

2022//.ISS\_VANGUARD\_KULDETES\_NAPLO

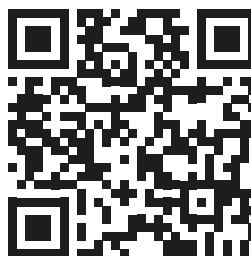


ISS VANGUARD  
HIVATALOS DOKUMENTUM

# HAJÓNAPLÓ

A KAMPÁNY SORÁN EBBEN A HAJÓNAPLÓBAN  
FOGOD JELÖLNI A HALADÁST.

EZEN PAPIRALAPÚ PÉLDÁNY HELYETT  
A HIVATALOS *ISS VANGUARD* ALKALMAZÁST  
IS HASZNÁLHATOD:



HA SZERETNÉL MÁSIK PAPIRALAPÚ PÉLDÁNYT A HAJÓNAPLÓBÓL, A KÖVETKEZŐ  
CÍMRŐL TÖLTSD LE A LEGÚJABB KIADÁST, MAJD NYOMTASD KI:

[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/](https://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/)

## KEZDŐBEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Jó reggelt kívánok a legénységnek! Amennyiben ezt hallják, akkor a létfontosságú személyzet azon kis csoportjához tartoznak, akik az első hullámban ébrednek.

Íme egy gyors tájékoztatás: az elmúlt két évben a Vanguard biztonságosan haladt a célállomásunk felé, követve az idegen koordinátákat a küldetésünk fő céljának érdekében. Öt nappal ezelőtt kikapcsoltuk az Alcubierre-hajtóművet, és fénysebesség alatt utazunk. A fő fedélzeten kissé nehéznek érezhetik magukat; a gravitációs kompenzátorok a lassulás miatt a kevésbé kellemes 2 g-s értéket tartják. A hajó vörös zónái lezárt, tiltott területek, hacsak nem akarják megtudni, milyen a 90 g.

Jelenleg a célponthoz közeledünk. Eddig az érzékelők semmit sem jeleztek, de ne csüggedjenek! Még mindig elég messze vagyunk, és...

\*\*\* Központi riasztás \*\*\*

[Vanguard MI]: RIADÓ! ÜTKÖZÉSI PÁLYA! INTÉZKEDÉS SZÜKSÉGES!

[Wayman kapitány]: Jelentést! Mi történik?

[Neels vezető navigációs tiszt]: Uram, masszív, álcázott objektumot észleltünk, egyenesen a pályánkon. A számítások alapján... három hét választ el minket az ütközéstől.

[Wayman kapitány]: Kezdjük az elkerülő manővert.

[Neels vezető navigációs tiszt]: Uram... ez az objektum többszöröse a mi naprendszerünknek, az átmérője közel 200 csillagászati egység. A jelenlegi sebességünket figyelembe véve, nem tudom, képesek leszünk-e időben módosítani a pályánkat.

[Wayman kapitány]: Hogy nem vettük észre eddig, ha ilyen nagy?

[Neels vezető navigációs tiszt]: Az objektum valamiféle aktív álcázó technológiát alkalmaz, és látszólag nem lép gravitációs interakcióba semmilyen közeli rendszerrel.

[Wayman kapitány]: Nahy őrmester, a részlegvezetők ébren vannak?

[Nahy őrmester]: Igen, uram!

[Wayman kapitány]: Küldje fel ide őket! És zárja le a hidat. Erről egy szót se senkinek! Nem szeretnénk pánikot kelteni a fedélzeten.

Ha a **Bemutató** részt csinálod éppen, kövesd a **Bemutató** előkészítésének lépéseit, amelyet a **11.** oldalon találsz meg a Szabálykönyvben.

Ha a **Gyorsindítás** szabályait követed, lapozz vissza a Szabálykönyv **Gyors kampányindítás** szakaszához (**28.** oldal), és kezdj a **4.** lépéssel.

## 1-ES BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Olvasták az eligazítási dokumentumokat, így rövid leszek: az ISS Vanguard jelenleg 300 000 kilométer per órával siklik egy idegen gömb felé, amely nagyobb, mint a mi naprendszerünk. A gépészeink mindent megtesznek, hogy lelassuljunk, és módosítsuk az ütközési pályánkat, de ez talán nem lesz lehetséges anélkül, hogy veszélyeztetnénk a legénység egészségét és a hajó épségét.

Maguk a B terv. Előreküldjük magukat, hogy derítsék fel az objektumot, és határozzák meg az összetételét, illetve a szerkezetét. Tudnunk kell, milyen közel mehetünk a Vanguard veszélyeztetése nélkül.

A leszállóegységet ellátjuk extra üzemanyaggal és készletekkel - ha a Vanguard elrepül a gömb mellett, hónapokba telhet az újbóli kapcsolatfelvétel. Ez azt jelenti, hogy nem lesz elég raktér további felszereléseknek. A sietős ébredési folyamat miatt kissé... nos, talán nincsenek a legjobb formájukban. Reméljük, a torporkamrák mellékhatásai elmúlnak, mielőtt elérnék a célállomásukat.

Jó utat!

Ha a **Bemutató** részt csinálod éppen, olvasd el „A kutatócsapat előkészítése” utasításait a Szabálykönyv **12.** oldalán.

Ha a **Gyorsindítás** szabályait követed, lapozz az **5-ös bejegyzés**hez.

## 2-ES BEJEGYZÉS

**SZIGORÚAN TITKOS**

„Születési jog” projekt, 1F jelű kutatási bejegyzés

További kutatást végeztünk a gravitációs kötelékeket illetően, amelyek egy bizonyos helyhez rögzítik a kótáblát a bolygó középpontjához képest, és ez is bizonyította, hogy kellő energiával a kötelék szétszakítható. Ez a felfedezés majdnem a kutatócsapat életébe került. Amikor csatlakoztattuk az általam tervezett antigravitációs készüléket a kótábla aljához, azonnal működési hiba lépett fel, halálos anomáliákat okozva a közvetlen környezetében. Ezután minden további kísérletet megtiltottam a kótábla horgonyait illetően. Azonban továbbra is azt gyanítom, a kótáblalopás lehetséges. Mindössze örültem veszélyes és nem célravezető. Meg fogom vizsgálni az adatokat, amelyeket az emberek rögzítettek a történelmünk során a Föld különféle, abnormális területein. Talán megtalálható köztük az a hely, ahonnan a mi teremtőink kótábláját ellopták?

Szerez 1 -i.

## 3-AS BEJEGYZÉS

**Akció utáni, incidensről készült jelentés - 105/F**

...összefoglalásként: szóról szóra követtük a Földön kívüli *felfedezések megszerzéséről* szóló protokollt, és minden lehetséges óvintézkedést megtettünk. Egyáltalán nem is szkeneltük a szondát, tartva az esetleges reakciótól. Biztos vagyok benne, hogy magától aktiválódott, amit a közelségünk váltott ki.

Széles spektrumú impulzusokat kezdett kibocsátani, beleértve olyan rezgéseket is, amelyek felébresztették a vulkánt. Próbáltuk folytatni a munkánkat, azonban a rengések, a köpködő láva és a hőség kezdtek megviselni az osztagot, hátrálásra kényszerítve minket.

Amint elhagytuk a lávakamrát, jeladást fogtunk a Vanguardról, amelyben közelgő kitörésre figyelmeztettek minket.

- Helyezd a **P001-es** kártyát a szektorodban lévő kártyák tetejére.
- Minden legénységi tag ebben a szektorban szerez 1 **Sebzett** sérülést.
- Keresd meg és fedd fel az **M34-es** küldeteskártyát. Dobd el az **M10-es** és **M31-es** küldeteskártyákat, ha már felfedted őket.
- Ha a **Porvihar** fenyegetéskártyáját és kartonfiguráját már felfedted, dobd el őket.
- Az aktuális globális körülményt cseréld le a **G04-es** kártyára.

**Figyelem:** amikor az időszáma végére érsz, meghalsz!

## 4-ES BEJEGYZÉS

Habár nem láttuk az arcát, az ernyedt testtartásából meg tudtuk állapítani, hogy a lény csalódott. Egy ideig mozdulatlan maradt, majd megszólalt. Az MI-nk azonnal fordítani kezdett.

Lapozz a **336-os bejegyzés**hez.

## 5-ÖS BEJEGYZÉS

\*\*\* Hajtóműzaj \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: CAPCOM? Itt a kutatócsapat. A célponthoz közeledünk. A kis hatótávolságú szkennerünk ismeretlen szén allotrópból készült külső burkolatot észlelték, ami látszólag elnyel minden sugárzást. Nem tudjuk kideríteni, mi van odabent.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Már elkezdtek az adatok feldolgozását, kutatócsapat. Szólok, ha találunk valamit.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Nem csoda, hogy nem észleltük ezt a valamit. Szó szerint láthatatlanra építették.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Megkíséreljük a landolást?

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Nem. Nem tudjuk, milyen a szerkezet terhelhetősége. Repüljenek közelebb, és vessék be a mintagyűjtő drónokat.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vettem, Vanguard. Mi...

\*\*\* Szkenelés jelzőhangja \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Várjunk! Észlelek valamit a gömb felszínén. Valamilyen fémes tárgy, ami a burokból van ágyazva. Nézzék: a felszín körülötte repedezett, mintha belecsapódott volna. Ez... felénk fordul?

\*\*\* Hangos BUMM \*\*\*

### \*\*\* Leszállóegység riasztás \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Eltaláltak! Ránk lő! Ez valamiféle automatizált űr, amit a gömbre rögzítettek!

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Küldetés megszakítása! Vették, kutatócsapat? Azonnali hatállyal szakítsák meg a küldetést!

Egy idegen objektum felszínére zuhantál!

Ha a **Bemutató** részt csinálod éppen, olvasd el a „Részleg dobókockáinak és kártyáinak előkészítése” utasításait a Szabálykönyv 12. oldalán.

Ha a **Gyorsindítás** szabályait követed, a felderítési részleg játékosra elveszi a START-jelölőt, és eldönti, ki lesz az első a fordulóban – kérdés esetén nézd meg a Segédkártyát.

## 6-OS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Itt a kutatócsapat. A terület legnagyobb aktív vulkánjának hasadékaiba készülünk belépni. Rendellenes, szeizmikus mintákat észlelünk. Emellett a hegyoldalban több réteg mágneses törmelék van szétszóródva. Számítani lehet a rádiójel kimaradásaira.

[CAPCOM]: Vettem, kutatócsapat. Ha egy órán belül nem jelentkeznék, kiküldjük a mentőcsapatot.

lapozz a **8-as bejegyzés**hez.

## 7-ES BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 27/b jelű felderítési jelentés

A barlang talaján víz nyomait fedeztük fel, azonban a központi folyosó komoly beomlásban végződik. Az érzékelők szokatlan rezgéseket észleltek a törmelék túoldaláról, valamint valamit, ami jelentős vízkoncentráció lehetett.

Sajnos a beomlott részen való átjutáshoz nagyszabású ásatásra lenne szükség.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P081-es** kártyára.

## 8-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajts végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajts végre.

lapozz a **33-as bejegyzés**hez.

lapozz a **615-ös bejegyzés**hez.

lapozz a **220-as bejegyzés**hez.

## 9-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Ezt nézzétek! Miért áshattak?

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: A mész miatt. A falak és a halmok főleg kalcium-oxidot és kalcium-hidroxidot tartalmaznak. Azt hiszem, betont készítették.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Annyi betont, amivel egy kisebb tenger medre is feltölthető.

Új cél: Derítsd ki, mire használták a betont.

- A **6-os** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P116-os** kártyára.
- Az **M21-es** küldeteskártyát cseréld le az **M22-esre**. Olvasd el az **M22-es** küldeteskártya szövegét.
- Újabb izgalmas területet fedezel fel! Távolítsd el ezt a kártyát a játékból, és cseréld le egy másik, véletlenszerű **P113-as** kártyára.
- Ha nincs több **P113-as** kártya, cseréld le ezt a kártyát a **P000-ás** kártyára.

## 10-ES BEJEGYZÉS

### SZIGORÚAN TITKOS

„Születési jog” projekt, 1E jelű kutatási bejegyzés

A jelenlegi adataink alapján az egyes sírkövek nagy, központi írásjeleinek jelentése jól megalapozottnak tűnik. Mindegyik egy elvont fogalom, amit egyszerű alakzat jelöl. Amolyan alapító üzenet egy civilizációnak, ami remélhetőleg a kőtábla körül gyarapodhat. Azonban a kisebb írásjeleket továbbra is rejtély övezi. Ezek teljesen eltérnek a nagyobbaktól, és kőtáblánként nagyjából 30-200 van belőlük.


A Vanguard MI-je és a saját kutatásom is ugyanahhoz a következtetéshez vezetett: a kisebb írásjelek egy idegen nyelv részei. A Zipf-eloszlás törvényét követik, ahogy a legtöbb ismert nyelv – az angoltól kezdve egészen a hosszúságúrnál bána énekéig. Emellett számos lényeges, feltételes

valószínűséget is észrevettem: a különböző kőtáblákon bizonyos szimbólumokat igen gyakran más, konkrét jelek követnek.

Nemrég felfedeztem, hogy minden kőtáblán van egy egyedi írásjelláncolat, ami látszólag a központi szimbólumhoz kapcsolódik, és ismétlődik az egész szövegben. Lehetséges, hogy a központi szimbólum valamiféle leegyszerűsített üzenet, amit primitívebb életformáknak szántak. A kisebb írásjelek kifejtik a jelentését, gyakran hivatkozva rá. Ez lehet az az áttörés, amire szükségünk van ennek a nyelvnek a megfejtéséhez.

Szerezz -t.

## 11-ES BEJEGYZÉS

- Dobd el a **Karanténban** küldeteskártyát (**M32** vagy **M33**).
- Fordítsd az előléptetés-kártyát a teljesített oldalára – az előléptetés-feladatot ezzel befejezettek tekinthető, a szabályaitól függetlenül.
- Minden legénységi tag feltölt -t.
- Cseréld le a **Biolaboratórium** kártyát (**P169**) a **Terepi laboratórium** kártyára (**P082**).

## 13-AS BEJEGYZÉS

### SZIGORÚAN TITKOS

„Születési jog” projekt, 1G jelű kutatási bejegyzés

A teremtők kőtáblái közül annyit találtunk eddig a galaxis ezen részében, hogy végrehajthattam egy összehasonlító elemzést a fő írásjeleikről és a kisebb szimbólumokról. Mostanra biztos lettem abban, hogy az egyes kőtáblák nemcsak üzenetek annak a civilizációnak, aminek a kialakulásában a teremtők reménykedtek körülötte, hanem egyedi kiinduló állapotok is, amit tesztelni akartak az adott világokon. Ez egy „mi lenne, ha” helyzet, az univerzum szintjén. Mi lenne, ha több intelligens faj is kialakulhatna, teljesen egy időben? Mi lenne, ha egy fiatal civilizációnak szinte korlátlan lehetőséget adnánk a fejlődésre, a saját naprendszerükön belül? Mi lenne, ha egy intelligens faj zsigeri gyűlöletet tanúsítana mindenféle elvont fogalommal szemben? Aztán ott vannak a halott vagy kietlen világok kőtáblái, ahol a „mi lenne, ha” hozzáállással túl messzire mentek, ahol az eszme túl szélsőségesnek bizonyult ahhoz, hogy gyümölcsöző lehessen.

A kiinduló állapotok közötti hatalmas különbségeket, illetve némelyikük vakmerőségét figyelembe véve csupán két lehetséges megoldást látok. A teremtők vagy azért bajlódtak ennyit, hogy létrehozzák a lehető legváltozatosabb civilizációkat, vagy elszántan kutattak egyetlen konkrét faj után, ami kiválóan megfelel egy olyan feladathoz, aminek a mibenlétére nem tudok rájönni...

Szerezz -t.

## 14-ES BEJEGYZÉS


Ha az **M34-es** kártya már fel van fedve, ez a bejegyzés véget ér – a heves földrengések ellehetetlenítik a minták tanulmányozását! Más esetben olvasd tovább:

Kutatócsapat, 31/F jelű felderítési bejegyzés

Izgalmas leletet találtunk: egyértelmű idegen technológia darabkáira akadunk. A porviharok és a legördülő sziklák erősen megrongálták, de a maradványok előzetes elemzésesei arra utalnak, hogy valamiféle miniatűr drón lehetett – túl kicsi ahhoz, hogy az űrből származzon.

A szkennereket a szokatlan radioaktív elemekre hangoltuk, amiket a drón tekerceiben találtunk, és hasonló jeleket észleltünk egy hatalmas vulkán közelében, ami a horizonton sejlik fel. A drónok vagy onnan jöttek, vagy pedig a vulkánt tanulmányozták.


Akárhogy is, érdemes lehet ellátogatni oda.

- Szerezz -t.
- Helyezd az **M31-es** küldeteskártyát a bolygótábla mellé, és olvasd el a rajta lévő szöveget.
- Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P010-es** kártyára.

## 15-ÖS BEJEGYZÉS

A szkennelések helyesnek bizonyultak. Számos érdekes hely található ebben a szektorban!

Keressd ki mindhárom **P113-as** kártyát. Helyezz egyet véletlenszerűen ebbe a szektorba, és a többit tedd vissza a „Látnivalók (POI)” közé („A” kártyatartó).

**Emlékeztető:** A szektor kizárólag akkor tekinthető teljesen felfedezettnek, amikor felfedsz egy, a  ikonnal ellátott kártyát.

## 16-OS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tisztt]: Most haladunk el a megszilárdult láva taréjánál.

[CAPCOM]: Ne felejtsek el mintákat gyűjteni. Azok elárulhatnak valamit a bolygó magjának összetételéről. Talán kapcsolódik valahogy ehhez a kristályhoz.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tisztt]: Várjunk, egy egész antennamező van előttünk. Ezek... óriásiak.

[CAPCOM]: Tökéletes hely az idegen technológia begyűjtésére. Definiálják az „óriásit”, kutatócsapat.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tisztt]: Többszöröse a mi Földünk FAST teleszkópjának. A kerülete kilométerekben mérhető.

Helyezd a P114-es kártyát ebbe a szektorba.

## 17-ES BEJEGYZÉS


SZIGORÚAN TITKOS

„Születési jog” projekt, 1H jelű kutatási bejegyzés

Az obeliszkek anyagát érintő további kutatásaink igen meglepő eredményt hoztak. Azt remélve, hogy elég nagy mintát szerezhettünk a Vanguard fedélzetén történő tanulmányozáshoz, jóváhagytam egy eléggé... rongáló hatású mintabegyűjtési kísérletet. Hihetetlenül sok energiába került leválasztani mindössze egy egészen kicsi darabot a kőtábláról. Amint ezt megtettük, a kőtábla aktiválódott, erős jelet küldve vissza az űresség Szemébe. Ezt az impulzust a legtöbb hullámhosszon észlelni lehet, de ez komoly zavart keltett mindegyik szubtér alapú technológiánk működésében. Mivel a szubtérmezőkre semmilyen elektromágneses erő nem hat, ez csak azt jelentheti, hogy a kőtáblák valamiféle, eddig ismeretlen hullámot bocsátanak ki, ami más dimenziókra van hatással.

A jel természetét illetően csupán spekulációkkal tudok előállni. Valamiféle karbantartási kérés lehetett? Vagy a kőtáblák egyben valamiféle korai figyelmeztetőrendszerek, amik minden oldalról körülölelik a teremtők gömbjeit? Ha így van, mire kellett volna figyelmeztetniük?

Az a tervem, hogy megismétlem ezt a kísérletet a legközelebbi kőtáblán, amit találunk, de akkor fel leszek rá készülve, hogy minden elképzelhető módon feljegyezzem az impulzusokat.

Szerez l -t.

## 18-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be az „A” rubrikát a 950-es bejegyzésnél.

Ha a „C” rubrika a 930-as bejegyzésnél NINCS bejelölve, lapozz a 61-es bejegyzéshez.

Más esetben lapozz a 48-as bejegyzéshez.

## 19-ES BEJEGYZÉS

Gratulálunk! Teljesítetted ezt a bolygófelderítést!

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat.

Keverd az S13-as hajóhelyzetkártyát (Élelmiszerhiány) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).

Ha az Örökviharon vagy, nyisd ki a Hajókönyvet a 25. oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

Más esetben lapozz a 990-es bejegyzéshez.

## 20-AS BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 27/c jelű felderítési bejegyzés

Túléltek az ütközést, azonban még nem lélegezhetünk fel. A becsapódástól a leszállóegység kettétört, és néhányan a szétroncsolódott farokrészben rekedtünk.

Folytasd az olvasást az „Amir első akciója” utasításaival a Szabálykönyv 15. oldalán.

## 21-ES BEJEGYZÉS

SZIGORÚAN TITKOS

„Születési jog” projekt, 1B jelű kutatási bejegyzés

A kőtábla anyaga nem okozott nagy meglepetést – nagyjából hasonlít ahhoz az ötvözethez, amit a teremtők az űresség Szemének megépítéséhez használtak. Ellenálló anyag, azonban – minden más anyaghoz hasonlóan – nem elpusztíthatatlan.

