

07 - ELECTRIC DREAMS

BRIEFING

GD-WINGS

FOR STANDALONE MISSION:
SILVER

DEVICES

0

WEAPONS

4 IMPROVED WEAPONS
0 ALIEN WEAPONS



Il tono calmo della voce che giungeva ovattata attraverso gli auricolari non faceva altro che amplificare il senso di pericolo contenuto nelle sue parole.

"Agenti, sono orgoglioso di voi. Così come lo sarebbe il vostro compagno, se non versasse in uno stato comatoso dal quale non riusciamo a risvegliarlo. Ecco quindi il perché di questa... singolare operazione di salvataggio. L'apparechiatura a cui siete collegati dovrebbe permettervi di entrare nel subconscio del soggetto e, con un po' di fortuna, risvegliarlo.

Dico "dovrebbe" perché un tale esperimento non è mai stato tentato prima e non si presenta privo di rischi. A causa del condizionamento alieno, il vostro amico potrebbe non riconoscervi o, peggio ancora, considerarvi degli intrusi.

Non abbiamo idea di cosa vi attenda una volta dentro, la sua percezione della realtà potrebbe essere stata compromessa dagli alieni, ma rimarremo in contatto e cercheremo di guidarvi, nei limiti del possibile".

Un ronzio cominciò a sovrapporsi alla voce, la quale si faceva sempre più flebile ed indistinta, mentre un lieve formicolio iniziava a farsi strada nel corpo degli agenti.

Dapprima arrivò il buio, un buio gelido e profondo che li avvolse come un nero sudario, strappandoli alla realtà e facendoli precipitare in un silenzio innaturale ed ostile.

Incapaci di muoversi, confinati in un mondo in bilico tra vita e morte, tra sogno e realtà, cullati dall'essenza stessa dell'oblio, i secondi sembrarono diventare minuti e poi ore.

Poi, improvvisamente, un vago chiarore in lontananza rischiarò l'orizzonte, esplodendo poi in un lampo luminoso che investì gli agenti; rialzandosi faticosamente stentaron a credere ai loro occhi.

Strani fuochi illuminavano qua e là un paesaggio desolato ed in continuo mutamento, punteggiato ad intervalli regolari da strane protuberanze simili ad alberi contorti e senza vita. Lampi multicolori solcavano un cielo dalle mille striature che pareva contorcersi sopra di loro, mentre in lontananza esseri tristemente conosciuti avevano già cominciato a muoversi minacciosi verso la loro direzione.

Gli Agenti devono distruggere il virus che tiene imprigionata la coscienza del loro compagno.

