

04 - KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR

BRIEFING

GD-WINGS

FOR STANDALONE MISSION:
SILVER

DEVICES

?

WEAPONS

2 IMPROVED WEAPONS
0 ALIEN WEAPONS



120 M

Tutti gli agenti erano stati convocati per una riunione d'emergenza. Solo poche ore prima, l'Agenzia aveva localizzato la posizione di un UFO. Era lì che il loro compagno era stato portato ed in questo momento si stava concertando un piano d'azione.

"Penelope ha individuato la nave aliena dove è tenuto in ostaggio il nostro agente. Sono sicuro che ognuno di voi non desideri altro che andare a salvare il proprio compagno", esordì il comandante.

Mercury fissò con fare interrogativo Thorium.

"E' il satellite che gestisce la rete informativa militare. Ai militari piace dare dei nomignoli ai propri giocattoli", ridacchiò lui senza preoccuparsi troppo di non essere udito.

"Ma le probabilità che egli sia ancora vivo sono molto basse; al contrario, ci aspettiamo che questa non sia altro che una trappola architettata ad hoc con lo scopo di eliminare ogni resistenza in un colpo solo. Con voi fuori gioco, le chance dell'umanità..."

"Con tutto il rispetto, signore," lo interruppe bruscamente Mercury "ci sta chiedendo di voltare la faccia dall'altra parte e fingere di non sapere dove tengono prigioniero un nostro compagno?".

Il suo sguardo era più tagliente di una lama e per un momento il comandante ammutolì, incapace di rispondere.

Fu la voce di Chromium a rompere l'innaturale silenzio e a riportare l'ordine nella sala: "Calmati Mercury" disse con voce affabile e rassicurante. "Il comandante ci sta solo dicendo di prestare molta attenzione e di tenere gli occhi bene aperti. Non dobbiamo abbassare la guardia, ma rimanere lucidi e concentrati, cercando di non farci prendere dalle emozioni".

Chromium si voltò verso il suo superiore e lo fissò con uno sguardo che non ammetteva repliche.

"D'accordo." disse questi. "Avete l'autorizzazione per una missione di recupero. Ma niente eroismi o azioni avventate; se non riuscite a salvare il vostro amico dovrete immediatamente abbandonare l'area. Non voglio che il nemico faccia altri prigionieri. Potete andare, ma prima voglio che passiate per l'armeria, i nostri laboratori hanno appena finito di sviluppare una nuova mina al plasma; la sua potenza dovrebbe permettervi di creare una breccia nella nave aliena. Ovviamente si tratta di un prototipo, quindi usate estrema cautela. Ora andate!"

La missione degli Agenti consiste nel recuperare il loro compagno tenuto prigioniero all'interno della Stanza 1.



SETUP



AGENT
STARTING
AREA

RISERVA DEI SEGNALI



X6



X1

TOKEN IN GIOCO



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X5



X1



X1



X1



X1



X3



X3



1

OVERLAY



X1



X9



X3

TOKEN SPECIALI



X2

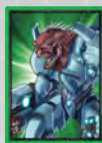


X1

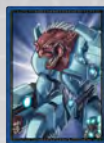
CARTE E MINIATURE ALIENE IN GIOCO



X1



X1



X1



X1

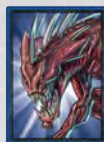


X1

CARTE E MINIATURE ALIENE



X2



SHUFFLE
X2



X1

MAZZO CLOSE ENCOUNTER



X1



X1



X2



X1



SHUFFLE
X1



X1



X1



X1



X2

MAZZO DEGLI EVENTI



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1

L'EVENTO SPECIALE D APPARIRÀ TRA IL 1' ED IL 2' EVENTO, GLI EVENTI SPECIALI B E A APPARIRANNO TRA IL 5' ED IL 7' EVENTO E L'EVENTO SPECIALE C APPARIRÀ TRA IL 10' ED IL 12' EVENTO

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

DEVICE:

All'inizio della missione assegnate un **DEVICE** ad ogni agente, ad esclusione dell'agente rapito, posto all'interno della Stanza 1.