Elmerengtünk rajta, hogy néhány kőtábla vajon nem veszett-e oda, vagy nem semmisítették-e meg őket szándékosan, illetve vajon ez történt-e azzal, amelyik sejtésünk szerint a Földön lehet valahol.

Szerez l -t.

## 22-ES BEJEGYZÉS

\*\*\* Pittyegő jelek \*\*\*

[Kutatócsapat]: Vanguard, a jel forrásának közelében vagyunk.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Óvatosan haladjanak tovább, kutatócsapat. A tanácsadóinknak egymásnak ellentmondó véleményei vannak arról, mi lehet ez. Egyesek váltig állítják, hogy ez egy csapda, amit...

\*\*\* Törmelék mozgásának zaja \*\*\*

[Kutatócsapat]: Megvan! Ez egy... műhold?

[CAPCOM, Nahy őrmester]: ...

[Kutatócsapat]: Van ötlet, Vanguard? Az égből is leeshetett.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Nem, ahhoz túl mélyen volt. Úgy tűnik, ennek a bolygónak a végórája elég... kirobbanóra sikerült. Ez a kéreg nekicsapódhatott a műholdnak a robbanást követően. Remek lelet, kutatócsapat! Gyűjtsék be, amit csak lehet, és folytassák a küldetést.

- Szerez l idegen technológia felfedezést.
- Újabb érdekes helyet látsz ezen a területen! Távold el ezt a kártyát a játékból, és cseréld le egy másik P113-as kártyára.
- Ha nincs több P113-as kártya, cseréld le ezt a kártyát a P000-ás kártyára.

## 23-AS BEJEGYZÉS

SZIGORÚAN TITKOS

„Születési jog” projekt, 1A jelű kutatási bejegyzés

Az írásjelek jelentéstani elemzése eddig keveset tárt fel. Habár biztosak vagyunk benne, hogy valamiféle információt hordoznak, összehasonlítási anyag – bármiféle kapaszkodó – hiányában el sem tudjuk kezdeni a nyelv megfejtését. A Kristályfényből származó felfedezéseink és a többi, meglátogatott világ alapján úgy véljük, minden egyes kőtáblát egyetlen fogalomnak, egyetlen témának szenteltek, aminek a központi írásjelhez van köze. Ez a központi téma látszólag valamiképpen befolyásolja a civilizációt, ami az egyes kőtáblák árnyékában kifejlődött. Azonban részletesebb tanulmányokra csak akkor lesz lehetőség, ha elegendő feliratot – vagy más, teremtő írásmintát – gyűjtünk az összehasonlításhoz.

Szerez l -t.

## 24-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Most lépünk be az elhagyott hajóba. Meglepő módon még mindig működik valami energiaforrás. Pislákolnak a fények.

[Wayman kapitány]: Óvatosan haladjanak tovább. Egyes fények világítanak, és ez a dolog aktívnak tűnik. Bármilyen megtörténhet.

[Kutatócsapat]: Vettem.

[Wayman kapitány]: Ne feledjék a küldetést. Ne kóboroljanak! Összpontosítsanak.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » Összpontosíts az érdekes technológiai törmelékek begyűjtésére – Lapozz a 44-es bejegyzéshez.
- » Összpontosíts az elhagyott hajó tanulmányozására – Lapozz a 49-es bejegyzéshez.
- » Összpontosíts a belső tér streamelésére az ISS Vanguard fedélzetén lévő lelkes nézők kedvéért – Lapozz a 64-es bejegyzéshez.

## 25-ÖS BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 27/c jelű felderítési bejegyzés

Miközben egy sziklás területet fedeztünk fel, lokalizáltuk egy nagy barlangrendszer bejáratát. A benne lévő szerkezetek vízerózió hatásaira utalnak. A barlangok minden irányba elnyúlnak: az elemzésük eltéríthet minket a küldetéstől, de a vízi környezetben komoly esély van rá, hogy találunk valamilyen életformát.

Helyezd a P080-as kártyát ebbe a szektorba.



## 26-OS BEJEGYZÉS

### SZIGORÚAN TITKOS

#### „Születési jog” projekt, 1C jelű kutatási bejegyzés

Amikor a csapatunk megpróbálta megmozdítani a tárgyi leletet, minden hagyományos megközelítés kudarcot vallott. Most már értjük, miért.

Felfedeztünk egy láthatatlan, gravitációs hullámból álló kötetleket, ami a kőtáblát egy bizonyos helyzetben rögzíti, a bolygó tömegközéppontjához viszonyítva. A teremtők mindent elkövettek, hogy a kőtáblákat biztosan ne lehessen eltávolítani a bolygókról, és ne lehessen mozgatni azokat a bolygók között – habár még mindig nem értjük, miért.

Mivel magukat a bolygókat nem mozgathatjuk, nincs praktikus megoldásunk a kőtáblák begyűjtésére, és a jövőbeli kutatások során kénytelenek leszünk a részletes, szkennelt adatokra hagyatkozni.

Szerezd le a -t.

## 27-ES BEJEGYZÉS

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P169-es** kártyára.
- Szerezd le a készletet legénységi tagonként.
- Minden legénységi tag ebben a szektorban szerez le **1 Kimerült** sérülést.
- Keresd meg az **M32-es** küldeteskártyát, helyezd a bolygótábla mellé, és olvasd el a rajta lévő szöveget.

Új cél: Szabadulj meg a parazitától.

## 28-AS BEJEGYZÉS

Ha van jelző a **8-as** szektorban, lapozz a **301-es bejegyzés**hez.

Más esetben olvasd tovább:

A lyukak egy különös gépezet zsigereibe vezettek; a gép feltűnően hasonlított a teremtők építményeire, amiket az Űresség Szemében láttunk. A szerkezet egészen mélyre nyúlt a föld alatt, illetve a bolygó más részeiben is, ám a rendeltetése tisztázatlan maradt.

Az előzetes kutatásunk alapján a szerkezet egy vagy két évezreddel ezelőtti lehet. A vizsgálódásunk felébresztett valamit a mélyben, kis energiakitöréseket okozva. Aztán ismét minden elcsendesedett.

Utána kellene járnunk, a közeli szektorokban nincs-e szétszóródva több része is ennek a remek gépezetnek.

Helyezz el **1 jelzőt** az **5-ös** szektorban.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd le **3 idegen technológia** nyomot.

## 29-ES BEJEGYZÉS

**Figyelem:** Ezt a bevezető küldetést nem szakíthatod meg, amíg nem érted el a célot. Kövesd az elsődleges küldetést (**M21-es** vagy **M22-es** kártya), hogy befejezd ezt a bolygófelderítést.


## 30-AS BEJEGYZÉS

**Személyes napló, azonosító: 30/5**

Senki sem hitte el a jelentésemet, és az elmosódott képek sem győzték meg senkit. Mindent leírok ide, amíg még friss az emlék, így felidézhetem azt a napot, és valamikor újra átgondolhatom, milyenek voltak a gépezet zsigerei – már ha össze tudom szedni a bátorságomat.

Amikor szerkezeti elemzést végeztem az Örökviharon talált különös gödrökön, beleestem az egyikükbe – amint átjutottam a bejáraton, furcsa erő szívott még mélyebbre az alagútban. Beütöttem a fejemet, és egy időre elveszítettem az eszméletemet. Aztán szokatlan színeket, formákat láttam, hangokat hallottam, és fura érzések törtek rám. A lábam megnyúlt. Nem éreztem a kezemet. A testem úgy hajlott ide-oda, akár a megfőtt spagetti; elrángattak valahová. Csigavonalban haladtam, egyszerre felfelé és lefelé. Próbáltam megérteni a helyzetet, de az eszem csak tévelygett – nem tudtam összpontosítani. Az egyik dolog, amire tisztán emlékszem az, hogy volt ott egy kamra csillogó „kopoltyúkkal”, amik hihetetlen sebességgel forogtak. Aztán a gépezet kiköpött a hatalmas száján keresztül, több kilométerre onnan, ahol lezuhantam.

A testem égett a fájdalomtól, az elmém ködbe borult, és úgy éreztem... bénító rettegés lesz úrrá rajtam.

- Helyezd a legénységi tagodat és minden támogató legénységi tagot a **8-as** szektorba.
- A legénységi tagod és minden támogató legénységi tag: -t.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd le a -t.

## 31-ES BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]:** Vanguard! Itt az egyes csapat. Veszik az adást?

**[CAPCOM, Nahy őrmester]:** Halljuk magukat, egyes csapat. Mi a gond?

**[Kutatócsapat]:** Találtunk valami organizmust: egy nemű baktériumkolónia, az átmérője több centiméter, és képes mozogni. Rámászott az egyik öltözetre. Próbáltuk eltávolítani, de belepaszszította magát az öltözet nyílásaiba. Elküldünk minden adatot. Tanácsot kérünk.


**[CAPCOM, Nahy őrmester]:** Álljanak készenlétben, kutatócsapat. Konzultálunk a tudományos részleggel.

...

**[Kutatócsapat]:** Itt az egyes csapat. Van valami hír? Ez a valami átterjed az öltözeten! Attól tartunk, hogy...

**[Wayman kapitány]:** Itt a kapitány beszél. Elemeztük a felvételeket. A biztonsági és a tudományos tisztek is aggódnak. Ez a valami látszólag tudatosan kiter a veszély elől, és gyorsan szaporodik. Ha ezt a mintát hordozva térnek vissza, magas annak kockázata, hogy megszökne a karanténból. Egy hordozható biolaboratórium fog landolni a helyzetük közelében. Kérjük, állítsák fel a labort, és használják a benne lévő felszerelést az organizmus megzabolázására. Addig is az evakuálásuk olyan kockázattal jár, amit nem szeretnénk vállalni. Sajnálom, egyes csapat.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Próbáld megszabadulni a parazitától** – Elzindít egy új, kötelező küldetést! Lapozz a **27-es bejegyzés**hez.
- » **Tagadd meg a parancsot** – Ezzel elvesz minden , illetve ez meghibásodást okoz a hajón, de fel tudsz majd szállni a bolygóról. Lapozz a **45-ös bejegyzés**hez.

## 32-ES BEJEGYZÉS

**Hangbejegyzés - 13F**

Most megyek be a föld alá. A kormos falak látszólag elnyelik a fényt. Kezdem megbánni, hogy egyedül jöttem le ide...

Itt... maradványok vannak. Tucatnyi test, mindenféle különös alakban és méretben. Ez megdöbbentő és felkavaró. Folyton hátrapillantok a vállam fölé, szinte azt várva, hogy az egyik megmoccan. Némelyik hullán komoly bionikus és kibernetikus módosítások jele látszik. Nyilván mind különböző fajhoz tartozik. A megmaradt felszerelések alapján mind alkalmazkodott a különféle testalkatokhoz. Hogy kötött ki egyetlen bolygón ennyi intelligens faj? Nem találtunk bizonyítékot arra, hogy ez egy új civilizáció lenne.

Elhagyom ezt a helyet. Már nincs mit látnom itt. Azonban számos kérdés maradt bennem későbbre. Ezek a fajok mind egy időben fejlődtek ki ezen a bolygón, vagy valahogyan idehozták őket? Hogyan tudtak békében együtt élni? Nyitva kell tartanunk a szemünket, hátha akad még nyom – főleg olyasmi, ami árulkodhat a kommunikációjukról.

- Újabb érdekes helyet látsz ezen a területen! Távolítsd el ezt a kártyát a játékból, és cseréld le egy másik, véletlenszerű **P113-as** kártyára.
- Ha nincs több **P113-as** kártya, cseréld le ezt a kártyát a **P000-ás** kártyára.

## 33-AS BEJEGYZÉS

Ha a Kénkőn vagy, lapozz a **34-es bejegyzés**hez.

Ha a Gyufaszálon vagy, lapozz a **39-es bejegyzés**hez.

## 34-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ismételjék meg, egyes csapat. Szakadozik a jel.

[Kutatócsapat]: A hegy belsejében vagyunk. Találtunk... [rádió statikus zaja] ... a szeizmikus zavarról. Ez valamiféle mechanizmus, ami beleragadt a nagy magmakamrába. Ez... [rádió statikus zaja]

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Legyenek óvatosak, egyes csapat. Nem tudjuk, hogy...

[Kutatócsapat]: [rádió statikus zaja] ... felénk tart! Az energiaimpulzus destabilizálta a... [rádió statikus zaja] Mi...

- Helyezd a **P001-es** kártyát az ebben a szektorban lévő kártyák tetejére.
- Helyezd az **Arrogátor behemót** ebbe a szektorba.
- Helyezd az **Arrogátor behemót** fenyegetéskártyáját a neki megfelelő mezőre a bolygótábla fölött.
  - Ha ez az első fenyegetés, amire eddig rátaláltál, ne felejtse el ellenőrizni a fenyegetések szabályait a Szabálykönyv III. fejezetében.
  - Az **Arrogátor behemót** aktívává válik – olvasd el a fenyegetéskártyáját, és szükség szerint alkalmazd a szabályait.
- Az aktuális globális körülményt cseréld le a **G04-es** kártyára. **Figyelem:** amikor az idősvája végére érsz, meghalsz!
- Keresd meg és fedd fel az **M34-es** küldeteskártyát. Dobd el az **M10-es** és **M31-es** küldeteskártyákat, ha fel vannak fedve.
- Ha a **Porvihar** fenyegetéskártyáját és kartonfiguráját már felfedted, dobd el őket.
- Lapozz a **694-es bejegyzéshez**.

## 35-ÖS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Dobj a D10-zel, és ellenőrizd az alábbiakban az eredményt:

0–4: Lapozz a **37-es bejegyzéshez**.

5–9: Lapozz a **284-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **284-es bejegyzéshez**.

## 36-OS BEJEGYZÉS

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Kezdődik, kutatócsapat. Idefentről látjuk. Ez pokoli egy kitörés lesz. Milyen messze vannak a leszállási zónától?

[Kutatócsapat]: ...

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Vették, kutatócsapat? Hogy haladnak?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vanguard? Itt a kutatócsapat. Azt hiszem... nem érünk oda időben. A szeizmikus tevékenység hatalmas szakadékokat okozott előttünk. Túl sokáig tartana megkerülnünk őket.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: ...

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Berendezkedünk néhány szikla mögött, és felállítjuk a hordozható óvhelyeket. Jelentkezem, ha végeztünk.

[Kutatócsapat 2. műveleti tiszt, a távolban]: KÖZELEDIK!

\*\*\* Rádió statikus zaja \*\*\*

- A bolygón lévő minden legénységi tag meghal – távolítsd el a kártyáikat a tokjaikból.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár* kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
- Nyisd ki a Hajókönyvedet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 37-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Vanguard! Itt az egyes csapat. Áttörtünk a túlóldalra. Bemegyünk a mélyebb barlangokba.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Megkaptuk az uplinket, egyes csapat. Minden szem magukra figyel.

[Kutatócsapat]: A detektorok megkerültek! A légkör összetételében rengeteg az organikus részecske. A falakon... kopolyúszerű kinövéseket látunk. A vízben összetett

organizmusok mozognak. Ez egy teljes ökoszisztéma!


[Híd]: [hangos tapsolás és éljenzés]

[Kutatócsapat]: Várjunk! Történik valami. Halványul a biolumineszcencia. Valamiféle reakció lehet.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: A növényvilág-szakértőink védelmi mechanizmust sejtenek mögötte.

[Kutatócsapat]: Nem. A barlang növényzete haldoklik, a belépesi pontunktól kiindulva. Leszigeteltük a... [rádió statikus zaja], de a hatás egyre növekszik. Azt... azt hiszem, megöljük!

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosa hozza meg a végső döntést):

- » **Zárd vissza a haldokló ökoszisztémát, és hagyd el a területet** – Dobj el 2 -t, és cseréld le a POI-kártyát a szektorodban a **P000-ás** kártyára.
- » **Próbáld megmenteni az ökoszisztémát** – Ez elindít egy új, kötelező küldetést! Lapozz a **41-es bejegyzéshez**.

## 38-AS BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, TF/19 jelű felderítési jelentés

A halom felszíne valamilyen szerves vegyületből áll, így még a legjobb felszerelésünk sem képes áttörni a kérgen. Először be akartunk menni a szerkezetbe, mivel a szkennerek üreges teret mutattak a belsejében, de ez lehetetlennek bizonyult a korlátozott eszközeinkkel. Azonban sikerült mintát nyernünk a vegyületből, és megpróbáljuk replikálni, amint újra a Vanguard fedélzetén vagyunk.

Említettük az aerodinamikai csapatnak, hogy a halmok körüli terület szinte már békés, csupán némi szellő fúj arra. Elkezdtek tanulmányozni a halmok hatását a légáramlásra, és hamar felfedezték, hogy mind tökéletes helyzetben van a legnagyobb lehetséges felszíni terület biztonságának garantálásához.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerez 1 ásvány felfedezést.

## 39-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló

Lassan közelítettem meg az ajtót, még mindig ámulatba esve. Vakmerőség volt, tudom, de nem tudtam levenni a szememet a közepén lévő, ragyogó írásjelről. Időtlen időt óta itt lehet, mégis működő energiaforrás...

Hirtelen valami megmozdult a sötétben... a környéken minden beleremegett a melák fémóriás ébredésébe. Sokkal óvatosabbnak kellett volna lennem.

- Helyezd az **Arrogátor behemót** fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött.
- Helyezd az **Arrogátor behemót** kartonfiguráját a szektorodba.
  - Ha ez az első fenyegetés, amire eddig rátaláltál, ne felejtse el ellenőrizni a fenyegetések szabályait a Szabálykönyv III. fejezetében.
  - az **Arrogátor behemót** aktívává válik – olvasd el a fenyegetéskártyáját, és szükség szerint alkalmazd a szabályait.
- Lapozz a **694-es bejegyzéshez**.

## 40-ES BEJEGYZÉS


Kutatócsapat, 58/d jelű felderítési bejegyzés

Az objektum rendkívül ellenállónak bizonyult minden fegyverrel szemben, de sikerült deaktiválnunk. Ahogy a parázsló roncs felé közeledtünk, először a szokatlan, biomechanikus kialakítására figyeltünk fel. A gépezet egyes elemei egyértelműen a hajó részét képezték egykor.

Aztán észrevettük: egy szimbólumot az egyik páncélburkolaton, ami hátborzongatóan hasonlított arra, ami a mi dögcéduláinkon van. Egy jel a Földön felfedezett roncsból, ami most a hajónk szíve.

Vajon mi köti össze ezt a melákot a hajónkkal?

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

- Szerez 1 -t. Szerez 4 idegen technológia nyomot. Távolítsd el a játékból A *titán ledöntése* másodlagos célt (**O16**) a Hajókönyv „Híd” részlegéből vagy a „Várakozó...” borítékból (ha ott van). Dobd el az **Arrogátor behemót** és a fenyegetéskártyáját. Jelöld be a rubrikát a **970-es bejegyzésnél**.

Szerez 3 idegen technológia nyomot. Dobd el az Arrogátor behemótot és a fenyegetéskártyáját.

Dobd el az Arrogátor behemótot és a fenyegetéskártyáját.

## 41-ES BEJEGYZÉS

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Minden legénységi tag feltölt 1 -t.
- Keresd meg az **M35-ös** küldetéskártyát, és helyezd a bolygóábra mellé.
- Cseréld le a POI-t a szektorodban a **P164-es** kártyára.

## 42-ES BEJEGYZÉS

Miközben próbáltunk átkelni az egyik szakadékon, egyikünk elkezdett lecsúszni a hasadékbba. Nem maradt más választásunk – mentőalakulatot kellett szerveznünk, majd leereszkedni fennsíkáról, hogy megkeressük a társunkat a lenti szurdokban.

Szerez egy *Sebzett* sérülést. Helyezz egy véletlenszerű **P160-as** kártyát ebbe a szektorba.

## 44-ES BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]:** Sikerült mintát szerezni minden egyes anyagból, amivel találkoztam.

**[CAPCOM, Coetz tizedes]:** Ez jó hír. Azonnal jöjjön vissza.

**[Kutatócsapat]:** Épp ezt akartam hallani. Azt is tudniuk kell, hogy az egyik eszköz megpróbálta átszűrni az öltözetem.


**[CAPCOM, Coetz tizedes]:** ...

**[Kutatócsapat]:** Óvatos voltam, csak hogy tudják!

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerez 1 idegen technológia felfedezést, és helyezd az „Összegyűjtött felfedezések” közé.

## 45-ÖS BEJEGYZÉS

- Dobj el minden -t.
- Keverd az **S17-es** helyzetkártyát (*Betolakodó organizmus*) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé.

## 46-OS BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 327-es legénységi tag**

Be kell vallanom, azt gondoltam, a parancsnokságnak elment az esze, amikor azt mondták, nyissunk fel egy óriási, fenyegető sirt, egy sötét, fenyegető bolygón. Épp elég tapasztalatom van már ahhoz, hogy tudjam, hová vezet ez. Sajnos én húztam a rövidebbet, és én lettem az a szerencsétlen, akinek elsőként kellett odamennie.

