

# 05 - UNDER MY SKIN

## BRIEFING

### GD-WINGS

FOR STANDALONE MISSION:  
BRONZE

### DEVICES

1 PER AGENT

### WEAPONS

4 IMPROVED WEAPONS  
0 ALIEN WEAPONS



L'allarme colse di sorpresa gli agenti che all'interno della base si stavano godendo un raro momento di relax.

La sirena si trasformò presto in un lamento atono e poi si spense del tutto, mentre gli agenti correvano ai loro terminali.

"Tutto il sistema è offline" osservò pensieroso Thorium, le cui dita armeggiavano veloci sul datapad. "Non sarà facile ripristinarlo, tantomeno rapido. E abbiamo grossi problemi in arrivo!".

L'agente indicò le telecamere di sorveglianza; i corridoi pullulavano di alieni che avevano fatto irruzione nell'edificio.

La loro attenzione, però, fu catturata da qualcosa di inaspettato e terribile: l'agente che avevano salvato stava armeggiando con una strana apparecchiatura vicino ad uno dei terminali della base.

In quel momento gli altoparlanti della base ripresero a funzionare: "Pericolo! La rotta impostata porterà al decadimento dell'orbita di Penelope entro 2 ore. Prego impostare nuovi dati di navigazione!".

"Dannazione!" imprecò Chromium, con la voce del computer che continuava a lanciare dagli altoparlanti il suo cupo avvertimento "vogliono renderci ciechi facendo precipitare il nostro satellite per le comunicazioni!".

"Non si tratta solo di questo!" esclamò Mercury, indicando nuovamente il datapad. Il computer stava tracciando la rotta di rientro di Penelope e la sua traiettoria non lasciava dubbi.

Chromium iniziò ad elaborare una strategia, impartendo ordini ai suoi compagni.

I terminali della base erano fuori uso e gli alieni erano riusciti a creare una testa di ponte all'interno dell'edificio, ma quella era la loro casa e questo era un indubbio vantaggio.

L'unico che avevano in questa corsa contro il tempo, e dovevano sfruttarlo al meglio se volevano prevalere ed evitare il peggio; la corsa di Penelope poteva ancora essere fermata ed il satellite poteva essere rimesso nuovamente in orbita, salvando così la base. Ma occorreva agire in fretta e con ferrea determinazione.

Agenti, il vostro compito è quello di ripristinare i computer della base e rimettere Penelope nella sua orbita!