SPECIAL DEVICE:

Prendete lo **SPECIAL DEVICE** ed assegnatelo ad un agente; questi può utilizzarlo per eliminare un segnalino , ponendosi adiacente ad esso ed usando un'Azione. Una volta utilizzato, lo **SPECIAL DEVICE** ed il segnalino  vanno scartati nella **WAREHOUSE** (rimessi nella scatola). Se l'agente muore, piazzate tale segnalino nell'esagono in cui questi si trovava; qualsiasi agente può raccoglierlo passandoci sopra.

AGENTE RAPITO:

L'agente rapito inizia la partita nella Stanza 1, disarmato. Le sue armi si trovano nella stanza dove è stato collocato il segnalino **BLUE ARMORY** . Se egli è provvisto dell'abilità **GRENADIER** o **GD-209**, questi non potrà farne uso fino a che non avrà raccolto le proprie armi. Fino a quando non avrà recuperato le proprie armi, l'agente non potrà combattere, ma potrà usare il suo **COMBAT** per compiere tutte le altre azioni (**EVADE**, etc.).

SEGNALINI JAM:

I segnalini  indicano un'Area interessata da un campo energetico. Chi entra in un esagono di quest'Area deve immediatamente lanciare **3** : con un risultato  egli può continuare indisturbato il proprio movimento (ma se entra in un altro esagono interessato da un campo energetico dovrà ripetere nuovamente il tiro). In caso contrario egli sarà considerato immobilizzato, si dovrà fermare e la sua fase movimento per quel turno sarà considerata completata. Inoltre, egli non potrà eseguire azioni che richiedano **MOVEMENT**. Un giocatore deve effettuare un check solo se entra in un esagono vuoto di tale Area; se in un esagono è già presente un agente, il giocatore può attraversarlo senza effettuare alcun tiro. Il **G-DROID** può utilizzare per il check sia il simbolo , sia il simbolo .

DOOR TELEPORT HEXES:

I segnalini  rappresentano delle porte chiuse e vanno trattati come se fossero dei segnalini . Con l'apposita azione (**BASH LOCKED DOORS**) essi vengono eliminati dal gioco. Segnali e miniature aliene, al contrario degli agenti, possono attraversare normalmente tali esagoni.

MISSION SPECIAL ACTIONS

SEARCH:

È possibile cercare in una qualsiasi stanza all'interno delle mappe S1 e S2.

Non appena un Agente entra nella Stanza 2, leggete quanto segue:

"La nave aliena sembra pulsare come fosse viva, mentre un suono basso e minaccioso avverte i suoi occupanti della fuga del prigioniero.

All'interno della stanza sono state disposte ordinatamente le sue armi. Lì vicino, uno schermo mostra una mappa dettagliata dell'astronave e dei suoi occupanti. Una strana stanza, posta nell'area a nord-est della navicella, cattura la sua attenzione, ma il rumore di passi affrettati nei corridoi lo distolgono dai suoi pensieri".

EFFETTO:

La stanza contiene le armi che l'agente aveva con sé quando è stato rapito ed un **MEDKIT**. Egli può raccoglierli semplicemente passandovi sopra. È possibile spendere un'Azione per attivare i controlli sullo schermo e rimuovere un segnalino , un segnalino  o un segnalino .

Non appena un Agente raggiunge il Waypoint 1 o 2, leggete quanto segue:

"La stanza è illuminata a giorno da una miriade di luci multicolori". Vicino a voi una postazione di controllo riaccende la vostra speranza".

EFFETTO:

È possibile spendere un'Azione per rimuovere un segnalino  o un segnalino . Dopodiché, rimuovete il **WAYPOINT**.

Non appena un agente raggiunge il Waypoint 3, leggete quanto segue:

"L'aria in questa stanza è calda, umida ed una specie di nebbiolina verde la riempie quasi completamente. Al centro della stanza vi è quella che sembra essere una gigantesca medusa; ad intervalli regolari, il suo corpo traslucido brilla, emettendo bagliori che partono dal suo centro e, correndo lungo i suoi tentacoli, si perdono all'interno delle pareti a cui queste sono saldamente attaccate".