Amint kinyitottam az ajtót, az öltözetem fénye hatalmas termet világított meg; a fény visszaverődött a számtalan halálos masina szeméről, amiket szép sorba rendeztek. Szó szerint a holtak seregét alkották, és már évezredek óta el lehettek temetve. Azt sem tudom, mi volt az erősebb: a vágy, hogy rohadt gyorsan elpucoljak onnan, vagy a kísértés, hogy azt ordítsam, „Én megmondtam!”, bele a rádióba, mielőtt ezek az örök cafatokra tépnek.

Talán kicsit túlreagáltam a dolgot. A masinák meg sem moccantak. Nem kapcsolt be semmilyen megsemmisítő készülék.

Később a tudományos részlegtől páran azt mondták, a szomszédos bolygó tekintélyelvű uralkodóját itt temették el a gyilkos robotokból álló seregével együtt, pont úgy, mint némelyik ősi, kínai császárt. Azt hittem, végre kint vagyunk a sűrűjéből, de aztán megtudtam, hogy a tudományos arcok a fedélzetre vittek pár tucatot ezekből a masinákból, és kísérletezni kezdtek. Ezt a játékot már ismerem...

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat. Ha be van jelölve, semmi sem történik.

Helyezd az **R03-as** kutatási projektet (*Idegen programozás*) a „Kutatási projektek” („B” kártyatartó) közül a „Várakozó...” borítékba.

## 47-ES BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, 60/F jelű felderítési bejegyzés**

Nagy az izgalom. A különös, mérföldközszerű kőtábla anyaga és a rajta lévő jelölések hasonlítanak azokra, amiket az űresség szemén találtunk, ez pedig megerősíti a gyanúnkat: a teremtk

felelnek ezeknek az obeliszkeknek a megépítéséért. Most már úgy véljük, hagytak egy kőtáblát minden egyes világban, amit bejelöltünk a Szembe való belépésünkkor kapott térképen.

Úgy tűnt, valamiféle erőteljes horgony rögzíti a követ a bolygóhoz, így lehetetlen lett volna megmozdítanunk, viszont a lehető legtöbb szögből beszakneltük, elvégeztünk minden lehetséges elemzést, és méretarányos másolatot is készítettünk a kőtábláról a Vanguard fedélzetén.










Nehéz pontosan meghatározni a rendeltetését, és az írásjelek természetét sem értjük. Talán, ha több mintánk lenne a tanulmányozáshoz, többet is megtudhatnánk.

Lapozz az **55-ös bejegyzéshez**.

## 48-AS BEJEGYZÉS

„Titkos üzeneteket küldtünk a hajó különböző részeibe, hogy megpróbáljunk találni valakit, aki az oldalunkon harcolna Wayman kapitány kimentéséért. Senki sem volt elég bátor, hogy kiálljon Dahl őrnagy ellen. Ez egyedül a mi harcunk volt – de úgy döntöttünk, vállaljuk. Hamarosan ádáz küzdelem alakult ki épp a kapitány kabinjának ajtaja előtt.”

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A dobáspróbában használt legénységi tagok meghalhatnak. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze a dobókészletbe őket. Kizárólag az ilyen átalakítási képességekkel rendelkező legénységi tagok választhatók!
- A dobókészletben lévő  vagy  vagy  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot. A próba teljesítéséhez **10 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből. A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockával. Ha valaki 1 -t vagy 1 -t dob, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé.
- Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzéshez**. Más esetben:

Ha **9 vagy annál kevesebb pontod van**, lapozz a **73-as bejegyzéshez**.

Ha **10 vagy annál több pontod van**, lapozz a **84-es bejegyzéshez**.

## 49-ES BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]:** Ez különös. Nem látok semmit, ami portra hasonlítana. Gondolják, hogy itt minden vezeték nélküli volt?

**[CAPCOM]:** Lehetséges. Végül is, mikor használt utoljára kábelt?

**[Kutatócsapat]:** Jogos.

**[CAPCOM]:** Mi? Mit mond? De miért...? Rendben, megmondom neki. Elnézést, kutatócsapat. A tudományos részleg egyik képviselője áll a hátam mögött. Azt akarja, hogy tegye az egyik készüléket különböző helyekre a kijelzők vagy más, konzolnak tűnő részek közelében.

**[Kutatócsapat]:** Aha, tökmi... Mármint, értettem.

...

...

**[Kutatócsapat]:** Mi a franc?! Valami kinyúlt az egyik konzolból, a készülékemre csatlakozott, és teljesen kiszült tőle az eszköz.

**[CAPCOM]:** A tudományos képviselő azt mondja, kísérlelje meg az idegen csatlakozó eltávolítását. De legyen óvatos. Nem tudhatjuk, mihez próbál majd még csatlakozni.

**[Kutatócsapat]:** Nagyon vicces, Vanguard. Kutatócsapat, vége.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Helyezd az **E45-ös** kártyát (*Többportos interfész*) a „Nem elérhető felszerelés” közül a „Fegyvertár”-ba.

## 50-ES BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 1/B jelű felderítési jelentés

Amikor felébredtem, a fülke sötét volt, és megtelt füsttel. A hajótest repedésein át különös ragyogás szűrődött be. Akármivel szedett le minket ez a torony, az továbbra is a hajótestet marcangolta; úgy olvastotta szét az acélt, mintha vaj lenne. Eszembe jutottak az oxigéntartályok és a készletek a raktérben, a fülke alatt. Ha túl akartuk élni a mentésig, azokat meg kellett óvni...

Folytasd az olvasást a „Második legénységi tag fordulója” utasításaival a Szabálykönyv 19. oldalán.

## 51-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a 47-es bejegyzéshez.

Lapozz az 55-ös bejegyzéshez.

## 52-ES BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 29/C jelű felderítési bejegyzés

A víz sűrűbb, mint amilyennek lennie kellene – jelentős mennyiségű és szokatlanul stabil tríciumot tartalmaz. A jelenléte csökkenti a lehetőségét annak, hogy életre találjunk itt. Ennek ellenére víz- és ásványmintákat gyűjtöttünk, amikben ott rejtőzhet a titok, hogyan is lehet stabilizálni a radioaktív izotópokat.

A felfedezéstől függetlenül, ha víztisztítókat és oxigénextrakciós-készülékeket üzemelnénk be, ez a hely jó állomás lehetne az utánpótláshoz.

Szerezz 1 ásvány felfedezést. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a P168-as kártyára.

## 53-AS BEJEGYZÉS

Tudományos részleg, kívánságlista; feljegyzés készítője: 325-ös legénységi tag

Annyira szívesen rátenném a kezem a „Gyufaszál” bolygóról származó ritka fajokra. Csodálatos, az élet miként alkalmazkodott, hogy elmeneküljön a levegő váratlan felforrósodása elől! És persze a bolygó koordinátáit az Űresség Szemében találtuk, szóval adja magát, hogy tovább vizsgáljuk őket.

A kívánságlistát a tudományos részleg 79%-a írta alá.

Helyezd a P130-as kártyát a 2-es szektorban lévő kártyák tetejére. Helyezd a leszállóegységet a 2-es szektorba. Helyezz egy Csíra kartonfigurát az 1-es és a 8-as szektorba.

Nyisd ki a Hajókönyvet a 24. oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 54-ES BEJEGYZÉS

Akcio utáni, incidensről készült jelentés - 60/F

A biztonsági bizottság úgy határozott, hogy a baleset legvalószínűbb oka a helyszíni szerszámgepek helytelen használata volt. Egy túlhevült fűrófej közvetlenül érintkezett a kristály felületével, ami hihetetlen mértékű, helyi szikrázást váltott ki.

Azt javasoljuk, a kutatócsapatok ügyeljének rá, hogy ne alkalmazzanak túlzott hőt vagy nyomást eddig ismeretlen anyagoknál.

Minden legénységi tag ebben a szektorban a következő próbát dob a -val.

## 55-ÖS BEJEGYZÉS

SZIGORÚAN TITKOS

„Születési jog” projekt, alapító okirat, kivonat

Habár a teremtők üzenete, amit az ISS Vanguard fogott az Űresség Szemében, távolról sem volt egyértelmű, látszólag igenis arra ösztönzött minket, hogy meglátogassuk az összes olyan, közeli világot, amelyik képes az élet támogatására, és hogy kutassunk az után, amit a teremtők „a mi törzsünknek” neveztek. Most azt gyanítjuk, mindegyik koordináta egy lakható bolygót jelöl. És mindegyik ilyen bolygón van egy kőtábla; egy obelisz, amit a teremtők hagytak hátra. Ezeknek az obeliszeknek a tanulmányozása

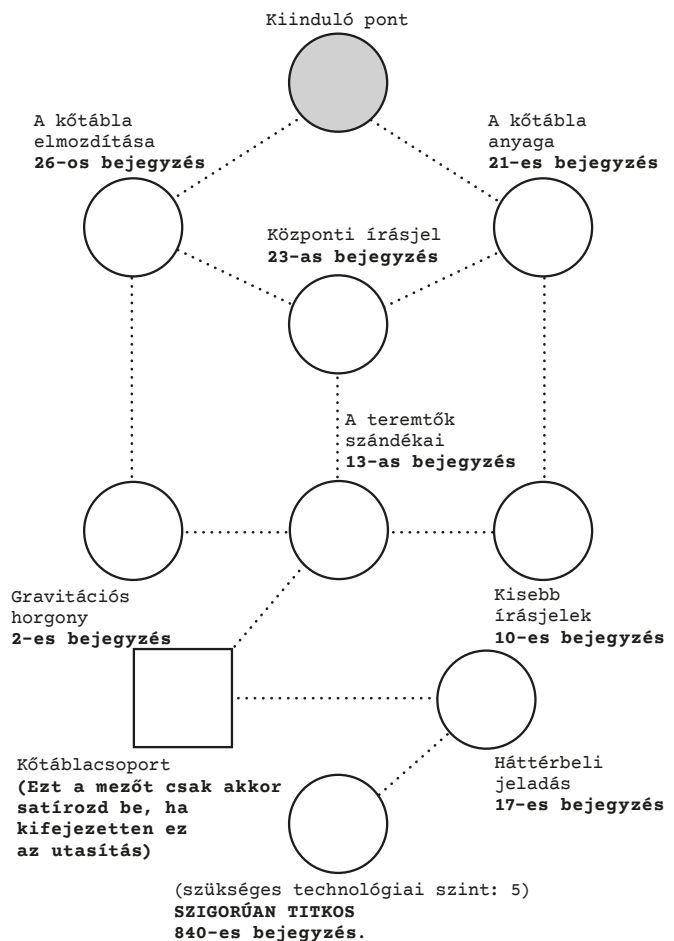
az egyetlen esélyünk az üzenet és a célunk megértésére. Ennélfogva ennek kellene a Vanguard elsődleges feladatának lennie.

Dr. Sarah Corey, ISS Vanguard, vezető kutató

Lapozz a Születési jog projekt diagramjához (lentebb), és húzz egy vonalat a besatírozott mezők valamelyikétől egy általad választott **kerék** mezőig. Satírozd be a kiválasztott mezőt, majd lapozz a mellette felüntetett bejegyzéshez.

Ha valamelyik vonalnál technológiai szintre vonatkozó követelmény szerepel, csak akkor jelölheted be azt a vonalat, ha a Híd kártyatartójánál (Hajókönyv, 3. oldal) lévő „Technológiai szint” kártyádon legalább ilyen magas a technológiai szint.

## SZÜLETÉSI JOG PROJEKT



## 56-OS BEJEGYZÉS

Ha ez a rubrika már be volt jelölve, lapozz az 58-as bejegyzéshez. Más esetben, jelöld be a rubrikát, és olvasd tovább.

SZIGORÚAN TITKOS

„Születési jog” projekt, 19c jelű kutatási bejegyzés

A részletes kőtáblamások és az ősi fajtól szerzett kutatási adataink felbecsülhetetlennek bizonyultak. Talán nem olyan alaposak, mint a saját kutatásunk lenne, másrészt viszont évtizedeken át az űrben kellene bolyonganunk, hogy mindazt kiderítsük, amit most egyetlen küldetés alatt megtudtunk!

Annyi adatot nyertünk ki, hogy a hídon új adatbázist kellett hozzáadnunk, hogy legyen hol tárolni. A kőtáblákat illetően mégis sok kérdés megválaszolatlan maradt.

Remélhetőleg nem sokáig.

A Születési jog projekt diagramjánál, az 55-ös bejegyzésben, satírozd be a „Kőtáblacsoport” mezőt. Amikor előrehaladsz az 55-ös bejegyzésben lévő ábrán, ettől a mezőtől kiindulva is húzhatod a vonalat, ha szeretnéd.

Az O09-es célkártyát (A legtovábbi területek) és a B18-as hidfejlesztést (Kőtábla-adatbázis) helyezd a „Hídkártyák” közül a „Várakozó...” borítékba.

Nyisd ki a Hajókönyvet a 25. oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.



## 57-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Néhány ősi felderítő égett maradványai hevernek itt. Úgy tűnik, beleugrottak a gödörbe, hogy megvédjék magukat valamitől a felszín fölött. Szerezz 3 idegen technológia nyomot.

Az alapos kutatás után mindössze néhány kis tönkretett darabkát találtunk az idegen technológiából.

Szerezz 1 idegen technológia nyomot. Tölts fel 1 -t.

## 58-AS BEJEGYZÉS

Lapozz a Születési jog projekt diagramjához (55-ös bejegyzés), és húzz egy vonalat a besatírozott mezők valamelyikétől egy általad választott kerek mezőig. Satírozd be a kiválasztott mezőt, majd lapozz a mellette felütemtet bejegyzéshez. **FONTOS:** a jelzett bejegyzés végrehajtása után véget ér a bolygófelderítésed – nyisd ki a Hajókönyvet a 25. oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 59-ES BEJEGYZÉS

Most minden legénységi tag fordulójelölője a „Befejezett forduló” oldalára van fordítva. Ezzel véget ér az első körök.

Mostantól teljesen az irányításod alá kerül az akcióid megválasztása.

Mielőtt folytatnád a játékot, nézd át a „Bemutató folytatása” résznél leírtakat a Szabálykönyvben. Nem szükséges most rögtön elolvasnod az összes szakaszt; akkor olvasd el őket alaposan, amikor először szükség van rájuk.

Folytasd az olvasást a „Bemutató folytatása” utasításaival a Szabálykönyv 20. oldalán.

## 60-AS BEJEGYZÉS



A kapitány naplója, D-432 jelű feljegyzés

A Kristályfényen begyűjtött számos lelet ellenére a teremtők által megjelölt bolygó felderítése aligha volt olyan sikeres, mint reméltük. Továbbra sem találoztunk földön kívüli intelligenciával, és attól tartok, az új világ, amit most készülünk felfedezni, vajmi keveset változtat majd ezen.

Nehéz lenne elképzelni ennél barátságosabb környezetet az élet számára: egy hatalmas, hideg bolygó sűrű, gyorsan kavargó atmoszférával. A soha véget nem érő viharok a bazaltból és üvegből álló felszínt ostromolják, és olyan sebes, pengeéles szilánkokat röpítenek mindenfelé, amik bármit képesek szétszabdálni.













Mégis, hihetetlen szerkezetek nyúlnak túl a bolygó sztratoszféráján, akár a karmok, amik a viharból igyekeznek kikapaszkodni. Mindegyik ilyen – azonosítatlan anyagból álló – karom több kilométer hosszú és széles; széthasítják a szeleket, kis lyukakat hozva létre, amiket esetleg felfedezhetünk.

És fel is fogjuk őket fedezni – a Vanguard fedélzetén senkinek sincs a leghalványabb fogalma sem róla, hogyan jöhetnének létre természetesen ilyen szerkezetek...

Ha a leszállóegységnek legalább 4 -je és 5 -a van, helyezz 1 jelzőt a „Sikeres leszállás” mezőre, majd menj a 4. lépésre. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz 1 jelzőt a kezdőmezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobj egy veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozdasd előre a leszállássávot (mozdasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállássávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a 2. lépésre; ha ott van – sikeresen leszálltál:
  - Nyisd ki a Bolygópédiát a 10–11. oldalon (Örökvihar). Nyisd ki a Hajókönyvet a 24. oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## ENERGIAVIHAR

	<b>Irányíthatatlan repülés</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Hagyd figyelmen kívül a turbulenciát</b> Tegyél vissza a „Fegyvertár”-ba 3 véletlenszerű felszerelésekártyát a következővel csökkentve: .</li> <li>» <b>Rögzítsd a rakományt</b> Minden legénységi tag: 3 .</li> </ul>
	<b>6-os erősségű szállókés</b>	<b>Kitartás</b> Minden legénységi tag: 5  -t a következővel csökkentve:  .
	<b>EMP</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Hűtési rendszer meghibásodása</b> Ha a  értéke 2 vagy kevesebb, minden legénységi tag szerez egy Égett sérülést.</li> <li>» <b>Ha a  értéke 3 vagy több,</b> minden legénységi tag: .</li> <li>» <b>Irányítsd át az energiát</b> Tegyél vissza 2 véletlenszerű felszerelésekártyát a „Fegyvertár”-ba, vagy veszíts el 2 készetlet.</li> </ul>
	<b>Kedvező légáramlat</b>	<b>Kövessd az áramlatot</b> Ha a  értéke 3 vagy több, kétszer mozdasd a leszállássávon.

## 61-ES BEJEGYZÉS

„Miközben a támadásunkat tervezgettük a hajó tervrajzaiért, váratlan látogatónk akadt. Holtsuttogó bicegett be a rejtékhelyünkre, valamiféle különös, arrogátor eszközzel felszerelve. Dahl őrnagy gyűlölete az arrogátorok iránt az oldalunkra állította. Ajánlatot tett: ha a részlegvezetőink a privát hozzáférési kódjaikat használták, hogy átjuttassák a Vanguard tűzfalán, közvetlenül a hajó rendszereire kapcsolódhat. Akkor lezárhatja az összes válaszfalat, ami a kapitány körleteibe vezet, és úgy manipulálhatja a hajó rendszereit, hogy azok Dahl emberei ellen dolgozzanak. Mondanom sem kell, a legtöbbünk nem rajongott az ötletért, hogy az arrogátor MI-t közvetlenül a Vanguard MI-jére kapcsoljuk. Azonban azon a ponton a lehetséges szövetségeseink listája nem nyúlt valami hosszúra.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Bízz meg a Holtsuttogóban, és adj neki hozzáférést a hajó rendszereihez** – Lapozz a 63-as bejegyzéshez.
- » **Ignoráld a Holtsuttogót, és támadj a kapitány körletére a segítségével nélkül** – Lapozz a 48-as bejegyzéshez.
- » **Fűjd le a támadást, és vegyél fontolóra más megközelítést** – Minél tovább vesztegeted az időt, annál nagyobb eséllyel fognak elkapni! Lapozz az 501-es bejegyzéshez.

## 62-ES BEJEGYZÉS

Felderítőjármű, küldetés fedélzeti adatrögzítője

[Küldetés ideje: 16:24]

A bolygó atmoszférája felé közeledünk. Észleltünk valamit közvetlenül előttünk, ami radioaktív erőternek tűnik. A rendszereink szerint hézagok vannak a burkon, amik alig nagyobbak a leszállóegységünkénél. Megpróbálok átszuszakolni az egyikre.

[Küldetés ideje: 16:55]

A leszállóegység megfelelő szögben áll. Bekapcsolom a gyorsítórakétákat. Három... kettő... egy... indítás!

[Küldetés ideje: 16:58]

[statikus zaj] [hangos riasztások] Egyre nő a sugárzás szintje! Több rendszer sem reagál. A burkon lévő rés mozog! [statikus zaj] ... a jelenlétünkre reagál? Ez az utolsó esély az irányváltásra!

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Leszállás megszakítása!** – Ezzel véget ér a bolygófelderítésed, és új hajófázis kezdődik. Ezt egyszer büntetés nélkül hajthatod végre. Lapozz a 68-as bejegyzéshez.
- » **Leszállás folytatása – Figyelem:** a leszállóegység tulajdonságaitól függően elveszítheted a hajót és annak legénységét! Lapozz a 74-es bejegyzéshez.

## 63-AS BEJEGYZÉS










„A Vanguard MI-jének tiltakozásai ellenére közvetlenül a központi számítógépünkhöz csatlakoztattuk Holsuttogót. A riasztók azonnal beindultak. A válaszfalak az egész hajóban elkezdtek kinyílni és bezárulni, a fények pedig villództak, ahogy a két erős mesterséges intelligencia egymásnak feszült a hajó irányításáért. Végül minden elcsendesedett.

»Most már közvetlenül én irányítok – mondta Holsuttogó. A hangja úgy visszhangzott a közeli hangszórókból, mintha egy egész arrogátor sereg beszélne hozzánk. – Végre hajthatják a tervet.«

A kijelzőkön észrevettük, hogy a Wayman kapitány kabinjába vezető folyosókon minden fény kihunyott. Egy kivételével az összes válaszfal leereszkedett. Az őrszolgálatot teljesítő tengerészgyalogosok sötétben botladoztak. Eljött a mi időnk, hogy akcióba lendüljünk.»

