



PLANETOPÉDIA

3

LOCAL DA QUEDA

A frente da nave auxiliar está semienterrada na delicada superfície de carbono. O plasma do disparo continua a derreter a fuselagem.

➔ **SALVAR OS SUPRIMENTOS**

Ganhe 1 , troque pela carta P102.

lance .

2

Vá para o Registro 311

4

DESTROÇOS RETORCIDOS

A única saída disponível na traseira da nave auxiliar encontra-se obstruída por uma porta estanque, pesada e deformada.

➔ **ABRIR A PORTA ESTANQUE NA MARRA**

Ganhe 1 , troque pela carta P101.

Lance .

1

Vá para o Registro 227

5

PAINÉIS CONVEXOS

A penca de painéis solares que alimentava este trecho da Esfera não parece estar mais funcionando.

→  **INSTALAR UM ACOPLADOR DE ENERGIA**

	Renove 1  .
 +  + 	Vá para o Registro 424 .
	Ganhe a Lesão "Só um Arranhão!".




7

OLHO DO VAZIO
CODINOME: ODV

As coordenadas encontradas na parte mais antiga do nosso código genético nos trouxeram aqui: uma esfera negra e camuflada do tamanho de um sistema solar. O que encontraremos em seu interior?

DESCOBERTA SINGULAR

1

Se você for instruído a ganhar uma Descoberta Singular e não houver carta alguma aqui, então ganhe 1 .



Vá para o Registro 130

8

MISSÃO
M01**SALA DE CONTROLE**

Muitos corredores convergem nesta sala, mas o maquinário está inoperante, sem energia...

→  **COLETAR COMPONENTES ALIENÍGENAS**

	Renove 1  .
 +  +  + 	Vá para o Registro 230 .
	Lance  .



6

CAIXAS DE SUPRIMENTO
ESPALHADAS

Você tem Suprimentos ilimitados neste Tutorial.

VIAGRAR

 ou lance  para se mover para um Setor conectado.



ABRIGOS MALSUCEDIDOS

Esta tentativa desesperada de sobreviver ao apocalipse estava condenada desde o começo: nenhum bunker ou abrigo sobreviveria a isto.

**ABRIR OS ABRIGOS**

Ganhe 2 Pistas do tipo Tecnologia Alienígena.

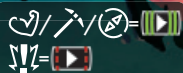


Ganhe 1 e a Descoberta Singular 3, troque pela carta P112.

3

**LASCA EM ÓRBITA**

Mesmo cobertas de poeira, as estruturas artificiais semiderretidas estão claramente visíveis.

**SONDAR O LOCAL**

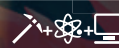
Vá para o Registro 210.



1

**FILAMENTOS CRISTALINOS**

O deslocamento pelo ramo do cristal que se prolonga espaço adentro é difícil, mas as amostras dessa coisa podem nos ajudar a entender o fenômeno.

**ESTUDAR O CRISTAL**

Renove todos os usados neste Teste.



Ganhe 1 e a Descoberta Singular 2, troque pela carta P111.

Vá para o Registro 54.

2



PELÚCIDO

CODINOME: TOI-2 C

DECOLAGEM: Registro 29

REMOÇÃO: Registro 372

Este planeta de tamanho similar ao da Terra, nos limites da zona habitável e de órbita alongada, deu origem a uma civilização à beira da Era Espacial. Infelizmente, ela foi provavelmente extinta quando uma estranha estrutura cristalina fez o planeta em pedaços.

Vá para o Registro 15



5

DESCOBERTA SINGULAR

2, 3

Se você for instruído a ganhar uma Descoberta Singular e não houver carta alguma aqui, então ganhe 1

6

MISSÃO
M21

LASCAS
CRISTALINAS

Lascas afiadas de um cristal vermelho-claro atapetam a rocha aos nossos pés.



Ganhe 1 Pista do tipo Mineral.

VIAJAR

ou lance para se mover para um Setor conectado.

Troque pela carta G02.

Vá para o Registro 16



4

MISSÃO

MANTA DE MUSGO

Um musgo úmido e luxuriante cobre absolutamente tudo. Qualquer coisa pode se esconder atrás desse verde.


MAPEAR OS ARREDORES


Ganhe 2 Pistas do tipo Flora Desconhecida, troque por uma carta P131 aleatória.



1



8

RAÍZES SUSPENSAS

Pendem do teto umas raízes grossas, a pingar água, o que dificulta ao extremo a nossa movimentação.


DESOBSTRUIR A ÁREA


Vá para o Registro 285.

EXTRAIR ÁGUA


Vá para o Registro 304.

3



Vá para o Registro 245

5



Vá para o Registro 289



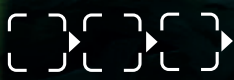
7

MANTA DE MUSGO

Um musgo úmido e luxuriante cobre absolutamente tudo. Qualquer coisa pode se esconder atrás desse verde.



MAPEAR OS ARREDORES



Ganhe 2 Pistas do tipo Flora Desconhecida, troque por uma carta P131 aleatória.



2

PALITO DE FÓSFORO

CODINOME: NU4 Ceti B

DECOLAGEM: Registro 440

REMOÇÃO: Registro 410

Boa parte deste planeta cobre-se com uma espessa manta de musgo e é afligida por devastadores incêndios em nuvens por causa da atmosfera saturada de oxigênio. As varreduras preliminares indicam achados interessantes no subsolo.

DESCOBERTA SINGULAR

7, 10

Vá para o Registro 245

4

MISSÃO

CONDIÇÕES GLOBAIS

Não havendo Condições Globais, sorteie duas cartas G03, embaralhe-as com as duas cartas G07 e deposite-as aqui, viradas para cima, formando um baralho.