L'agente può spendere un'Azione per rimuovere un tentacolo. Se lo fa, leggete il testo seguente:

"Non appena viene rimosso uno dei tentacoli, la nebbia comincia a farsi più densa intorno all'agente e la sua pelle comincia a bruciare. Un suono alto e penetrante, come lo stridere dell'acciaio contro l'acciaio, pervade l'astronave. "Devo andarmene da qui, e in fretta!" è il suo unico pensiero, mentre la tuta comincia a sfrigolare sotto i morsi dell'acido".

EFFETTO:

Il giocatore rimuove il segnalino del Waypoint, riceve una ferita e può scegliere tra:

- Prendere la Carta Evento U e metterla in cima al mazzo degli eventi, oppure
- Prendere due segnalini  e posizionarli su due Punti di Teletrasporto (o sullo stesso) scelti dall'Agente Alpha. Quando un evento indica di teletrasportare un segnale su di un Punto di Teletrasporto su cui è stato posto un segnalino , l'Agente Alpha invece rimuove uno dei segnalini  presenti su di esso per ogni segnale ivi teletrasportato, che viene quindi scartato e rimesso nella riserva. Una volta che il Punto di Teletrasporto non ha più segnalini  su di sé, questi torna ad agire normalmente.

Da ora in poi, ogni agente che attraversa questa stanza subisce una ferita.

Non appena un agente raggiunge il Waypoint 4, leggete quanto segue:

"Il pannello di controllo in questa stanza consente l'accesso a quella che a prima vista è una cella di detenzione situata a nord-est, simile a quella in cui vi trovavate. A parte questo, la stanza appare vuota".

EFFETTO:

L'agente può spendere un'Azione per rimuovere i blocchi di sicurezza, girando i segnalini  posizionati sugli ingressi della Stanza 3 in modo da mostrare il simbolo .

Da ora in poi, le porte possono essere abbattute normalmente da un qualsiasi agente che vi si trovi adiacente e che utilizzi l'apposita azione.

Non appena un agente rimuove i blocchi di sicurezza, leggete quanto segue:

"Non appena i blocchi di sicurezza della cella di detenzione vengono rimossi, un boato assordante riempie l'astronave".

EFFETTO:

Se non è stato ancora eliminato dal gioco, prendete il BLUE NEXUS e posizionalo sul segnalino  all'interno dell'Area 1. Egli percorre la strada più breve; rimuovete eventuali segnalini  che gli impedirebbero di raggiungere l'ingresso dell'astronave. In caso di più strade possibili, l'Agente Alpha sceglie il percorso.

Non appena un agente entra nella Stanza 3, leggete quanto segue:

Il rumore sinistro della porta che si apriva era solo il preludio alla visione da incubo che si presentò dinanzi all'agente.

In quella che sembrava l'anticamera dell'Inferno, allineate lungo le pareti, vi erano delle grosse teche di vetro in cui, sospesi all'interno di un liquido cangiante, erano stati posti dei corpi che non avrebbero sfigurato in un film horror.

Quello in cui si trovava sembrava essere un laboratorio in cui gli alieni stavano svolgendo degli esperimenti.

Scorrendo con lo sguardo il campionario di orrori disposto ordinatamente nella stanza, il suo cuore sussultò, fermandosi per un lunghissimo, interminabile attimo.

"Esseri umani!" esclamò avvicinandosi ad una teca contenente i resti di quello che un tempo doveva essere un uomo.

"Stanno incrociando il loro DNA con il nostro per ottenere un essere superiore!".

● **Se tra gli agenti operativi non è presente lo XENO-HUNTER, leggete quanto segue:**

Mentre il suo corpo veniva scosso da un tremito di rabbia incontrollabile, un leggero movimento catturò la sua attenzione; il corpo di un essere stranamente familiare giaceva legato su di un tavolo al centro della stanza.

Con la memoria tornò indietro a pochi giorni prima, quando aveva attraversato una giungla infestata da misteriose creature impegnate in una caccia mortale.

"Tu eri là! Sembra che abbiano catturato anche te!".

Se il giocatore decide di liberarlo, può farlo immediatamente senza spendere alcuna azione.