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A próba során használt legénységi tagok meghalhatnak. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze a dobókészletbe őket.
- A dobókészletben lévő  vagy  vagy  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot. A próba teljesítéséhez **8 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből. A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérülés-kockát. Ha valaki 1 -t vagy 1 -t dob, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé.
- Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzéshez**. Más esetben:

**Ha 7 vagy annál kevesebb pontod van:** lapozz a **77-es bejegyzéshez**.

**Ha 8 vagy annál több pontod van:** lapozz a **81-es bejegyzéshez**.

## 64-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Azta! Elnézést, hogy nem viselkedek igazán szakszerűen, de elég jó kis közönségük van. Kifejezetten sokan állnak most mögöttem.

[Kutatócsapat]: Engem nem zavar. Ez az elhagyott hajó valóban nem semmi! Semmi sem tűnik ismerősnek itt.

[CAPCOM]: Ez egy ajtó volt?

[Kutatócsapat]: Úgy látszik. De az is lehet, hogy valamiféle szellőzőben vagyok. Ki tudja?

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t.

## 65-ÖS BEJEGYZÉS

A kapitány naplója, 412. feljegyzés

Tudtuk, hogy az Atroposz felszínén való landolás... szokatlan kihívások elé állít minket. Ahelyett, hogy kockára tettük volna a kutatócsapat életét, úgy döntöttem, először gyors felderítést kell végeznünk.

Lapozz a **62-es bejegyzéshez**.

## 67-ES BEJEGYZÉS

Habár nem láttuk az arcát, az ernyedttartásából meg tudtuk állapítani, hogy a lény csalódott. Egy ideig mozdulatlan maradt, majd megszólalt. Az MI-nk azonnal fordítani kezdett.

Lapozz a **336-os bejegyzéshez**.

## 68-AS BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Azonnal korrigálják a pályát!

[Felderítőjármű]: Vettem. Azonnali megszakítás!

\*\*\* *Hangos fékezőrakéta zajok* \*\*\*

[Felderítőjármű]: Csak a rend kedvéért, Vanguard...

[CAPCOM]: Igen?

[Felderítőjármű]: Szerintem át tudok jutni ezen a burkon. Kellene egy jobb leszállóegység, és rengeteg pajzs, de szerintem lehetséges lenne.

[CAPCOM]: Vettem. Ezt mindképp említse meg a jelentésében. És ne aggódjon a küldetés miatt. Már a megközelítés során is rengeteg értékes adatot rögzítettünk.

Jelöld be az első, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegységre, nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 69-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló

Kinyílt az ajtó – titánötvözetből készült, és a kőhomlokzat csupán ásványi kéreg volt, ami összegyűlt az évezredek alatt.

A kapu mögött a múlt várt ránk – a teremtők ősi kriptája, amit mostanáig senki sem nyitott ki.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P137-es** kártyára.

## 70-ES BEJEGYZÉS

\*\*\* *Hajtómű és szél zajai* \*\*\*

[Kutatási és mentési (SAR) küldetés pilótája, Marquez őrmester]: Mászásra fel, emberek! Megjött a felmentő sereg.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: [statikus zaj]

[SAR-csapat, Marquez őrmester]: Ismételjék meg, kutatócsapat. Szakadozik a jel.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: [statikus zaj] Menjenek feljebb, a francba is! A hajtómű gázárama megrepesztí a felületet.

\*\*\* *Rovarhangok* \*\*\*

[CAPCOM]: További jeleket észlelünk a halom tetején. Mi történik ott?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Kimásznak a faanyagból! Tovább! Gyorsan!

[SAR-csapat, Marquez őrmester]: Eltaláltak! Ismétlem, az evakuációs hajót találat érte. Valamiféle organikus szövetet lőnek ránk. Az evakuálási zóna veszélyessé vált. Ismétlem: az evakuálási zóna veszélyessé vált. Megszakítjuk...

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Ne! Várjunk! Magamra vonom a figyelmeztetést.

[CAPCOM]: Negatív, kettes. Ne tegyen semmit. Ismétlem, ne...

\*\*\* *Kikapcsolódó biztonsági öv hangja* \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Jöjjön vissza ide, a francba is!

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Menjenek tovább nélkül! Ne várjanak!

Ha rendelkezel a **33-as** egyedi felfedezéssel (Ragyogó zselé), lapozz a **172-es bejegyzéshez**.

Más esetben olvass tovább:

- Dobd el az **M52-es** küldeteskártyát.
- Minden játékos vitassa meg és válasszon egy legénységi tagot, aki hátramarad, hogy visszaverje a buckaikat.
- Ha a játékosok nem tudnak megegyezni abban, melyik legénységi tag maradjon hátra, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést.
- A kiválasztott legénységi tagot el kell távolítani a rangtokjából, és vissza kell helyezni a legénységtáblára. Ez a legénységi tag halott.
- A részleg, amelyikbe ez a legénységi tag tartozott, azonnal húz 5 új újonckártyát, kiválaszt közülük 1-et, beleteszi az 1. rangtokba, majd hozzáadja azt a részlegrekesze „Pihenő legénység” részéhez.

- **Tipp:** Az ISS Vanguardban minden részlegnek számos legénységi tagja van. Ez azt jelenti, hogy időnként a legénységi tagok meghalnak, ha a küldetés rosszul alakul, vagy amikor úgy döntesz, feláldozod őket.

Lapozz a **71-es bejegyzéshez**.

## 71-ES BEJEGYZÉS

A kapitány naplója, D-435 jelű feljegyzés

Megesküdünk, hogy soha senkit nem hagyunk hátra, de arra senki sem volt felkészülve, hogy feláldozunk egy újabb legénységi tagot és egy újabb leszállóegységet. Ahogy a kutatási és mentési hajó beindította a gyorsítórakétákat, a mi drága barátunk eltűnt a távolban, visszaverve a megszámlálhatatlanul sok buckaatkát, aztán a felhők kegyesen eltakarták előlünk a jelenetet.

A Vanguardnak lett egy halott hőse, akire emlékezhet. Reméljük, egyhamar nem követik továbbiak.

- Távolítsd el a játékból az **L4-es** leszálláskártyát.
- Helyezd az alap leszállóegység-táblát a bolygóábra mellé, majd a legénységtáblákról helyezz minden felfedezést, valamint az előléptetés-kártyádat a kijelölt helyre a leszállóegység-táblán.
- Keverd az **S14-es** hajóhelyzetet (Zendülés) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé.

Lapozz a **440-es bejegyzéshez**.

## 72-ES BEJEGYZÉS

- Ha nincs kártya a **8-as** szektorban, lapozz a **378-as bejegyzéshez**. Ha a **P241-es** kártya (Arrogátor cirkáló) a **8-as** szektorban van, olvasd tovább:
- Válassz egy kartonfigurát, ami az elérhető leszállóegységedet (ez bármelyik lehet) fogja képviselni (a listát a Hajókönyv **19.** oldalán találod).
- Helyezd a leszállóegység kartonfiguráját a **8-as** szektorba.
- Helyezz akármennyi legénységi tagot a **4-es** szektorból a **8-as** szektorba.
  - **FONTOS:** Ezek a legénységi tagok mindaddig nem tudnak majd visszatérni a hajóra, amíg az ellenséges cirkáló nincs legyőzve vagy a leszállóegységük nincs lelőve.

## 73-AS BEJEGYZÉS

„A kapitány kabinja előtt vívott csata ekkor szörnyű fordulatot vett. Megérkezett az erősítés: egy csapat erősen felfegyverezett tengerészgyalogos, hátuk mögött egy melák hadigépezettel. Az egyik arrogátor fedélzeti robot volt, amivel el kellett bännünk, amikor a Vanguardot védtük; mostanra Dahl őrnagy átprogramozta.

A legeslegutolsó pillanatban sikerült megszoektetnünk a kapitányt, ám az ellenség minden oldalról szorongatott. A kapitány azonnal elmosolyodott, ahogy meglátott minket, és próbált elmondani valamit – ekkor találták el. Nagy kaliberű lövedék szakította át a törzsét. Kicipeltük a csatatérről, és megpróbáltuk stabilizálni. Így hunyt hát el Wayman kapitány, mosollyal az arcán, a hőséges legénysége gyűrűjében. Kudarcot vallottunk.”

Jelöld be a „B” rubrikát a **930-as bejegyzésnél**.
















Lapozz az **501-es bejegyzéshez**.

## 74-ES BEJEGYZÉS

Ha a leszállóegységed legalább 6 -tal és 5 -vel rendelkezik, lapozz a **103-as bejegyzéshez**. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállásváon), majd **mozgasd el 2 hellyel balra** (vagy annyira balra, amennyire a sáv helyei engedik).
2. **Most dönthetsz úgy, hogy visszavonulsz. Ha emellett döntesz, lapozz a 68-as bejegyzéshez.**
3. Dobj egy veszélykockával, és alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyj figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
4. Mozgasd előre a leszállásváot (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
5. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, dobj el minden ártalomjelzőt a leszállóegységből, és lapozz a **103-as bejegyzéshez**. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

## ERŐTÉR

	<b>Navigációs hiba</b>	<b>A másodlagos szkennereinket kell használnunk</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , semmi sem történik. Ha a  értéke <b>3–4</b> , helyezz <b>1 jelzőt</b> a leszállóegység-táblára. Ha 3 vagy több van, lapozz a <b>76-os bejegyzéshez</b> . Ha a  értéke <b>0–2</b> , helyezz <b>2 jelzőt</b> a leszállóegység-táblára. Ha 3 vagy több van, lapozz a <b>76-os bejegyzéshez</b> .
	<b>Gyorsított törmelék</b>	<b>Válassz egyet:</b> » <b>Térj ki</b> Dobj egy Veszélykockával 7-szer, csökkentve a következővel:  . Minden  után helyezz <b>1 jelzőt</b> a leszállóegység-táblára. Ha 3 vagy több van, lapozz a <b>76-os bejegyzéshez</b> . » <b>Tedd kockára a páncélozott hajótestet</b> Helyezz <b>6 jelzőt</b> a leszállóegység-táblára, csökkentve a következővel:  . Ha 3 vagy több van, lapozz a <b>76-os bejegyzéshez</b> .
	<b>Emelkedő sugárzási szint</b>	Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag 3 sérüléskockával dob. Minden legénységi tag, aki 1  -t és 1  -t vagy 2  -t dob, meghal – távolítsd el őket a rangtökökből. Ha minden legénységi tag meghal, lapozz a <b>76-os bejegyzéshez</b> .
	<b>Mezőelmozdulás!</b>	<b>A mezőn lévő hézagok helyzetet változtatnak.</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , semmi sem történik. <b>Más esetben</b> mozgasd a jelzőt a leszállásváon 1 hellyel balra.

## 75-ÖS BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Itt a kapitány beszél. Épp...

\*\*\* Statikus zaj \*\*\*

[Wayman kapitány]: A biztonsági személyzetünk erőfeszítései ellenére az ISS Vanguardot ellenséges erők támadás alá vették. Minden fedélzeten több lövészcsapat is a kritikus fontosságú helyszíneket védi. A hidat találat érte. Mindent megteszünk, hogy helyrehozzuk. Minden civil személyzeti tagot evakuálni kell a hajó elejébe.

\*\*\* Fegyverdördülések \*\*\*




[Wayman kapitány]: Minden részleg műveleti tisztje jelentkezzen a vezetőjénél a megbízása miatt. Maradjanak erősek. Át fogjuk ezt vészeln.

Elkezdődik a harc az ISS Vanguard fedélzetén! Mielőtt nekilátsz az előkészületeknek, vedd figyelembe a következőket:

- A kudarcért súlyos árat kell fizetni. A legjobb legénységi tagjaidat használd.
- Készülj fel rá, hogy veszélyes fenyegetésekkel kell szembenézned, és több sérülést is elszenvedhetsz.
- Nem volt időd felfegyverkezni! Nem lesz elérhető a felszerelés a küldetés elején, viszont később megtalálhatod ezeket az ISS Vanguard fedélzetén.
- A harc közben kevés lehetőség nyílik a nyomok húzására.
- Ha képes vagy a hajó egyik részlegéből gyorsan áttelepülni egy másikba, az segít a védelem jobb koordinálásában.
- Neked nincs hová evakuálnod! A küldetésnek különleges evakuálási szabályai vannak – a legénységi tagoknak addig kell harcolniuk, amíg meg nem halnak; ebben az esetben más legénységi tagokra fogod őket lecserélni, és a küldetés folytatódik.

A védelem megkezdéséhez hajtsd végre a következő lépéseket:

### 1. Takarítás

- Tegyd vissza minden helyzetkártyát az asztalról és a „Várakozó...” borítékból a „Lehetséges helyzetek” közé, majd keverd meg őket.
- Dobj el minden  és  jelölőt.
- Mozgass minden  jelölőt a jelölőszákba.
- Csukd be, és tedd el a Hajókönyvet.
- Csukd be, és tedd el a Rendszertérképek könyvét.

### 2. A csapatod felkészítése

- A játékosok a kezükben lévő elérhető legénységi tagok közül választják ki a legénységi tagokat ehhez a küldetéshez. Minden részlegből csak

egy legénységi tagot választhatsz, de összesen két legénységi tagnál kevesebbet sosem választhatsz.

- Ha a játékosok nem tudnak legalább két legénységi tagot kijelölni, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést.
- A játékosok a kiválasztott legénységi tagokat a nekik megfelelő legénységtáblára helyezik, és feltöltik a legénységtáblákat részlegkockákkal a részlegrekeszűkből. Sosem lehet több kockád, mint amennyit a táblád helyei megengednek – és egyes kockákhoz adott rangra van szükség.
- Minden játékos tegye le a kezdő számú töltést – amiket a jelzők képviselnek – a töltéseknek megfelelő helyre a legénységtáblájukon.

### 3. Részlegkártyák

- A játékosok fogják az összes részlegkártyájukat, és létrehoznak egy részlegpaklit legalább 10 kártyából. Nem használhatsz olyan kártyákat, amiknek a rangja magasabb, mint a legénységi tagnak a legénységtábládon. Az összeállított részlegpaklit helyezd a legénységtáblák mellé.
- A játékosok a legénységtáblákra nyomtatott határig húzhatják fel a részlegkártyáikat.

### 4. Előléptetés

- Ne húzz fel előléptetés-kártyát. Azok a legénységi tagok, akik túléltek a Vanguard védelmezését, előléptetést kapnak az ebben a szcenárióbanban tanúsított teljesítményük alapján.

### 5. Felszerelés

- Ne húzz fel semmilyen felszerelésekártyát! A támadás hirtelensége felkészületlenül ért – a küldetés során kell összeszedned a felszerelést.

### 6. Az aktuális bolygótáblák regisztrálása

Ha nincs bolygótábla az asztalon, ugorj át ezt a lépést. Más esetben ellenőrizd, hogy az aktuális bolygóhoz tartozik-e bolygóregisztrációs lap a „Regisztrált bolygók” („B” kártyatartó) között, és dobd el. Ezután vegyél elő egy üres bolygóregisztrációs lapot, és töltsd ki az alábbiak szerint:

- A lap tetejére írd fel a bolygó nevét.
- Minden szektor esetén írd fel az adott szektorban lévő POI-kártyák számát és nevét. Ha egynél több POI-kártya van, a legfelsőt írd a bal oldalra. Jelöld be, hogy a szektor befejezett-e.
- Írd fel minden olyan egyedi felfedezés számát, ami még a bolygótáblán van.
- Írd fel minden olyan fenyegetés számát és szektorszámát, ami még a bolygótáblán van. Ezután a bolygótáblán lévő összes fenyegetésekártyát és a neki megfelelő kartonfigurát tedd vissza a dobozba.

A bolygótáblán lévő minden POI-kártyát tegyél vissza a „Látóvalók (POI)” közé („A” kártyatartó).

A bolygótáblán lévő minden egyedifelfedezés-kártyát tegyél vissza az „Egyedi felfedezések” közé („A” kártyatartó).

A bolygóregisztrációs lapot helyezd a „Regisztrált bolygók” közé („B” kártyatartó).

### 7. Bolygótábla

- Nyisd ki a Bolygópédiát a **20–21.** oldalon (*ISS Vanguard*).
- A bolygótábla készletsávját állítsd 8-ra.
- Minden részleg megmaradt elérhető legénységi tagjait és pihenő legénységét helyezd a nekik kijelölt helyre a bolygótábla alatt. Ezek a legénységi tagok hozzájárulhatnak majd az erőfeszítéseidhez – és meghalhatnak, ha úgy döntesz, feláldozod őket.
- Adj **2 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéhez a bolygótábla jobb oldalán.
- Keverd meg az eseménypaklit, és helyezd a bolygótábla mellé.
- Töltsd fel a bolygótábla jobb oldalát a jelzett egyedi felfedezésekkel (lefelé fordítva).
- Vegyél el három **G11-es** globális körülményt, keverd meg őket, és helyezd őket felfelé fordítva egy pakliba a „Globális körülmények” mezőjében.
- Helyezd a **P244-es** kártyát az **1-es** szektorba. Helyezd minden legénységi tag figuráját ebbe a szektorba.
- Helyezd a **P233-as** kártyát a **4-es** szektorba, és helyezz egy időjelölőt az időszám első mezőjébe.
- Helyezd a **P235-ös** kártyát az **5-ös** szektorba. Ezután helyezd a **P233-as** kártyát a tetejére.
- Helyezd a **P236-os** kártyát a **6-os** szektorba. Ezután helyezd a **P233-as** kártyát a tetejére, és helyezz egy időjelölőt az időszám második mezőjébe.
- Helyezd az **M101-es** küldetés-kártyát a bolygótábla melletti, jelzett mezőre, és olvasd el a rajta lévő szöveget.
- Keverd meg külön mind az 5 felfedezéskártyát, és helyezd őket a bolygótábla fölé. Ha még nem lennének ott, vedd ki őket az „A” kártyatartóból.
- A nyomzásokat helyezd a bolygótábla mellé. Ellenőrizd, hogy 20 nyomjelző van-e benne.
- A sérülések pakliját helyezd a bolygótábla jobb oldalára. Ha még nem lenne ott, vedd ki az „A” kártyatartóból.

### 8. Kezdődjön a játék!

- Minden legénységi tag helyezzen egy fordulójelölőt a legénységtáblájára, a „Végrehajtható forduló” oldalával felfelé.
- A felderítési részleg játékosra válasszon ki egy legénységi tagot, aki megkapja a START-jelölőt.

## 76-OS BEJEGYZÉS

**[CAPCOM]:** Felderítőjármű, veszik az adást? Ismétlem: Veszik az adást?!

**[Felderítőjármű]:** [statikus zajok]

**[Hangok a háttérből]:** Johnson őrmester... elvesztettük a kapcsolatot a leszállóegységgel. Vészhelyzeti jelzőfények sincsenek.

**[CAPCOM]:** Lehetetlen... helyesek voltak a számítások. Az egész tudományos...

**[Wayman kapitány]:** Elég. Ez egy szomorú nap a Vanguard számára és számunkra is. Először is, szervezzünk egy megemlékezést az újabb bátor lelkeknek, akiket ez a hajó elveszített. Később majd lefolytatjuk a nyomozást.

Távolsítsd el a legénységtáblákon lévő összes legénységi tagot a tokjaikból – ők mind meghaltak.

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegységre.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár kártyatartó*), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).

Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 77-ES BEJEGYZÉS

„Dahl tengerészgyalogosai nem voltak hajlandók feladni. Amikor falhoz szorították őket, esztelenül bevetették a plazmát, amit sosem terveztek a Vanguard fedélzetén való használatra. A robbanások hamar átszakították a falakat, kárt okozva a hajótestben. A hajónak azon a részén lyuk keletkezett. Számos tengerészgyalogost, illetve a mieink közül is többeket kiszippantott a vákuum az űrbe. Szentanúja voltam annak, ahogy a Holsuttogó úgy lő ki a hajóból, akár valami űrszemét – az arrogátorok utolsó példánya ellebegett az örök sötétségbe. A zűrzavar ellenére sikerült leszigetelnünk a folyosót és kiszabadítani Wayman kapitányt. Mégis, a veszteségeinket figyelembe véve menthetetlenül úgy éreztük, két lépést tettünk előre, egyet pedig hátra.”

Jelöld be a „C” rubrikát a **930-as bejegyzés**nél. Ezután lapozz a **403-as bejegyzés**hez.

## 79-ES BEJEGYZÉS

„Wayman kapitánnyal az oldalunkon minden sokkal könnyebbé vált. Következő lépésként beviharzottunk a hajó hídjára. Az örök nem mertek Waymanre lőni, és a tisztek azonnal engedelmeskedtek a parancsainak. Dahl elveszítette az irányítását a hajó fölött, és hamarosan a saját hadnagyai hozták őt elénk, bilincsbe verve.”

Lapozz a **403-as bejegyzés**hez.