FUMAROLAS


As varreduras indicam uma vigorosa atividade bioquímica.

→  **EXPLORAR AS FUMAROLAS**



Ganhe 2 Pistas do tipo **Microorganismo**.



Ganhe 1 , troque pela carta **P162**.

Vá para o **Registro 31**.

3

Vá para o **Registro 25**

2

PLANÍCIE PARTIDA

Achar a saída deste platô levará tempo.
O que se esconde em suas ravinas profundas e escuras?

→  **INSPECIONAR A SUPERFÍCIE**



Troque pela carta **P085**.

Vá para o **Registro 42**.

→   **INSPECIONAR AS RAVINAS**



Ganhe uma **Descoberta Singular**.



Ganhe 2 Pistas do tipo **Microorganismo**, troque por uma carta **P160** aleatória.

1

Vá para o Registro 6



7

SUPERFÍCIE VULCÂNICA

Uma zona de lava ativa com temperaturas acima de 1.200 Kelvin.



→ SONDAR A ZONA DE LAVA



Ganhe uma Descoberta Singular.



Ganhe 2 Descobertas do tipo Mineral, troque pela carta P075.

Lance

5

JAZIDAS RIQUÍSSIMAS

As varreduras de longa distância indicam uma concentração incomum de elementos pesados.



→ EXTRAIR MINÉRIOS



Ganhe 2 Pistas do tipo Mineral.



Ganhe 2 Pistas do tipo Mineral, vá para o Registro 140.

Lance

6

SULFÚREO

CODINOME: 81 INF B

DECOLAGEM: Registro 440

REMOÇÃO: Registro 448

Um planeta muito jovem e violento que se caracteriza por uma intensa atividade sísmica e geotérmica. Sua atmosfera ácida é rica em sulfetos corrosivos. As varreduras também revelam ricas jazidas minerais, vastos sistemas de cavernas e lagoas de água líquida.

DESCOBERTA SINGULAR

4, 6

Se você for instruído a ganhar uma Descoberta Singular e não houver carta alguma aqui, então ganhe 1

MISSÃO

Uma Carta M10 aleatória.

EMANAÇÕES VULCÂNICAS

Graças às fontes termais e aos vapores corrosivos, pisar neste solo é um perigo.

Ganhe 1 Pista do tipo Microrganismo.

VIAJAR



Mova-se para um Setor conectado.

Lance

Troque por uma carta G03 aleatória.

DEVORADOR DE SÓIS

A boca escancarada desta estrela-do-mar de metal aponta para o pequeno sol lá em cima, como se estivesse prestes a engoli-lo.

**ESTUDAR O DEVORADOR DE SÓIS**

Coloque 1 marcador neste Setor, vá para o Registro 288.

8

TOPO RECORTADO

Está longe de ser o local mais interessante, mas é o que oferece a zona de pouso mais segura.

PROCURAR FORMAS DE VIDA

Ganhe 2 Pistas do tipo Espécime Vivo.



Ganhe 1 e 1 Pista do tipo Espécime Vivo, troque pela carta P000.

Encerre seu turno e revele 2 cartas de Incidente, e não 1.



1



2



Vá para o Registro 212



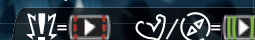
4

ENCOSTA PERFORADA

Os buracos são regulares demais para ser obra das forças caóticas deste planeta.

**DESCER PELO BURACO**

Você só poderá fazer este Teste se um outro Tripulante Ajudar.



Vá para o Registro 28.

Vá para o Registro 30.

5

Vá para o
Registro 38

6



9

PLATÔ ABRIGADO

Mal se percebe o vento à sombra da estrutura, o que faz deste ponto o lugar perfeito para montarmos acampamento. Os buracos são regulares demais para serem naturais.

Todo Tripulante que fizer um Teste neste Setor acrescentará a seu Banco de Resultados.

Toda vez que você Renovar dados de qualquer tipo neste Setor, Renove 1 a mais.

Toda vez que comprar cartas de Seção neste Setor, compre 1 carta a mais.

3

PRESA PARTIDA

Uma das megaestruturas cedeu diante da força da tempestade, oferecendo-nos um vislumbre tentador do que havia lá dentro.

ENTRAR NA ESTRUTURA



Renove até 2 usados neste Teste.



Ganhe 1 Pista do tipo Espécime Vivo, vá para o Registro 247.

Ganhe uma Lesão Ferido.

7

TEMPORAL

CODINOME: GYF-4 B

DECOLAGEM: Registro 495

REMOÇÃO: Registro 555

A atmosfera densa e em super-rotação deste planeta vive agitada, carregando estilhaços de vidro e obsidiana a velocidades extremas.

Montes gigantescos se projetam acima da tempestade, alcançando as camadas altas da estratosfera.

DESCOBERTAS PERDIDAS

Este espaço será usado por regras especiais do planeta.

MISSÃO
M50

VENDAVAL

Rajadas de vento nos torpedeiam com estilhaços afiadíssimos!

Passa todos os para sua Reserva Esgotada.

Todos os Testes ganham o Efeito Especial a seguir:
 = Lance .

VIAJAR

ou lance para se mover para um Setor conectado.

GARRA SOLITÁRIA

Sem a tempestade a obscurecer-lhe o sopé, o monte em forma de garra parece ainda mais alto que antes. Se o escalarmos agora, não teremos mais como voltar!

▶ COMEÇAR A ESCALADA

Você só poderá fazer este Teste se todos os Tripulantes estiverem neste Setor.



Renove 1

Ganhe 1 , troque pela carta P172.

Ganhe uma Lesão Ferido.