SETUP



AGENT
STARTING
AREA

SIGNAL RESERVE



X0



X0

TOKENS IN PLAY



X4



X5



X4

SPECIAL TOKENS



X8

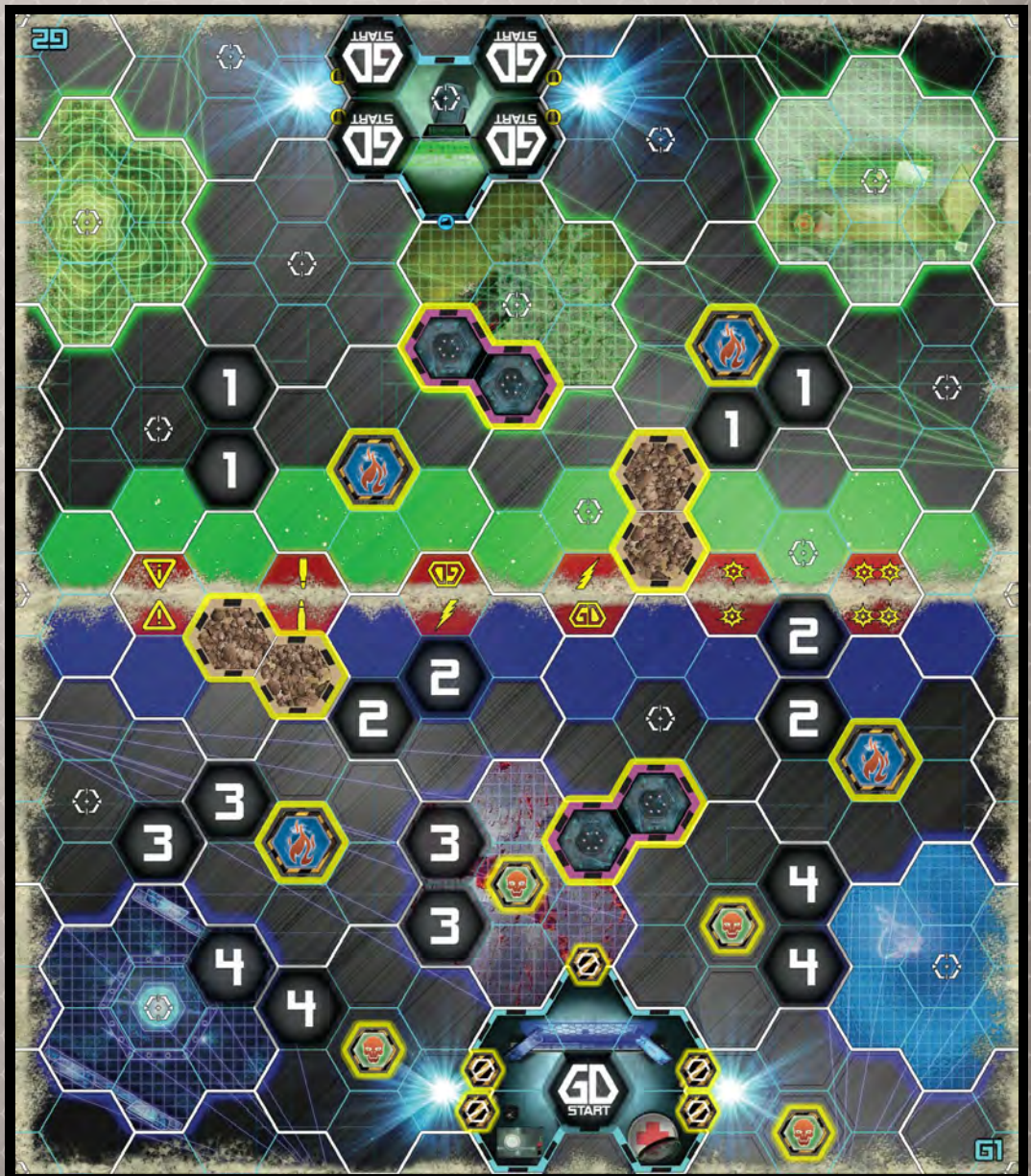
OVERLAYS



X2



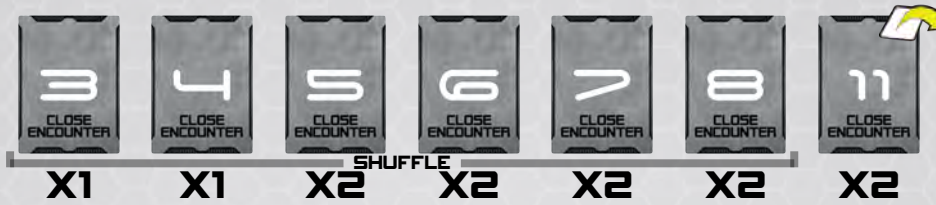
X2



CARTE E MINIATURE ALIENE IN GIOCO



CARTE E MINIATURE ALIENE



MAZZO CLOSE ENCOUNTER



REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

AGENTI IN GIOCO:

Se la missione precedente era la numero 6:

Gli agenti selezionabili dipendono dal risultato di tale missione:

- MISSIONE COMPIUTA: tutti gli agenti sono disponibili.
- MISSIONE PARZIALMENTE COMPIUTA: eliminate un agente a caso tra quelli disponibili per ogni HUMAN SIGNAL e/o M-D Agent sfuggito alla cattura.

