

# 03 - WELCOME TO THE JUNGLE

## BRIEFING

### GD-WINGS

FOR STANDALONE MISSION:  
BRONZE

### DEVICES

2

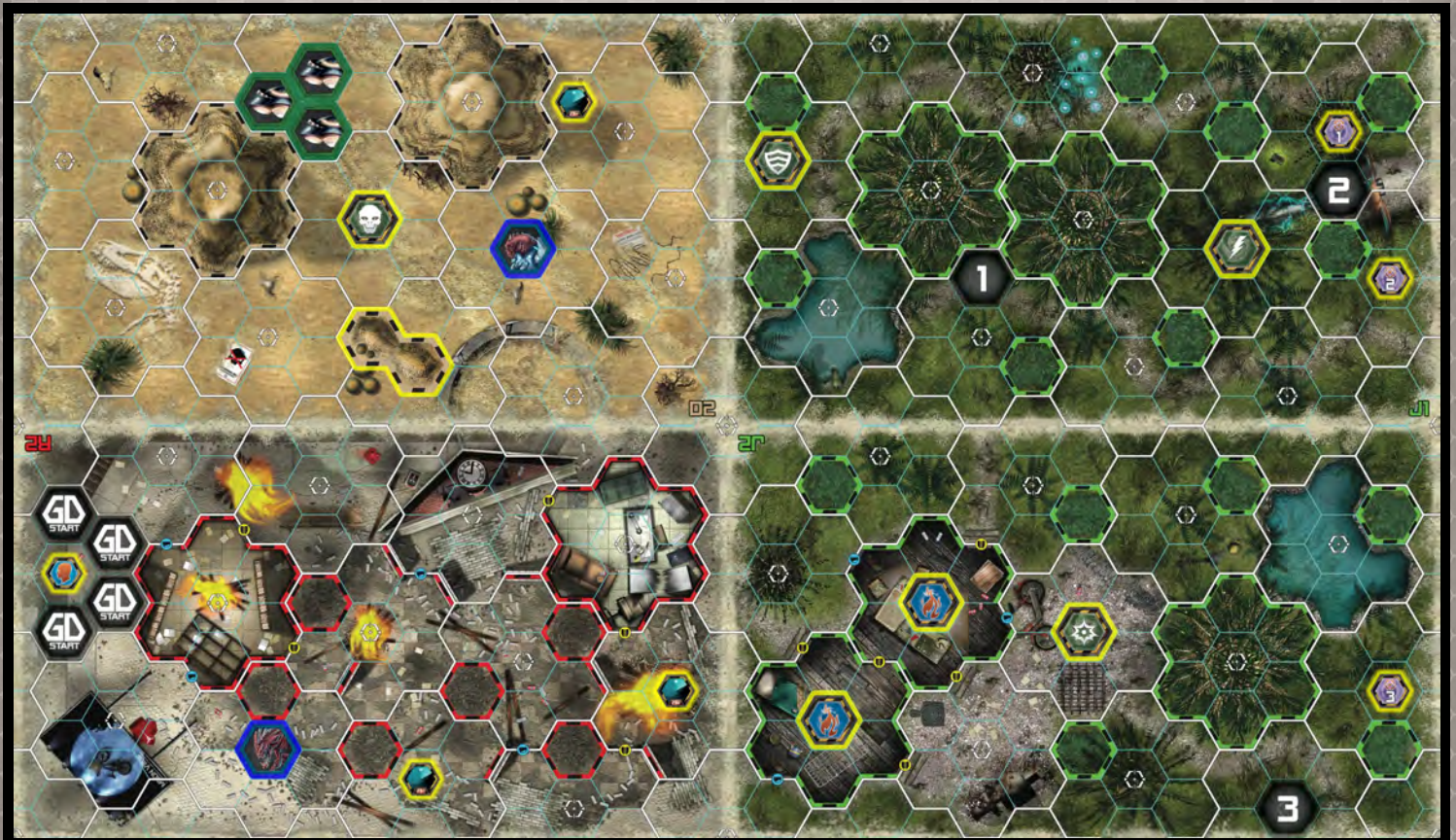
### WEAPONS

2 IMPROVED WEAPONS  
0 ALIEN WEAPONS



Immersa in un mortale silenzio, la giungla si parava dinnanzi a loro severa e minacciosa. Il silenzio che la avvolgeva la rendeva irreale, mentre la fioca luce della luna creava ombre inquietanti e sinistre. Qualsiasi cosa li stesse aspettando là dentro, sembrava avesse contaminato con la propria presenza quel luogo. Chromium fece muovere in fretta la colonna di sopravvissuti, visibilmente intimoriti, prima che questi potessero obiettare. Le vecchie storie parlavano di cacciatori e di prede, di fantasmi e di anime perdute, ingoiate da quel luogo spettrale. Gli Agenti si guardarono l'un l'altro, mentre le luci degli inseguitori si facevano via via più vicine, poi, senza dire una parola, si immersero in quella malvagia oscurità.

