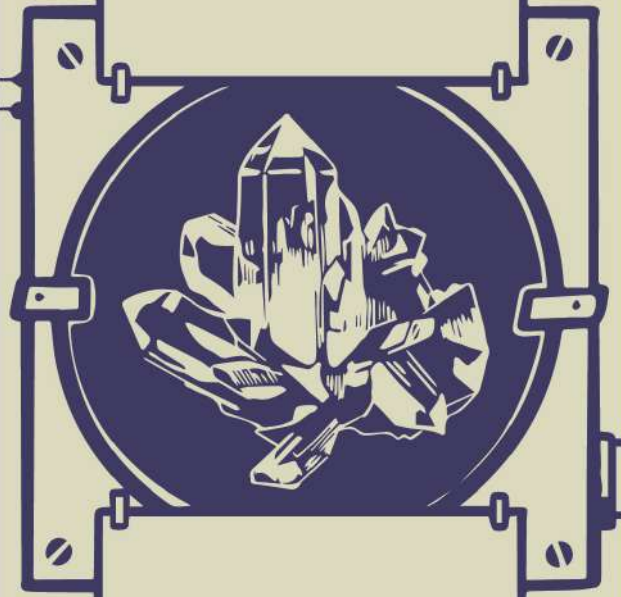


1 RISORSA



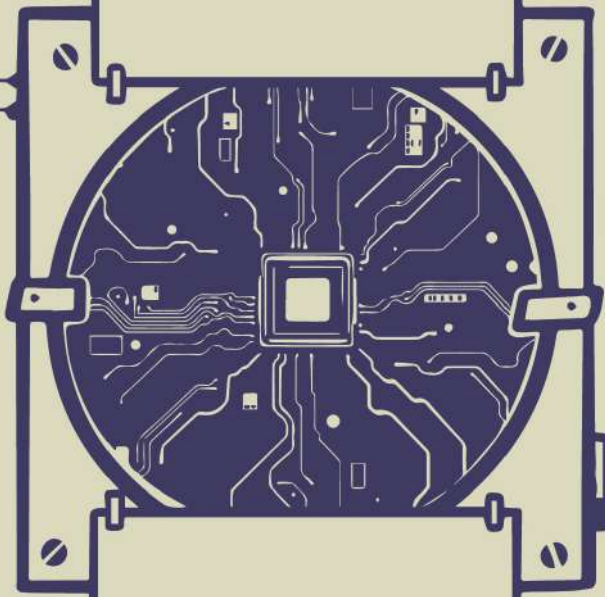
Idrica

1 RISORSA



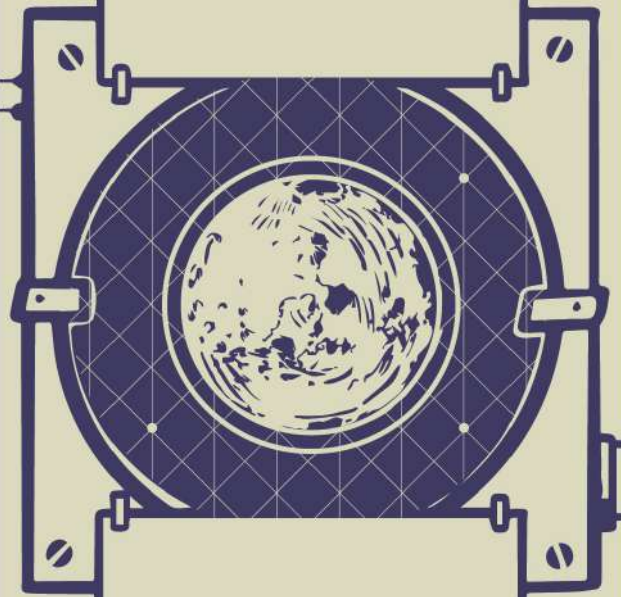
Mineraria

1 RISORSA



Tecnologica

1 PUNTO



Controllo



ISTRUZIONI DI MONTAGGIO E ATTIVAZIONE DEI CIRCUITI PER L'IMMISSIONE DELL'IDROGENO NELLA STELLA MEDEA

Buongiorno Scienziati!

Le **16 tessere** che avete ricevuto rappresentano lo schema costruttivo del Circuito per l'immissione di idrogeno nel nucleo della stella Medea.

Il vostro primo obiettivo è **ricomporre lo schema** ripristinando tutti i collegamenti corretti tra le tessere. Accertatevi che tutti i tubi di trasporto dell'idrogeno, i cavi elettrici e le tubature per il liquido di raffreddamento siano correttamente connessi.

Una volta completato lo schema, noterete che ci sono 4 centraline di scambio dell'idrogeno contrassegnate da una sigla alfanumerica.

Solo una di esse è realmente collegata al nucleo della stella, rappresentato da uno schermo con l'immagine di Medea. **Determinate a quale codice corrisponde la centralina connessa alla stella.**

Questo codice servirà per l'avviamento e la calibrazione del circuito e vi verrà richiesto dall'Intelligenza Artificiale nel momento opportuno.

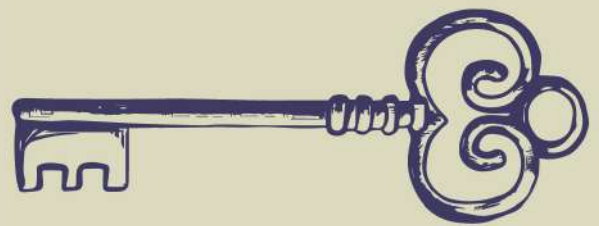
Concordia vi augura buon lavoro.