Se la missione precedente era la numero 5:

Durante il Setup prendete i seguenti DEVICE e senza guardarli create due pile contenenti (Numero Agenti -1) DEVICE che porrete coperte una a fianco dell'altra:

- MEDKIT
- LAND MINE
- FAKE LURE
- ADRENALINE
- AMMO MAGAZINES
- ADVANCED GUN BARREL *
- TELEPORT *
- TOKEN VUOTO

In 4 giocatori, i DEVICE contrassegnati da un asterisco non vengono utilizzati.


ALIEN MIND ((GIOCATORE ALIENO)):

Uno dei giocatori interpreta l'ALIEN MIND, pescando casualmente un alieno dall'ALIEN DECK per ogni agente in gioco e posizionandoli uno alla volta nei punti contrassegnati da un ALIEN SIGNAL sulla mappa. Successivamente prende le 10 CLOSE ENCOUNTER CARDS e ne pesca due, infine prende la miniatura dell'Agente rapito nella terza missione e la colloca all'interno della stanza nella mappa G1.

Sul sito www.galaxy-defenders.com è possibile trovare il regolamento per la variante Alien Mind.

GIOCARE CARTE CLOSE ENCOUNTER:

Il Giocatore Alieno, nel suo turno, può attivare un alieno giocandone la relativa carta dalla propria mano (solamente una per turno).

Se tale l'alieno non è in gioco, egli viene teletrasportato al centro della plancia (lanciando 1 ) senza venire attivato ed il Giocatore Alieno passa il turno; piazzate l'alieno sul simbolo che si trova sulla stessa mappa in cui è presente l'agente catturato (o lo XENO-BEAST, se l'agente è già stato liberato). Vedi 7.2.1 Ball Teleport a pagina 9 del regolamento di Galaxy Ball che trovi sul sito www.galaxy-defenders.com. Gli effetti delle DANGER CARDS (teletrasporta un alieno se non è presente sulla plancia) riprendono ad agire normalmente non appena viene pescata la Carta Evento B.


Dopo che il giocatore alieno ha giocato la propria carta, ne pesca una dal mazzo.

Se il mazzo si esaurisce il giocatore alieno gioca le proprie carte senza pescarne altre. Una volta esaurita la propria mano, egli rimescola il suo mazzo degli scarti e pesca due carte.

CARTE EVENTO:


Alla fine del turno non vengono pescate Carte Evento fino a che tutti i sigilli della stanza in cui è tenuto prigioniero l'agente non vengono rimossi.

RMUOVERE I SIGILLI:


Per liberare l'agente è necessario rimuovere i sigilli (rappresentati dai segnalini ) che lo tengono in condizione di stasi all'interno della stanza.


Ogni sigillo ha 3 Punti Ferita, se attaccato non si difende e se raggiunge 0 Punti Ferita viene rimosso. Non è possibile entrare o uscire dalla stanza fino a che tutti i sigilli non sono stati rimossi.

SEGNALINI FUOCO:

Ogni volta che un agente inizia il proprio turno su di un esagono contenente un segnalino  o lo attraversa durante la propria Fase Movimento, subisce un danno.

ARACNOS:

Gli ARACNOS considerano il segnalino  a loro più vicino come un Punto di Teletrasporto.

Una volta preso un agente con la loro abilità GRAB, essi lo depositano sul segnalino  più vicino e l'agente subisce una Ferita (vedi SEGNALINI FUOCO più sopra).

CARTA EVENTO A:

Non appena un alieno viene rimosso dal gioco, pescate la Carta Evento A.

CARTA EVENTO B:

Fino a quando la Carta Evento B non viene pescata, non vengono guadagnati pezzi di tecnologia aliena, né è possibile salire di livello: saltate la fase "GETTING GD WINGS" e "REINFORCEMENTS".

CARTA EVENTO E:

Non appena l'agente rapito muore leggete la Carta Evento E.

OBIETTIVI

La missione termina non appena è stata pescata la Carta Evento D O E.

STATUS MISSIONE	REPORT MISSIONE	PROSSIMA MISSIONE
E' stata pescata la carta Evento D.	Missione Compiuta	6/8*
E' stata pescata la carta Evento E oppure tutti i gli agenti sono morti	Missione Fallita	6/8*

*Se la precedente missione era la 5 giocate la missione numero 6, altrimenti giocate la numero 8.