Gli Agenti devono salvare gli abitanti del villaggio facendoli uscire dalla giungla passando per uno dei tre Waypoint.



## SETUP



AGENT  
STARTING  
AREA

## RISERVA DEI SEGNALI



X6



X1

## TOKEN IN GIOCO



X3



X1



X2



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1

## TOKEN SPECIALI



X?

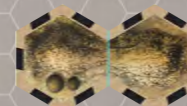


X1



X?

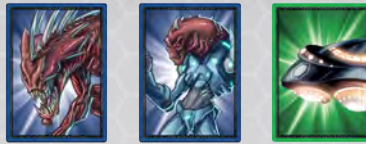
## OVERLAY



X1

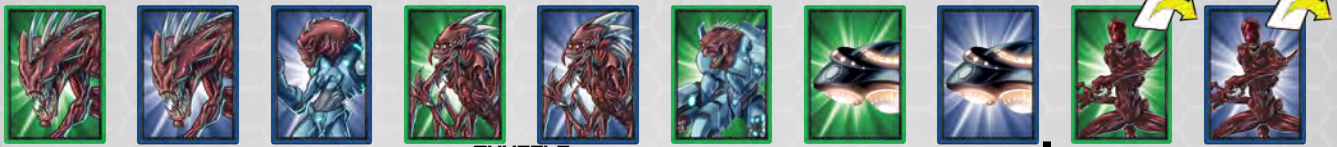
Il numero di HUMAN SIGNALS e FLAME TOKENS è determinato dall'esito della missione precedente.

## CARTE E MINIATURE ALIENE IN GIOCO



X1 X1 X1

## CARTE E MINIATURE ALIENE



X1 X1 X1 X2 X1 X1 X1 X1 X1 X1

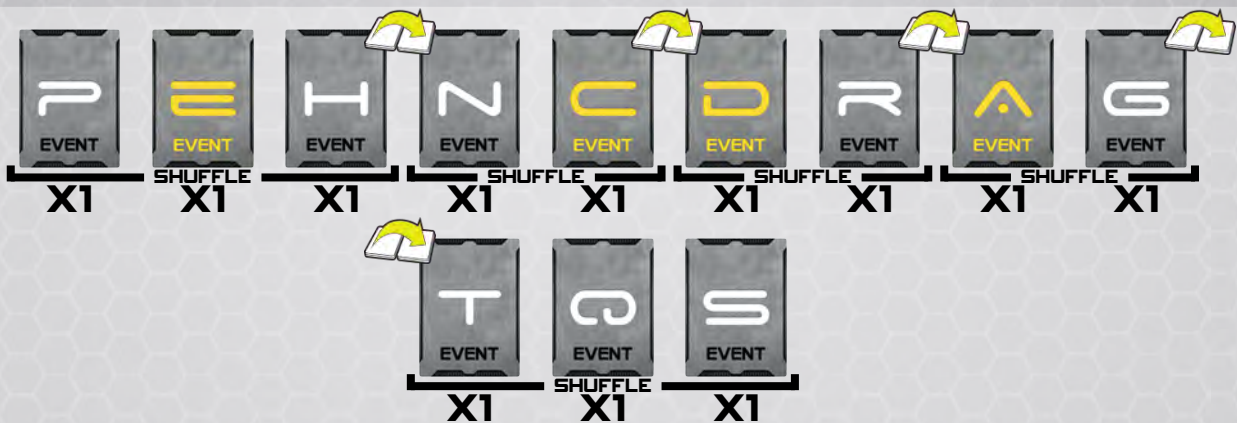
QUANDO VIENE ELIMINATO UNO XENO-ALPHA, UNO XENO-BETA O UN ARACNOS, RIMETTETELI NELLA WAREHOUSE (NON RITORNANO PIÙ IN GIOCO).