Cooperazionista

"Nessuno che abbia conosciuto il male vuole che si ripeta"

Nessuno meglio di noi conosce il dolore dei conflitti e dello sfruttamento, noi che abbiamo abbandonato il nostro nido in cerca di fortuna e abbiamo rimpianto per tutta la vita il luogo natale.

Per questo daremo tutti noi stessi affinché le genti di Medea agiscano finalmente insieme, nel migliore interesse per tutti, senza che nessuno debba più soffrire. Mai più.



Neutrale

"Faremo ciò che dobbiamo, ma stavolta vogliamo giustizia"

È vero, dobbiamo lasciarci alle spalle l'era dei conflitti. Ma in questi conflitti chi ci ha rimesso di più ogni volta, se non noi, se non Alia?

Certo, adesso è tempo di pensare al futuro, **ma come possiamo credere alle promesse di pace e di collaborazione di chi è sempre stato nostro nemico?** Abbiamo bisogno di prove e di fatti. Alia non può più essere la vittima.



Isolazionista

"Alia ha subito anche troppo, adesso basta!"

Alia ha nutrito a sufficienza i Savari e gli Ivissi, è tempo che le cose cambino. Finora siamo stati incapaci di reagire, lasciando che il nostro popolo patisse sofferenze indicibili e si disperdesse. Ora chi ha causato tutto questo ha bisogno del nostro aiuto?

Prima dovranno pagare per quello che hanno fatto, restituendo ad Alia quello che le hanno sottratto.

Solo dopo, staremo ad ascoltare.

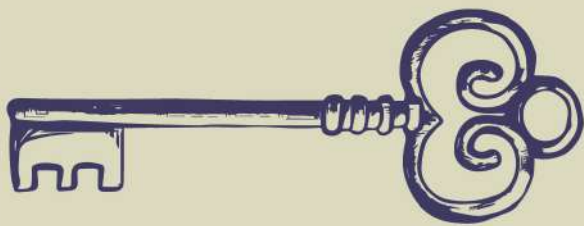


Cooperazionista

“Un'unica mente, un unico fine,
un grande bene comune”

Abbiamo assistito alle violenze dei Savari e alle sofferenze degli Alami mentre lavoravamo all'unità di Iva, ma ora possiamo essere un vero modello per ogni coscienza illuminata dalla luce di Medea: **un'unica mente al servizio di un unico scopo comune.**

Le sofferenze attorno a Medea devono cessare ed è giusto che anche Iva dia il suo contributo.



Neutrale

“La diplomazia è scambio. Nel
commercio, chi vuole mai perdere?”

È giusto ascoltare le richieste di tutti, ma faremo molta attenzione affinché Iva non debba pagare un prezzo che non le spetta. **Né i Savari, né gli Alami concederanno più del necessario, noi faremo altrettanto.**

È sempre meglio evitare scontri, perché questi sono molto più costosi di quanto appaiano. Perdite e guadagni: queste sono le cose da valutare in maniera razionale.



Isolazionista

“Solo Iva può garantire
l'equilibrio”

Mentre i Savari saccheggiavano gli altri mondi e gli Alami lasciavano che il loro mondo cadesse a pezzi, noi abbiamo costruito una società unita, efficiente, perfetta.

Senza di noi Concordia non esisterebbe, è bene che tutti se lo ricordino.

È chiaro che nessun altro ora è in grado di prendere decisioni ragionevoli, dunque è naturale che Iva debba essere sempre al primo posto.



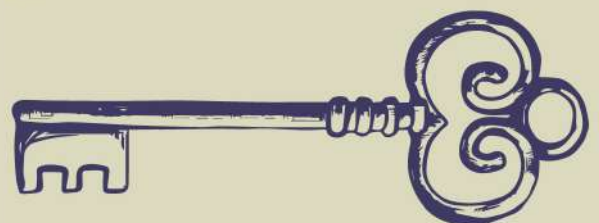
Cooperazionista

“Sava illuminerà la strada
verso una nuova era di pace,
prosperità e giustizia”

Siamo stati predatori di questo sistema e godiamo di privilegi pagati dalle sofferenze altrui.

È tempo che le cose cambino: l'unico comportamento razionale è **agire nel nome del maggiore interesse collettivo.**

Ascolteremo ogni proposta e faremo in modo che tutti paghino un piccolo prezzo, per evitare che uno solo debba pagare per tutti.



Neutrale

“Siamo aperti alla collaborazione, purché Sava prosperi”

Un intero sistema solare è troppo complesso perché un individuo possa decidere con certezza cosa è giusto e cosa no.

Non dobbiamo commettere soprusi non necessari, né pagare un prezzo maggiore di quello che ci spetta.

Il bene comune è importante, ma prima di tutto vengono la famiglia, il clan, la specie.



Isolazionista

“Che l'eccellenza di Sava guidi tutti gli altri!”

Abbiamo dominato questo sistema per secoli, dimostrando di essere i migliori a farlo. **Perché ora, dovremmo coinvolgere nelle decisioni chi già in passato non si è dimostrato alla nostra altezza?**

Non ci si può fidare degli Ivissi e gli Alami sono troppo arretrati. La guerra non è più necessaria, ma Sava è superiore a ogni altro mondo di Medea, ed è bene che tutti lo tengano sempre a mente.



Visto DIPLOMATICO



ALIA

Visto DIPLOMATICO



IVA

Visto DIPLOMATICO



SAVA

ISTRUZIONI PER L'APERTURA E LA GESTIONE DEI CANALI DIPLOMATICI IVISSI

Buongiorno Diplomatici Ivissi!