## 80-AS BEJEGYZÉS

El kell döntenünk, hogy felderítő járművet küldünk az aszteroidához, vagy figyelmen kívül hagyjuk az irányító javaslatát, és inkább bányász drónokat küldünk.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészeti részleg hozza meg a végső döntést):

- » Küldj legénység nélküli felderítőket – Lapozz a **126-os bejegyzés**hez.
- » Küldj bányász drónokat – Lapozz a **131-es bejegyzés**hez.

## 81-ES BEJEGYZÉS

„Az összetűzés a kapitány kabinja előtt jobban alakult, mint vártuk. Sikerült kiszabadítanunk Wayman kapitányt, és elmenekülni, mielőtt Dahl tengerészgyalogosai lerohanhattak volna minket. Ám így is voltak veszteségek. Észrevettem, milyen komor a kapitány arca, miközben visszavonultunk ugyanazon a terepen keresztül, amit megkaparintottunk. Csak amikor már biztonságos helyre jutottunk, és ő könnyáztatta arccal, nehézkesen leült, akkor értettem meg, mennyire nehéz volt neki látni, amint az emberek, akiket személyesen választott ki a küldetésre, megölik egymást.”



»Sosem akartam, hogy idáig fajuljanak a dolgok – mondta. – Remélem, mind meg tudnak bocsátani.«

Adj **2 jelzőt** a győzelmi készlethez. Lapozz a **403-as bejegyzéshez**.

## 82-ES BEJEGYZÉS




[Wayman kapitány]: Szakadozik a jel, kutatócsapat. Minden rendben? Nem akarunk még egy csapatot elveszíteni odalent.

\*\*\* Erős statikus zaj \*\*\*

[Kutatócsapat]: ... félúton a napkoronán át. Még mindig van pár óra a... Az egyik nullmező-generátor megégett. Át kellett kapcsolnunk a...












\*\*\* Erős statikus zaj \*\*\*

[Wayman kapitány]: Kérem, jöjjenek vissza épségben.

Ha a leszállóegység legalább 5 -tal, 5 -vel és 5 -gal rendelkezik, menj az **5. lépésre**.

Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállásúton).
2. Dobj a veszélykockával, és alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Abban a ritka esetben, ha egy légénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozdasd előre a leszállásútvonalat (mozdasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, menj az **5. lépésre**. Más esetben menj vissza a **2. lépésre**.
5. Ha az aktuálisan nyitott bolygótáblád a *Thorne–Zytkov Objektum* (**38–39.** oldal), menj a **6. lépésre**. Ha az aktuálisan nyitott bolygótáblád *A teremtők kriptája* (**40–41.** oldal), menj a **7. lépésre**.
6. Keverd meg mindhárom **G20-as** kártyát, és helyezd őket felfelé fordítva a „Globális körülmények” mezőre. Nyisd ki a *Hajókönyvet* a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.
7. Lapozz az **581-es bejegyzéshez**.

	<b>Napkitörés</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Száguldj keresztül Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, semmi sem történik.</li> <li>» Más esetben minden légénységi tag dob a -val.</li> <li>» Hajts végre kitérő manővert Veszíts el 3 készletet, csökkentve a következővel: .</li> </ul>
	<b>Hősök</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Hagyd figyelmen kívül Minden légénységi tag: 4 -t a következővel csökkentve: .</li> <li>» Módosítsd a megközelítési vektort Ha a  <b>3 vagy több</b>, mozgasd a jelzőt 1 mezővel balra a leszállásúton. » Más esetben mozgasd 2 mezővel balra.</li> </ul>
	<b>Sérült hajótörzs</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Bíz a javítást a leszállóegységre Minden légénységi tag dob a -val.</li> <li>» Javítsd meg saját kezűleg Egy légénységi tag dob a -val.</li> </ul>

## 83-AS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Itt a kutatócsapat. Ielassítottunk, és most lépünk be a csillagködbe. Ez... valójában szokatlanul kicsi az eltérés. Azt vártam, hogy sötét lesz.

[Dr. Corey]: A csillagköd több millió kilométerre nyúlik. Csupán kívülről tűnik átlátszatlanoknak. A szerves részecskék viszonylag elszórtan helyezkednek el. Tudnának mintát venni?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vettem, doktor. Felkészülünk a...

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Várjunk! Csak én látom úgy, vagy sötétebb lett? Mélyebbre kerültünk?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Nem. A csillagköd pereménél haladunk.

[Wayman kapitány]: Az organizmusok maguk köré összpontosulnak, kutatócsapat. Húzzanak onnan a francha, azonnal!

\*\*\* Hajtóműzajok \*\*\*

[Kutatócsapat]: Oké. Megszakítjuk a kapcsolatot... ne! Követnek minket, ki a csillagködből. A rohadt életbe, ezek a valamik gyorsak!

[Vanguard MI]: Figyelem! A biztonságos gyorsulás maximális szintje elérve.

[Kutatócsapat]: Nem tudjuk leahagyni őket!

Lapozz a **94-es bejegyzéshez**.

## 84-ES BEJEGYZÉS

„Dahl tengerészgyalogosai nem voltak hajlandók feladni. Amikor falhoz szorították őket, esztelenül bevetették a plazmát, amit sosem terveztek a Vanguard fedélzetén való használatra. A robbanások hamar átszakították a falakat, kárt okozva a hajótestben. A hajónak azon a részén lyuk keletkezett. Számos tengerészgyalogost, illetve a mieink közül is többeket kiszippantott a vákuum az űrbe. A zűrzavar ellenére sikerült leszígelgelnünk a folyosót, és kiszabadítani Wayman kapitányt.

Mégis, a veszteségeinket figyelembe véve menthetetlenül úgy éreztük, két lépést tettünk előre, egyet pedig hátra.”

Adj **1 jelzőt** a győzelmi készlethez, és lapozz a **79-es bejegyzéshez**.

## 85-ÖS BEJEGYZÉS

A  B

[Portálirányító]: Nyitva van az átjáró a látogatók otthonvilágába. A kapcsolat stabil.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Mi készen állunk.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Vannak korai mérések? Mire számíthatunk?

[Portálirányító]: Nehéz megmondani. Maradjanak beöltözve, legyenek óvatosak, és ne támadjanak semmire, hacsak nincsenek komoly veszélyben. Magukra lesznek utalva. Nem tudjuk megígérni, hogy képesek leszünk fenntartani a rádiókapcsolatot, ha átjutnak a túloldalra.

[Wayman kapitány]: Csak hogy tudják, kutatócsapat. Még mindig bármelyikük kiszállhat. Ez szigorúan önkéntes küldetés. Senki sem fog neheztelni, ha bárki így dönt.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Szó sem lehet róla, uram. Bemegyünk.

[Wayman kapitány]: Sok szerencsét! Ne feledjék: talán az az egyetlen reményünk, ha megtámogatjuk a kutatásainkat a köztáblát érintő adatokkal, amiket a látogatók gyűjtöttek össze. Tegyenek jó első benyomást, rendben?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vettem!

- Ha van egy előkészített leszállóegység, dobj el minden módosítással együtt.
- Ha még nem tetted meg, válassz ki 5 személyes felszerelést és 2 küldetésfelszerelést, hogy magaddal vidd erre a küldetésre.
- Nyisd ki a Bolygópédiát a **34–35.** oldalon (*Látogatók világa*).
- Helyezz **1 jelzőt** a készletsáv 5-ös mezőjébe.
- Ebben a küldetésben felfedezéseket fogsz gyűjteni a bolygótáblán – összesen 6 felfedezést vihetsz vissza magaddal.

Ha az „A” és a „B” rubrika be van jelölve, lapozz a **104-es bejegyzéshez**.

Ha az „A” rubrika van bejelölve, lapozz a **101-es bejegyzéshez**.

Ha nincs bejelölve egyik sem, lapozz a **91-es bejegyzéshez**.

## 86-OS BEJEGYZÉS












Ha a leszállóegység legalább 6 -tal, 6 -vel és 6 -gal rendelkezik, lapozz a **88-as bejegyzéshez**.

Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdőmezőre (egy „S” jelzi a leszállásúton).
2. Dobj a veszélykockával, és alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót,

amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.

- Mozgasd előre a leszállásávót (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
- Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, lapozz a **88-as bejegyzés**hez. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

	<b>Napkitörés</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Száguldj keresztül</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag dob a -val.</li> <li>» <b>Hajts végre kitérő manővert</b> Veszíts el 5 készletet, csökkentve a következővel: .</li> </ul>
	<b>Hősök</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Hagyd figyelmen kívül</b> Minden legénységi tag: 5 -t a következővel csökkentve: .</li> <li>» <b>Módosítsd a megközelítési vektort</b> Ha a  <b>5 vagy több</b>, mozgasd a jelzőt 1 mezővel balra a leszállásávon. <b>Más esetben</b> mozgasd 2 mezővel balra.</li> </ul>
	<b>Sérült hajótörzs</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Bízd a javítást a leszállóegységre</b> Minden legénységi tag dob a -val.</li> <li>» <b>Javítsd meg saját kezűleg</b> Egy legénységi tag dob a -val.</li> </ul>

## 87-ES BEJEGYZÉS

- Dobd el a **P233-as** kártyát a szektorodból.
- Ha a táblán sehol sincs több **P233-as** kártya, lapozz a **164-es bejegyzés**hez.
- Ha a legénységi tagod jelenleg olyan szektorban áll, ahol van felfedett bejegyzésszám, oldd meg azt a bejegyzést.

## 88-AS BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 213-as legénységi tag**

A repülésünk utolsó szakaszán a hajtómű teljes gőzzel működött, hogy minél távolabba kerülhessünk a neutroncsillagtól. Ennek az objektumnak a gravitációs ereje két milliárdszorosa a Földének. A fizika törvényeinek ellentmondó nullmezőnk és a turbófeltöltésű hajtóműveink minden erejére szükség volt, csak hogy ne csapódjunk bele a felszínébe.

A földet érés húzós volt. Habár a nullmező a behatások javától megóvott minket, a leszállóegység alig bírta a hatalmas gravitációs erőt.

Amikor kiléptünk az egységéből, és a lábunkat a csillag felszínére tettük – ami keményebb volt a gyémántnál és simább az üvegnél –, próbáltam nem is belegondolni, micsoda erők vesznek körbe minket. Egy vörös óriás belsejében jártunk. A hőmérséklet hétezer Celsius-fok fölött volt. A nyomás az egekbe szökött. A gamma-sugárzás mértéke egy szempillantás alatt megsüthetett volna minket. Ha nincs a vizuálisrekonstrukciós-szoftver, ami a napellenzőket működtette, vakok lettünk volna – a gravitáció magát a fényt is elgörbítette, ellehetetlenítve ezzel a látást. Elegendő lett volna egyetlen apró meghibásodás a mechanikai öltözetünk nullmezőjében, és azonnal meghalunk. Elmerengtem, vajon a hőmérséklet és a sugárzás minden élő sejtünket megsemmisíti-e, mielőtt a gravitáció összenyom, és vékony rétegben szétteríti-e minket a csillag neutronium-felszínén.

Aztán valami felkeltette az érdeklődésemet. Alig egy kilométerre a leszállási zónánktól a szkennerek egy óriási rámpát fedtek fel, ami mélyre, a felszín alá vezetett – egy folyosó volt, amit az univerzum legtömörebb anyagába vájtak. Mindkét oldalán két nagy szerkezet állt, amik szellőzőkre hasonlítottak, és magukba szívták a nap forró plazmáját. Megnyitottam a digitális spektrométert, és elkezdtem leolvasni a kijelzőmről a méréseket. Ideje volt hozzálátni a munkához.

Lapozz a **90-es bejegyzés**hez.

## 89-ES BEJEGYZÉS

**Titkosított boncolási jegyzőkönyv - N93, kivonat**


A legénységünk a „Magnacereb” kódnevet adta ennek a példánynak. A testtömegét döbbenetes módon 75 százalékban a túlméretezett cerebrum, a nagyagy alkotja, ami tele van neuronokra hasonlító, szokatlanul tömör sejtekkel. A teste többi részét egy lényegre törő emésztőrendszer teszi ki, illetve egy pár láb, ami alig bírja megemelni a lény súlyát. Eleinte összezavart a nemzőszervek hiánya. Már kezdtem azt gyanítani, hogy ez a bestia egy klón vagy egy biomérnöki fegyver. Nem tudtam rájönni, miként jelenhetett meg a hajónkon, és az idősebb testvére hogyan kötött ki az Ugniron, hiszen mindennemű úrutazási képesség hiányzik belőlük. Talán az egyetlen dolog, amit biztosra vettem, az volt, hogy ez nem egy őshonos faj – az Ugnir ökoszisztémájában nincs semmilyen közbenső faj a primitív növények és ezek közt a böhöm bestiák közt. Csupán akkor kezdtek helyére kerülni a kirakós darabjai, amikor Wayman kapitány hozzáférést adott egy titkosított videofelvételhez, ami a Vanguard fedélzetén történt incidensről készült – Dahl őrnagy nagy bánatára.

A kisebb Magnacereb, ami a hajónkra támadt, a saját biomasszatarátályunkból jött, amiben folyékony pépet tartottunk, készen rá, hogy újrahasznosítsuk, és élelem legyen belőle. Az egyik ipari kamera rögzítette a lény születését. Ahogy a Vanguard elhagyta az Ugnir pályáját, a biomassza hirtelen összejtek kis labdájává rendeződött át, ami folyamatosan nőtt és átalakult, míg aztán alig 24 órával később elő nem mászott a fedélzetre egy fiatal, ámde veszélyes lény. Azt gyanítom, ez a „csodálatos” fogantatás az idősebb lény műve lehetett, amit otthagytunk a bolygón – a megszerzett szkenneredatok szerint az idősebb Magnacereb teljes mértékben a Vanguardra összpontosított, folyamatosan követve a mozgásunkat a böszme fejével, még azután is, hogy elhagytuk a pályát, és láthatatlanná váltunk kezdetleges szeme előtt.

Azt hiszem, most találkoztunk először olyan fajjal, amelyik telekinézist alkalmaz a szaporodása részeként. A kezdeti tanulmányozás és a boncolási adatok alapján úgy vélem, a Magnacerebek úgy kolonizálják a csillagokat, hogy telepítik felkutatják a biomasszában bővelkedő objektumokat. Amint azonosítják az alkalmas helyeket, a hihetetlen telekinetikus erejüket használva reprodukív sejtje alakítják át az anyagot, ami aztán készen áll, hogy gyors ütemben osztódjon és fejlődjön. Talán az Ugniron lévő ökoszisztémában kötött volna ki, ahol fejlődhet, valószínűleg sivatagba került, tele apró, szerves kavicsokkal.

Még mindig igen sok minden van, amit meg akarok tanulni erről a fajról, de most arra kértem a vezető mérnökeinket, hogy készítsenek valamilyen korai figyelmeztetőrendszert, ami riasztana minket, ha további Magnacerebek kelnének életre a hajón.

**Megjegyzés hozzáadva [Wayman, N. - Parancsnok]:** Úgy döntöttem, titkosítom a Magnacerebeket érintő adatokat – a részleteket kizárólag a kiválasztott biztonsági személyzet tagjai fogják ismerni. A lény károszt teremtett a fedélzeten, és a gondolat, hogy egy új példány fejlődhet ki spontán módon a nagyobb biomasszatarátályokban, csak felkavarná a legénységet.

Szerezd 1 -t. Ha az **R11-es** kutatási projekt (*Telepátia*) a „Kutatási projektek” közt van, helyezd azt át a „Várazkozó...” borítékba.

## 90-ES BEJEGYZÉS

Nyisd ki a Bolygópediát a **38–39.** oldalon (*Thorne–Zytkov Objektum*). Ha van bármilyen más bolygóábra is az asztalon, előbb távolítsd el a játékból a kártyáit – ezekre nem lesz szükséged a továbbiakban.

Keverd meg mindhárom **G20-as** kártyát, és helyezd őket felfelé fordítva a „Globális körülmények” mezőre.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 91-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornájának 58B jelű átírat**

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszte]:** Hol a pokolban vagyunk?

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszte]:** Ránézésre... pont ott, a pokolban, hogy őszinte legyek.

**[Kutatócsapat, 3. műveleti tiszte]:** Pofa be, és futás! Az a hústömeg felénk közeledik!

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszte]:** Mi?!

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: [zihálás] Miért nem mozogok egyáltalán?

[Kutatócsapat, 3. műveleti tiszt]: Tőlünk elfelé futsz! Állj!

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Pont mögöttetek vagyok!

[Kutatócsapat, 3. műveleti tiszt]: Mi?! Jó... de akkor miért látom a hátadat magam előtt? És... a saját hátamat?

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Remek. Ez egy Escher-stílusú rémálom.

Helyezd a **P370-es** kártyát az **1-es** szektorba, a **P371-est** a **2-es** szektorba és a **P373-ast** a **3-as** szektorba. Helyezz minden legénységi tagot az **1-es** szektorba.

Keresd meg az **M170-es** küldeteskártyát, és helyezd a bolygóábra „Küldetés” mezőjébe.

Keresd meg a **G28-as** globális körülményt, és helyezd a bolygóábra „Globális körülmények” mezőjébe.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 92-ES BEJEGYZÉS

„A padló kör alakú része elkezdett megdőlni. Végül vízszintesen, 180 fokkal elfordult. Ami fölötte volt, most alatta lógott – és fordítva.”

Ha a **P435-ös** kártya (*Perzselő plazmasugár*) a **2-es** szektorban van, vagy nincs egy kártya sem ebben a szektorban (a nyomtatott kártyán kívül):

- A **2-es** szektorban lévő összes kártyát cseréld le a **P434-es** kártyára. Ezután, ha a **P436-os** kártya (*Töltődő plazmasugár*) a **3-as** szektorban van, dobd el a **P436-os** kártyát.
- A **4-es** szektorban lévő összes kártyát cseréld le a **P439-es** kártyára.
- A **2-es** szektorban lévő bármelyik legénységi tagot át lehet helyezni a **4-es** szektorba. A **4-es** szektorban lévő bármelyik legénységi tagot át lehet helyezni a **2-es** szektorba.

Ha a **P434-es** kártya (*Eltérített plazmasugár*) a **2-es** szektorban van:

- Cseréld le a **P435-ös** kártyára.
- Helyezd a **P436-os** kártyát a **3-as** szektorban lévő kártyák tetejére.
- A **4-es** szektorban lévő összes kártyát cseréld le a **P438-as** kártyára.
- A **2-es** szektorban lévő bármelyik legénységi tagot át lehet helyezni a **4-es** szektorba. A **4-es** szektorban lévő bármelyik legénységi tagot át lehet helyezni a **2-es** szektorba.
- **Tipp:** A zárókő most a padló alatt van, és a plazmasugár távolabbra is tud lőni, így megtámadható és eltávolítható vele a folyosó végén lévő ajtó. Vedd figyelembe, hogy a zárókő újbóli megérintése annak visszafordulásához vezet, így a plazmasugár blokkolva lesz!

Ha a **P433-as** kártya (*Felfordított zárókő*) a **2-es** szektorban van:

- Dobjd el a **P433-as** kártyát.
- A **4-es** szektorban lévő összes kártyát cseréld le a **P439-es** kártyára.
- A **2-es** szektorban lévő bármelyik legénységi tagot át lehet helyezni a **4-es** szektorba. A **4-es** szektorban lévő bármelyik legénységi tagot át lehet helyezni a **2-es** szektorba.

## 94-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet. Döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést:

- » **Fordulj meg, és lödd le a közeledő rajt** – Talán az összűz hatására szétszélednek? Lapozz a **96-os bejegyzés**hez.
- » **Gyorsíts a biztonságos határokon belül** – A testünknek ki kellene bírnia egy rövid időre azt a „néhány” g-ít! Lapozz a **97-es bejegyzés**hez.
- » **Kapcsolj le mindent, és sodródj a semmiben** – Talán, ha minden energiajel megszűnik, a lények elveszítik az érdeklődésüket? Lapozz a **119-es bejegyzés**hez.

## 95-ÖS BEJEGYZÉS

„A padló teljes, kör alakú része, ami a zárókövet tartalmazta, gyors ütemben elkezdett megdőlni. Szerencsére tudtuk, hogy valami készülődik itt, és megpróbáltunk hátraugrani...”

Azonnal hajts végre egy dobáspróbát – ezen próba során semmilyen kockakombinációt nem használhatsz.

ELUGRÁSI!

=

+

Lapozz a **122-es bejegyzés**hez.

Lapozz a **98-as bejegyzés**hez.

## 96-OS BEJEGYZÉS

\*\*\* **Hajtóműzaj** \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Adjunk nekik, legénység!

\*\*\* **Fegyverdördülések** \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Igen, ezt neked, te úriszap!

\*\*\* **Fegyverdördülések** \*\*\*

[Kutatócsapat, 3. műveleti tiszt]: Várjunk, állj! ÁLLJ!

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Miért? Olvadnak, mint vaj a napon.

[Kutatócsapat, 3. műveleti tiszt]: Nézzenek oldalra! Még több felhő közeledik, szinte már olyan, mintha...