Liberarlo successivamente richiede un'Azione. In entrambi i casi, leggete quanto riportato qui sotto:

Non appena l'agente rimuove le barriere di contenimento che imprigionano lo strano essere, questi balza con innaturale agilità sul tavolo e da lì verso una teca in cui sono state precedentemente riposte le sue armi, facendola a pezzi.

Noncurante della sua presenza, egli controlla l'efficienza del proprio equipaggiamento, armeggiando col computer che porta sull'avambraccio, poi ad un tratto si volta verso di lui mentre sul suo datapad appare un messaggio: "Seguimi".

Ergendosi in tutta la sua maestosità, lo XENO-HUNTER si dirige verso l'uscita, pronto a riguadagnarsi la libertà che gli era stata sottratta e bramoso di vendicarsi dei suoi aguzzini.

CONTINUA NELLA PROSSIMA PAGINA 

● **Se tra gli agenti operativi è presente lo XENO-HUNTER, ma non il G-DROID, leggete quanto segue:**

Ma non fu questo a far gelare il suo sangue, quanto una voce che all'improvviso lo scosse dai suoi pensieri: "Aiutami!".

All'interno di quella che appariva come un incrocio tra un sarcofago ed una vergine di ferro da cui uscivano un groviglio di cavi e tubi in un angolo della stanza, l'agente notò un leggero, impercettibile movimento.

Senza perdere ulteriore tempo, egli si avvicinò giusto in tempo per notare che il suo occupante era ancora vivo.

"Aiutami!", ripeté l'uomo con fare insistente, incapace di liberarsi dalla sua prigionia.

Avvicinandosi, egli si accorse che parte del suo corpo era rivestito di una specie di armatura e dalle giunture si intravedevano fasci di cavi elettrici.

Se il giocatore decide di liberarlo, può farlo immediatamente senza spendere alcuna azione.

Liberarlo successivamente richiede un'Azione. In entrambi i casi, leggete quanto riportato qui sotto:

"Non so che ti hanno fatto, amico, ma vedrò di tirarti fuori di lì", rispose l'agente mentre iniziava ad armeggiare con il pannello di controllo posto sul coperchio dello strano contenitore.

"Sembra che ti stiano tenendo a dieta! I livelli energetici sono incredibilmente bassi e..."

"Tirami fuori di qui. A qualunque costo. Sovraccarica i miei circuiti!".

"Ehi amico, non mi sembra una buona idea! Se commetto un errore rischio di friggerti e..."

"Al diavolo! Meglio la morte a quest'orrore!".

"D'accordo. Proviamo così" disse ed il sarcofago cominciò a ronzare sempre più forte, mentre luci lampeggianti segnalavano il malfunzionamento dell'apparecchiatura.

Poi, ad un tratto, il coperchio cedette: dapprima vi fu una cascata di scintille, poi una nuvola di fumo che invase ben presto il locale ed infine, con un stridere di metallo, una figura d'acciaio, simile ad un moderno cavaliere, si ergeva in tutta la sua imponenza vicino a quella che fino a poco tempo prima era stata la sua prigionia.

EFFETTO:

Assegnate al giocatore che ha liberato il prigioniero la relativa scheda; da questo momento in poi, dopo aver completato il turno con il proprio agente e prima di passare al proprio Turno Alieno, il giocatore dovrà attivare il prigioniero appena liberato che diventerà a tutti gli effetti un nuovo membro della squadra. Ai fini del gioco egli verrà conteggiato nel computo degli agenti operativi (per determinare, ad esempio, il numero di segnali da teletrasportare), ma non potrà mai essere selezionato come Agente Alpha né verrà conteggiato tra gli agenti non operativi al fine di determinare l'esito della missione.

Inoltre egli sarà considerato alla stregua di un NPC:

- Non può essere ingaggiato
- Le sue armi non si inceppano, né necessitano di munizioni
- Non può venire curato
- Alla fine del proprio turno pesca una sola carta **CLOSE ENCOUNTER**, quella relativa all'agente che lo ha liberato.

Quando viene attivato, egli agisce secondo la seguente AI:

Muovi di un'Area verso il Punto di Teletrasporto  ed attacca l'alieno più vicino utilizzando **5** . Dalla prossima missione il prigioniero può essere scelto come agente operativo.