Apertura dei Canali

- **Leга il filo** di lana in corrispondenza della tua area e vai verso il pianeta con cui vuoi aprire il Canale, portando con te il filo.
- **Chiedi l'autorizzazione** al pianeta di destinazione.
- Se viene concessa l'autorizzazione, **taglia il filo e lega l'estremità** nell'area di destinazione. Il filo deve stare a terra!
- Puoi aprire un massimo di **due Canali per fase**.

Utilizzo dei Canali

- I Canali sono attivi dalla **fase successiva alla loro apertura**.
- Un Canale può essere utilizzato da **una sola persona per fase**, anche non Diplomatico, che può andare avanti e indietro quante volte desidera.
- In qualsiasi momento, questi può portare con sé **una sola tessera in uscita e una in entrata** (Risorsa, Punti Controllo o Circuito).
- Iva ha concesso un visto diplomatico a Sava, ma non ad Alia. Ogni richiesta di apertura di un Canale da parte degli Alami dovrà essere rifiutata fino al CICLO 3.

ISTRUZIONI PER L'APERTURA E LA GESTIONE DEI CANALI DIPLOMATICI SAVARI

Buongiorno Diplomatici Savari!

Apertura dei Canali

- **Leга il filo** di lana in corrispondenza della tua area e vai verso il pianeta con cui vuoi aprire il Canale, portando con te il filo.
- **Chiedi l'autorizzazione** al pianeta di destinazione.
- Se viene concessa l'autorizzazione, **taglia il filo e lega l'estremità** nell'area di destinazione. Il filo deve stare a terra!
- Puoi aprire un massimo di **due Canali per fase**.

Utilizzo dei Canali

- I Canali sono attivi dalla **fase successiva alla loro apertura**.
- Un Canale può essere utilizzato da **una sola persona per fase**, anche non Diplomatico, che può andare avanti e indietro quante volte desidera.
- In qualsiasi momento, questi può portare con sé **una sola tessera in uscita e una in entrata** (Risorsa, Punti Controllo o Circuito).
- Sava non ha concesso visti diplomatici, tutte le richieste di Alami o Ivissi di aprire un Canale dovranno essere rifiutate fino al CICLO 3.

ISTRUZIONI PER L'APERTURA E LA GESTIONE DEI CANALI DIPLOMATICI ALAMI

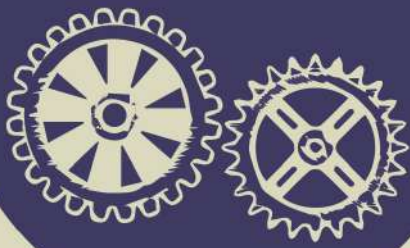
Buongiorno Diplomatici Alami!

Apertura dei Canali

- **Leга il filo** di lana in corrispondenza della tua area e vai verso il pianeta con cui vuoi aprire il Canale, portando con te il filo.
- **Chiedi l'autorizzazione** al pianeta di destinazione.
- Se viene concessa l'autorizzazione, **taglia il filo e lega l'estremità** nell'area di destinazione. Il filo deve stare a terra!
- Puoi aprire un massimo di **due Canali per fase**.

Utilizzo dei Canali

- I Canali sono attivi dalla **fase successiva alla loro apertura**.
- Un Canale può essere utilizzato da **una sola persona per fase**, anche non Diplomatico, che può andare avanti e indietro quante volte desidera.
- In qualsiasi momento, questi può portare con sé **una sola tessera in uscita e una in entrata** (Risorsa, Punti Controllo o Circuito).
- Alia ha concesso visti sia a Sava che a Iva, potete accettare le loro richieste di apertura di Canali, se lo desiderate.



Industriale



ETTU

RIHAT

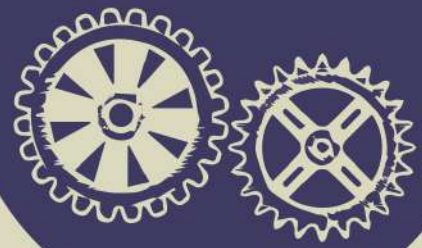


Alia sta attraversando una crisi sociale dovuta alla mancanza di **risorse tecnologiche**, essenziali per garantire agli abitanti del pianeta benessere e posti di lavoro.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Alia e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati ad Alia con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Alia dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Tecnologica**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale



GEMETI

HUNZU

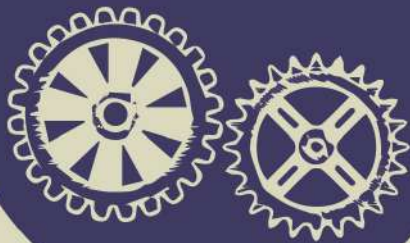


Alia sta attraversando una crisi sociale dovuta alla mancanza di **risorse tecnologiche**, essenziali per garantire agli abitanti del pianeta benessere e posti di lavoro.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Alia e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati ad Alia con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Alia dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Tecnologica**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale



ILTANI

APPAN

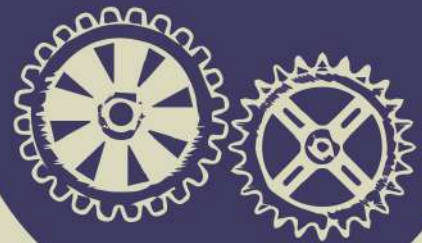


Alia sta attraversando una crisi sociale dovuta alla mancanza di **risorse tecnologiche**, essenziali per garantire agli abitanti del pianeta benessere e posti di lavoro.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Alia e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati ad Alia con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Alia dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Tecnologica**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale



BANU

KURI



Alia sta attraversando una crisi sociale dovuta alla mancanza di **risorse tecnologiche**, essenziali per garantire agli abitanti del pianeta benessere e posti di lavoro.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Alia e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati ad Alia con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Alia dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Tecnologica**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Diplomatico



Alia è sempre stata succube degli altri pianeti.

