonna di fuoco si alza da uno degli edifici del complesso mentre gli assalitori si preparano ad un altro attacco.

## EFFETTO:

Viene fatta esplodere la Stanza 2. Il segnale all'interno della stanza viene rivelato e, se si tratta di un umano, viene rimosso (tirate per determinare se era lo scienziato o la cavia).

Se era l'alieno, egli stava a difesa del computer dello scienziato i cui dati vengono considerati perduti.

Sostituite il segnale con la miniatura del BLUE XENO-ALPHA e ponetela al di fuori della stanza adiacente ad una porta o finestra scelta dagli agenti. Se nessun esagono è disponibile, mettete la miniatura il più vicino possibile ad esso. Rimuovete eventuali segnalini che bloccano porte e finestre. Nel caso vi fossero agenti o alieni all'interno, questi subiscono 2 ferite e vengono scaraventati fuori dalla stanza. I giocatori scelgono la direzione e mettono le miniature adiacenti ad una uscita. Se non vi sono esagoni liberi, mettete le miniature il più vicino possibile ad una uscita.

Se il segnale era stato "raccolto" da un agente, questi ha 1 PF; se non era ancora stato salvato, va rimosso.

Mettete un segnalino  al centro della stanza; gli agenti che la attraversano perdono 1 PF.

Se in gioco vi sono più agenti che alieni, teletrasportate un GREEN SPINE CRITTER; se sono già tutti in gioco, non teletrasportate nessun alieno. Assegnate una ferita ad un alieno che si trova nella mappa J2.



L'intero complesso trema, scosso da una tremenda esplosione; gli alieni sono decisi ad eliminare ogni prova del loro passaggio ed uno dei locali della struttura è in preda alle fiamme.

## EFFETTO:

Viene fatta esplodere la Stanza 3. Il segnale all'interno della stanza viene rivelato e, se si tratta di un umano, viene rimosso (tirate per determinare se era lo scienziato o la cavia).

Se era l'alieno, egli stava a difesa del computer dello scienziato i cui dati vengono considerati perduti.

Sostituite il segnale con la miniatura del BLUE XENO-ALPHA e ponetela al di fuori della stanza adiacente ad una porta o finestra scelta dagli agenti. Se nessun esagono è disponibile, mettete la miniatura il più vicino possibile ad esso. Rimuovete eventuali segnalini che bloccano porte e finestre. Nel caso vi fossero agenti o alieni all'interno, questi subiscono 2 ferite e vengono scaraventati fuori dalla stanza. I giocatori scelgono la direzione e mettono le miniature adiacenti ad una uscita. Se non vi sono esagoni liberi, mettete le miniature il più vicino possibile ad una uscita.

Se il segnale era stato "raccolto" da un agente, questi ha 1 PF; se non era ancora stato salvato, va rimosso.

Mettete un segnalino  al centro della stanza; gli agenti che la attraversano perdono 1 PF.

Se in gioco vi sono più agenti che alieni, teletrasportate un GREEN SPINE CRITTER; se sono già tutti in gioco, non teletrasportate nessun alieno. Assegnate una ferita ad un alieno che si trova nella mappa J2.



EVENT

Con immane violenza, un'esplosione squarcia uno dei laboratori, mentre altri alieni cominciano ad arrivare da ogni dove.

**EFFETTO:**

Viene fatta esplodere la Stanza 1. Il segnale all'interno della stanza viene rivelato e, se si tratta di un umano, vienerimosso. Tirate per determinare se era lo scienziato o la cavia. Se era l'alieno, egli stava a difesa del computer dello scienziato i cui dati vengono considerati perduti.

Sostituite il segnale con la miniatura del **BLUE XENO-ALPHA** e ponetela al di fuori della stanza adiacente ad una porta o finestra scelta dagli agenti. Se nessun esagono è disponibile, mettete la miniatura il più vicino possibile ad esso. Rimuovete eventuali segnalini che bloccano porte e finestre. Nel caso vi fossero agenti o alieni all'interno, questi subiscono 2 ferite e vengono scaraventati fuori dalla stanza. I giocatori scelgono la direzione e mettono le miniature adiacenti ad una uscita. Se non vi sono esagoni liberi, mettete le miniature il più vicino possibile ad una uscita.

Se il segnale era stato "raccolto" da un agente, questi ha 1 PF; se non era ancora stato salvato, va rimosso.

Mettete un segnalino  al centro della stanza; gli agenti che la attraversano perdono 1 PF. Se in gioco vi sono più agenti che alieni, teletrasportate un **GREEN SPINE CRITTER**; se sono già tutti in gioco, non teletrasportate nessun alieno. Assegnate una ferita ad un alieno che si trova nella mappa J1.