● **Se tra gli agenti operativi sono presenti lo XENO-HUNTER ed il G-DROID, leggete quanto segue:**

Ancora scosso per quello che aveva appena visto, lo sguardo dell'agente si posò su di un'arma appoggiata ad una delle teche.

EFFETTO:

Assegnate al giocatore una **ALIEN WEAPON**  presa a caso dalla **WAREHOUSE**.

OBIETTIVI

La missione termina alla fine del turno in cui non vi sono più Carte Evento da pescare.

STATUS MISSIONE	REPORT MISSIONE	PROSSIMA MISSIONE
L'agente rapito ed almeno un altro agente si trovano vivi all'esterno dell'astronave (Mappa D1) E è stato liberato il prigioniero nella Stanza 3.	Missione Compiuta	5
L'agente rapito ed almeno un altro agente si trovano vivi all'esterno dell'astronave (Mappa D1).	Missione Parzialmente Compiuta	5
Solo la cavia è adiacente al WAYPOINT 1 al termine della missione 0 metà degli agenti (arrotondato per eccesso) sono morti.	Missione Fallita	6

EFFETTI SPECIALI DELLE CARTE EVENTO

LEGGETE QUESTO CAPITOLO SOLO QUANDO PESCASTE LA RELATIVA CARTA EVENTO



L'astronave sembra in subbuglio e, mentre vi avvicinate ad essa, un suono basso e cupo pervade tutta l'area. Gli alieni sono in stato d'allerta e i Punti di Teletrasporto cominciano a pulsare minacciosi.

Improvvisamente, la radio comincia a gracchiare:

"Agenti, qui è il Quartier Generale che vi parla. Mi ricevete? Abbiamo due notizie per voi: la buona è che abbiamo rilevato una forma di vita terrestre in rapido movimento all'interno dell'astronave. A quanto pare, il nostro agente è ancora vivo e sta cercando di fuggire! La cattiva notizia è che se ne devono essere accorti anche gli alieni! Registriamo campi magnetici di forte intensità, stanno schermando l'astronave. Tutti i sistemi di difesa sono in funzione, non sarà facile entrare, tantomeno uscire. Fate attenzione!!!".

EFFECTS:

Il TELEPORT DEVICE risulta inutilizzabile a causa delle interferenze.

Teletrasportate due segnali e muoveteli di un'Area verso l'agente più vicino.



Gli assalti del nemico si fanno via via più intensi e ben presto vi accorgete di essere accerchiati; ovunque volgiate lo sguardo, orde di assalitori vi si parano innanzi, chiudendovi ogni via di fuga.

EFFECTS:

Gli agenti non possono disingaggiare in questo turno.

I segnali si muovono di due Aree verso il Punto di Teletrasporto .



"Agenti, siamo riusciti a ripristinare le comunicazioni, abbiamo messo a tacere il loro segnale di disturbo. Sembra che la nave sia in procinto di decollare, fate in fretta! Registriamo grossi picchi di energia. Dovete farvi strada tra le fila nemiche, costi quel che costi!".

EFFECTS:

Gli agenti ingaggiati possono disingaggiare, muovendosi di un esagono.

Gli agenti non ingaggiati possono muoversi di due esagoni.

Teletrasportate un alieno sul Punto di Teletrasporto .

Il TELEPORT DEVICE può essere nuovamente utilizzato.



Il fuoco nemico si faceva sempre più intenso, mentre le pareti dell'astronave avevano preso a brillare di una strana luminescenza.

Il cupo pulsare dell'allarme si era improvvisamente interrotto, cedendo il posto ad un rumore sordo che stava via via aumentando.

Fu allora che la radio ricominciò a funzionare, spandendo nell'aria una voce familiare:

"Agenti, qui Caronte. Mi ricevete? Spiacente signori, ma devo informarvi che dovete uscire da lì al più presto. Stiamo registrando picchi energetici che non lasciano presagire nulla di buono.