Tu sei tra coloro che si sono impegnati per la creazione di Concordia, allo scopo di risolvere le contese all'interno del Sistema Medeiano in maniera pacifica e con il maggiore vantaggio per tutte le parti coinvolte.

Avrai il compito di aprire nuovi **Canali Diplomatici tra i pianeti**, in modo da permettere gli scambi tra Risorse, Circuiti e Punti Controllo.

Le istruzioni per la creazione e gestione dei Canali Diplomatici saranno fornite nel corso del gioco.



Diplomatico



Alia è sempre stata succube degli altri pianeti.

Tu sei tra coloro che si sono impegnati per la creazione di Concordia, allo scopo di risolvere le contese all'interno del Sistema Medeiano in maniera pacifica e con il maggiore vantaggio per tutte le parti coinvolte.

Avrai il compito di aprire nuovi **Canali Diplomatici tra i pianeti**, in modo da permettere gli scambi tra Risorse, Circuiti e Punti Controllo.

Le istruzioni per la creazione e gestione dei Canali Diplomatici saranno fornite nel corso del gioco.



Politico



Alia è guidata dal Gran Consiglio dei Clan e un gran numero dei suoi abitanti si è imbarcato alla volta di Neotopia, il pianeta appena scoperto e conteso dai governi del Sistema Medeiano, con l'intento di colonizzarlo e abitarlo.

Tu sei tra coloro che prendono le decisioni sul tuo pianeta e che continuano a farlo in questa delegazione. Gli oneri e gli onori di questa posizione di potere ricadono sulle tue spalle.

Avrai il compito di gestire i **Punti Controllo** che rappresentano l'influenza del tuo popolo su Neotopia. Le navi di Alia nell'orbita di Neotopia sono civili e cariche di coloni indifesi, ma questa volta gli Alami intendono reclamare i propri diritti e possono contare per il momento su un buon numero di Punti Controllo (3).



Politico



Alia è guidata dal Gran Consiglio dei Clan e un gran numero dei suoi abitanti si è imbarcato alla volta di Neotopia, il pianeta appena scoperto e conteso dai governi del Sistema Medeiano, con l'intento di colonizzarlo e abitarlo.

Tu sei tra coloro che prendono le decisioni sul tuo pianeta e che continuano a farlo in questa delegazione. Gli oneri e gli onori di questa posizione di potere ricadono sulle tue spalle.

Avrai il compito di gestire i **Punti Controllo** che rappresentano l'influenza del tuo popolo su Neotopia. Le navi di Alia nell'orbita di Neotopia sono civili e cariche di coloni indifesi, ma questa volta gli Alami intendono reclamare i propri diritti e possono contare per il momento su un buon numero di Punti Controllo (3).



Scienziato



TABNI

DADANU



Alia ha sofferto anche e soprattutto per la sua arretratezza in campo scientifico.

Tu sei uno degli ingegneri aerospaziali che hanno permesso alle genti di Alia di lasciare il pianeta e sai bene che la disputa territoriale per Neotopia è solo un pezzo del puzzle: la stella Medea sta morendo e, se non si trova una soluzione collaborando, sarà la fine di tutti, alleati e nemici.

Avrai il compito di sviluppare **un nuovo sistema per l'immissione d'idrogeno nel nucleo della stella**. Dovrai assemblare le tessere dei circuiti, seguendo le istruzioni che ti saranno fornite dal sistema Concordia, per ritardare il più possibile la trasformazione della stella Medea in una gigante rossa.



Scienziato



BALNU

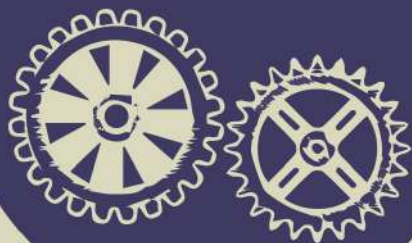
BASHAA



Alia ha sofferto anche e soprattutto per la sua arretratezza in campo scientifico.

Tu sei uno degli ingegneri aerospaziali che hanno permesso alle genti di Alia di lasciare il pianeta e sai bene che la disputa territoriale per Neotopia è solo un pezzo del puzzle: la stella Medea sta morendo e, se non si trova una soluzione collaborando, sarà la fine di tutti, alleati e nemici.

Avrai il compito di sviluppare **un nuovo sistema per l'immissione d'idrogeno nel nucleo della stella**. Dovrai assemblarle le tessere dei circuiti, seguendo le istruzioni che ti saranno fornite dal sistema Concordia, per ritardare il più possibile la trasformazione della stella Medea in una gigante rossa.



Industriale

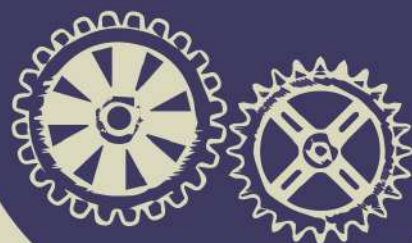
ISAMU

Iva sta attraversando una crisi dovuta alla rapida dispersione della già scarsa **acqua** che alimenta le faglie sotterranee del pianeta.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Iva e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati a Iva con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Iva dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Idrica**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale

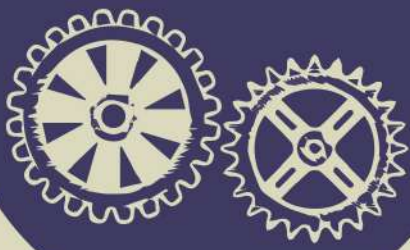
BAE

Iva sta attraversando una crisi dovuta alla rapida dispersione della già scarsa **acqua** che alimenta le faglie sotterranee del pianeta.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Iva e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati a Iva con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Iva dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Idrica**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale

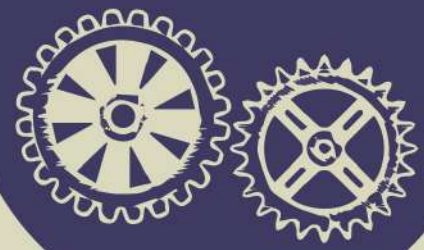
HAN

Iva sta attraversando una crisi dovuta alla rapida dispersione della già scarsa **acqua** che alimenta le faglie sotterranee del pianeta.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Iva e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati a Iva con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Iva dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Idrica**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale

TUYEN

Iva sta attraversando una crisi dovuta alla rapida dispersione della già scarsa **acqua** che alimenta le faglie sotterranee del pianeta.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Iva e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati a Iva con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Iva dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Idrica**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Diplomatico

CHIN

Iva ha sempre cercato accordi con gli altri pianeti.

Tu sei tra coloro che si sono impegnati per la creazione di Concordia, allo scopo di risolvere le contese all'interno del Sistema Medeiano in maniera pacifica e con il maggiore vantaggio per tutte le parti coinvolte.

Avrai il compito di aprire **nuovi Canali Diplomatici tra i pianeti**, in modo da permettere gli scambi tra Risorse, Circuiti e Punti Controllo.

Le istruzioni per la creazione e gestione dei Canali Diplomatici saranno fornite nel corso del gioco.



Diplomatico

RAI

Iva ha sempre cercato accordi con gli altri pianeti.

Tu sei tra coloro che si sono impegnati per la creazione di Concordia, allo scopo di risolvere le contese all'interno del Sistema Medeiano in maniera pacifica e con il maggiore vantaggio per tutte le parti coinvolte.

Avrai il compito di aprire **nuovi Canali Diplomatici tra i pianeti**, in modo da permettere gli scambi tra Risorse, Circuiti e Punti Controllo.

Le istruzioni per la creazione e gestione dei Canali Diplomatici saranno fornite nel corso del gioco.



Politico

FENG

Iva è guidata dai delegati della Mente Collettiva e la sua tecnologia è di fondamentale importanza per tutti i pianeti del Sistema Medeiano.

Tu sei tra coloro che prendono le decisioni sul tuo pianeta e che continuano a farlo in questa delegazione. Gli oneri e gli onori di questa posizione di potere ricadono sulle tue spalle.

Avrai il compito di gestire i **Punti Controllo** che rappresentano l'influenza del tuo popolo su Neotopia, il pianeta appena scoperto e conteso dai governi del sistema. Iva non ha schierato navi nell'orbita di Neotopia, ma sa che il pianeta non potrà svilupparsi senza la tecnologia degli Ivissi. Iva può contare per il momento su un buon numero di Punti Controllo (3).



Politico

AKI

Iva è guidata dai delegati della Mente Collettiva e la sua tecnologia è di fondamentale importanza per tutti i pianeti del Sistema Medeiano.

Tu sei tra coloro che prendono le decisioni sul tuo pianeta e che continuano a farlo in questa delegazione. Gli oneri e gli onori di questa posizione di potere ricadono sulle tue spalle.

Avrai il compito di gestire i **Punti Controllo** che rappresentano l'influenza del tuo popolo su Neotopia, il pianeta appena scoperto e conteso dai governi del sistema. Iva non ha schierato navi nell'orbita di Neotopia, ma sa che il pianeta non potrà svilupparsi senza la tecnologia degli Ivissi. Iva può contare per il momento su un buon numero di Punti Controllo (3).



Scienziato

TARAN

Iva ha fatto di scienza e tecnologia una ragion d'essere.

Tu sei uno dei programmatori d'Intelligenza Artificiale, hai contribuito a creare Concordia e sai bene che la disputa territoriale per Neotopia è solo un pezzo del puzzle: la stella Medea sta morendo e, se non si trova una soluzione collaborando, sarà la fine di tutti, alleati e nemici.

Avrai il compito di sviluppare un **nuovo sistema per l'immissione d'idrogeno nel nucleo della stella**. Dovrai assemblare le tessere dei circuiti, seguendo le istruzioni che ti saranno fornite dal sistema Concordia, per ritardare il più possibile la trasformazione della stella Medea in una gigante rossa.



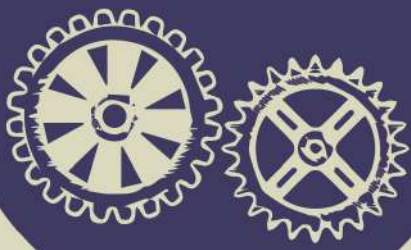
Scienziato

SILAS

Iva ha fatto di scienza e tecnologia una ragion d'essere.

Tu sei uno dei programmatori d'Intelligenza Artificiale, hai contribuito a creare Concordia e sai bene che la disputa territoriale per Neotopia è solo un pezzo del puzzle: la stella Medea sta morendo e, se non si trova una soluzione collaborando, sarà la fine di tutti, alleati e nemici.

Avrai il compito di sviluppare un **nuovo sistema per l'immissione d'idrogeno nel nucleo della stella**. Dovrai assemblare le tessere dei circuiti, seguendo le istruzioni che ti saranno fornite dal sistema Concordia, per ritardare il più possibile la trasformazione della stella Medea in una gigante rossa.