## SETUP



AGENT  
STARTING  
AREA

## RISERVA DEI SEGNALI



X5



X0

## TOKEN IN GIOCO



X2



X8



X1



X1



X1



X1



X1

## TOKEN SPECIALI



X4



X1



X1



# CARTE E MINIATURE ALIENE IN GIOCO



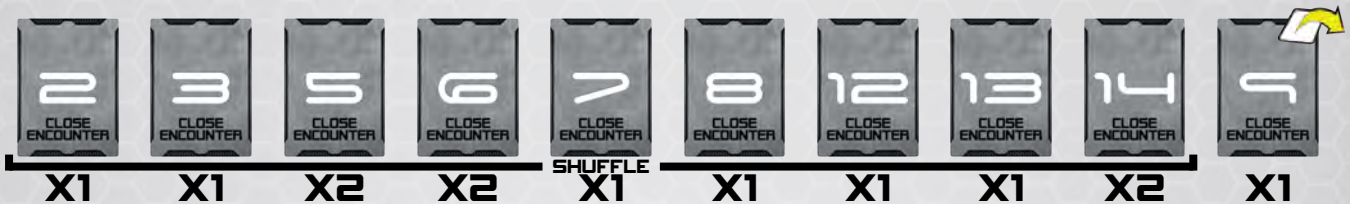
X1 X1

## CARTE E MINIATURE ALIENE



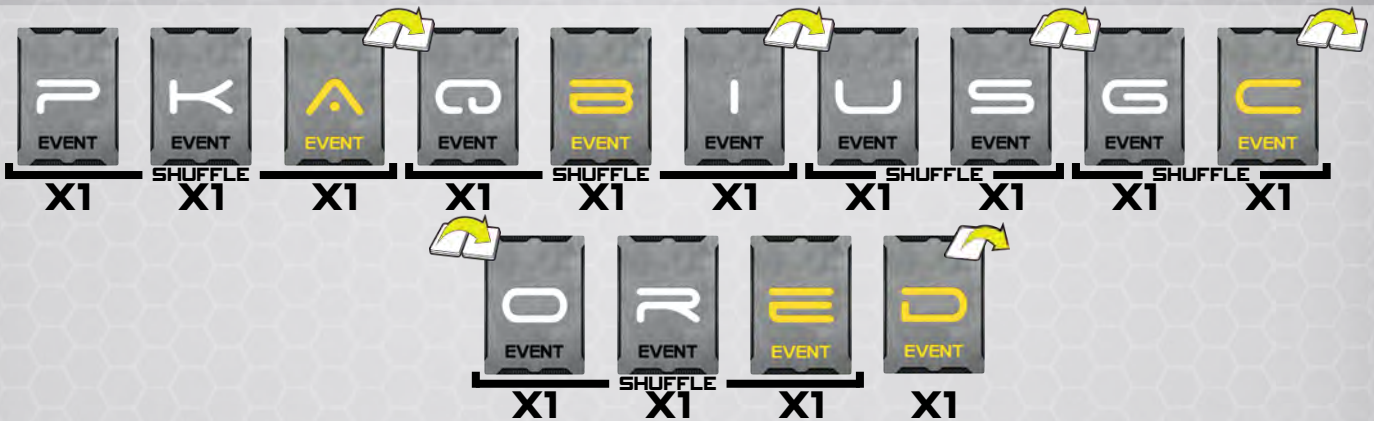
X2 X2 X1 SHUFFLE X1 X1 X1 X1 X1

## MAZZO CLOSE ENCOUNTER



X1 X1 X2 X2 SHUFFLE X1 X1 X1 X1 X2 X1

## MAZZO DEGLI EVENTI




X1 SHUFFLE X1 X1 SHUFFLE X1 X1 SHUFFLE X1 SHUFFLE X1  
X1 SHUFFLE X1 X1

L'EVENTO SPECIALE A APPARIRÀ TRA IL 1° ED IL 3° EVENTO, L'EVENTO SPECIALE B APPARIRÀ TRA IL 4° ED IL 6° EVENTO, L'EVENTO SPECIALE C APPARIRÀ TRA IL 9° ED IL 10° EVENTO E L'EVENTO SPECIALE E APPARIRÀ TRA L'11° ED IL 13° EVENTO



# REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

## AGENTE ALIENO:

Sostituite il segnalino  con l'agente che è stato salvato nella precedente missione (chiamato d'ora in avanti Agente Alieno). L'Agente Alieno non esegue nessuna azione, viene ignorato dagli alieni ed ogni altro agente a lui adiacente viene considerato ingaggiato. Egli non può essere attraversato dagli altri agenti, può essere da loro attaccato ed in tal caso si difende normalmente. Assegnate all'agente una **ALIEN WEAPON** presa dalla **WAREHOUSE**, prendendo la **PRIMARY WEAPON** relativa alla sua classe. Consideratelo come in se fosse in possesso dell'abilità **ALIEN KNOWLEDGE**. Se pescando una carta dal **CLOSE ENCOUNTER DECK** non si attiva nessun alieno, l'Agente Alieno attaccherà (mantenendo la posizione) l'agente più vicino con la sua **ALIEN WEAPON** (se possibile).

## STUNNER SPECIAL DEVICE:

Lo **STUNNER SPECIAL DEVICE** può essere utilizzato spendendo una **ACTION + COMBAT** per stordire l'Agente Alieno.



Lanciate **1** : con un risultato  l'Agente Alieno viene stordito; scartate lo **STUNNER SPECIAL DEVICE**. Ogni altro risultato viene ignorato.

Lo **STUNNER SPECIAL DEVICE** ha Range [0].




Una volta stordito, l'Agente Alieno viene rimosso.



## APPICCARE UN INCENDIO:


Quando un alieno all'interno di una stanza viene attivato:


- se questi si trova da solo, ponete al centro di essa un segnalino ;
- se nella stanza sono presenti uno o più agenti, ponete al centro di essa un segnalino ;

All'interno di una stanza può esserci un solo segnalino:


- se è già presente un segnalino  quando si attiva un alieno, giratelo dal lato .
- se c'è già un segnalino , non accade nulla.

Dopo che è stato designato l'Agente Alpha, tutti i segnalini  vengono girati dal lato .

Se un giocatore deve piazzare un segnalino  ed essi sono già tutti sulla plancia, non ne piazza nessuno.

Se un giocatore deve piazzare un segnalino  ed essi sono già tutti sulla plancia, alla fine del turno pescate la Carta Evento E.



## DANGER CARDS:

Finché è presente l'Agente Alieno, gli alieni teletrasportati per effetto delle **DANGER CARDS** vanno piazzati sul Punto di Teletrasporto . Una volta che questi è stato rimosso, esse tornano ad agire normalmente.


