

**SOCIETÀ I  
ESPLORATORE**

*Lungo la strada abbiamo perso delle persone e incontrato nuovi compagni. Siamo un gruppo male assortito, ma le avversità del viaggio ci hanno dato un senso di unità. C'è ancora speranza per noi. Siamo persino riusciti a tenere da parte abbastanza cibo da riuscire a sfamare i nostri figli... almeno per ora.*

**SOCIETÀ**

22	0	12	0	8	0	0
2/0		3/2		1		

**RISERVA**

12		6		7		1	
----	--	---	--	---	--	---	--

**SOCIETÀ II  
ESPLORATORE**

*Per diverse settimane la nave militare "HMS Ultima Speranza" è stata la nostra casa. La potenza del vapore e la prua rinforzata ci hanno fatto strada rompendo la crosta di ghiaccio che ricopriva la baia. Ci siamo spinti alquanto in profondità nella baia e abbiamo raggiunto senza troppe difficoltà la nostra destinazione. Il generatore funziona, siamo in buona salute, abbiamo la tecnologia a vapore della nave e abbastanza risorse. Il nostro morale è alto.*

**SOCIETÀ**

13	0	13	0	4	0	1
1/0		3/1		0		

**RISERVA**

10		7		8		1	
----	--	---	--	---	--	---	--

**SOCIETÀ III  
ESPLORATORE**

*Abbiamo abbandonato i pozzi minerari e le nostre case. La nostra colonia forniva carbone a un vicino insediamento, ma per timore del sovraffollamento non ci lasciavano avvicinare al generatore. Quando il clima si è fatto troppo rigido abbiamo preso le nostre famiglie, gli automaton minerari e tutte le risorse che potevamo portare e siamo partiti in cerca di un generatore tutto nostro. Lungo la strada alcuni di noi si sono ammalati.*

**SOCIETÀ**

14	2	9	0	6	1	3
2/1		2/2		1		

**RISERVA**

12		6		6		0	
----	--	---	--	---	--	---	--

**SOCIETÀ IV  
ESPLORATORE**

*Siamo stati ingenui a pensare che al nostro insediamento di pescatori bastasse una caldaia a vapore improvvisata per sopravvivere. L'avvicinarsi della tempesta ci ha costretti a guardare in faccia la realtà. Gli anziani hanno deciso che fosse meglio evacuare il villaggio. Abbiamo preso cibo in abbondanza e smantellato le barche da pesca e il nucleo di vapore. Un gruppo di ricognitori da un altro insediamento ci ha indicato la posizione esatta di un generatore ancora disponibile.*

**SOCIETÀ**

13	0	16	0	12	0	0
2/0		4/1		1		

**RISERVA**

17		6		5		2	
----	--	---	--	---	--	---	--



© 11 BIT STUDIOS S.A. FROSTPUNK AND 11 BIT STUDIOS ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF 11 BIT STUDIOS.  
© 2022 GLASS CANNON UNPLUGGED SP. Z O. O. ALL RIGHTS RESERVED.







**SOCIETÀ V  
ESPLORATORE**

*La nostra unità era stazionata in un forte in una buona posizione. Il cibo ci veniva fornito da un villaggio vicino e avevamo abbondanza di ogni altro materiale. Ma un giorno il cibo smise di arrivare. Vedendo quanto fosse grave la nostra situazione il comandante ordinò di evacuare il forte. Diversi giorni dopo, eccoci qui, all'ombra del generatore: senza cibo, ma con il morale alto e abbondanti materiali per dare inizio a una nuova vita.*

**SOCIETÀ**

26	0	8	0	7	0	0

1/0 5/4 0

**RISERVA**

0	7	7	1



**SOCIETÀ VI  
ESPLORATORE**

*Siamo partiti da Oxford accompagnati da un automaton sperimentale, in grado di svolgere diverse mansioni. Trasportava cibo in abbondanza e alcuni materiali da costruzione. Sapevamo dove si trovava il generatore che ci era stato assegnato e non ci aspettavamo alcun problema. Tuttavia i nostri capi, competenti solo nelle dispute accademiche, si sono smarriti: abbiamo bruciato tutto il nostro carbone prima di trovare il sito del generatore.*

**SOCIETÀ**

12	0	23	0	3	0	1

2/0 3/1 0

**RISERVA**

30	5	0	0



© 11 BIT STUDIOS S.A. FROSTPUNK AND 11 BIT STUDIOS ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF 11 BIT STUDIOS.  
© 2022 GLASS CANNON UNPLUGGED SP. Z O. O. ALL RIGHTS RESERVED.







**Consigliere al Generatore**

**FASE PREPARATIVI:**  
**Solo se esaurite 1 Speranza:**  
Fate avanzare l'indicatore del Calore di due caselle.  
Mettete 1 cubetto Stress sul tracciato Stress.



**Consigliere alla Salute**

**FASE PREPARATIVI:**  
**Solo se esaurite Cura:**  
Guarite 1 Cittadino di ciascun tipo.



**Consigliere agli Affari Sociali**

**FASE PREPARATIVI:**  
**Solo se esaurite Giustizia:**  
Pescate 2 carte Cittadino.  
Potete sceglierne 1 da aggiungere alla mano.  
Mettete l'altra carta Cittadino nel mazzo degli scarti Cittadino.



**Consigliere ai Capisquadra**

**FASE PREPARATIVI:**  
**Solo se esaurite Motivazione:**  
Rimettete nella banca 1 segnalino Cittadino Usato dalla riserva.  
Le pedine Cittadino sui segnalini Cittadino Usato rimesse nella banca possono essere utilizzate in questo Round.



**Consigliera alla Salute**

FASE PREPARATIVI:  
**Solo se esaurite Cura:**  
Guarite 1 Cittadino di ciascun tipo.



**Consigliera al Generatore**

FASE PREPARATIVI:  
**Solo se esaurite 1 Speranza:**  
Fate avanzare l'indicatore del Calore di due caselle.  
Mettete 1 cubetto Stress sul tracciato Stress.



**Consigliera ai Capisquadra**

FASE PREPARATIVI:  
**Solo se esaurite Motivazione:**  
Rimettete nella banca 1 segnalino Cittadino Usato dalla riserva.  
Le pedine Cittadino sui segnalini Cittadino Usato rimesse nella banca possono essere utilizzate in questo Round.



**Consigliera agli Affari Sociali**

FASE PREPARATIVI:  
**Solo se esaurite Giustizia:**  
Pescate 2 carte Cittadino.  
Potete sceglierne 1 da aggiungere alla mano.  
Mettete l'altra carta Cittadino nel mazzo degli scarti Cittadino.