Industriale



DORES

ELIAS

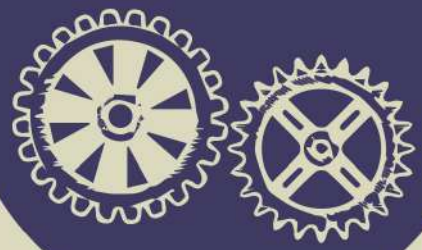


Sava sta attraversando una crisi dovuta alla carenza di **minerali** che sono essenziali per stabilizzare la magnetosfera del pianeta dopo la terraformazione massiccia a cui è stato sottoposto.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Sava e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati a Sava con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Sava dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Mineraria**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale



CASSIA

BENTO

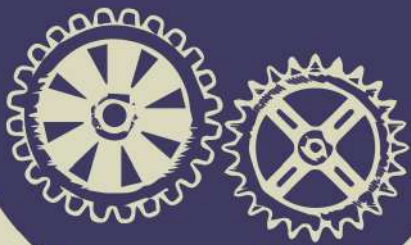


Sava sta attraversando una crisi dovuta alla carenza di **minerali** che sono essenziali per stabilizzare la magnetosfera del pianeta dopo la terraformazione massiccia a cui è stato sottoposto.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Sava e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati a Sava con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Sava dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Mineraria**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale



NURIA

CARMO

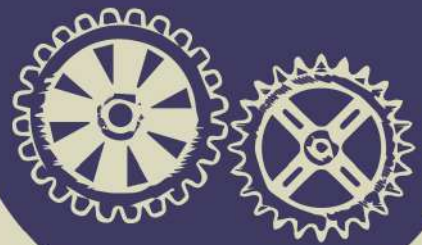


Sava sta attraversando una crisi dovuta alla carenza di **minerali** che sono essenziali per stabilizzare la magnetosfera del pianeta dopo la terraformazione massiccia a cui è stato sottoposto.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Sava e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati a Sava con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Sava dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Mineraria**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Industriale



AGUEDA

DAVI



Sava sta attraversando una crisi dovuta alla carenza di **minerali** che sono essenziali per stabilizzare la magnetosfera del pianeta dopo la terraformazione massiccia a cui è stato sottoposto.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Sava e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Avrai il compito di scambiare i cartellini Risorse assegnati a Sava con quelli degli Industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Sava dovrà avere almeno **5 cartellini Risorsa Mineraria**, scambiandoli attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Politici.



Diplomatico

♀ IRIA | ADEMIR ♂

Sava ha sempre voluto guidare gli altri pianeti.

Tu sei tra coloro che si sono impegnati per la creazione di Concordia, allo scopo di risolvere le contese all'interno del Sistema Medeiano in maniera pacifica e con il maggiore vantaggio per tutte le parti coinvolte.

Avrai il compito di aprire **nuovi Canali Diplomatici tra i pianeti**, in modo da permettere gli scambi tra Risorse, Circuiti e Punti Controllo.

Le istruzioni per la creazione e gestione dei Canali Diplomatici saranno fornite nel corso del gioco.



Diplomatico

♀ LARISSA | SIMAO ♂

Sava ha sempre voluto guidare gli altri pianeti.

Tu sei tra coloro che si sono impegnati per la creazione di Concordia, allo scopo di risolvere le contese all'interno del Sistema Medeiano in maniera pacifica e con il maggiore vantaggio per tutte le parti coinvolte.

Avrai il compito di aprire **nuovi Canali Diplomatici tra i pianeti**, in modo da permettere gli scambi tra Risorse, Circuiti e Punti Controllo.

Le istruzioni per la creazione e gestione dei Canali Diplomatici saranno fornite nel corso del gioco.



Politico

♀ ALINE | XANDE ♂

Gli abitanti di Sava sono stati i primi a raggiungere Neotopia, il pianeta appena scoperto e conteso dai governi del Sistema Medeiano, terraformando il pianeta fino a renderlo abitabile.

Tu sei tra coloro che prendono le decisioni sul tuo pianeta e che continuano a farlo in questa delegazione. Gli oneri e gli onori di questa posizione di potere ricadono sulle tue spalle.

Avrai il compito di **gestire i Punti Controllo** che rappresentano l'influenza del tuo popolo sul nuovo pianeta. Sava ha schierato i propri incrociatori a difesa dell'orbita planetaria di Neotopia, assicurandosi per il momento la maggioranza dei Punti Controllo (4).



Politico

♀ CALISTA | COSME ♂

Gli abitanti di Sava sono stati i primi a raggiungere Neotopia, il pianeta appena scoperto e conteso dai governi del Sistema Medeiano, terraformando il pianeta fino a renderlo abitabile.

Tu sei tra coloro che prendono le decisioni sul tuo pianeta e che continuano a farlo in questa delegazione. Gli oneri e gli onori di questa posizione di potere ricadono sulle tue spalle.

Avrai il compito di **gestire i Punti Controllo** che rappresentano l'influenza del tuo popolo sul nuovo pianeta. Sava ha schierato i propri incrociatori a difesa dell'orbita planetaria di Neotopia, assicurandosi per il momento la maggioranza dei Punti Controllo (4).



Scienziato



NELA

JAIR



Sava ha sempre riconosciuto nella scienza un'importante fonte di potere.

Tu sei uno dei geofisici che fronteggiano la scarsità di risorse di Sava e sai bene che la disputa territoriale per Neotopia è solo un pezzo del puzzle: la stella Medea sta morendo e, se non si trova una soluzione collaborando, sarà la fine di tutti, alleati e nemici.