6

DESCONSTRUÇÃO

O vento cessou e um panorama de destruição se abre diante dos nossos olhos: a nave auxiliar despedaçada meticulosamente pelos cupins dos montes.

▶ SALVAR O CARREGAMENTO

Ganhe 1 Descoberta do tipo Espécime Vivo, Renove até 2 usados neste Teste.



Ganhe 2 , coloque todas as Descobertas Perdidas ao lado do seu tabuleiro de Tripulação, troque pela carta P000.

Vá para o Registro 148.



1



2

FLORESTA MORTA

Antes obscurecida pela tempestade, este trecho da superfície revela os restos mortais de um outro mundo há muito perdido.

▶ ESTUDAR O ECOSISTEMA

Ganhe 3 Pistas do tipo Flora Desconhecida.



Troque por uma carta P171 aleatória.

Lance .



4

Vá para o Registro 416



5

TEMPORAL, ESTÁGIO 2

CODINOME: GYF-4 B

REMOÇÃO: Registro 555

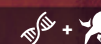
A tempestade passou, revelando os restos mortais do antigo ecossistema do planeta, enxames de cupins dos montes que agora cobrem a superfície e a máquina enorme que os Construtores usavam para controlar as condições atmosféricas deste mundo.

DESCOBERTA SINGULAR
33

MISSÃO
M52

CONTATO IMEDIATO

Cupins dos montes rastejam pelos arredores e nos observam, desconfiados.



Ganhe 2 Pistas do tipo Espécime Vivo.

VIAJAR

Mova-se para um Setor conectado.

Vá para o Registro 148.

Vá para o Registro 148.

PLATÔ PULULANTE

Rios de cupins dos montes atravessam o platô outrora tranquilo...



ANDAR ENTRE OS CUPINS

Ganhe 1 Pista do tipo Espécime Vivo, Renove 1 usado neste Teste.

Coloque seu Tripulante no Setor 2, 4, 5, 6 ou 9.

Coloque seu Tripulante no Setor 2, 4, 5, 6 ou 9, então vá para o Registro 148.

Vá para o Registro 114

7

9

ECOSSISTEMA EM DECLÍNIO

As plantas definham e os animais se escondem neste fim de tarde absurdamente longo.



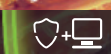
➤ **DESENTERRAR PLANTAS**



Ganhe 2 Pistas do tipo Flora Desconhecida.

Lance 🎲.

➤ **CAPTURAR ESPÉCIME VIVO**



Ganhe 2 Pistas do tipo Espécime Vivo.

Lance 🎲.

1

**GRANDE PLANÍCIE**

Inúmeros ciclos migratórios deixaram marcas profundas na superfície rochosa do planeta.

VOAR DE VOLTA

Passa possíveis Tripulantes e o P.E.T. (se disponível) deste Setor para o Setor 5 – conta como uma Ação.

Coloque a carta **P530** em cima desta carta.

2

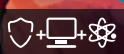
**POSIÇÃO DE FOGO**

A Vanguard nos ajudou a determinar com precisão o local de onde partiram os disparos.



➤ **PROCURAR INDÍCIOS**

Você pode 🎲 para relançar 1 dado.



Vá para o Registro 1064.

Lance 🎲.

3

4



5



6

AMANHECER PERPÉTUO

CODINOME: Kelu-8 B

DECOLAGEM: Registro 1058

REMOÇÃO: Registro 1088

Este planeta gigantesco leva 485 dias terrestres para completar uma rotação. Por causa da grande diferença de temperatura entre o lado iluminado e o lado escuro, dois ecossistemas imensamente diferentes evoluíram ali: um deles sempre segue no enalço do sol e o outro só aparece nas trevas da noite.

7



8



9

DESCOBERTA SINGULAR

39, 40

**MISSÃO
M71****O LONGO ANOITECER***Derradeiros raios de luz banham esta parte do planeta.***VIAJAR PARA O LADO ILUMINADO**

para se mover para um Setor conectado.

**VIAJAR PARA O LADO ESCURO**

Mova-se para um Setor conectado.

Lance

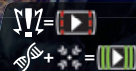
Vá para o
Registro 1089.

CAMPO DE LÍQUENS

Um líquen alaranjado recobre a área, escalando as pedras e o gelo.



→ ESTUDAR O LÍQUEN



Vá para o Registro 255.

Lance .



1

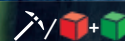
SPHYRNA MENSA

Uma elevação plana – açoitada por radiação e ventos inclementes – faz as vezes de muralha entre duas crateras.

Todo Tripulante que encerrar seu turno neste Setor lançará .



→ MINERAR



Ganhe 1 Pista do tipo Mineral.

5

SOMBRAS SOB O GELO

As sombras sob o gelo parecem regulares demais para ser uma formação rochosa natural.



→ INVESTIGAR



Ganhe 1 .



Vá para o Registro 275.

2

BOLA DE GOLFE

CODINOME: LCS-17 A

DECOLAGEM: Registro 223

REMOÇÃO: Registro 520

É possível que este planeta árido e açoitado por tempestades de gelo e uma radiação inclemente guarde os segredos dos Construtores. O sinal de uma estela parte de duas crateras abrigadas do sol do sistema. Camadas espessas de gelo podem ser uma fonte efetiva de combustível.

FENDAS NO GELO

Nós nos deixamos fascinar por uma fissura profunda no gelo e seus segredos desconhecidos.


EXPLORAR

Vá para o Registro 321.

 Ganhe uma Lesão
 Gravemente Ferido.


3

DESCOBERTA SINGULAR

9

IMENSIDÃO GELADA

O campo parece não ter fim, mas não passa de uma ilusão: muros imponentes de pedra escura cercam o gelo de três lados diferentes.