## AZIONI SPECIALI DELLA MISSIONE


### RIPRISTINARE UN TERMINALE:






Un agente non ingaggiato può, ponendosi sopra ai punti **1**, **2**, **3** e **4**, cercare di ripristinare un terminale.

L'agente deve spendere la propria **ACTION + COMBAT** e lanciare **2** . Se egli ottiene almeno un risultato , il terminale è ripristinato.

Ignorate qualunque altro risultato.





Ulteriori tentativi fatti dallo stesso agente all'interno della stessa stanza vengono eseguiti utilizzando **3** .

Non è mai possibile ripristinare un terminale se all'interno della stanza è presente un segnalino . Ogni terminale dà luogo a diversi effetti:

- 1** Il sistema antincendio è ora online; d'ora in poi ogni agente può cercare di spegnere l'incendio
- 2** Sally è ora online; rimuovete il segnalino  e ponete su di essa 3 segnalini **AMMO** 
- 3** Le porte sono ora sbloccate; girate tutti i segnalini  in modo che mostrino il simbolo 
- 4** Rimuovete il Punto di Teletrasporto 


### RIPRISTINARE LA ROTTA DI PENELOPE:

Un agente non ingaggiato che si trova all'interno della stanza **3** può ripristinare la rotta di Penelope,



utilizzando la propria **ACTION + COMBAT**. Egli lancia **3**  e se ottiene i simboli , , e  il satellite rientra nell'orbita corretta. Per ogni dado è possibile utilizzare un solo risultato (se un dado mostra più di un simbolo, il giocatore decide quale utilizzare).

Se vi sono 3 o più terminali ripristinati, egli può rilanciare un dado.

### DISATTIVARE UN ORDIGNO:

Un agente non ingaggiato può, utilizzando la propria **ACTION**, rimuovere un segnalino .

### DOMARE UN INCENDIO:

Dopo che è stato riattivato il sistema antincendio (Stanza **1**) gli agenti possono tentare di domare un incendio. Un agente non ingaggiato può, utilizzando la propria **ACTION**, rimuovere un segnalino  o .

### CERCARE:

È possibile cercare in una qualsiasi stanza all'interno delle mappe C1 e C2.

# OBIETTIVI

La missione termina alla fine del turno in cui è stata pescata la Carta Evento D O E.

STATUS MISSIONE	REPORT MISSIONE	PROSSIMA MISSIONE
E' stata pescata la Carta Evento D E non vi sono segnalini Fuoco sulla plancia.	Missione Compiuta	7
E' stata pescata la Carta Evento D E vi sono segnalini Fuoco sulla plancia.	Missione Parzialmente Compiuta	7
E' stata pescata la Carta Evento E O metà degli agenti (arrotondato per eccesso) sono morti.	Missione Fallita	7

## EFFETTI SPECIALI DELLE CARTE EVENTO

LEGGETE QUESTO CAPITOLO SOLO QUANDO PESCAETE LA RELATIVA CARTA EVENTO



"I nostri sistemi segnalano forti fluttuazioni energetiche, sembra che gli alieni stiano chiamando rinforzi!", gridò Thorium cercando di sovrastare il rumore delle sirene. "Dobbiamo riprenderci la nostra Base prima che cada in mani nemiche!" tuonò l'Agente Alpha. "Non dobbiamo retrocedere! Abbiamo recuperato dal laboratorio lo Stunner Special Device, potrà tornarci utile col nostro compagno!".

### EFFETTO:

Teletrasportate due segnalini e muoveteli di un'Area verso l'Agente Alpha.

L'Agente Alpha prende lo STUNNER SPECIAL DEVICE e lo assegna ad un agente (anche se stesso).



L'Agente Alpha rispondeva colpo su colpo alle ondate nemiche, incitando i suoi compagni a resistere e a ricacciare indietro gli invasori; quella era la loro casa, la conoscevano bene e questo era un innegabile vantaggio.

"Non cedete di un solo passo! Resistete! Facciamo vedere loro che con noi non si scherza!"

**Se l'Agente Alieno è stordito, leggete quanto segue:**

"Ora riprendiamo il controllo della Base!", disse l'Agente Alpha.

### EFFETTO:

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

Dopodiché può eseguire immediatamente un attacco.

**Se l'Agente Alieno non è stordito, leggete quanto segue:**

"Dobbiamo riprendere il controllo della Base a qualunque costo!", disse l'Agente Alpha.

### EFFETTO:

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


Dopodiché può eseguire immediatamente un attacco.



Un rombo assordante squarciò l'aria, mentre il fuoco nemico si faceva più intenso.