Avrai il compito di sviluppare un **nuovo sistema per l'immissione d'idrogeno nel nucleo della stella**. Dovrai assemblare le tessere dei circuiti, seguendo le istruzioni che ti saranno fornite dal sistema Concordia, per ritardare il più possibile la trasformazione della stella Medea in una gigante rossa.



Scienziato



BRANCA

ODILON



Sava ha sempre riconosciuto nella scienza un'importante fonte di potere.

Tu sei uno dei geofisici che fronteggiano la scarsità di risorse di Sava e sai bene che la disputa territoriale per Neotopia è solo un pezzo del puzzle: la stella Medea sta morendo e, se non si trova una soluzione collaborando, sarà la fine di tutti, alleati e nemici.

Avrai il compito di sviluppare un **nuovo sistema per l'immissione d'idrogeno nel nucleo della stella**. Dovrai assemblare le tessere dei circuiti, seguendo le istruzioni che ti saranno fornite dal sistema Concordia, per ritardare il più possibile la trasformazione della stella Medea in una gigante rossa.

Alami

Degli abitanti del Sistema Medeiano, nessuno eguaglia gli Alami in quanto a bellezza ed eleganza del portamento.

Mentre la luce della stella illuminava le prime forme di vita pluricellulare su Sava e Iva, gli antenati degli Alami già emergevano dalle fredde acque di Alia, alle quali rimasero legati, ma da cui si allontanarono imparando anche a librarsi nell'aria, grazie al proprio scheletro leggero e a degli annessi cutanei del tutto simili a piume.

Nel corso dei millenni, gli antenati degli Alami disimpararono a volare, rimanendo a metà fra le acque da cui avevano avuto origine e l'aria a cui si erano così tanto avvicinati. **Gli Alami si sono evoluti in esseri antropomorfi ricoperti di piume, dall'aspetto e dalle movenze eleganti e leggiadri**, amanti dell'acqua, che però su di loro scorre senza lasciare traccia.

Dall'orecchio estremamente sensibile e con un apparato fonatorio molto complesso, **loro fu il primato di inventare il linguaggio e, per mezzo di esso, la cultura**, due delle più grandi invenzioni di tutti i figli di Medea.

La cultura degli Alami è ricchissima e fiabesca, le loro storie narrano i fenomeni naturali assimilandoli a sé: la stessa stella è descritta come una madre premurosa, che si prende cura dei propri piccoli sin dal loro emergere dalle uova e li avvolge con le proprie immense ali fatte di luce, donando ad Alia il calore necessario perché loro possano prosperarvi. Gli insediamenti degli Alami si sviluppano in verticale, con costruzioni alte ed eleganti che sublimano il loro eterno protendersi verso il "nido", un concetto ancestrale ma profondamente radicato nella loro psiche.

Inseguendo il proprio istinto, col progredire delle proprie conoscenze e tecnologie, gli Alami riuscirono a mettere a punto un dispositivo meraviglioso: **la tecnologia antigravitazionale, che rende gli Alami signori della navigazione interplanetaria**, con astronavi che nessun altro può eguagliare in termini di velocità e manovrabilità.

L'istinto degli Alami è anche la fonte dei loro tormenti: il forte attaccamento al "nido" si manifesta in loro come una **potente identità di famiglia, gruppo allargato o nazione**; la propensione degli Alami a valorizzare ciò che è proprio, vicino a sé, ha causato, specie negli ultimi secoli, un'incurabile tendenza alla divisione interna, al microgruppo in cui di volta in volta gli individui si identificano. Per questo **Alia è costantemente preda di tensioni interne** che sino al recente passato spesso sono sfociate in conflitti; ciò ha portato moltissimi Alami ad assecondare un altro istinto ancestrale, quello di migrare verso luoghi migliori in cui nidificare.

Molti Alami hanno deciso di imbarcarsi sulle proprie navi eccezionali per cercare una vita migliore su Sava e Iva, dove però hanno fatto una scoperta sgradevole: poco importava la loro nazione, villaggio o quartiere di provenienza, **agli occhi di Savari o Ivissi loro erano e sarebbero rimasti sempre degli esseri inferiori**, eternamente divisi e da sfruttare da parte di popoli più capaci di organizzarsi in cause comuni.

A nulla valevano le dimostrazioni di valore individuale, nobiltà d'animo o capacità tecniche: gli Alami sarebbero sempre stati discriminati in quanto ricoperti di piume, e tanto bastava a renderli dei reietti. Così, moltissimi Alami stabilitesi altrove si sono ritrovati con l'animo diviso: da un lato decisi a rimanere in luoghi dove la vita era dura, ma comunque più accettabile che su un mondo lacerato da conflitti e povertà, e dall'altro costantemente pervasi da una nostalgia struggente per le incantevoli distese innestate di Alia.

Ivissi

Iva è il più grande dei pianeti abitabili illuminati da Medea, un gigante arido caratterizzato da vaste distese di terra e roccia punteggiate da piccoli mari. I suoi figli, gli Ivissi, hanno ereditato dai propri antenati una soluzione semplice quanto efficace per vivere sulla terraferma di un mondo dove l'acqua e l'umidità atmosferica sono piuttosto scarse: **il loro scheletro si trova all'esterno del corpo, sigillando il prezioso liquido al proprio interno, in maniera analoga agli insetti terrestri.** Questa caratteristica rende gli Ivissi unici fra i popoli che vivono nel Sistema Medeiano, dando loro un aspetto particolarmente alieno agli occhi di Alami e Savari.