SONDAR A ÁREA

 Ganhe 1 ,
 vá para o Registro 343.

Lance .



4

**MISSÃO
M80**VISIBILIDADE
ZERO
 Flocos de neve de grande porte rodopiam no ar,
 reduzindo a visibilidade.


Remova 1 .

VIAJAR

 = passe todos os para a
 Reserva Esgotada =

+
 Mova-se para um Setor conectado.

Troque pela carta G08.

PRIMA

CODINOME: HR 5730 C

DECOLAGEM: Registro 395

REMOÇÃO: Registro 310

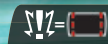
Prima é semelhante à nossa Terra. Sua flora lembra nossas árvores e samambaias; a fauna é formada por criaturas semelhantes a mamíferos, peixes e insetos. É claro que são diferentes das espécies da Terra, mas nossa taxonomia é capaz de encaixá-los em classes e ordens conhecidas.

E o mais importante para o Grupo Avançado: vocês não precisam de um extraje completo para explorar essa área. Proteção leve e um filtro de ar já bastam para proteger um ser humano.

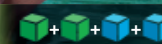
LAGO PROMISSOR

Este lago fervilha com vida, mas é melhor nós o investigarmos antes de examinarmos sua flora e fauna.

→ ESTUDAR AS ÁGUAS



Ganhe 1



Vá para o Registro 442.

Lance



6

LOCAL DE ALIMENTAÇÃO

Os largados – uma espécie preguiçosa e inofensiva – se juntam para mordiscar as folhas a exsudar seiva.

→ ABORDAR OS LARGADOS



Vá para o Registro 369.



5

Vá para o Registro 441



7



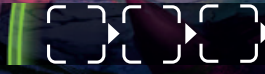
4

SELVA CRISTALINA

Estas estruturas também são muito semelhantes às de Pelúcido. Não pode ser mera coincidência.

→ CONFIRMAR NOSSAS SUSPEITAS

/ + + =



Vá para o Registro 314.

3

RAVINAS TRAÇOEIRAS

O terreno é marcado por ravinas profundas e adornadas com estruturas de cristal cintilantes.

→ MAPEAR A ÁREA

/ =



Ganhe 1 , troque pela carta P210.

Lance .

2

CLAREIRA ENCHARCADA

A área é úmida o suficiente para nossa nave auxiliar não atear fogo à selva.

→ COLETAR AMOSTRAS

=



Ganhe 1 Pista do tipo Flora Desconhecida.

Lance .

→ SONDAR A ÁREA



Vá para o Registro 342.

1

DESCOBERTA SINGULAR
17, 34

MISSÃO

MISSÃO OPCIONAL

BRISA

O vento agradável traz o ar morno e um chuvisco refrescante.

Renove 1 .

VIAJAR

para se mover para um Setor conectado.

Troque pela carta G27.

ISS VANGUARD

REMOÇÃO: Registro 876

A tripulação da ISS Vanguard corre para os postos de combate no momento em que forças alienígenas atacam seu lar.

Oficiais, especialistas e equipe de manutenção: todos estão prontos para desempenhar seu papel, pois não há para onde fugir.

Vá para o Registro 710

7

Vá para o Registro 402

2

Vá para o Registro 710

3

1

Vá para o Registro 378

8



6

5

Vá para o Registro 599

4

DESCOBERTA SINGULAR
8, 11

VANTAGEM DO INIMIGO
Se houver 10 ou mais marcadores neste espaço,
vá para o Registro 147.

→ DIMINUIR A VANTAGEM INIMIGA

Pode ser executada em Setores

+ =

+ Vá para o Registro 396.

Acrescente 1 marcador ao espaço Vantagem Inimiga.

CONDIÇÕES GLOBAIS
Quando estas cartas acabarem,
vá para o Registro 312.

TRILHA DE SUPRIMENTOS



CAVERNAS EXUBERANTES

Sensores detectam oxigênio.
Olhos enxergam possíveis proteínas e frutos.

ESTUDAR A ÁREA

Vá para o Registro 1010.

2

PÂNTANO DOS CADÁVERES

Carcças intumescidas de animais são viveiros para plantas multicoloridas. Lugar perfeito para coletar amostras da flora.

ESTUDAR O CICLO REPRODUTIVO DAS PLANTAS

Ganhe 2 Pistas do tipo Espécime Vivo.

Vá para o Registro 1033.

Lance

4

A CRATERA

Ah, se você tivesse chegado mais rápido... Sobrou apenas sucata após a decolagem da nave auxiliar.

RECOLHER SUCATA

Ganhe 1 Descoberta do tipo Tecnologia Alienígena, troque pela carta P001.

1

GRUTA SECA

Uma ilha de secura no mar de pântanos. Não deve ser uma posição difícil de defender.

Vá para o Registro 1015

3

DESTROÇOS

Um módulo destruído da nave auxiliar afunda lentamente no solo encharcado.

RECOLHER COMPONENTES UTILIZÁVEIS

Ganhe 3 Pistas do tipo Tecnologia Alienígena.

6

BREJO PÚTRIDO

Os microrganismos imperam nestas águas, sem competição.

ESTUDAR COLÔNIAS DE BACTÉRIAS

Vá para o Registro 1007.

5

TÚNEL ENCHARCADO

Água escorre pelas paredes, deixando para trás um rastro de resíduos minerais.




→ **COLETAR MINÉRIOS**

Renove 1 .

Ganhe 1 Descoberta do tipo Mineral, troque pela carta P505.

 +  + 

7

ENCOSTA RICA EM MINÉRIOS

As varreduras detectam uma concentração elevada de minérios úteis.