EFFETTI SPECIALI DELLE CARTE EVENTO

LEGGETE QUESTO CAPITOLO SOLO QUANDO PESCAETE LA RELATIVA CARTA EVENTO



"Stiamo faticosamente cercando di creare un collegamento, ma qualcosa ce lo impedisce. Sospettiamo che il virus non gradisca la nostra presenza. Sembra che il vostro compagno sia imprigionato in una sorta di limbo, uno stato di incoscienza da cui dovete assolutamente liberarlo! Se riuscirete nell'intento probabilmente il virus allenterà la presa ed è possibile che il vostro compagno riesca addirittura a riprendere il controllo della situazione. Ma non sarà facile, già adesso registriamo un'intensa attività cerebrale a seguito della vostra inaspettata "visita". Cercheremo di farvi arrivare qualche gadget di supporto, ma non garantiamo nulla; l'attività elettrica crea troppi disturbi!".

EFFETTO:

Ogni agente pesca casualmente un **DEVICE** dalla prima pila precedentemente creata. Se viene pescato il **DEVICE VUOTO**, mettetelo nella seconda pila senza assegnare all'agente alcun **DEVICE**. Alla fine del turno in cui rimuovete tutti i sigilli, pescate la Carta Evento B.



Con una pioggia di scintille cremisi, l'ultimo sigillo esplose liberando l'agente dal suo sonno innaturale. Risvegliandosi da un incubo che gli era apparso senza fine, si voltò prontamente verso i suoi compagni con un misto di ringraziamento e di rancore dipinto sul suo volto.

Pochi secondi e poi il suo sguardo si posò su uno dei suoi carcerieri, che cominciò a contorcersi come schiacciato da una possente, invisibile stretta e scomparve.

L'agente ebbe un piccolo tremito e si appoggiò ad una delle pareti ed una voce rimbombò da un punto imprecisato della strana volta cangiante:

"Bella performance, agente, un altro di questi giochetti e non ci sarà più niente da salvare! Siamo all'interno della tua mente e questo ci dà infinite possibilità, ma ci espone anche ad enormi rischi. Non è il momento per darsi alle sperimentazioni in stile Matrix!".

Un ruggito minaccioso interruppe la conversazione; una gigantesca creatura si era appena materializzata e stava rapidamente caricando gli agenti.

"Agenti, quella è la vera forma del virus che controllava il vostro compagno. Sembra che non sia intenzionato a cedere la sua preda tanto facilmente. Dovete eliminarlo ad ogni costo!".

I fuochi che prima ardevano alti cominciarono piano piano a svanire.

"Ora che il vostro compagno si è risvegliato dovremmo essere in grado di esercitare un certo controllo sull'ambiente in cui vi trovate. Cercheremo di assistervi in qualche maniera, ma tenete gli occhi sull'obiettivo e non abbassate la guardia!".


EFFETTO:

Rimuovete l'alieno più vicino all'agente appena liberato (in caso di parità, egli decide quale alieno rimuovere).

Il giocatore che faceva la parte degli alieni torna a giocare come membro effettivo della squadra, prendendo l'agente appena liberato e la relativa scheda (egli gioca subito dopo l'agente che lo ha liberato).

Piazzate un **BLUE XENO-BEAST** al centro della stanza da cui sono partiti gli agenti all'inizio della missione nella mappa G2, poi prendete tutte le carte Close Encounter, aggiungetevi una carta "Activate All Xeno-Beast" e mescolatele. Mettete sopra al mazzo così ottenuto la seconda carta "Activate all Xeno-Beast"; le **DANGER CARDS** tornano a funzionare normalmente.

Teletrasportate 2 alieni.

D'ora in poi quando un agente passa su di un segnalino , rimuovete il segnalino dalla plancia senza subire danni, pescate un **DEVICE** dalla seconda pila precedentemente creata ed assegnatelo all'agente. Se viene pescato il **DEVICE VUOTO**, scartatelo e prendete un **DEVICE** a vostra scelta dalla **WAREHOUSE**.