## MAZZO CLOSE ENCOUNTER



X1 X1 X1 X1 X1 X1 X1 X2 X2 X1 X1

## MAZZO DEGLI EVENTI



X1 X1 X1 X1 X1 X1 X1 X1 X1 X1 X1 X1

X1 X1 X1

L'EVENTO SPECIALE E APPARIRÀ TRA IL 1' ED IL 3' EVENTO, L'EVENTO SPECIALE C APPARIRÀ TRA IL 4' ED IL 5' EVENTO, L'EVENTO SPECIALE D APPARIRÀ TRA IL 6' ED IL 7' EVENTO E L'EVENTO SPECIALE A APPARIRÀ TRA L'8' ED IL 9' EVENTO

# REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

## ABITANTI DEL VILLAGGIO:

L'**HUMAN SIGNAL** all'interno dell'Area di partenza rappresenta il gruppo di abitanti del villaggio che gli agenti devono scortare. Viene creata una riserva dei segnali umani che ne rappresenta il numero.



Il numero di **HUMAN SIGNALS** è determinato dall'esito della missione precedente:

MISSIONE COMPIUTA: 2 **HUMAN SIGNALS**.

MISSIONE PARZIALMENTE COMPIUTA: 1 **HUMAN SIGNAL**.

MISSIONE FALLITA: 0 **HUMAN SIGNALS**.

## MOVIMENTO DEGLI ABITANTI:

Dopo che è stato designato l'Agente Alpha, il segnale umano che rappresenta gli abitanti viene spostato in un'Area adiacente. Se l'Agente Alpha è adiacente al segnale, egli può decidere l'Area di arrivo del segnale. Se l'Agente Alpha non è adiacente al segnale, occorre tirare per vedere dove esso si dirige (usate lo Scatter Template). Per orientare lo Scatter Template, considerate che la mappa J2 si trova a sud-est rispetto alla mappa D2. Il simbolo  va orientato verso sud (mappe D2 e R2) ed il simbolo  verso nord (mappe J1 e J2). Se la direzione data dallo Scatter Template non è applicabile (perché l'Area non è attraversabile o perché il segnale uscirebbe dalla mappa), il segnale rimane dov'è e si scarta un segnale dalla riserva.


Se il segnale entra in un'Area in cui sono presenti degli alieni:


● se il numero di miniature aliene è maggiore del numero di agenti presenti in quell'Area, rimuovete un segnale umano dalla riserva degli abitanti.


● se il numero di miniature aliene è minore o uguale al numero di Agenti presenti in quell'Area, non accade nulla.

**XENO-MORPH** e **XENOBOTS**, essendo costituiti da tre miniature, contano come tre alieni al fine di determinare il numero di alieni in un'Area.

## SEGNALINI FUOCO:

All'inizio della partita, assegnate agli agenti dei segnalini  il cui numero dipende dall'esito della precedente missione:

● MISSIONE FALLITA: 2 segnalini .


● MISSIONE PARZIALMENTE COMPIUTA: 1 segnalino .

● MISSIONE COMPIUTA: nessun segnalino.

È possibile assegnare ad un agente anche entrambi i segnalini.

## SEGNALINI FUOCO ALL'INTERNO DELLE STANZE:


Un agente, che attraversa una stanza invasa dal fuoco, subisce una ferita. Gli alieni invece non vengono influenzati dalle fiamme e possono attraversare o sostare all'interno di tali stanze normalmente. Il segnale umano, se costretto ad entrare in una stanza in fiamme, rimane invece dov'è e viene scartato un segnalino

dalla riserva. Gli **XENO-MORPH** non sono in alcun modo attirati dai segnalini  all'interno di queste stanze!

## XENO-ALPHA, XENO-BETA E ARACNOS:


Tali alieni, quando eliminati, sono rimossi dal gioco. Quando viene pescata la relativa carta **CLOSE ENCOUNTER**, essa viene scartata senza effetto; rimettetela nella **WAREHOUSE** e pescatene un'altra.

## AGENTI OPERATIVI:


Con 5 agenti operativi, posizionate il quinto agente sopra al segnalino .


## AZIONI SPECIALI DELLA MISSIONE

### DIVERSIVO:

Un agente può piazzare un segnalino  nel centro di un'Area (in quella in cui si trova o in una a lui adiacente) utilizzando una **ACTION + COMBAT**.