Se ne stanno andando, e voi con loro, se non vi sbrigate ad uscire da lì! Se avete qualche asso nella manica è meglio che lo giochiate subito, in caso contrario vi consiglio di darvela a gambe. Qui fuori abbiamo una tempesta in arrivo, effettueremo un passaggio veloce per cercare di liberarvi la via di fuga, ma per il resto dovrete cavarvela da soli!".

Se il risultato della missione precedente è PARZIALMENTE COMPIUTA, leggete quanto segue:

"Perdonate il ritardo, ma avevamo ancora qualche disperso nella giungla da recuperare!".

EFFETTO:

L'Agente Alpha può prendere un GENERIC DEVICE dalla WAREHOUSE ed assegnarlo ad un agente (anche se stesso).

Se il risultato della missione precedente è COMPIUTA, leggete quanto segue:

"Vedremo di tenere impegnati questa feccia in modo da darvi un po' di respiro!".

EFFETTO:

L'Agente Alpha può prendere un GENERIC DEVICE dalla WAREHOUSE ed assegnarlo ad un agente (anche se stesso).

Prendete la Carta Evento T e mettetela sopra al mazzo delle Carte Evento.

EFFETTO:

Tutte le miniature nemiche poste al di fuori dell'astronave (compresa quella situata sull'esagono d'ingresso della nave aliena) subiscono due ferite.

MISSIONE COMPIUTA

Il vento sferzò il volto degli agenti con inaspettata violenza, mentre questi si gettavano fuori dalla nave aliena braccati dai loro inseguitori.

La pioggia si era fatta insistente ed i lampi nel cielo rendevano difficile distinguere il contorno dell'astronave, che andava innalzandosi verso il cielo tumultuoso; pochi istanti e la sua forma si fece più piccola ed indistinta, sparendo alla loro vista tra le nubi minacciose e cariche di pioggia.

"Ce l'abbiamo fatta!", esclamò Chromium soddisfatto, il volto ancora carico di tensione rigato dalla pioggia. "È stata dura, ma anche stavolta abbiamo mostrato a quella feccia aliena con chi hanno a che fare!". "Già! Credo che oramai abbiano capito che con noi non si scherza!" ridacchiò Iridium dando una pacca sulla spalla a Thorium.

Questi guardò i propri compagni con un misto di orgoglio e di profonda ammirazione, poi esclamò: "Nessuno resta da solo. Nessuno resta indietro!".

Era questa la regola d'oro degli Agenti, uniti insieme da un'amicizia forgiata nel fuoco della battaglia e temprata da una reciproca, incrollabile fiducia.

"Mai arrendersi, mai mollare!", concluse serafico Titanium ed il gruppo di agenti scoppiò in una fragorosa, liberatoria risata.

Se è stato salvato lo XENO-HUNTER, leggete quanto segue:

Un rumore di passi alle loro spalle li riportò improvvisamente alla realtà: vicino a loro, ancora coperto del sangue dei suoi assalitori, si ergeva trionfante e minaccioso lo Xeno-Hunter.

"Temo non sia ancora finita" disse con voce flebile Mercury, portando lentamente la mano alla fondina della sua pistola; le sue dita ne accarezzarono il calcio esitanti ma, prima che potesse agire, le parole di Thorium la fermarono.

"Aspettate! Sta comparso qualcosa sul mio datapad! È lui, sembra stia cercando di comunicare con noi!".

"Oggi come allora ho visto molta forza e molto onore. Sarebbe un privilegio poter cacciare con voi".

"Ci sta... offrendo il suo aiuto?" disse Chromium perplesso.

"Sembri dire di sì" rispose Thorium ed il suo sguardo si posò sui propri compagni.

"Mi avevano detto che avrei visto cose strane una volta arruolato, ma questa le batte tutte!" disse Iridium scuotendo la testa.

"Oh, fate un po' come volete. Per quel che mi riguarda, tutto quello che voglio adesso è tornarmene a casa e farmi una bella doccia!" tagliò corto Mercury, incamminandosi.

"Bene, avete sentito la signora. Tutti a casa, per oggi abbiamo finito!" sentenziò Chromium, le cui parole furono accolte dalle grida di approvazione dei suoi compagni.