Non appena sconfiggete il **BLUE XENO-BEAST** pescate la Carta Evento C.



Il gigantesco essere cadde sotto i colpi degli agenti e si dissolse senza lasciare traccia, ma la tregua fu subito interrotta da un altro grido disumano: un altro di quegli abomini si stava riformando, pronto a riprendere la battaglia.

"Agenti, il virus sembra più coriaceo di quanto pensassimo. Registriamo anomalie nelle onde Alpha del vostro compagno; visto che oramai ne ha perso il controllo sembra che il virus sia intenzionato a portarlo con sé nella tomba. Dovete agire con rapidità ed estirpare una volta per tutte questo incubo alieno, prima che distrugga tutto nel tentativo di uccidervi!".

EFFETTO:


Teletrasportate un **GREEN XENO-BEAST** nel punto in cui era tenuto prigioniero l'agente rapito.

Teletrasportate due alieni.

Alla fine di ogni turno se il **GREEN XENO-BEAST** è ancora in gioco assegnate un Punto Ferita all'agente rapito; d'ora in avanti quest'ultimo può essere guarito solo utilizzando un **MEDKIT**.

Inoltre alla fine del primo turno in cui è apparso il **GREEN XENO-BEAST**, mettete un overlay sui punti



1; alla fine del secondo turno aggiungete gli overlay sui punti  2 e così via fino a che non non sono stati piazzati tutti gli overlay.

Eventuali miniature che occupano uno degli esagoni subiscono una ferita e vengono spostati adiacenti all'overlay (l'Agente Alpha sceglie l'esagono in cui piazzarle).

Non appena sconfiggete il **GREEN XENO-BEAST** pescate la Carta Evento D.

Se i Punti Ferita dell'agente rapito arrivano a 0 prima di aver pescato la Carta Evento D, alla fine del turno pescate invece la Carta Evento E.




Il grido dell'enorme bestia si fece via via più acuto, poi ad un tratto tutto si acquietò ed essi si ritrovarono a fissare il bianco soffitto di una stanza di laboratorio.

Con difficoltà si misero a sedere sui tavoli su cui erano distesi, ancora storditi per l'esperienza appena vissuta.

Il loro compagno era lì, immobile, vicino a loro.

EFFETTO:

Ogni agente che non è ancora passato di livello può fare un ultimo tentativo lanciando  4.



L'agente si accasciò colpito a morte, mentre tutto intorno l'ambiente cominciava a contorcersi e a tremare.

"Siamo costretti a procedere con un intervento d'emergenza! Vi dobbiamo togliere da lì!". All'improvviso tutto si fece buio e dopo lunghi istanti gli agenti si risvegliarono, il corpo dolorante ed i sensi intorpiditi.

Dopo i primi attimi di smarrimento, videro il corpo del loro compagno disteso su di un tavolo lì vicino, tremendamente immobile ed ancora privo di sensi.

EFFETTO:

L'agente retrocede di un livello e non può essere scelto per la prossima missione.

DEBRIEFING

MISSIONE COMPIUTA

Per lunghi istanti l'agente non si mosse, poi aprì gli occhi e lentamente si mise a sedere sorridendo ai suoi amici.

"Complimenti Agenti, siete riusciti nell'impresa. Avete debellato il virus prima che potesse danneggiare irreparabilmente il sistema nervoso del vostro amico".

Ma nessuno degli agenti aveva udito una sola parola; balzati in piedi, stavano festeggiando rumorosamente il loro compagno appena ritrovato.

MISSIONE FALLITA

Il dottore esaminò i dati clinici dell'agente più e più volte, poi sollevò gli occhi e lentamente disse: "Agenti, il vostro compagno è salvo, ma la procedura di estrazione ha causato dei danni al suo tessuto cerebrale; abbiamo dovuto estirpare il virus con le maniere forti e questo non si è dimostrato privo di conseguenze. Ora lasciatelo riposare e fate lo stesso anche voi, altre missioni vi attendono!"