

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

IMPREVISTO n.1

INTERFERENZA



**Un'anomalia nella
frequenza ti costringe a
saltare il prossimo turno.**

IMPREVISTO n.2

CORTO CIRCUITO



**Un bug nel sistema ti
teletrasporta
istantaneamente al
Laboratorio!**

IMPREVISTO n.3

INTUIZIONE IMPROVVISA



**Hai una brillante
intuizione! Ottieni un
bonus di +2 al tuo prossimo
lancio di dado.**

IMPREVISTO n.4

FREQUENZA INSTABILE



**Le frequenze si incrociano,
scambia la tua posizione
con quella di un giocatore a
caso!**

IMPREVISTO n.5

ECO TEMPORALE



**Sei bloccato in un loop.
Perdi immediatamente il
tuo turno.**

IMPREVISTO n.6

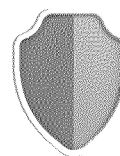
RICALIBRAZIONE



**Il tuo dispositivo si riavvia.
Puoi tirare di nuovo il dado.**

IMPREVISTO n.7

SCUDO DI FREQUENZA



**Sei immune al prossimo
scontro. Se vieni attaccato,
vinci automaticamente la
difesa.**

IMPREVISTO n.8

PORTA DIMENSIONALE



**Si apre un portale! Puoi
teletrasportarti in un
qualsiasi territorio a tua
scelta.**

NODES



IMPREVISTI

NODES



IMPREVISTI

NODES



IMPREVISTI

NODES



IMPREVISTI

NODES



IMPREVISTI

NODES



IMPREVISTI

NODES



IMPREVISTI

NODES



IMPREVISTI

IMPREVISTO n.9

ANOMALIA SPECULARE



Scegli un altro giocatore.
Scambia immediatamente
la tua posizione con la sua.

IMPREVISTO n.10

PONTE INSTABILE



Il Ponte di Luce è inagibile
per un turno. Nessuno può
attraversarlo.

IMPREVISTO n.11

SEGNALE FANTASMA



Sei attratto da un segnale
anomalo. Vai alla Torre di
Cristallo.

IMPREVISTO n.12

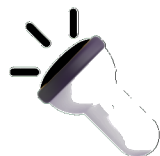
RISONANZA ARMONICA



La tua frequenza è stabile.
Annulla l'effetto del
prossimo Imprevisto che
peschi.

IMPREVISTO n.13

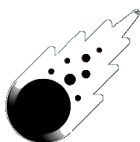
BLACKOUT



Un blackout colpisce la
città. Tutti i giocatori
tornano alla loro base di
partenza.

IMPREVISTO n.14

SCIA ENERGETICA



Puoi muovere di uno spazio
extra in questo turno.

IMPREVISTO n.15

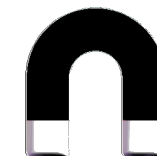
LOOP CAUSALE



Rigioca immediatamente il
tuo turno, ma con -1 al
risultato del dado.

IMPREVISTO n.16

ATTRAZIONE FATALE



Tutti gli altri giocatori si
muovono in un territorio
adiacente al tuo (se
possibile).

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

IMPREVISTO n.17

DECRIPTAZIONE



**Hai decifrato dei dati.
Guarda segretamente tutti
gli obiettivi di un altro
giocatore.**

IMPREVISTO n.18

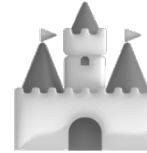
RESET DI EMERGENZA



**Scarta tutti i tuoi obiettivi e
pescane immediatamente
uno nuovo.**

IMPREVISTO n.19

CAMPO DI FORZA



**Sei protetto. Nessuno può
entrare nel tuo territorio o
sfidarti per un turno.**

IMPREVISTO n.20

DOPPIA VISIONE



**Pesca due carte obiettivo,
scegline una e scarta
l'altra.**

IMPREVISTO n.21

RICHIAMO



**Torna immediatamente al
tuo territorio di partenza.**

IMPREVISTO n.22

DATI FALSIFICATI



**Scambia uno dei tuoi
obiettivi con un obiettivo a
caso di un altro giocatore.**

IMPREVISTO n.23

RIFLESSO INGANNEVOLE



**Vieni immediatamente
spostato nella Sala degli
Specchi.**

IMPREVISTO n.24

FREQUENZA INVERTITA



**Al tuo prossimo turno, il
risultato del dado viene
invertito (0 diventa 5, 1
diventa 4, 2 diventa 3, etc.)**

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

N O D E S



IMPREVISTI

IMPREVISTO n.25

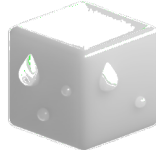
SPINTA CINETICA



La prossima volta che otterrai 0 potrai comunque spostarti in un territorio adiacente.

IMPREVISTO n.26

STASI TEMPORANEA



Scegli un giocatore. Quel giocatore non può muoversi nel suo prossimo turno (ma può eseguire altre azioni).

IMPREVISTO n.27

ECO INGANNEVOLE



Scegli un territorio vuoto. Posizioni un'eco di te stesso lì. Alla fine del tuo prossimo turno, ti teletrasporti in quel punto.

IMPREVISTO n.28

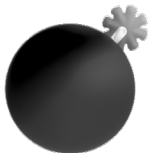
SEGNALE DI SOCCORSO



Puoi spostarti immediatamente in un territorio adiacente a un altro giocatore a tua scelta.

IMPREVISTO n.29

SABOTAGGIO



Scegli un territorio adiacente. Quel territorio è bloccato per 2 turni.

IMPREVISTO n.30

DONO INASPETTATO



Dai uno dei tuoi obiettivi a un altro giocatore a tua scelta.

IMPREVISTO n.31

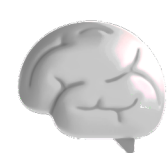
SCAMBIO FORZATO



L'host scambia le posizioni dei due giocatori più vicini tra loro.

IMPREVISTO n.32

UOTO DI MEMORIA



Perdi l'obiettivo che hai da più tempo.