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Kutatócsapat! Tüzet szüntess! Ezeket a lényeket a komolyabb energiajelek vonzzák. Felgyorsulnak, és mindenfelől közelednek a maguk irányába.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Előttünk is ott vannak!

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Kitérés! Kitérés!

\*\*\* **Riasztók** \*\*\*

\*\*\* **Hangos puffanás** \*\*\*

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Kutatócsapat, hallanak minket? Elvesztettük a jelüket a felhőben. Kutatócsapat, válaszoljanak.

Jelölj be egy rubrikát a **925-ös bejegyzés**nél. **Fontos:** Ha mindhárom rubrikát bejelölted ott, az a leszállóegység elpusztulását jelenti.

Minden legénységi tag dob a -val. Ezután lapozz a **119-es bejegyzés**hez.

## 97-ES BEJEGYZÉS

**Akción utáni áttekintés, 3B226, kivonat**

„A kutatócsapat a javasolt határértékeken túlmenően hajtotta meg a leszállóegységet, és megpróbálta lehagyni a mikroorganizmusok közeledő raját. Az 1-es és 2-es öltözetben lévő életjel-érzékelők potenciálisan veszélyes g-kiugrást jeleztek. Ugyanakkor a Vanguard érzékelői megnövekedett aktivitást mutattak a rajban. Úgy tűnt, a leszállóegység túlhevült, fehéren izzó hajtóműve megbűvölte őket. A mikroorganizmusok felgyorsítottak; erős energialökéseket bocsátottak ki, és elkezdték utolérni a leszállóegységet. Ezzel egy időben a legénységnek le kellett lassítani, hogy ismét a biztonságos határon belülre kerüljenek. Két és fél perccel később az izgatott raj nekiment a leszállóegységnek, és minden oldalról egyre vastagabb rétegben bevonták; a saját gamma-sugárzásuk minden odabenti jelet blokkolt.”

Jelölj be egy rubrikát a **925-ös bejegyzés**nél. **Fontos:** Ha mindhárom rubrikát bejelölted ott, az a leszállóegység elpusztulását jelenti.

Minden legénységi tag dob a -val. Ezután lapozz a **119-es bejegyzés**hez.

## 98-AS BEJEGYZÉS

„A padló teljes, kör alakú része, ami a zárókövet tartalmazta, gyors ütemben elkezdett megdőlni. Ez meglepett. Beleestem a sötétségbe a padló alatt.”

Helyezd a **P433-as** kártyát a **2-es** szektorba. Helyezd a **P438-as** kártyát a **4-es** szektorba. Helyezd a szektorodban lévő legénységi tagot és minden támogató legénységi tagot a **4-es** szektorba.

## 99-ES BEJEGYZÉS

**Irányítói bejegyzés - 74C**

A drónjaink kristályos szerkezetre találtak az ásványi kéreg alatt. Amikor megpróbáltunk mintát venni, valami erős EM-impulzust bocsátott ki, és működésképtelenné tette a gépeinket. Azt javasoljuk, legközelebb történjen meg a terület alaposan átvizsgálása a felderítő szondákkal, mielőtt bármilyen bányászati műveletbe kezdenénk.

Szerez 1 ásvány felfedezést, és helyezd át az „Összegyűjtött felfedezések” közé.

## 100-AS BEJEGYZÉS

**Kutatási bejegyzés - 18C**

Az üzenet elemzésekor felfedeztük, hogy a sorrend, amelyben a teremtők felvették a listájukra a világokat, nem véletlenszerű. Habár különböző távolságokra vannak



az Űresség Szemétől, ideális láncolatot alkotnak a gravitációs parittyákhoz, amik gyorsabb utazást tesznek lehetővé közöttük. Ezen információ segítségével sikerült kifejlesztelnünk az áthidaló csillagtérkép egy javított változatát, ami sokkal hatékonyabbá teszi az utazásunkat.

Volt még valami, ami komolyan zavarta a biztonsági részleg egyes tagjait. A Föld túl messze volt az Űresség Szemétől ahhoz, hogy a mi 20. századi rádióink és tévéadásaink elérhessék. Valamilyen más módon foghatta ezek jeleit – azt gondoljuk, a legvalószínűbb válasz az, hogy a teremtők valamilyen tárgyat rejtettek el, mélyen a naprendszerünkben. Üzenetet küldtünk a Földre egy, a fénynél is gyorsabb, azaz FTL-szondával, és azt tanácsoltuk, tartsák nyitva a szemüket a rejtett megfigyelő miatt, azonban a szonda csak igen sokára fog elérni hozzájuk...

Egy személyes megjegyzés: aggasztó tendenciára figyeltem fel. Egyes legénységi tagok egyre inkább a megszállottjaivá válnak a teremtőknek és a terveiknek...

Helyezd a **B07-es** hidfejlesztést (Javított csillagtérkép) a „Hídkártyák” közül a „Várakozó...” borítékba.

Helyezd az **R07-es** kutatási projektet (Túlélés szélsőséges biomokon) a „Kutatási projektek” közül a „Várakozó...” borítékba.

Keverd az **S11-es** hajóhelyzetkártyát (A teremtők kultusza) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).

## 101-ES BEJEGYZÉS

### A kutatócsapat privát csatornája

[1. műveleti tiszt]: A legutóbbi kutatócsapat ebben a dimenzióban tűnt el. Az előrs kiépítésére kellene összpontosítanunk. Anélkül pont úgy fogjuk végezni, mint ők!

[2. műveleti tiszt]: Ne kövessük el ugyanazt az ostoba hibát.

[1. műveleti tiszt]: Ránk hagytak egy térképet a különös Möbius-térről, hogy megtalálhassuk a kiutat. Ha túléljük ezt, azt az ő áldozatuknak köszönhetjük majd. Tiszteletet érdemelnek, nem pedig ítélkezést!

- Keresd meg mindhárom **P382-es** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket a **2-es** szektorba.
- Keresd meg mindhárom **P383-as** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket a **3-as** szektorba.
- Keresd meg mindhárom **P384-es** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket az **1-es** szektorba.
- Ha a **P374-es** kártya (Stabil környezet) nincs a **4-es** szektorban, helyezd oda.
- Helyezz minden legénységi tagot a **4-es** szektorba.
- Keresd meg az **M171-es** és az **M172-es** küldeteskártyát, és helyezd őket a bolygótábla „Küldetés” mezőjébe.
- Keresd meg mindhárom **G29-es** globális körülményt, keverd meg őket, és helyezd őket felfelé fordítva egy pakliba a bolygótábla „Globális körülmények” mezőjében.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 102-ES BEJEGYZÉS

„A tervünk egyszerű volt: úgy tettünk, mintha zendülést szítotunk volna a hajó egyik messzi, hátsó részében, és amint Dahl fogta a leg több hűsleges csatlósát, hogy megpróbálja uralni a helyzetet, mi beviharzottunk a hidra.”

Jelöld be a „B” rubrikát a **950-es bejegyzés**nél.

Ha az „A” rubrika a **930-as bejegyzés**nél be van jelölve, lapozz a **117-es bejegyzés**hez. Más esetben lapozz a **110-es bejegyzés**hez.

## 103-AS BEJEGYZÉS

### Kutatócsapat, 419D jelű felderítési bejegyzés

Amikor a pajzs utolsó részén is átjutottunk, örömmámorban úsztunk. Végül is, ha egy idegen faj ennyire körülményes gátat épített, akkor bizonyára valami értékeset védtek.

Ahogy az atmoszféra alsóbb szintjeire ereszkedtünk, először a megnyúlt tárgyak csoportját vettük észre, amik hosszú vonalban lebegtek a leszállóegységünk felé. Azt gondoltuk, ez a fogadóbizottság – kíváncsi atroposziak egy csapata. Azonban, amint az objektumok a felhőkön keresztül elúsztak mellettünk, a szkennerek vérfagyasztó igazságot tártak fel. Ezek koporsók voltak, és mindegyikben egy idegen teste hevert tökéletesen megőrzött állapotban. Ahogy leereszkedtünk a sűrű atmoszférán keresztül, egyre

több ilyen rémisztő raj mellett repültünk el. Végül szertefoszlott a ködfátyol, és megpillantottuk a felszínt – ameddig csak a szem ellátott, ősi síremlékek borították.

Az óriási homlokzataik között szálltunk le, eltakarva így a leszállási zónánkat, és hamar rájöttünk, hogy nincs itt semmi. Sem növények, sem állatok. Semmiféle ásvány vagy felfedezőanyag. Csak a sírok és a holtak – a bolygó minden négyzetméterét egyetlen hatalmas temetővé változtatták; ez a folyamat – az előzetes felmérések szerint – fél millió évig tartott.

Nem volt mit begyűjteni itt, és nem volt mi elől elfutni. Atroposzon kizárólag egy hosszú, csendes séta várt ránk az eonok óta ott álló sírok közt – amik mind tele voltak – egy kőtábla felé, ami egy kopár hegyen pihent. A Vanguard fedélzetén lévő xenonyelvészek hamar megállapították, hogy a kőtábla központi írásjele azt jelenti, „megőrzés”.



Csak később – amikor már magunk mögött hagytuk ezt a világot – jöttünk rá, mi történt. Igen spirituális civilizáció fejlődött ki azon a bolygón, Atroposz sűrű atmoszférája alatt; nem láttak csillagokat, és nem tudták, hogy egy egész univerzum van az ő világukon kívül. A papjaik és filozófusaik félreértették a kőtábla írásjelét. Magabiztosak vagyunk afelől, hogy a teremtők inspirálni szerették volna őket, hogy óvják és őrizzék meg mindazt, amit érdemes megmenti a világukon és az azon túli világokon is. Ehelyett az atroposziak azt hitték, az írásjel azt üzeni, őrizzék meg magukat a túlvilágra.

Mindannyiuknak az volt a legfontosabb, hogy örökre megóvják a testüket. Teltek az évszázadok, és a bolygó erőforrásainak javát arra költötték, hogy pompázatos síremlékeket emeljenek a holtak egyre növekvő seregének. És amint felfedezték az űrutazást, a felfedezések helyett az atroposziak igyekeztek megóvni magukat a képzeletükben élő sírfosztogatóktól és rablóktól, így az egész bolygójuk védett mauzóleummá vált.

Végül fogyni kezdett a számuk, és az utolsó közülük a sírok alkotta, kopár földön lehelte ki a lelkét, várva a túlvilágot, amit hitük szerint a teremtők ígértek nekik.

Legalább egyvalamit elértek: ezen halott világ rettenetes látványa örökre fennmarad – a felderítőink részletes feljegyzéseiben és abban a néhány mementóban, amit sikerült elhozniuk.

Távolítsd el a játékból az Atroposz leszálláskártyát (**L5**). Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat:

- Szerezd 4 -t, 1 idegen technológia felfedezést és az **5-ös** egyedi felfedezést. Szerezd még 1 -t minden 2-es és 3-as rangú legénységi tag után, aki játszott ebben a felderítésben. Minden 1-es rangú legénységi tag, aki játszott ebben a felderítésben, előléptetést kap.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 104-ES BEJEGYZÉS

### Levelek Escher poklából

Még egyszer: miért is vagyok itt? Még el sem hagytam a biztonságos előrsünket, ahol forradalmi technológia oltalmaz, de máris elegendő van ebből a helyből. Olyan közel vagyunk a hazavezető átjáróhoz, és a kimerült testem szinte felé vonzol. Haza akarok menni. Nem akarok érezni, ahogy a beleim táncot járnak ennek a különös valóságnak a ritmusára. A szemem nem bírja a hamis perspektíva kínzását, miközben a saját tarkómat bámulom. Mégis én vagyok itt a legjobban. Egyedül én éltem túl ezt a helyet. Muszáj elhagynom ezt a biztonságos menedéket, és azt tenni, amire az emberiségnek szüksége van.

- Keresd meg mindhárom **P382-es** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket a **2-es** szektorba.
- Keresd meg mindhárom **P383-as** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket a **3-as** szektorba.
- Keresd meg mindhárom **P384-es** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket az **1-es** szektorba.
- Helyezz minden legénységi tagot a **4-es** szektorba.
- Keresd meg az **M172-es** küldeteskártyát, és helyezd a bolygótábla „Küldetés” mezőjébe.
- Keresd meg mindhárom **G29-es** globális körülményt, keverd meg őket, és helyezd őket felfelé fordítva egy pakliba a bolygótábla „Globális körülmények” mezőjében.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.



## 105-ÖS BEJEGYZÉS

Elkéstünk. Semmi sem maradt ebből az ökoszisztémából!

A **2-es** szektorban lévő kártyát cseréld le a **P000-ás** kártyára.

Dobj el -t.

Dobd el az **M35-ös** küldeteskártyát.

## 106-OS BEJEGYZÉS

**Akció utáni jelentés - 76**

Igen, közel voltam a Maghoz, amikor az történt. A társaimmal az utolsókként érkezők között voltunk. Amikor a Maghoz jöttünk, a helyet szinte teljesen előzönlötték, és csupán pár lövészcsapat őrizte meg - épphogy - az állását a generátor közvetlen közelében. Hogy elfoglaljuk a helyünket a Mag körül, szó szerint az arrogátorok közt kellett átrohannunk, miközben minden oldalról lőttek ránk. Ekkor pillantottuk meg Wayman kapitányt: félig ülő helyzetben vetette neki a hátát a Magnak; a mellkasán lyuk tátongott. Azt hiszem, észrevett minket, amikor beléptünk, mert elmosolyodott. Biztos látott. Talán azt gondolta, valamiféle nagyobb erő érkezik a megmentésére? Azonban mi csak hatan voltunk, és hamar veszteségeket szenvedtünk. Az ellenség minden oldalról szorongatott minket, kicselezve a fedezékünket, és arra kényszerítve minket, hogy apránként hátrahagyjuk. Kisvártatva már szó szerint nem volt hová mennünk. Az járt az eszemben, hogy az *ISS Vanguard* odaveszett. Tényleg így hittem. Aztán valami bejött mögöttünk, a csápjai végigsímitottak a vállamon. Nem tudom, sétált-e vagy repült - de alig ért a földhöz. Az arrogátorok döbbentnek tünnek, ám ismét tüzet nyitottak. Ezek az újonnan érkezett lények különös fegyverekkel feleltek, különféle maró elegyet fröcskölve mindenfelé. Nem értettem, honnan kerültek ide. Aztán visszafordultam a Maghoz, épp amikor egyikük előbukkant a *Vanguard* magjának vakító fényéből, mintha az valamiféle átjáró lenne. Még többen jöttek mögülünk, és esküszöm, futólag megpillantottam egy másik helyet a Magon túl, aminek vörösen lüktető falai voltak.

Azonban engem a lények lekerekített pánccélzatára vésett szimbólum hökkentett meg leginkább: ugyanaz a jelkép volt, amit az idegen hajón találtunk. Ez a hajó lett az *ISS Vanguard* alapja, és a szimbólumot átalakították a *Vanguard* Kezdeményezés logójává. Ugyanez a jelkép van a jelvényemen és a dögcédulámon. Ekkor már tudtam: a Mag egykori tulajdonosai úgy döntöttek, közbelépnek. Nem akartuk, hogy nekik jusson a harc orozslánrésze. Átcsoportosítottuk az erőinket, és az új szövetségeseinkkel nyomultunk előre.

Ha az **M102-es** küldeteskártya fel van fedve, lapozz a **108-as** bejegyzéshez.

Ha az **M102-es** küldeteskártya nincs felfedve, lapozz a **149-es** bejegyzéshez.

## 107-ES BEJEGYZÉS

**Beszélgetések a Furcsával**


Csak egyikünket engedték be az űrhajóba. Az aszkétákhoz illő belső tértől rám tört a klausztrófia: a falak sötétszürkék voltak, és az egyik testrészem mindig valamelyik felülethez ért. Amíg hozzá nem szoktam ehhez az apró, űrben sodródó kalitkához, folyton bevertem a fejem, a térdem vagy a könyököm.

Az idemiai elégánsan mozgott, és olyan higgadtan, akár egy kő. Elkezdtünk beszélgetni. Először az MI-t próbáltam használni, de az idemiai megkért, hogy kapcsoljam ki. Ezért az eltérő nyelveinket és az érthetetlen testmozgásainkat vetettük be, ám hirtelen minden elkezdett értelmet nyerni. Hamarosan, annak ellenére, hogy egyetlen szót sem értettem, felfogtam az üzenetet.

Órákon át osztottuk meg egymással a világnézeteket, érzelmeket és eszméket. A végén azt éreztem, az idemiai hálás az időmért, és felajánlotta az eszközt, ami lehetővé tette, hogy ilyen alaposan megértsük egymást.

Bűcsüajándék gyanánt az idemiai megadta egy közeli űstökös koordinátáit, ahol további energiakészleteket takaríthatunk be.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Helyezd az **E42-es** kártyát (*Xenoanalizátor*) a „Nem elérhető felszerelés” közül a „Fegyvertár”-ba, és szerezz 3 -t.

## 108-AS BEJEGYZÉS

A **2-es** szektorban lévő kártyát cseréld le a **P243-as** kártyára.

## 109-ES BEJEGYZÉS

Habár nem láttuk az arcát, az ernyedt testtartásából megtudtuk állapítani, hogy a lény csalódott. Egy ideig mozdulatlan maradt, majd megszólalt. Az MI-nk azonnal fordítani kezdett.

Lapozz a **336-os** bejegyzéshez.

## 110-ES BEJEGYZÉS

„A híd támadásának időpontja egyre közeledett; csapatok rejtőztek el a közeli bejáratoknál, és zendülők csoportjai szóródtak szét a hajón. Már majdnem felkészültünk, hogy lépünk, amikor Anu hirtelen megjelent, és beszélni akart velünk. Könyörgött, hogy ne öljük meg egymást a világnézeteinket érintő absztrakt különbségek miatt. Az erőszak és vérontás helyett másik megoldást javasolt: A hídra szóló beléptetője segítségével bemehetett, és felrobbanthatott néhány nem halálos, idemiai gázgránátot, amiket a bolygóján élő macskaféle ragadozók megfékezésére terveztek. Ez lehetővé tette volna, hogy egyetlen lövés nélkül elfoglaljuk a hidat. Csak az volt a gond, hogy a gránátokban lévő idegmérget sosem tesztelték embereken. Annak ellenére, hogy Anu váltig állította, ezek biztonságosak, nem deríthettük ki sehogy, meddig hatnak, vagy nem marad-e a *Vanguard* hídja legénység nélkül a feszült helyzet kellős közepén.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Fogadd el az idemiai segítségét, és gázosítsd el a hidat** – Lapozz a **120-as** bejegyzéshez.
- » **Utasítsd vissza az ajánlatot, és rohand le a hidat segítség nélkül** – Lapozz a **117-es** bejegyzéshez.

## 111-ES BEJEGYZÉS

„Amint elfoglaltuk a hidat, az intercomon és minden frekvencián keresztül üzenetet küldtünk, arra kérve a legénység többi tagját, hogy siessenek a segítségünkre, és állítsuk meg Dahl őrnagyot. Vészterhes csend következett ezután.”

Ellenőrizd, hogy a **922-es** vagy a **924-es** bejegyzésnél be van-e jelölve a rubrika. Ha valamelyiknél be van jelölve, lapozz a **169-es** bejegyzéshez. Más esetben lapozz a **216-os** bejegyzéshez.

## 112-ES BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]:** Most megyek be a felszín alá. Úgy tűnik, a gömb külső burka valamiféle hálón fekszik, ami ránézésre szénszálakból áll. Épphogy elég nagyok ahhoz, hogy át lehessen szuszakolódni... Azt hiszem, a segítségünkkel eljuthatok ennek a szektornak más részeihez is.

**[CAPCOM, Nahy őrmester]:** Óvatosan, nem tudjuk megállapítani, ez a szerkezet...

**[Kutatócsapat]:** A francba!

**[CAPCOM, Nahy őrmester]:** Egyes, kiugró értékeket látok a szívritmusában. Mi történik?






**[Kutatócsapat]:** Úgy tűnik... beragadtam.

**[CAPCOM, Nahy őrmester]:** Ezúttal nincs, aki segítsen. Ki tudja szabadítani magát?

**[Kutatócsapat]:** Megpróbálom, *Vanguard*. Kutatócsapat, vége.

Kudarcot vallottál. Azonban az *ISS Vanguard*-ban ez nem mindig rossz dolog. Egyes negatív kimenetek új lehetőségek és történetzálalak előtt nyitják meg az utat, amik kizárólag a kudarc után válnak elérhetővé.

Válassz egyet:

- » **Araszolj lassan lefelé** –  +  + -t, és helyezd a legénységi tagodat, illetve az összes támogató legénységi tagodat a **4-es** szektorba.
- » **Hívj segítséget** – Ha van másik legénységi tag ebben a szektorban, ő a következőt teheti, hogy segítsen: -t. Ha segít, helyezd a legénységi tagodat és azt a legénységi tagot, aki segített, a **4-es** szektorba.
- » **Használj számszámokat, hogy kivágd magad** – Dobj a -val. A dobás eredményeinek alkalmazását követően helyezd a legénységi tagodat a **4-es** szektorba.