→ **CONSTRUIR UM SISTEMA DE EXTRAÇÃO DE MINÉRIOS**

Você pode descartar 1 Descoberta do tipo Tecnologia Alienígena para  em vez de fazer este Teste.

Ganhe 2 Pistas do tipo Mineral.

Devolva 2 Pistas descartadas à bolsa de Pistas, troque pela carta P510.

 +  +  + 

8

MÓDULO EMERGENCIAL DE RADIODIFUSÃO

Ao que parece, o prejuízo da Vanguard é a sua única salvação.




→ **RECUPERAR RECURSOS**

Ganhe 1 Pista do tipo Tecnologia Alienígena.

Vá para o Registro 1011.

 +  +  + 

9

OPERAÇÃO LOBO SOLITÁRIO

CODINOME: 51 Arietis A

REMOÇÃO: Registro 1006

51 Arietis A é deslumbrante e mortífero em igual medida. A flora viçosa desvia nossa atenção dos diversos perigos, entre eles os pântanos traiçoeiros e as ágeis plantas carnívoras. Apesar de o planeta ser semelhante à Terra, o ar não é respirável. Pior ainda, é letal para os seres humanos.

DESCOBERTA SINGULAR
36, 37

À BEIRA DA MORTE

Você deve ter algumas horas de vida.

Renove 1 .

Os Tripulantes podem executar 2 Ações Especiais num mesmo turno.

VIAJAR 

Gaste 1 de Suprimentos ou  +  +  para se mover para um Setor conectado.


Todo Tripulante . Zere esta trilha.

TRILHA DE SUPRIMENTOS

7	6	5	4
3	2	1	0

GIGANTES ADORMECIDOS

Dezenas de criaturas dotadas de tentáculos dormitam na água aquecida pelos sóis lá em cima.

→  **ESPREMER-SE PARA PASSAR**

Tire deste Setor seu Tripulante e quantos Tripulantes tiverem Ajudado e coloque-os no Setor 3 ou no Setor 1.

Troque pela carta **P287**.


2

MUROS EXTERNOS

Os muros irregulares são revestidos por ladrilhos que formam desenhos vertiginosos.

→  **LOCALIZAR A ENTRADA**

Renove 1 

Ganhe 1  e vá para o Registro 344.

Troque pela carta **P270**.

5

PORÍFEROS LUMINESCENTES

O sinal da estela parece partir das profundezas abaixo do leito marinho que pulula com criaturas exóticas e luminescentes.

→  **CUTUCAR OS PORÍFEROS**



Troque pela carta **P280**.

Lance 

→  **COLETAR AMOSTRAS DO RECIFE**

Ganhe 2 Pistas do tipo **Espécime Vivo**.



Ganhe 2 Pistas do tipo **Flora Desconhecida**.

3

Vá para o Registro 451

6

Vá para o Registro 545

7

CONSISTÓRIO IDEMIANO

CODINOME: Gliese 368-2 A

DECOLAGEM: Registro 476

REMOÇÃO: Registro 885

Embora civilizado e povoado por alienígenas não hostis, este planeta grande e árido ainda pode ser perigoso para os exploradores que desconhecem seus biomas. Dois sóis queimam implacavelmente a superfície durante o dia e, à noite, as temperaturas despencam para -73 graus °C.

Vá para o
Registro 370



1

PLANÍCIES ÁRIDAS

Parece haver pouquíssima vida aqui... para um planeta onde organismos complexos conseguiram evoluir.

→ **INSPECIONAR A ÁREA**

Lance quantos dados de Seção disponíveis você quiser + os dados de Lesão necessários, então vá para o **Registro 516**.

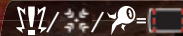


8

DESCOBERTA SINGULAR
12, 13, 16

BARRIGUDAS

Troncos volumosos parecem cobertos por pinturas de diversas criaturas... realistas e detalhadas demais para o seu gosto.

→ **EXAMINAR AS PINTURAS**Vá para o **Registro 608**.Troque pela carta **P283**.

9

MISSÃO**MENIRES**

Uma floresta de menires irregulares, todos com a base erodida. Não sabemos ao certo se seria uma formação natural ou uma estrutura alienígena.

→ **INSPECIONAR A ÁREA**

Lance quantos dados de Seção disponíveis você quiser + os dados de Lesão necessários, então vá para o **Registro 516**.



10

CONDIÇÕES GLOBAIS

Não havendo carta alguma neste espaço, deposite aqui, viradas para cima e formando uma pilha, as cartas a seguir:

- G15 (fundo da pilha)
- G13
- G14
- G13 (topo da pilha)

Vá para o Registro 591



4



Vá para o Registro 560



3

Vá para o Registro 453



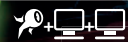
2



NAVE ABANDONADA E LACRADA

As nuvens de metal em ebulição e os ventos solares esconderam esta nave abandonada dos sensores da Vanguard. Estranhos destroços arredondados jazem ao lado da comporta.

INSPECIONAR OS DESTROÇOS



Vá para o Registro 521.

ABRIR A COMPORTA DA NAVE ABANDONADA



Ganhe 1 , troque pela carta P293.



1

MUSPELHEIM

CODINOME: Mu Librae A

DECOLAGEM: Registro 793

REMOÇÃO: Registro 377

Único planeta que ainda resta num sistema solar todo queimado, este gigante gasoso está tão próximo da estrela que os ventos lançam a atmosfera exterior no espaço.



Vá para o Registro 584



5

DESCOBERTA SINGULAR

19, 20, 21

MISSÃO
M130ERUPÇÃO
SOLAR

O nível de radiação ultrapassou os limites do suportável.

VIAJAR



para se mover para um Setor conectado.