EVENT

Mentre le esplosioni si facevano sempre più forti ed il fuoco cominciava a divorare le strutture del laboratorio, il rumore di un elicottero sopra le teste degli agenti attirava la loro attenzione.

Subito dopo, una voce amica si spandeva dal comunicatore di Chromium:

"Agenti, qui Caronte, sembra che gli alieni vi abbiano preparato una bella festa a sorpresa! Dovete fare presto, quell'esplosione era vicina e non credo sarà l'ultima che sentirete oggi.

Da qui possiamo fare molto poco, impossibile procedere con il recupero allo stato attuale.

Vi aspetteremo al Punto di Recupero concordato, ci incontreremo là.

Nel frattempo faremo assaggiare qualcuno dei nostri famosi biscotti a quella feccia aliena. Speriamo vadano loro di traverso!"

**EFFETTO:**

L'elicottero aspetterà gli agenti al **WAYPOINT 1** situato al di fuori della giungla.

L'Agente Alpha seleziona un'Area della mappa J2 ed una della mappa J1, poi lancia .

Tutti gli alieni in quelle Aree devono difendersi da tale attacco.

## DEBRIEFING

### MISSIONE COMPIUTA

Vicini all'elicottero che li stava aspettando, gli agenti potevano vedere le colonne di fumo del laboratorio che si alzavano lentamente verso il cielo. Silver se ne stava immobile, a bordo dell'elicottero, fissando i propri compagni.

"Avete fatto un ottimo lavoro" disse, cercando di sovrastare il rumore delle pale che stavano prendendo sempre più velocità.

"Che genere di ricerche stavano svolgendo all'interno di quell'installazione?" chiese improvvisamente Chromium.

"Nulla che ci debba interessare. L'ordine era quello di recuperare lo scienziato e i dati della ricerca, il resto non ci riguarda" rispose serafica lei, mentre si aggiustava la cintura di sicurezza.

"Mentre si dirigeva al punto d'incontro, Caronte ha notato qualcosa di strano oltre quella montagna.

Che ne dite di andare a controllare?", aggiunse.

"Ricevuto" rispose Chromium, per nulla soddisfatto della risposta di Silver, poi si voltò e si rivolse alla squadra: "Avete sentito? Abbiamo un'altra missione, mettamoci in marcia!".

Il gruppo si dispose in formazione e, senza ulteriori indugi, si incamminò accompagnato dal rumore dell'elicottero; questi si alzò lentamente, indugiando per un lunghissimo momento sulle loro teste prima di allontanarsi verso l'orizzonte.

### MISSIONE PARZIALMENTE COMPIUTA

"Tutta la struttura è andata distrutta!" disse Iridium mentre si avviava verso l'elicottero.

"Non so cosa stessero cercando quei maledetti, ma temo che ora sia caduta in mano loro. Se solo avessimo una qualche idea di quello che stavano facendo all'interno di quel laboratorio...".

Iridium si girò a cercare lo sguardo di Chromium, ma il capitano scosse la testa.

"Non ne ho la più pallida idea ma, quando torneremo al Quartier Generale, intendo scoprirlo. Anche se temo che quel che sentiremo non ci piacerà affatto!".

"E temo che dovrete aspettare ancora un po' prima di poter soddisfare la vostra curiosità." li interruppe Silver, che nel frattempo aveva già trovato posto sull'elicottero.

"Nelle vicinanze Caronte ha notato possibile attività aliena poco oltre quella montagna. L'ordine del Quartier Generale è quello di investigare su tale fenomeno. Temo che la vostra missione non sia ancora finita. Dovrete indagare anche su quella strana interferenza e riferire quanto scoperto".

"Ah, chissà perché ma avevo l'impressione che stanotte non avrei dormito nel mio letto. Certo, avevo sperato in qualcosa di diverso" disse Thorium scuotendo la testa e guardando di sottocchi Mercury.

"Temo che stanotte la passerai in bianco, ma non certo per merito mio" rispose acida Mercury ed il gruppo si mise in marcia.

### MISSIONE FALLITA

"Quartier Generale, qui Caronte! Missione fallita, ripeto missione fallita! Gli alieni ci stavano aspettando, siamo caduti in un'imboscata. L'installazione è andata distrutta, siamo arrivati tardi!

Il nemico si sta ritirando, ma credo abbiano ottenuto quello per cui erano venuti".

"Qui Quartier Generale, missione annullata. Studieremo con calma delle contromisure, per il momento abbandonate la zona. Secondo i vostri rilevamenti, c'è altra attività aliena più a nord, oltre la montagna. Andate ad investigare, forse almeno riusciremo a trovare l'origine dell'interferenza aliena!"