**Emlékeztető:** A fordulód során, ha bármikor olyan szektorba lépsz, amelyik egy bejegyzéshez irányít át, azonnal olvasd el azt a bejegyzést. Ebben az esetben olvasd el a **311-es** bejegyzést, amint belépsz a **4-es** szektorba.

## 113-AS BEJEGYZÉS

### Irányítói napló

Ezek a sziklák el vannak átkozva. Mégis itt vagyunk, és ismét bányásszuk őket. Már benyújtottam a panaszt – persze senkit sem érdekelt. Micsoda pazarlása ez az erőforrásoknak!

Beoszthatasz 1 legénységi tagot, hogy szerezz 1 *úsvány* felfedezést; ezt követően helyezd azt át az „Összegyűjtött felfedezések” közé.

## 114-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha már be volt jelölve, lapozz a **134-es bejegyzés**hez. Más esetben olvass tovább.

### Kutatócsapat, TF/29 jelű felderítési jelentés

Elértünk a halom repedezett csúcására, és észrevettük, hogy már nem elhagyatott! Atkák friss nyomaira figyeltünk fel, amik a halom mélyébe vezettek. Követtük őket, és felfedeztünk egy nagy kamrát, tele régi, szikkadt lárvákkal. A kamrában lévő atkák valamiféle különös, zöldes anyagot öklendeztek fel egy gödörbe a terem közepén, és nagyon ügyeltek rá, hogy egyetlen csepp se menjen kárba. Aztán elkezdték egyesével az anyagba meríteni a lárvákat. A távoli letapogatások alapján a nyálkának rendkívül összetett a szerves összetétele. A mintavétel jövedelmező, ám kockázatos lehet.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Gyűjts mintákat** – Szerezd meg a **33-as** egyedi felfedezést (*Ragyogó zselé*), és lapozz a **148-as bejegyzés**hez.
- » **Ne kockáztass** – Zárd le ezt a bejegyzést.

## 115-ÖS BEJEGYZÉS

[**Dahl őrnagy**]: Jó reggelt kívánok a legénységnek! A bolygót, amit felderíteni készülnek, a teremtők a bölcsők egyikeként jelölték meg. Pezseg az élettől, ugyanakkor veszedelmes is. A kapitány megkért, hogy tanítsam meg maguknak az összes ismert veszélyforrást, mielőtt bemennének.

\*\*\* **Klikk!** \*\*\*

[**Dahl őrnagy**]: Legyenek hihetetlenül óvatosak, és figyeljék az oxigénszinteket. A bolygó atmoszférája táptalaj a futótűzeknek. Egyes területeken elegendő egyetlen elektrosztatikus szikra.

\*\*\* **Klikk!** \*\*\*

[**Dahl őrnagy**]: Számos összetett életformát észlelünk. A bőséges oxigén azt jelenti, hogy az anyagcseréjük sokkal gyorsabb lehet, mint a földi növény- és állatvilág bármelyik tagjának. Meglephetik magukat a sebességükkel és az erejükkel.

\*\*\* **Klikk!** \*\*\*

[**Dahl őrnagy**]: Mivel még mindig nem tudjuk biztosan, mire is számíthatunk odalent, a küldetésük az, hogy felderítsék a bolygó külső rétegeit, és annyi mintát hozzanak vissza, amennyit csak lehet.

Helyezd a **P130-as** kártyát az **1-es** szektorban lévő kártyák tetejére. Helyezd a leszállóegységet az **1-es** szektorba.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 116-OS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **99-es bejegyzés**hez.

Lapozz a **80-as bejegyzés**hez.

Lapozz a **113-as bejegyzés**hez.










## 117-ES BEJEGYZÉS

„Senki sem felelt a hívásainkra. Magunkra maradtunk ebben. Hamarosan úgy döntöttünk, akkor is akcióba lendülünk. Vagy leszámolunk Dahllal vagy belehalunk a próbálkozásba.”

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során.

A próba során használt legénységi tagok meghalhatnak. A döntéseidől függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze a dobókészletbe őket.
- A dobókészletben lévő  vagy  vagy  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot. A próba teljesítéséhez **10 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből. A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockát. Ha valaki **1** -t vagy **1** -t dob, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé.
- Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzés**hez. Más esetben:

**Ha 9 vagy annál kevesebb pontod van:** Lapozz a **176-os bejegyzés**hez.

**Ha 10 vagy annál több pontod van:** Adj **1 jelzőt** a győzelmi készlethez, és lapozz a **111-es bejegyzés**hez.

## 118-AS BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat**]: Itt a kutatócsapat. Most már a nap közelében vagyunk, miután egy vonuló mikroorganizmus-rajt követtünk. A raj lassít, és kezd szétterülni. A háttérbeli hőmérséklet jelentősen nő. A spektrometria felfedte, hogy számos kémiai reakció zajlik bennük.

[**Dr. Corey**]: Igen. Ez összhangban van a kezdeti felfedezéseimmel. Az a legvalószínűbb, hogy az organizmusnak a nap közelébe kell mennie, mert az életciklusa egyik szakaszához olyan mennyiségű energia vagy ultrabiolya sugárzás szükséges, amit a csillagködben nem szerezhet meg. Aztán...

[**Kutatócsapat**]: Várjunk! Történik valami. Ezek szétszóródnak!

[**Dr. Corey**]: Ez várható volt. Miután befejezték azt, amiért idejöttek, a lények visszatérnek a csillagköd sötétségébe.

[**Kutatócsapat**]: Nem! Nem a csillagköd felé tartanak. Hanem felénk! Egyre többen!

[**Wayman kapitány**]: Kutatócsapat, húzzanak onnan a francha! Ismétlem: közeledés megszakítása.

\*\*\* **Hajtóműzajok** \*\*\*

[**Kutatócsapat**]: Oké. Megszakítjuk a kapcsolatot. A rohadt életbe, ezek a valamik gyorsak!

[**Vanguard MI**]: Figyelem! A biztonságos gyorsulás maximális szintje elérve.

[**Kutatócsapat**]: Nem tudjuk leahagyni őket!

Lapozz a **94-es bejegyzés**hez.

## 119-ES BEJEGYZÉS

\*\*\* **A hajótest fémes nyikorgása** \*\*\*

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Itt a kutatócsapat! Ezek a lények ellepték a leszállóegységet. Veszik az adást, Vanguard?

\*\*\* **Rádió statikus zaja** \*\*\*

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Vanguard, ott vannak? Összeroppantják a hajótestet. Próbálnak bejutni. Tanácsot kérünk, vége!

\*\*\* **Rádió statikus zaja** \*\*\*

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Semmi értelme. Túl sokan vannak, és túlzottan zavarják a jelet. Nem jut át rajtuk.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Akkor mihez kezdjünk?

\*\*\* **A hajótest fémes nyikorgása** \*\*\*

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Akármit csinálunk, gyorsan kell lépnünk.

Minden legénységi tag húzzon annyi részlegkártyát, amennyi a legénységtábláján van jelölve. A jelenlegi leszállás során – a döntéseidől függően – előforduló különleges dobáspróbák alatt kizárólag ezeket a kártyákat használhatod. Ezek a részlegkártyák és kockák a legénységtáblákon nem kerülnek feltöltésre a próbák között!

Oszd szét a leszállóegységen lévő felszerelés-kártyákat a legénységi tagok között.

Azok a kártyák, amik olyasmire utalnak, ami nincs jelen az asztalon (például: az olyan kártyák, amik engedik, hogy nyomokat húzz, vagy másik szektorba mozogj) nem lesznek hatással semmire a jelenlegi leszállás során. Lapozz a **123-as bejegyzéshez**.

## 120-AS BEJEGYZÉS

„Hagytuk, hogy Anu végrehajtsa a tervét. Higgadtan belépett a hídra, és felrobbantotta a gránátokat. A hídszemélyzet annyira meg volt lepve, hogy szinte összerezenni sem volt esélyük, mielőtt mind eszméletlenül a padlóra rogytak. Amint újra biztonságosan be lehetett menni, Anu kinyitotta nekünk az ajtót. Óvatosan léptünk át a tiszték testén, és minden konzol felett átvettük az irányítást.”

Jelöld be a „G” rubrikát a **930-as bejegyzésben**, és adj **1 jelzót** a győzelmi készlethez. Ezután lapozz a **111-es bejegyzéshez**.

## 121-ES BEJEGYZÉS

**Látogatók világa: 3-as számú kutatási feljegyzés**

Még mindig nem tudjuk biztosan, hogy ezek a vezetékyszerűségek természetes idegek vagy pedig biomérnöki kábelek, az viszont biztos, hogy veszélyesek – ugyanolyan erősségű áram fut bennük, mint a földi főbb elektromos vezetékekben, ám ezeken semmiféle szigetelés nincs. Könnyedén kárt tehetnek bennünk, ha óvatlanok vagyunk. Ezenkívül látszólag többféleképpen is hatást gyakorolnak a környező szövetekre és még a nem szerves anyagokra is. Ha nem kellene folyamatosan futnunk, közelebbről is megvizsgálnánk ezeket a szerkezeteket, mivel általuk talán jobban is megérthetnénk ezt a világot.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz **1** -t.

## 122-ES BEJEGYZÉS

„Előttünk, a padló kör alakú része vízszintesen, 180 fokkal átfordult. A zárókő most a padló alatt lóg, előttünk pedig ott állt egy kis vezérlőpult, rajta egyetlen, nagy gombbal.”

Helyezd a **P433-as** kártyát a **2-es** szektorba. Helyezd a **P438-as** kártyát a **4-es** szektorba.

A **2-es** szektorban lévő bármelyik legénységi tagot át lehet helyezni a **4-es** szektorba.

A **4-es** szektorban lévő bármelyik legénységi tagot át lehet helyezni a **2-es** szektorba.

## 123-AS BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válaszson egyet. Döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést:

- » **Próbáld meg helyreállítani a kommunikációt** – Megkísérelhetjük annyira felerősíteni a jelet, hogy átjusson a minket körülvevő lényeken. Lapozz a **146-os bejegyzéshez**.
- » **Szerezz mintákat a lényektől** – Habár kockázatos, így könnyebben tanulmányozhatnánk őket. Lapozz a **624-es bejegyzéshez**.
- » **Várj, hogy a Vanguard megmentsen** – Biztos látják, hogy bajban vagyunk! Lapozz a **645-ös bejegyzéshez**.

## 124-ES BEJEGYZÉS

Immár nyitva az út! A **3-as** szektorban lévő kártyát cseréld le a **P437-es** kártyára.

Helyezd az *Olthalmazó metahedron* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygóábla fölött. Helyezd az *Alkalmazkodó pajzs* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygóábla fölött.

Helyezd az *Olthalmazó metahedron* kartonfiguráját az **5-ös** szektorba.

## 125-ÖS BEJEGYZÉS

Ha a Kénkőn vagy, lapozz a **42-es bejegyzéshez**.

Más esetben szerezz egy *Sebzett* sérülést.

## 126-OS BEJEGYZÉS

[Küldetés ideje: 00:03:27]

A szonda a megrepedt kéreg felé közelít. A bányászgépek maradványai a közelben lebegnek, az áramköreik menthetetlenül kiszültek. A törésen belüli kristályos szerkezet optikai szálakra hasonlít – több helyen megrepedt. EM-sugárzás szivárgását észleljük a repedéseken át. Előzetes elmélet: Ezek az aszteroidák egy ásványi kéreggel bevont gép részei. Adatok elküldve további vizsgálatra.

[Küldetés ideje: 00:08:52]

A felderítő egy szimmetrikus kőszerkezet felé közeledik, hogy lekaparja az ásványok külső rétegét. Alatta egy energiaforrás vagy ahhoz hasonló van – az érzékelők növekvő elektromos tevékenységet jeleznek...

[Küldetés ideje: 00:08:54]

Vakító villanás történik, amittől minden felderítő offline lesz. A *Vanguard* érzékelői erős EM-impulzust vesznek, és komoly robbanásnak vagyunk szemtanúi, ami széttépi az aszteroidaövet. Annak érdekében, hogy kiderítsük, mi történt, ki kell elemeznünk a kristályos szálakról az összes adatot, amit a szonda a megsemmisülése előtt küldött.

Szerezz **1 idegen technológia** felfedezést, és helyezd az „Összegyűjtött felfedezések” közé.

## 127-ES BEJEGYZÉS

Ha ez a rubrika már be van jelölve, a bejegyzés lezárul. Más esetben, jelöld be a rubrikát, és olvasd tovább:

[Wayman kapitány]: Alfa lövészcapat, a leszállóegységük nem bír ki több sérülést. Vonuljanak vissza, hogy helyrehozzák, és újraélesítsenek.

\*\*\* Riasztóhangok \*\*\*

[Leszállóegység MI]: Kritikus kár észlelve!

[Alfa lövészcapat]: Nem. Megvan. Elkaptam. Csak annyi kell...

\*\*\* Robbanás \*\*\*


[Wayman kapitány]: Alfa lövészcapat, hallanak?

Elvesztítettük a jelet. Alfa lövészcapat?

[Alfa lövészcapat]: ... jó-há! Ezt kapja ki, kapitány.

\*\*\* Hangos éljenzés \*\*\*

[Wayman kapitány]: Gratulálok, alfa lövészcapat. Ez kitűnő volt!

- Távolítsd el **2 jelzót** az ellenséges előny mezőjéről.
- Távolítsd el a *Bombázás* fenyegetéskártyáját és kartonfiguráját a tábláról.
- Dobd el a **P241-es** kártyát (*Arrogátor cirkáló*) a **8-as** szektorból.
- Szerezd meg a **8-as** egyedi felfedezést.
- Dobd el az **M103-as** küldetéskártyát.
- Szerezz **1** -t.
- Távolítsd el a leszállóegység kartonfiguráját a **8-as** szektorból.
- Helyezz minden legénységi tagot a **8-as** szektorból a **4-es** szektorba.

## 128-AS BEJEGYZÉS

- Helyezd a **P441-es** kártyát a **6-os** szektorba.
- Helyezd a **P442-es** kártyát a **7-es** szektorba.
- Helyezd a **P443-as** kártyát a **8-as** szektorba.
- Helyezd a **P440-es** kártyát ebbe a szektorba.

## 129-ES BEJEGYZÉS

A kutatócsapat **privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Unom a mászást.

[2. műveleti tiszt]: Mi?! Egész végig ereszkedtünk!

[1. műveleti tiszt]: Ne hülyéskedj már. Te...

[3. műveleti tiszt]: Nem hülyéskedik, tényleg lefelé tartunk.

[2. műveleti tiszt]: Várjunk! Végre változik a táj! És most már mászunk.

[1. műveleti tiszt]: Most ugye csak ugrattok? Nagyon is jól látom, hogy most már lefelé megyünk a lejtőn...

Távolítsd el minden POI-kártyát az **1-es**, **2-es** és **3-as** szektorból. Cseréld le a POI-t a szektorodban a **P372-esre**. Cseréld le a POI-t a szektorodhoz kapcsolódó és fehér nyíllal jelölt szektorban a **P371-esre**. Cseréld le a POI-t a szektorodhoz kapcsolódó és fekete nyíllal jelölt szektorban a **P373-asra**.

## 130-AS BEJEGYZÉS

Ha a jelenlegi küldetéskártyád az **M03-as**, lapozz a **133-as bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **132-es bejegyzéshez**.

## 131-ES BEJEGYZÉS

**Irányítói bejegyzés**

Óvatosan bányászunk, és igyekezzünk elkerülni a kristályos szerkezetet, mivel nem veszíthetünk el több gépet.



A megközelítésünk elég jól beválik – a szállítók hamarosan megtelnek ritka ásványokkal, és még néhány mintát is szerzünk a kutatásokhoz.

Két szállító felszáll; egy újabb az aszteroidák felé közelít, hogy elhozza a maradék rakományt.

Valami történik, amikor leszáll – a kéreg remegni kezd, és megreped. Egyszeriben a gépek nem reagálnak. Az ezután következő robbanás vakító!

Még több felszerelés vész oda. A felderítési részleg ki fog nyírni.

Szerez 1 ásvány felfedezést, és helyezd át az „Összegyűjtött felfedezések” közé.

## 132-ES BEJEGYZÉS

Túlzottan távolodsz a célotól! Nem áshatsz mélyebbre a gömböt illetően, amíg be nem fejezed a küldetésed.

Helyezd vissza a legénységi tagodat a **4-es** szektorba. Ezután folytasd a fordulódát.

## 133-AS BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, 16C jelű felderítési jelentés**

Az egyik szervizfolyosó végül elvezetett minket egy kis balkonra, ami a gömb belső részéhez csatlakozott. Elállt a lélegzetünk a hatalmas tértől, ami az objektumon belül tárult elénk. Odabent ott lebegett előttünk egy egész naprendszer roncsa, a napja vörös és kimerült volt.

Előzetes méréseket és letapogatásokat végeztünk. Egyértelműnek tűnt, hogy a rendszer anyagát – és valószínűleg a szomszédos rendszerét is – átalakították, hogy megalkossák ezt az óriási szerkezetet. De minek törte magát bárki ennyire azért, hogy elrejtse egy régi vörös óriást és néhány kibányászott követ?

A gömb belsejét napelemek borítják, amiket a nap felé irányítottak, az eddig látott folyosókon és terminálokon mégsem működik semmi. Valami szakadást okozott az áramkörben a gömb ezen részén? És vajon megjavíthatjuk, ha így van?

Helyezz egy véletlenszerű **P000-ás** kártyát felfordítva ebbe a szektorba.

Szerez 1 -t.

## 134-ES BEJEGYZÉS

Lapozz a **148-as** bejegyzéshez.

## 135-ÖS BEJEGYZÉS

- Dobd el a **P432-es** kártyát (*Fókuszáló írisz*) az **1-es** szektorból.
- Ha a **P434-es** kártya (*Eltérített plazmasugár*) a **2-es** szektorban van, dob el.
- Ha a **P435-ös** kártya (*Perzselő plazmasugár*) a **2-es** szektorban van, cseréld le a **P433-as** kártyára.
- Ha a **P436-os** kártya (*Töltődő plazmasugár*) a **3-as** szektorban van, dob el.

## 136-OS BEJEGYZÉS

- A **8-as** szektorban lévő összes legénységi tag szerez egy *Súlyosan sebzett* sérülést.
- Helyezz minden legénységi tagot a **8-as** szektorból a **4-es** szektorba.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár kártyatartó*), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a **8-as** szektorban lévő leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
- Távolítsd el a leszállóegység kartonfiguráját a **8-as** szektorból.
- Adj **1 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéhez.

## 137-ES BEJEGYZÉS

**Tipp:** Figyeld meg, hogyan változik a környezet, amikor ezen a különös helyen navigálsz.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet:

- » **Mozogj a szinapszisok áramlatával** (kövesd a fekete nyilat) – Lapozz a **141-es** bejegyzéshez.
- » **Mozogj oldalirányba, az eltorzult horizont csúcsa felé haladva;** ez teljesen megváltoztathatja a perspektívánkat – Lapozz a **129-es** bejegyzéshez.

## 138-AS BEJEGYZÉS

**Kelu-8 organikus felhő - Kutatási összefoglaló**

Arra számítottunk, hogy a felhő egy űrcsata maradványait, egy ürbe kilőtt organizmust vagy valaminek a tetemét

tartalmazza, ami idekint halt meg. Úgy tűnik, valójában összetömörült mikroorganizmusok felhője, ami lassan navigál a kiterjedt kozmoszban; a mikroorganizmusok minden bolygón elszórják a spóráikat, ami mellett elhaladnak. A képességük, amivel organikusán találják meg az utat a hatalmas űrön át, anélkül hogy veszélybe keverednének, áttörésre sarkallt minket a saját navigációs rendszerünk terén.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Helyezd az **A18-as** kártyát (*Idegen navigációs pult*) a „Leszállóegység-módosítások” („B” kártyatartó) közül a „Várakozó...” borítékba.

Ezután beoszthatsz 3 legénységi tagot, hogy szerezz 1 mikroorganizmus felfedezést.

## 139-ES BEJEGYZÉS

Hogyan szeretnéd elrendezni az alkatrészeket? Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet:

» Lapozz a <b>143-as</b> bejegyzéshez.	» Lapozz a <b>150-es</b> bejegyzéshez.	» Lapozz a <b>177-es</b> bejegyzéshez.
» Lapozz a <b>182-es</b> bejegyzéshez.	» Lapozz a <b>185-ös</b> bejegyzéshez.	» Lapozz a <b>190-es</b> bejegyzéshez.

## 140-ES BEJEGYZÉS

A lelőhely hihetetlenül gazdag, ám nem túl kiterjedt.

Jelöld be az első, jelöletlen rubrikát, és folytasd a játékot. Ha már minden rubrika be van jelölve, olvass tovább:

Kimerítettük a lelőhelyet.