Todo Tripulante lança .
Troque pela carta G16.

6

CAMPO DE DETRITOS

Há destroços enterrados sob estes escombros.

**→ ESCAVAR**

Ganhe 2 Pistas do tipo Tecnologia Alienígena, vá para o Registro 613.

Vá para o Registro 566.

3

CRATERA

A superfície antiga é toda esburacada. As crateras atestam a idade do lugar.

**→ COLETAR AMOSTRAS**

Ganhe 2 Pistas do tipo Mineral. Troque pela carta P000.

Vá para o Registro 566.


1

SINAL FRACO

É semelhante aos padrões energéticos dos arrojadores. Poderia nos levar a algum tipo de conduíte de energia?

**→ CHEGAR À FONTE**

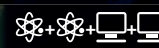
Troque pela carta P310.

Lance .

2

BATERIA DEFENSIVA INATIVA

Esta penca de canhões dos arrojadores poderia ser letal... se tivesse energia.

**→ APODERAR-SE DOS CONTROLES**

Vá para o Registro 705.

Vá para o Registro 566.

4

MUNDO-ARTIFICIS DOS ARROGADORES CAMADA EXTERNA

DECOLAGEM: Registro 692

REMOÇÃO: Registro 698

A camada externa desta espaçonave gargantuesca é tomada por crateras de impacto e sistemas defensivos inativos. Se este for de fato o planeta natal dos arrogadores, então se trata de um lugar antigo e repleto de ameaças.

OFICINA MECÂNICA INATIVA

Este parque de duplicação parece ter parado no tempo no meio do expediente.



5

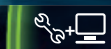
ESCOTILHA OBTURADORA

Esta escotilha talvez seja nossa passagem para as entranhas deste monstro.



6

➔ ABRIR A ESCOTILHA



Vá para o
Registro 753.

DESCOBERTA SINGULAR

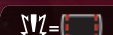
8, 22

MISSÃO M140

LABIRINTO DE CAMPOS DE FORÇA

Campos de força defensivos riscam a superfície, formando uma malha xadrez.

VIAJAR



Mova-se para um Setor conectado.

Lance

Vá para o Registro 566.



1



Vá para o Registro 790

3



2

 USAR O MECANISMO GRAVITACIONAL
Conta como uma Ação.



Vá para o Registro 773.



6

ANOMALIA GRAVITACIONAL

Este é o centro da anomalia que aparece nos sensores da Vanguard.



5



4



7

USAR O MECANISMO GRAVITACIONAL
Conta como uma Ação.



Vá para o Registro 773.

MUNDO-ARTIFICIS DOS ARROGADORES NÚCLEO INTERNO

DECOLAGEM: Registro 700

REMOÇÃO: Registro 754

Sob a espessa blindagem da camada externa jazem as vastas ruínas da metrópole. Visto que elas tomam uma área equiparável a um dos continentes da Terra, chegar ao sinal das estrelas não será fácil.

DESCOBERTA SINGULAR
14, 26

MISSÃO M141

Se não houver mais carta M141,
então revele a carta M142.

**MECANISMO
GRAVITACIONAL
DESLIGADO**

Graças a uma anomalia nas entranhas do Mundo-artificis,
o núcleo interno sofre com alterações variáveis
e praticamente imprevisíveis na gravidade.

SEGUIR ADIANTE

Você pode fazer este Teste em qualquer Setor
identificado como - conta como uma Ação.

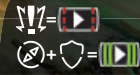


Vá para o Registro 703.

INFERNO

Vapores de amônia nocivos e um aquecimento global descontrolado tornaram este planeta inabitável.

→  **CAMINHAR ATÉ AS CONSTRUÇÕES**



Vá para o **Registro 811**.

Cada Tripulante neste Setor ganha uma **Lesão Queimado**.



1

ATMOSFERA TÓXICA (SETOR 1)

Numa atmosfera nociva como esta, somente as bactérias nitrofilicas conseguem sobreviver.




Ganhe 1 Pista do tipo **Microrganismo**.

VIAJAR

Você só poderá executar esta Ação se houver uma nave auxiliar no Setor onde você se encontra.

→ para passar pelo menos 1 Tripulante e a nave auxiliar deste Setor para qualquer outro Setor conectado.

Todo Tripulante no Setor 1 lança .
Zere esta trilha.


DESERTO

Este planeta é cruel, mas habitável. Um domo imponente faz vulto ao longe e provavelmente oferecia aos visitantes abrigo contra a fúria do vento.

→  **ANDAR ATÉ O DOMO**



Troque pela carta **P364**.

Todo Tripulante neste Setor lança .



2

VENTANIA (SETOR 2)

O vento é tão forte que a erosão avança a passos largos neste planeta, revelando depósitos minerais.




Ganhe 1 Pista do tipo **Mineral**.

VIAJAR

Você só poderá executar esta Ação se houver uma nave auxiliar no Setor onde você se encontra.

→ para passar pelo menos 1 Tripulante e a nave auxiliar deste Setor para qualquer outro Setor conectado.

Todo Tripulante no Setor 2 lança .
Zere esta trilha.

DUPLO

CODINOME: LF-122/45-47

DECOLAGEM: Registro 768

REMOÇÃO: Registro 785

Um cinturão formado por 78 planetas idênticos com grande potencial para o desenvolvimento de uma civilização. Cada um deles é quase idêntico aos outros, exceto os três planetas que foram modificados.

DESCOBERTA SINGULAR

15, 23, 24

MISSÃO M161

MISSÃO OPCIONAL

PARAÍSO

Este planeta não é tão virgem quanto pensamos a princípio. Uma escotilha misteriosa leva ao subterrâneo e comprova que não somos os primeiros a pousar aqui.