Le nuvole cominciavano a diradarsi ed anche la pioggia si era fatta più rada, mentre gli aerei dell'agenzia disegnavano lunghe scie nel cielo che andava tingendosi di cremisi.

Nel frattempo, occhi ostili avevano osservato la scena: radunati attorno allo schermo, immobili nel loro imperscrutabile silenzio, gli alieni si scambiavano sguardi compiaciuti.

Se è stato salvato il G-DROID, leggete quanto segue:

Chromium si fece d'improvviso pensieroso, volgendo lo sguardo verso il colosso d'acciaio che avevano appena salvato, seguito dagli sguardi incuriositi dei suoi compagni.

"Vi ringrazio per avermi salvato" disse questi. "Oramai non sono che la parvenza di un uomo, ma desidero aiutarvi. Possono avermi strappato il mio corpo, ma non la mia umanità. Se voi siete d'accordo, intendo unirmi a voi nella lotta".

Chromium si avvicinò e strinse la mano al loro nuovo alleato: "Presto si pentiranno di quello che ti hanno fatto. Hai la mia parola!".

Gli agenti si radunarono attorno a lui, festeggiando l'arrivo di un nuovo compagno che si univa alla battaglia.

MISSIONE PARZIALMENTE COMPIUTA

"Avanti, avanti dannazione! Continuate a correre, non vi fermate!".

Chromium incitava i propri compagni, mentre rovesciava una pioggia di fuoco sui suoi inseguitori.

Gli alieni li incalzavano da ogni corridoio, da ogni anfratto dell'astronave e fu solo a fatica che gli agenti riuscirono a guadagnare l'uscita, gettandosi dal portello giusto in tempo per evitare che questo, chiudendosi, negasse loro ogni via di fuga, intrappolandoli e condannandoli ad una fine certa.

"Ce l'abbiamo fatta, per la miseria! Ce l'abbiamo fatta!" esclamò incredulo Thorium togliendosi il casco e cercando un po' di refrigerio nella pioggia battente.

"Al prossimo briefing ricordatemi di darmi malata!" sbottò Mercury mentre si sedeva per terra, le mani tese in avanti nel tentativo di ripulirle dal sangue che ancora le macchiava.

"Beh, almeno abbiamo un'altra storia da raccontare ai nostri nipotini. Se sopravviviamo abbastanza a lungo da averne!" disse Iridium.

La tensione si sciolse, come portata via dalla pioggia e gli agenti si ritrovarono improvvisamente a ridere, rinfrancati, il cuore che batteva forte per l'emozione di essere ancora una volta scampati alla morte.

"Mi chiedo solo cosa custodissero in quella stanza", disse ad un tratto Chromium, lo sguardo rivolto lontano verso un orizzonte che si faceva via via più affollato di nubi.

"Temo lo scopriremo presto" sospirò pensieroso Iridium.

Un lugubre silenzio cadde improvvisamente sulla compagnia, interrotto solamente dal cupo brontolio dei tuoni, mentre la pioggia picchiava insistente su di loro.

MISSIONE FALLITA

"Quartier Generale, qui squadra di recupero. Mi ricevete? Richiediamo un trasporto d'emergenza, massima priorità! Non riusciamo a sfondare le linee nemiche, la resistenza aliena è troppo forte, siamo costretti ad abortire la missione! Tirateci fuori di qui!".

Le parole di Chromium riecheggiavano nei corridoi dell'astronave, sovrastando il clamore degli inseguitori e l'incessante scoppiettio delle armi.

Parole che pesavano come macigni nei cuori degli agenti e che avevano il sapore amaro della sconfitta.

"Ricevuto, abbiamo già un'unità sul posto. Coraggio ragazzi, non avete nulla per cui biasimarvi! Avete fatto del vostro meglio, adesso cercate di portare a casa la pelle, studieremo un altro piano!".

Ma Chromium sapeva già, in cuor suo, che non ci sarebbe stata una seconda occasione. Il loro meglio non era stato abbastanza ed egli si sentiva responsabile per il fallimento della missione. "Sissignore!" rispose asciutto; esitò per un lungo istante, poi si gettò dalla breccia nella paratia e, senza voltarsi indietro, si mise a correre nello spiazzo antistante la nave aliena.