Il prezioso esoscheletro ha reso gli Ivissi in grado di prosperare sulla superficie arida di Iva e dona loro una grande resistenza fisica, ma ne limita la flessibilità nei movimenti. Il loro aspetto genera **un istintivo senso di repulsione nei loro confronti.**

Nonostante siano in grado di produrre suoni ed abbiano creato un proprio linguaggio basato su schiocchi e frinii, gli Ivissi hanno sviluppato **un sistema di comunicazione a breve distanza fondato sull'emissione e sulla ricezione di sostanze chimiche volatili.**

Questo ha influenzato fortemente la cultura degli Ivissi: la capacità di percepire e di riemettere le stesse sostanze di un proprio simile, influenzando un gran numero di conspecifici secondo un meccanismo spontaneo, impermeabile alla menzogna, ha fatto sì che essi sviluppassero un'armonia, una comprensione reciproca e una comunanza di intenti impensabili per gli altri popoli.

Nella cultura ivissa l'unità viene prima di qualsiasi altra cosa e, nonostante ciascun Ivisso sviluppi una mente e una coscienza indipendente, non è raro che essi vengano rappresentati come singole parti di un'unica, grande mente collettiva. Le loro città ricordano immensi alveari ordinati e fittamente popolati, la loro organizzazione ha la precisione di una macchina.

Quando entrarono in contatto con i Savari e gli Alami, incoraggiati anche dalla naturale diffidenza che gli altri popoli provavano nei loro confronti, gli Ivissi accentuarono il proprio sentimento di unità e di ricerca dei propri conspecifici. Non è raro che nelle occasioni in cui sono presenti Savari e Alami, gli Ivissi tendano a radunarsi in gruppi fitti, intenti a sussurrare fra loro nel proprio strano linguaggio mentre emozioni e concetti chiave vengono rafforzati da emissione e percezione di trasmettitori chimici. Non sorprende che gli altri popoli trovino enigmatici e chiusi in se stessi i figli di Iva; ma a questi poco importa: il conforto collettivo è spesso tutto ciò di cui hanno bisogno.

Forse echeggiando l'importanza centrale che il transito delle informazioni ha per la propria specie, **gli Ivissi sono presto diventati maestri nelle conoscenze e tecnologie informatiche, tanto da sviluppare per primi e in maniera più efficiente le intelligenze artificiali.**

Loro fu il ruolo chiave nella progettazione e nel controllo di Concordia, l'Intelligenza Artificiale da cui prende il nome la meraviglia della tecnologia che dona ai figli di Medea tutta l'energia che la stella può donare loro. Ma nonostante la recente tendenza alla cooperazione degli Ivissi, in loro rimane forte un principio: **la collettività è forte e rassicurante, e le sue esigenze vengono prima di quelle di ogni singolo individuo.**

Savari

Le foreste lussureggianti di Sava hanno dato vita ai feroci **Savari, esseri simili ai rettili terrestri**, che hanno ereditato dai propri antenati le fini scaglie che li ricoprono e la dipendenza dall'ambiente circostante per la propria regolazione termica.

Questo aspetto ha avuto un ruolo centrale nello sviluppo della cultura savara: la temperatura media elevata di Sava rende i suoi abitanti **aggressivi e bellicosi**, estremamente orgogliosi e con un forte legame istintivo verso la propria famiglia allargata. Nel corso dei millenni, i Savari hanno sviluppato una cultura fortemente intrisa di senso di appartenenza al proprio gruppo, solitamente fatto discendere da alcuni avi leggendari, in maniera del tutto analoga alle culture tribali umane.

Il forte orgoglio e senso di superiorità verso gli "altri", quali che essi siano, unito al temperamento sanguigno dei Savari, ha però fatto sì che la loro storia fosse costellata di ostilità, guerre e fatti di sangue.

Man mano che le conoscenze scientifiche dei Savari aumentavano, essi compresero rapidamente che il legame che la propria specie aveva con l'ambiente circostante, così fisico da essere intimo, poteva essere sfruttato per ottenere performance elevate in ogni ambito: al decrescere della temperatura circostante, infatti, l'indole dei Savari si raffredda con essa, mentre il loro comportamento aggressivo e feroce lascia spazio a una calma riflessività calcolatrice.

Grazie a questa reciproca manipolazione di sé e dell'ambiente, i Savari hanno sviluppato enormemente la padronanza delle proprie potenzialità nell'arco di poche generazioni, imprimendo un forte balzo al proprio sviluppo tecnologico.

Parallelamente a questo, essi sono giunti a una comprensione di sé e del proprio legame con l'ambiente circostante inarrivabile per gli altri popoli: il loro sviluppo è avvenuto in armonia con l'ecosistema di Sava, che a sua volta è stato plasmato a vantaggio dei Savari.

Tutto questo ha fatto sì che nessuno meglio di loro sia stato in grado di **sviluppare le tecnologie di terraformazione, ossia la capacità di trasformare addirittura il volto di altri pianeti a immagine di quello di Sava, rendendo i Savari i migliori colonizzatori del Sistema Medeiano.**

Quando gli orizzonti degli spostamenti interplanetari si dischiusero loro, l'antica indole bellicosa dei Savari riemerse, e il loro istinto di legame tribale li portò a soggiogare gli altri popoli per sfruttarne le risorse, a maggior gloria di Sava.

Molte guerre insanguinarono il Sistema Medeiano, e moltissime di esse portavano la firma dei Savari. Con il tempo, però, il controllo che questi erano riusciti a esercitare su se stessi ebbe la meglio, tanto che riuscirono a cooperare con Alami e Ivissi nella costruzione di Concordia. Tuttavia, anche in quest'era di pace interplanetaria nulla riesce a eclissare definitivamente il sentimento della propria eccellenza che alberga nel cuore dei Savari, insieme a una **tendenza a sottomettere gli altri popoli sopra ma mai estinta.**