➔ PROCURAR MAIS PISTAS

Ganhe 2 Pistas do tipo Flora Desconhecida.

Vá para o Registro 821.

Lance

3

SELVA BRAVIA (SETOR 3)

As condições de vida perfeitas fizeram a vegetação crescer de maneira impressionante, mesmo no solo pedregoso.

Ganhe 1 Pista do tipo Flora Desconhecida.

VIAJAR

Você só poderá executar esta Ação se houver uma nave auxiliar no Setor onde você se encontra.

➔ para passar pelo menos 1 Tripulante e a nave auxiliar deste Setor para qualquer outro Setor conectado.

Todo Tripulante no Setor 3 lança. Zere esta trilha.

CINTURÃO DE DUPLOS PLANETÁRIOS

Os planetas-irmãos têm órbitas próximas. Com o auxílio de um bom jato individual, você poderá se mover de um para outro.

Durante a Exploração Planetária, cada Setor tem uma Condição Global especial.

COLEÇÃO DE ESTELAS

As estelas reluzem ao longe. Parecem estar bem próximas e, ao mesmo tempo, infinitamente distantes.



Vá para o Registro 219



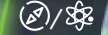
8

CAVERNAS DE BASALTO

Um espaço fechado que destoa bastante do resto do lugar. É estranhamente normal, com exceção de uma coisa: apesar das paredes que o confinam de todos os lados, somos capazes de entrar e sair sem dificuldade.



DAR UM JEITO DE PROSEGUIR



Vá para o Registro 225.



EXTRAIR MINÉRIOS

Ganhe 2 Pistas do tipo Mineral.

Lance

6

3

2

1



EDAN

CODINOME: Hodeus-B D

DECOLAGEM: Registro 362

REMOÇÃO: Registro 711

O clima árido, a ausência de vegetação significativa e os meteoros em atividade quase constante tornam a superfície de Edan inviável para deslocamentos prolongados. Não é recomendável estabelecer um posto avançado aqui, apesar da atmosfera respirável e da gravidade semelhante à da Terra. Meteoritos atingem a superfície de Edan à taxa de um por quilômetro quadrado a cada vinte horas. Os intervalos costumam ser inferiores a dois minutos.

ANTIGO LEITO MARINHO

Colunas altíssimas de sal, restos de ossos descorados e morros de corais petrificados sugerem que outrora havia aqui um mar vasto. O ar parece anormalmente parado.

EXAMINAR FÓSSEIS

Ganhe 2 Pistas do tipo *Microrganismo*, vá para o Registro 530.

ATRAVessar O LEITO MARINHO

Coloque seu Tripulante no Setor 5.



2

SERRA SEDIMENTAR

Uma serra rochosa e semidesmoronada, deslocada pelo impacto de um meteorito, nos oferece um vislumbre das camadas sedimentares ricas e multicoloridas de Edan.

COLETAR AMOSTRAS DA SUPERFÍCIE

Vá para o Registro 472.

Ganhe 1 Pista do tipo *Mineral*.

Troque pela carta P396.



1

PÓRTICO EM RUÍNAS

Uma porta, derrubada tempos atrás pelos perigos de Edan, abre-se nada convidativa para as ruínas mais além.

REMOVER OS ESCOMBROS

Ganhe 1 , troque pela carta P402.

Lance .



5

CRATERA DE IMPACTO

Um fragmento da lua espatifada atingiu o solo neste ponto, abrindo uma cratera com vários quilômetros de diâmetro.

ATRAVessar A CRATERA

Ganhe 3 Pistas do tipo *Mineral*.

Ganhe 1 , troque pela carta P403.



4

PINÁCULO SOLITÁRIO

Boa parte da cidade jaz em ruínas, mas, em seu centro, ergue-se um monólito resistente: seria um farol?

INVESTIGAR O PINÁCULO

Ganhe 2 Pistas do tipo *Tecnologia Alienígena*.

Vá para o Registro 564.

Avance 1 casa em todas as Trilhas de Tempo.



6



3

**Vá para o Registro 660**

7

DESCOBERTA SINGULAR
25, 29**MISSÃO****DESCARTE DAS
CONDIÇÕES GLOBAIS**
Descarte aqui as cartas de Condição Global.
Deixe-as viradas para baixo.**CONDIÇÕES GLOBAIS**
Se não houver mais Condições Globais,
pegue todas as cartas do Descarte das Condições Globais,
embaralhe-as e coloque-as aqui, viradas para cima,
formando um novo baralho.

A ÍRIS

As pétalas idênticas desta roseta metálica com centenas de metros de altura lembram o obturador de uma câmera.

→ **ABRIR O OBTURADOR**



Vá para o Registro 742.

Troque pela carta P431.

Vá para o Registro 729.



1

PEDRA ANGULAR IMPONENTE

No interior de um grande círculo, faz vulto um obelisco descomunal, com a face adornada por um glifo ligeiramente familiar.

→ **ESTUDAR O CÍRCULO**



Vá para o Registro 839.

Vá para o Registro 845.



2

Vá para o Registro 565

9

4

O SEGUNDO GUARDIÃO

Mais uma estátua perturbadora e, desta vez, diferente da outra que você viu antes.



7



8

PORTA INTERNA DO COFRE

As portas imponentes são tão grandes que quase daria para passar por elas com a nave auxiliar. Quanto mais perto delas, mais alto chegam os montes de cinzas e restos queimados.

→  **ABRIR A PORTA**



Vá para o Registro 860.

→  **INSPECIONAR O CAMPO DE CINZAS**



Vá para o Registro 872.