"Sembra che i nostri amici abbiano deciso di schierare l'artiglieria pesante!", disse l'Agente Alpha indicando l'area antistante il Quartier Generale.

### EFFETTO:

Mettete un GREEN NEXUS sul Punto di Teletrasporto .

Mettete la CLOSE ENCOUNTER CARD 9 in cima al CLOSE ENCOUNTER DECK.



Improvvisamente le speranze degli agenti furono spezzate da una voce proveniente dagli altoparlanti della Base: "Pericolo! Pericolo! Penelope ha superato il punto di non ritorno. Impossibile modificare la rotta! Rientro nell'atmosfera imminente!".

Il Quartier Generale era condannato e l'Agente Alpha fu costretto a dare l'ordine di evacuazione. Gli alieni avevano vinto.

### EFFETTO:

La partita termina alla fine di questo turno con la vittoria degli alieni.



Per un lunghissimo istante sembrò non accadere nulla. Poi, sul monitor apparverò le nuove coordinate di Penelope ed il satellite iniziò le manovre per modificare la propria traiettoria. Ora il Quartier Generale era stato messo in sicurezza, e anche gli alieni dovevano essersene resi conto: gli attacchi erano cessati, gli invasori si stavano ritirando e le sirene della Base avevano cessato di suonare.

"Questa è ancora casa nostra!", disse l'Agente Alpha con un moto di orgoglio rivolgendosi ai propri compagni.

### EFFETTO:

La partita termina alla fine di questo turno con la vittoria degli agenti.

## MISSIONE COMPIUTA

"Hanno una bella faccia tosta a presentarsi a casa nostra senza essere stati invitati!" ridacchiò Iridium mentre si affrettava a ricaricare il proprio fucile.

"Già!" le fece eco Mercury mentre affrontava la carica di un Aracnos. "E poi sul più bello se ne vanno via senza nemmeno salutare; non lo trovo affatto carino!", concluse trapassando da parte a parte l'alieno. "Oggi ci hanno fatto vedere fino a che punto possono arrivare pur di distruggerci!" disse Chromium contemplando la desolazione che quell'attacco aveva provocato.

Fu allora che Thorium si mosse silenzioso verso i propri compagni, il volto carico di preoccupazione: "Mentre cercavo di accedere ai comandi di Penelope", disse, "ho trovato qualcosa negli archivi dell'Agenzia. Qualcosa che non vi piacerà...".

## MISSIONE PARZIALMENTE COMPIUTA

"Cessate il fuoco!" gridò l'Agente Alpha ed il silenzio cadde improvviso sul campo di battaglia. Mentre gli alieni si stavano ritirando, gli altri membri del Quartier Generale affollavano i corridoi nel tentativo di domare le fiamme.

"C'è mancato poco!" disse con voce tesa Mercury. "Per un attimo ho creduto che avessimo perso la Base!". Gli altri agenti intanto si erano già riuniti per coordinare le manovre di ripristino dei sistemi di sicurezza, adoperandosi per cerre di spegnere gli ultimi focolai.

Fu allora che Thorium si sfilò lentamente il casco e guardò i suoi compagni col volto carico di preoccupazione: "So bene che ora la priorità è quella di prestare soccorso ai feriti e rendere nuovamente operativo il Quartier Generale, ma quando tutto sarà finito devo parlarvi. Mentre cercavo di accedere ai comandi di Penelope ho trovato qualcosa negli archivi dell'Agenzia. Qualcosa che non vi piacerà...".

## MISSIONE FALLITA

Dove prima si ergeva l'Agenzia, ora si trovava solamente un cumulo di macerie; piccole colonne di fumo si levavano qua e là dai fuochi che ancora ardevano nelle sue viscere.

Gli agenti osservavano quella desolazione col cuore pieno di tristezza e di rabbia.

Ancora una volta gli alieni avevano dimostrato la loro caparbia ed un altro tassello si era aggiunto al loro piano d'invasione.

"Non dobbiamo perdere la speranza!" disse Chromium. "Anche se colpiti al cuore non ci arrenderemo. Oggi i nostri nemici hanno compiuto un altro passo verso la vittoria, ma non hanno ancora vinto la guerra.

Questa non è la fine: sposteremo la nostra base operativa e ci riorganizzeremo. Ci attendono tempi duri e mi aspetto molto da ognuno di voi!".

Thorium tolse lentamente il proprio casco e guardò i suoi compagni, il volto carico di preoccupazione: "Mentre cercavo di accedere ai comandi di Penelope ho trovato qualcosa negli archivi dell'Agenzia. Qualcosa che non vi piacerà...".