Quando viene attivato uno **XENO-MORPH** che non sta ingaggiando un agente, egli si dirigerà verso tale

segnalino. Uno **XENO-MORPH** che viene attivato quando si trova in un'Area contenente un segnalino  non

si muove; scartate invece il segnalino . Essi vengono scartati in ogni caso alla fine del turno.

### CERCARE:

È possibile cercare in una qualsiasi stanza all'interno della mappa R2.

## OBIETTIVI

La missione finisce nella **STRATEGY PHASE** del turno successivo a quello in cui:

- il segnale umano esce dalla mappa in direzione nord transitando per uno dei tre **WAYPOINT**, oppure

- è necessario togliere un segnale umano dalla riserva e la riserva è vuota. Se ciò dovesse accadere prima che sia stata pescata la Carta Evento A, pescatela e risolvetela alla fine del turno.

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

| STATUS MISSIONE   | REPORT MISSIONE                | PROSSIMA MISSIONE |
|---|--------------------------------|-------------------|
| Gli abitanti del villaggio sono stati salvati.  | Missione Compiuta              | 4                 |
| Sono state pescate tutte le carte Evento.   | Missione Parzialmente Compiuta | 4                 |
| Gli abitanti del villaggio non sono stati salvati O almeno due agenti sono morti (l'agente rapito non è considerato morto). | Missione Fallita               | 4                 |

# EFFETTI SPECIALI DELLE CARTE EVENTO

LEGGETE QUESTO CAPITOLO SOLO QUANDO PESCATE LA RELATIVA CARTA EVENTO



"Agenti, qui è Caronte che vi parla. Notiamo strani movimenti davanti a voi. Tenete gli occhi aperti, sembra che laggiù vi stiano aspettando; anche gli alieni stanno esitando!".


## EFFETTO:

Piazzate un **GREEN** XENO-MORPH sul punto 2 della mappa ed attivatelo. Prendete quindi la carta CLOSE ENCOUNTER X1 e mescolatela nell'ENCOUNTER DECK. Pescate il successivo Evento ed applicatene gli effetti, sommandoli a quelli di questo Evento.



"Spiacenti, ma non possiamo fare molto da quassù, la vegetazione ci impedisce di intervenire. Vi lasciamo un pacchetto regalo, anche se temo dovrete faticare un po' per raggiungerlo!".

## EFFETTO:

Mettete un segnalino **BLUE** ARMORY  sul punto 1 della mappa.



La voce del commlink fece quasi sussultare l'Agente Alpha, i cui sensi erano stati allertati da strani movimenti nella vegetazione: "Agenti, la giungla sembra viva! Qualsiasi cosa stia succedendo, non è nulla di buono. Cercate di sbrigarvi ad uscire da lì!".

## EFFETTO:

Teletrasportate un segnale.  
Piazzate un **BLUE** XENO-MORPH sul punto 3 della mappa.  
Mettete la carta CLOSE ENCOUNTER X1 in cima all'ENCOUNTER DECK.  
D'ora in poi, alla fine del turno mettete sempre uno XENO-MORPH in gioco: se è già presente un **BLUE**, mettete un **GREEN** sul punto 2, se è già presente un **GREEN** mettete un **BLUE** sul punto 3).  
Se entrambi gli XENO-MORPH sono fuori dalla plancia, pescatene uno casualmente dall'ALIEN DECK.



"Rimettiamoci in marcia!" esclamò l'Agente Alpha ma, prima che gli agenti potessero radunare gli abitanti del villaggio, un Aracnos piombò nella radura e si avventò su uno degli agenti, dileguandosi assieme a lui nella giungla.

L'Agente Alpha fece cenno ai suoi uomini di mantenere la posizione e di difendere i civili, mentre si lanciava all'inseguimento. Sapeva bene che doveva mantenere il contatto visivo o non sarebbe mai più riuscito a ritrovarlo nel folto della vegetazione.

Fu allora che l'Aracnos scomparve dalla sua vista, e l'Agente Alpha si ritrovò in quello che sembrava un piccolo bivacco di fortuna. Scrutò attorno nella disperata ricerca di una traccia in grado di riportarlo sulla pista giusta, quando sentì un rumore alle sue spalle.

Quando si voltò, non poté credere ai propri occhi: "Agente Iron, che cosa...".

Davanti a lui un uomo in tuta mimetica con un grosso sigaro in bocca lo stava fissando.

"Sono in vacanza. Di solito passo il mio tempo libero ad addestrarmi, ma sembra che il posto che mi sono scelto sia mal frequentato. Situazione?".