3

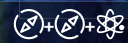
ARCADA FRACTAL

Esta área gigantesca lembra uma colmeia multidimensional e confusa: não foi projetada para criaturas que andam no chão.

→  **VOLTAR AO ANDAR DE CIMA**

para colocar seu Tripulante no Setor 3 – conta como uma Ação.

→  **MAPEAR A ÁREA**



Vá para o Registro 128.

Lance

5

O PRIMEIRO GUARDIÃO

Você não sabe dizer se a estátua deveria representar aqueles que construíram o lugar.

Mas, se for isso mesmo, então eles eram muito diferentes de qualquer outra forma de vida que você já viu...

6

OBJETO DE THORNE-ŻYTKOW

CODINOME: TZO

REMOÇÃO: Registro 780

Este labirinto misterioso foi escavado na matéria mais dura e densa conhecida pelos seres humanos, no lugar mais inacessível que poderíamos imaginar. Fora instalar seu cofre no meio de um buraco negro, os Construtores não poderiam ter dificultado mais a coisa.

DESCOBERTA SINGULAR

30

MISSÃO M201

INTERFERÊNCIA GRAVITACIONAL

A gravidade pesadíssima e os campos magnéticos opressores causam anomalias como nunca vistas pela ciência.

Quando a última carta **G20** for descartada e esta Condição Global for revelada, todos os Tripulantes, na ordem que você desejar, lançarão .

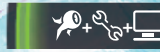
Em seguida, embaralhe as três cartas **G20** e coloque-as viradas para cima sobre esta Condição Global, formando um baralho.

PEDESTAL DEFEITUOSO

Este pedestal parece danificado: vários cabos e fios da interface estão esgarçados e cobrem o topo do objeto de faíscas.

CONECTAR-SE À INTERFACE

Se o Teste for feito pelo Tripulante da Seção de Engenharia (ou com sua Ajuda): o Tripulante que fizer o Teste poderá gastar qualquer resultado como se fosse.

S1

Vá para o Registro 733.

→ **INSPECIONAR OS RELEVOS** para ir ao Registro 429.

2**A TORRE DOS RELÂMPAGOS**

O ponto mais elevado da área parece atrair raios violentos.

HABILITAR A TORRE

Vá para o Registro 897.

Todo Tripulante neste Setor lança.

1**→ VIAJAR PARA O PLATÔ**

e coloque seu Tripulante no Setor 3 ou 7.

→ VOLTAR À TORRE

e coloque seu Tripulante no Setor 1.

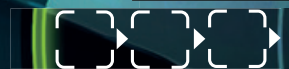
3**FECHADURA DO COFRE**

Os painéis complicados e os manipuladores que cercam a entrada parecem enfraquecer e mudar, exatamente como o corpo do Metaedro que combatemos anteriormente. Quatro cabos espessos conectam a porta do cofre a quatro pedestais em volta da pirâmide.

ABRIR A FECHADURA

Neste teste, [S1], [S2], [S3] e [S4] representam ícones nos dados de Seção posicionados nos pedestais dos Setores 2, 4, 6 e 8.

[S1] + [S2] + [S3] + [S4] =



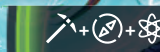
Vá para o Registro 758.

9**PEDESTAL DAS DOBRAS ESPACIAIS**

Este pedestal se vê cercado por anomalias esquisitas. Os fios em seu topo correm em todas as direções e se vergam, formando figuras estranhas.

CONECTAR-SE À INTERFACE

Se o Teste for feito pelo Tripulante da Seção de Ciências (ou com sua Ajuda): o Tripulante que fizer o Teste poderá gastar qualquer resultado como se fosse.

S2

Vá para o Registro 733.

→ **INSPECIONAR OS RELEVOS** para ir ao Registro 488.

4**5**

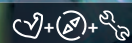
PEDESTAL EM RUÍNAS

Este pedestal está rachado e deixa escapar uma energia esquisita. Chegar a seu topo será bem difícil.




→ CONECTAR-SE À INTERFACE

Se o Teste for feito pelo Tripulante da Seção de Reconhecimento  (ou com sua Ajuda), o Tripulante que fizer o Teste poderá gastar qualquer resultado  como se fosse .

S4

Vá para o Registro 733.

→ INSPECIONAR OS RELEVOS
para ir ao Registro 614.

8**→ VOLTAR À TORRE**



 e coloque seu Tripulante no Setor 1.

7**PEDESTAL PULULANTE**

Feito um enxame de insetos zangados, pequenas estilhas fractais parecidas com o Metaedro derrotado pululam por todo o pedestal.




→ CONECTAR-SE À INTERFACE

Se o Teste for feito pelo Tripulante da Seção de Segurança  (ou com sua Ajuda), o Tripulante que fizer o Teste poderá gastar qualquer resultado  como se fosse .

S3

Vá para o Registro 733.

→ INSPECIONAR OS RELEVOS
para ir ao Registro 563.

6**COFRE DOS CONSTRUTORES**
CODINOME: TZO

REMOÇÃO: Registro 780

Nossos Mecatrajes mal estão se aguentando (assim como nós), mas o sucesso da missão está nitidamente à vista. O labirinto nos trouxe para uma caverna enorme com um cofre central. Só precisamos achar uma maneira de destrancá-lo antes que as forças inimagináveis que grassam à nossa volta tirem nossas vidas.

DESCOBERTA SINGULAR
31, 32**MISSÃO**
M202**CONDIÇÕES GLOBAIS**

Não havendo carta alguma neste espaço, deposite aqui, viradas para cima e formando uma pilha, as cartas a seguir:

- G23 (carta do fundo)
- G22
- G21 (carta do topo)



BANCO DE VITÓRIAS
(Só use quando instruído!)