"Stiamo scortando un gruppo di civili e uno dei miei compagni è stato catturato. Ne ho perso le tracce poco prima di giungere qui".

Iron si guardò intorno, poi sussurrò all'Agente Alpha: "C'è qualcosa qui. Da quando sono arrivato. Anche adesso, silenzioso, ci sta scrutando come un cacciatore scruta la sua preda. Non è sicuro rimanere fermi qui, dobbiamo riunirci alla squadra e proseguire. Purtroppo al momento il recupero del vostro compagno passa in secondo piano!".

Dolorosamente l'Agente Alpha annuì; la missione aveva la priorità.

## EFFETTO:

Teletrasportate un segnale.  
Rimuovete dalla plancia l'agente col maggior numero di ferite. In caso di parità, quello più lontano dall'Agente Alpha (in caso di ulteriore parità, l'Agente Alpha decide chi rimuovere).  
Assegnate al giocatore l'Agente Iron assieme ad un GENERIC DEVICE preso a caso dalla WAREHOUSE.  
Da questo momento in poi, gli XENO-MORPH considerano il segnale umano come l'agente più ferito.  
Inoltre, se all'inizio del turno il segnale si trova in una zona in cui vi sono più miniature aliene che agenti, rimuovete un segnale umano dalla riserva.  
Rimane in vigore la regola per cui se il segnale umano si sposta in una zona che contiene più miniature aliene che agenti, viene rimosso un segnale dalla riserva dei segnali umani.  
Dalla prossima missione Iron può essere scelto come agente operativo.

## MISSIONE COMPIUTA

All'improvviso una luce squarciò il buio; la giungla prese immediatamente vita ed un brulicare di ombre si ammassò ai margini della vegetazione, come falene attratte da quel bagliore.

Una raffica di colpi a cui fecero eco delle grida disumane, e Chromium sbucò nella radura illuminata, impartendo ordini concitati ai suoi compagni e respingendo uno dopo l'altro l'assalto delle terribili creature.

Gli abitanti del villaggio salirono in preda al panico sul mezzo di soccorso, che si levò prontamente in volo; sotto di loro l'orda degli assalitori si era riversata nell'ampio spiazzo ed urlava impotente.

Lontani da quell'orrore, gli agenti non osavano proferire parola: il loro pensiero andava al loro compagno, caduto per proteggere l'incolumità di quegli innocenti.

## MISSIONE PARZIALMENTE COMPIUTA

Le ombre stesse sembravano aver preso vita attorno a loro, protendendo i suoi lugubri artigli nel tentativo di fermare la corsa disperata degli agenti.

Braccati selvaggiamente, gruppi di creature arrivavano da ogni direzione ed, ogni volta che respingevano un attacco, queste rispondevano con rinnovato vigore.

Gli assalti si fecero sempre più frequenti e disperati mano a mano che avanzavano e fu solo con immensi sacrifici che riuscirono a guadagnarsi la libertà, raggiungendo il punto d'incontro col mezzo di soccorso.

Mentre abbandonavano la radura, scrutati da occhi crudeli, gli agenti non potevano fare altro che pensare al loro compagno ed a quanti come lui erano caduti nel tentativo di portare in salvo gli abitanti del villaggio.

## MISSIONE FALLITA

A mano a mano che il gruppo si addentrava nella giungla, il numero dei fuggitivi si assottigliava.

Ogni passo richiedeva un tributo di sangue sempre maggiore, mentre alle loro spalle gli inseguitori sciamavano sempre più numerosi.

Ben presto fu chiaro a tutti che nessuno di loro avrebbe visto l'alba di un nuovo giorno.

Arrivati ad una radura, gli agenti presero posizione ponendosi tra le terribili creature e lo sparuto gruppo di sopravvissuti ed attesero con impazienza.

"Quartier Generale, qui Agente Alpha. Siamo in inferiorità numerica e non siamo in grado di garantire l'incolumità degli abitanti. Dovete mandare un'altra squadra. Ripeto, dovete mandare un'altra squadra.

Noi cercheremo di guadagnare ancora un po' di tempo! Passo".

Nell'oscurità decine e decine di occhi fissavano malevoli le loro prede.

Poi, senza alcun preavviso, irrupero come un'onda selvaggia ed inarrestabile, dilagando e sciamando come impazziti attorno alle loro prede.

L'eco dei fucili ben presto si dissipò e la giungla ripiombò nel suo mortale silenzio.