Szerezd meg a legfelső egyedi felfedezést (ha van) a bolygótábláról. Ezután a POI-t ebben a szektorban cseréld le a **P011-es** kártyára.

## 141-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Kezdek megőrülni, vagy ez az egész világ örült?

[2. műveleti tiszt]: A válasz mindkét kérdésre igen. De mire célsz?

[1. műveleti tiszt]: Nézz fel! Ugyanazt a tájat látod, mint előttünk. És mögöttünk.

[2. műveleti tiszt]: Ööö...

[1. műveleti tiszt]: Egyetértek. Ráadásul szerintem a horizont mozog, miközben a hurok ugyanott marad.

[2. műveleti tiszt]: Relatív mozgás?

[1. műveleti tiszt]: Nem tudom biztosan...

Ha az alábbi szektorok egyikében vagy:




**1** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **2-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) a **2-es** szektorban és a **P372-es** POI (*Hátyás átjáró*) a **3-as** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.

**2** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **3-as** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) a **3-as** szektorban és a **P372-es** POI (*Hátyás átjáró*) az **1-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.



3 – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd az **1-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) az **1-es** szektorban és a **P372-es** POI (*Hártyás ájtáró*) a **2-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.

## 142-ES BEJEGYZÉS

- Helyezd a **P234-es** kártyát a szektorodba, ha még nincs ott.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár kártyatartó*), és fordíts át egy általad választott leszállóegységet a sérült oldalára – a választott kártya nem lehet alap leszállóegység.
- Ha a kiválasztott legénységi tagok **rangjának** összege **4 vagy több**, haladj előre 2-t a zöld sávon a **P241-es** kártyán (*Arrogátor cirkáló*), a **8-as** szektorban.
- A biztonsági vagy felderítési részlegről kiválasztott minden legénységi tag után haladj előre 1-et a zöld sávon a **P241-es** kártyán (*Arrogátor cirkáló*), a **8-as** szektorban.
- Minden olyan kiválasztott legénységi tag után, aki  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik a legénységi tag-kártyáján, haladj előre 1-et a zöld sávon a **P241-es** kártyán, a **8-as** szektorban.
- Helyezz minden kiválasztott legénységi tagot a bolygótábla szélén lévő „Veszteségek” mezőbe.

**Ha a jelző a zöld sávon elérte a kimenetelt:** a kiválasztott legénységi tagjaid elérték a céljukat, és meghaltak. Lapozz az **590-es bejegyzés**hez.

**Ha a jelző a zöld sávon nem érte el a kimenetelt:** a kiválasztott legénységi tagjaid kudarcot vallottak a céljuk elérésében, és meghaltak. Újabb csapatot kell küldened a feladat teljesítésére! Lapozz a **607-es bejegyzés**hez.

## 143-AS BEJEGYZÉS


Lapozz a **217-es bejegyzés**hez.

## 144-ES BEJEGYZÉS

**A dimenziális technológia kutatásának előzményei, kivonat**

Számos leletre akadunk a látogatók otthonvilágán, és a kutatócsapatunk többek közt egy olyan tárgyat is megszerzett, aminek segítségével végül jobban megérthettük a további dimenziókat, amik el vannak rejtve az érzékeink elöl – valamint azt is megtudtuk, hogyan hatnak ezek azokra, amiket érzékelünk. Ez volt az első igazi lépésünk afelé, hogy a technológia egészen új ágát fejlesszük ki. Persze akkoriban még fogalmunk sem volt, ez a technológia mennyi munkával jár, és milyen hasznos lesz a Vanguard sikerének szempontjából. És még csak nem is ez volt az utolsó dolog, amit megszereztünk az alatt a küldetés alatt...

Ha az **R20-as** kutatási projekt (*Szubsztéri fizika*) a „Kutatási projektek” között van, helyezd azt át a „Várakozó...” borítékba.

Más esetben szerezz 1 -t és 1 idegen technológia felfedezést.

Ezután lapozz a **752-es bejegyzés**hez.

## 145-ÖS BEJEGYZÉS

Tedd vissza a **35.** és **38.** egyedi felfedezést az „Egyedi felfedezések” közé. Ezután dobj el minden küldetést. Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 146-OS BEJEGYZÉS

\*\*\* *Hangos statikus zaj* \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Semmi haszna. Mindegyik ilyen mikroorganizmus egy kis reaktor. Ekkora mennyiségben elegendő energiát és sugárzást termelnek, hogy minden jelet blokkoljanak.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Mi, azt mondtad, sugárzást?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Aha. Remélem, a gyerekvállalás nem szerepelt a terveid közt...

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Remek. Azt hiszem, van valami, amivel fokozhatnánk a kimeneti jelünket. Át kell irányítanunk az energiát, eltávolítani az antennák védelmére vonatkozó korlátozásokat, átprogramozni a kommunikációs számítógépet...

\*\*\* *Fémes nyikorgás* \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Van rá esély, hogy ezzel időben megleszünk?

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Igen.

\*\*\* *Fémes nyikorgás* \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Talán.

Minden játékos vitassa meg és válasszon ki egy olyan legénységi tagot, aki a leginkább alkalmas arra, hogy megbütykölje a leszállóegység high-tech felszerelését. Döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést. Ezután lapozz a **167-es bejegyzés**hez.

## 147-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

– Lapozz a **772-es bejegyzés**hez.

– Lapozz a **756-os bejegyzés**hez.

## 148-AS BEJEGYZÉS


**Akció utáni, incidensről készült jelentés - 96/F**



Hamar rájöttünk, hogy a szagunk és a megjelenésünk irritálja az atkákat. Ahányszor beléjük futottunk, feromonokat bocsátottak ki, amik látszólag figyelmeztették a többi atkát a veszélyre – és minden találkozóval egyre agresszívabbá váltak. Tudtuk: csupán idő kérdése, hogy a dolgok elfajuljanak.


Ha a jelző az időszáv utolsó helyén van a *Közelharc* globális körülménynél, indítsd újra ezt a sávot.

Ezután hajtsd végre a legfelső, jelöletlen hatást, és jelöld be. Ha már minden mező be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Az atkák észlelni kezdték a jelenlétünket. Óvatosan kell továbbhaladnunk!

Barátságtalan atkák csoportjai közt kell sétálnunk. Minden legénységi tag ebben a szektorban: -t.

Az atkák megpróbálnak elkergetni minket. Minden legénységi tag ebben a szektorban:  + -t.

Egyértelműen ellenséges szándékkal üldöznek minket. Minden legénységi tag ebben a szektorban azonnal átkerül egy másik, általuk választott, kapcsolódó szektorba, majd dob a -val.

Az atkák ránk támadnak! Minden legénységi tag ebben a szektorban azonnal végrehajtsa az alábbi dobáspróbát, a következő sorrendben: biztonsági, felderítési, tudományos, gépészeti.




## 149-ES BEJEGYZÉS

**Dr. Corey személyes naplója, 213. feljegyzés**

Győztünk, ám az éljenzés elmaradt. Amikor a füst szertefoszlott, és elkezdtek számba venni a veszteségeinket, elkezdett utolérni minket a valóság. Számos jó barátunk és munkatársunk halt meg, köztük Nahy, a CAPCOM tisztje, és az én drága barátom, Marquez, az SAR-pilóta. Wayman kapitány súlyosan megsebesült, és – a sürgősségi csapat tagjainak arckifejezése alapján – már nem sokáig lesz köztünk. Egy viharvert, sérült hajón gyászoltunk; nem térhettünk haza, és nem érthettünk el más helyet, csupán azt a pár, közeli rendszert. Sokan, köztük én is, attól tartottak, eljött a vég az ISS Vanguard és a küldetése számára...

**Teljesítetted a küldetést!**

- Szerezd meg a **11-es** egyedi felfedezést.
- Számold meg a jelzőket az ellenséges előny mezőjében. Adj hozzá 2 pontot minden legénységi tag-kártya után, ami a „Veszteségek” mezőjében van a bolygótábla bal oldalán. Vonj le 1 pontot minden  után. Ellenőrizd a végső pontszámot, és alkalmazd az eredménynek megfelelő hatást az alább felsoroltak közül.

- **16 vagy több** – Egyik legénységi tag sem kap előléptetést!
- **5–15** – Minden 1-es rangú legénységi tag, aki játszott ebben a felderítésben, előléptetést kap. Ha valamelyik részlegnek nem volt legénységi tagja ebben a felderítésben, egy kiválasztott, 1-es rangú legénységi tag ebben a részlegben előléptetést kaphat.
- **4 vagy kevesebb** – Minden 1-es és 2-es rangú legénységi tag, aki játszott ebben a felderítésben, előléptetést kap. Ha valamelyik részlegnek nem volt legénységi tagja ebben a felderítésben, egy kiválasztott, 1-es vagy 2-es rangú legénységi tag ebben a részlegben előléptetést kaphat.

Lapozz a **158-as bejegyzés**hez.

## 150-ES BEJEGYZÉS

Lapozz a 217-es bejegyzéshez.

## 151-ES BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

[1. műveleti tiszt]: Állj!

[2. műveleti tiszt]: Muszáj megvizsgálni őket. Más különben semmit sem fogunk tudni!

[1. műveleti tiszt]: A francba! A terem rendszerei be vannak kapcsolva.

[2. műveleti tiszt]: Muszáj megvizsgálni őket! Ha ez a hajó lezuhan, minden odavész. Ez a sok tudás! A történetük!

[1. műveleti tiszt]: Basszus!

[2. műveleti tiszt]: Jól vagy?

[1. műveleti tiszt]: Ezek az átkozott rengések! Jól vagyok. Mondtam, hogy ez veszélyes!

[2. műveleti tiszt]: Talán, de látod? Valami kinyílt. Ez... ó... még több hullához vezet.

- Távolítsd el az L12-es kártyát a szkennerből, majd távolítsd el a játékból.
- Cseréld le ezt a POI-kártyát a P297-es kártyára.
- Dobjd el az M130-as küldeteskártyát, és fedd fel az M131-es küldeteskártyát.

## 152-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Több érdekes alkatrészt és egy különös, idegen modul is találtunk.

[CAPCOM]: ...

[Kutatócsapat]: Veszik az adást, Vanguard?

[CAPCOM]: Vettem, kutatócsapat. Elnézés, nem tudtam, hogy dicséretre várnak. Kiváló munka!

[Kutatócsapat]: ...

Szerez 1 idegen technológia felfedezést és a 10-es egyedi felfedezést. Cseréld le ezt a POI-t a P141-es kártyára.

Keverd az S12-es hajóhelyzetet (illegális drogok) a „Jövöbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó) – a felfedezés kutatási adatai kiszivárogtak a tudományos laboratóriumokból, és rosszindulatú emberek használták fel.

## 153-AS BEJEGYZÉS

Orvosi jelentés, kivonat, 189F

Bíróság elé kellene állítani azokat, akik úgy döntöttek, ezt a radioaktív szemetet a hajó fedélzetére hozzák. Több légénységi tag is sugárbeteg lett, és ki tudja, a torpor-kamrákban lévőek közül még hányan fertőződtek meg! Biztosra veszem, hogy ez a döntés még évekig kísértetni fog minket. Csak remélni tudom, hogy a felfedezéseinkért megéri ez a szenvedés...

Szerez 2 idegen technológia felfedezést, és helyezd át őket az „Összegyűjtött felfedezések” közé.

## 154-ES BEJEGYZÉS

Látogatók világa: 9-es számú kutatási feljegyzés

[sérült adatok]

Látogatók világa: 9-es számú kutatási feljegyzés  
- Átdolgozott kiadás

Semmit sem tudunk helyreállítani az eredeti fájlból. Azonban más feljegyzésekből sikerült információt szereznünk, és beszéltünk a szerzővel is (sajnos nem emlékezett sokra).


A látogatók világában valószínűleg sokkal több dimenzió lehet, mint a miénkben. Nekünk, embereknek nincsenek olyan érzékeink, sem olyan technológiánk, amivel észlelhettünk őket – szédülés, hallucinációk törnek ránk, és sajog a testünk, amikor „keresztülesünk a húszméteres szakadékon”, ami nem is létezik az érzékeink számára.

A vakságunk „ellensúlyozása” érdekében egyszerűen egyenes vonalban megyünk előre, és reméljük a legjobbakat.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Szerez 2 idegen technológia nyomot.

## 155-ÖS BEJEGYZÉS

- Dobjd el az M35-ös küldeteskártyát (Hervadó ökoszisztéma).
- Fordítsd az előléptetés-kártyát a teljesített oldalára – ez így befejezettek tekinthető, a szabályaitól függetlenül.
- Minden légénységi tag feltölt 2 -t.
- Cseréld le a P164-es kártyát (Fertőzött életközösség) a P000-ás kártyára.

## 156-OS BEJEGYZÉS

- Ha ez a rubrika már be van jelölve, lapozz a 161-es bejegyzéshez. Más esetben, jelöld be a rubrikát, és olvasd tovább:

Irányítói bejegyzés

A téglatest acélból van, a kozmikus sugárzástól hófehér lett, de korábban valószínűleg piros lehetett. Az előzetes szkenelések megmutatták, hogy tele van radioaktív anyagokkal; ránk nézve veszélyesek, de érdekes titkokat rejthetnek, mivel ez a tárgy egyértelműen mesterséges.

Válassz egyet:

- » Pusztítsd el a téglatestet – Lapozz a 174-es bejegyzéshez.
- » Vidd el a tartályt kutatás céljából – Lapozz a 153-as bejegyzéshez.

## 157-ES BEJEGYZÉS




Akció utáni jelentés - 77

Ezek mellett (és alatt) a furcsa, csápos lények mellett (és alatt) küzdöttünk. A társaim szerint az arrogátorok hamarosan eltűntek, de én ezt nem láthattam – sem azt a pillanatot, amikor a lények visszatértek az átjárójukon keresztül, szinte semmilyen nyomot sem hagyva hátra. A Mag körül vívott harc utolsó másodperceiben eltalált az arrogátorok egyik sugara. A következő dolog, amire emlékszem, hogy itt ébredtem, a gyengélkedőben. Mit mondott, milyen nap van?

Dobjd el az M102-es küldeteskártyát.

Lapozz a 149-es bejegyzéshez.

## 158-AS BEJEGYZÉS

- Tegyé vissza minden P001-es és P000-ás kártyát a bolygótábláról a „Látóvalók (POI)” közé.
- Távolítsd el a játékból minden küldeteskártyát, globális körülmény kártyát és egyéb POI-kártyát, ami a bolygótáblán maradt.
- Vegyé el minden légénységi tag-kártyát a „Veszteségek” mezőjéről. Helyezd ezeket a légénységi tagokat bárhová a nekik megfelelő részlegek légénységtábláin (akkor is, ha az adott részleg nem vett részt a küldetésben), és távolítsd el a rangtokjukat.
- Vegyé el minden légénységi tag-kártyát a részlegmezőkről a bolygótábla alatt, és helyezd át őket a „Pihenő légénység” közé.
- Helyezd az O05-ös célt (Bicegve előre) a „Várakozó...” borítékba.
- Keverd az S15-ös hajóhelyzetkártyát (Generátor meghibásodás) a „Jövöbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).
- Nyisd ki a Hajókönyvet a 4. oldalon (Hid (utazás) kártyatartó), és helyezd a B01-es hídfejlesztést (Megerősített hajótest) vissza a „Hídfejlesztések” közé. Ezután cseréld le a jelenlegi technológiai szint kártyát a 3. oldalon a 0. technológiai szintre.
- Mozgass minden -t, -t és -t a jelölőszákból vissza a megfelelő készletekbe a Hajókönyv mellett.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a 25. oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 159-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet:

- **Mozgás hátra** (kövesd a fehér nyilat) – Lapozz a 162-es bejegyzéshez.
- **Mozgás előre** (kövesd a fekete nyilat) – Lapozz a 171-es bejegyzéshez.
- **Mozgás oldalirányba, az eltorzult horizont csúcsa felé haladva;** ez teljesen megváltoztathatja a perspektívánkat – Lapozz a 173-as bejegyzéshez.

## 160-AS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Van bármi a tudományos részlegről?

[CAPCOM]: Most töltöm fel az elemzésüket. Már oda kellett érnie.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Egy pillanat...

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Szóval igazunk volt! Ennek a gépnek kellett volna elültetnie az élet magját ezen

a bolygón. De nem tette. Bekapcsoljuk? Vagy selejtezzük le, és vigyúk a Vanguard fedélzetére?

[CAPCOM]: A kapitány parancsai egyszerűek. A teendő az, hogy...

Ha ez a rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és szerezz 1 -t.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosai hozza meg a végső döntést):


- » **Kapcsold be a gépet, ahogy azt a teremtők is akarnák**  
– Lapozz a **175-ös bejegyzéshez**.
- » **Szedd szét a gépet** – Lapozz a **152-es bejegyzéshez**.
- » **Hagyd békén a gépet; talán később visszatérsz ide**  
– Semmi sem történik.

## 161-ES BEJEGYZÉS

Kutatási napló – FP-T-9

A szabadidőnkben a rég eltűnt téglatest röppályáját tanulmányoztuk – úgy tűnik, valamilyen távoli bolygórendszerrel utazott ide, és véletlenül elkapta a gravitáció. Eleinte valaki azzal viccelt, hogy ez csak egy tartálynyi veszélyes hulladék, amit valami idegen civilizáció hajított az űrbe. Mind kinevettük.

De most már mind úgy véljük, valóban ez történhetett.

Beszithatsz 2 legénységi tagot, hogy szerezz 1 -t.

## 162-ES BEJEGYZÉS

Levelek Escher poklából

Úgy körbe vagyok tekerve, ki vagyok csavarva, és meg vagyok hajlítva, mint a lánc a lánckeréken. Minden lépés fájdalmas, minden lépés megkönnyebbülés. Egyetlen szempillantás alatt, kilométereket teszek meg.

Ha az alábbi szektorok egyikében vagy:


- 1** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **3-as** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P373-as** POI (Pulzáló csápok) a **2-es** szektorban és a **P370-es** POI (Szinapszisos struktúrája) a **3-as** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.
- 2** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd az **1-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P373-as** POI (Pulzáló csápok) a **3-as** szektorban és a **P370-es** POI (Szinapszisos struktúrája) az **1-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.
- 3** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **2-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P373-as** POI (Pulzáló csápok) az **1-es** szektorban és a **P370-es** POI (Szinapszisos struktúrája) a **2-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.

## 163-AS BEJEGYZÉS

Muspellheim kutatási bejegyzés

A felfedezéseink ebben a titkos enklávóban összefüggésben voltak mindennel, amit eddig találtunk, vagy amit felfedezni készültünk. Hogy megérthessük az írásokat és festményeket, más kontextusban kellett őket látnunk. Hogy megérthessük a kommunális gépeiket, tanulmányoznunk kellett az inkább katonai jellegű eszközeik áramköreit. Itt minden több célt szolgált, és csupán az hozhatott bármi eredményt, ha egészsként vizsgáljuk meg őket.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Ha van jelző a **4-es** szektorban, dobd el, és szerezd meg a **20-as** egyedi felfedezést.
- Ha van jelző a **5-ös** szektorban, dobd el, és szerezd meg a **21-es** egyedi felfedezést.
- Tölts fel 2 -t.
- Ha az **M131-es** küldeteskártya fel van fedve, ellenőrizd, mostanra teljesítetted-e a követelményeit.

## 164-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha ez a rubrika már be volt jelölve, semmi sem történik – folytasd a játékot. Más esetben olvass tovább:

[Alfa lövészcsoport, 1. műveleti tiszt]: Itt az alfa lövészcsoport. A fedélzetek tiszták. Ismétlem: A fedélzetek tiszták. Mi nyertünk.

[Részlegvezető]: ...

\*\*\* Robbanás \*\*\*

[Alfa lövészcsoport, 1. műveleti tiszt]: Híd, mi folyik ott? Mik a parancsok?

[Részlegvezető]: ...


[Alfa lövészcsoport, 2. műveleti tiszt]: Működik a rádió? Talán nem...

[Részlegvezető]: ...eltérés. Nem a híd volt az elsődleges célpontjuk. Ahogy visszavertük őket, más csapatok a Vanguard magja körül helyezkedtek el. Minden oldalról támadják. Az ottani biztonsági csapat nem fog sokáig kitartani. Wayman kapitány egy felmentő sereget vezet. Ha hallják ezt, menjenek a Mag felé. Ha...

\*\*\* Statikus zajok \*\*\*

[Alfa lövészcsoport, 1. műveleti tiszt]: A Mag! Az a hajó egyetlen olyan része, amit nem tudunk megjavítani vagy helyettesíteni.

[Alfa lövészcsoport, 2. műveleti tiszt]: Ezt ők is biztosan tudják. Gyerünk, siessünk.

- Cseréld le a POI-t a **2-es** szektorban a **P242-es** kártyára.
- Szerezz 1 -t.
- Dobd el az **M101-es** küldeteskártyát.
- Keresd meg az **M102-es** küldeteskártyát, helyezd a bolygótábla mellé, és olvasd el a rajta lévő szöveget.
- Ha a legénységi tagod jelenleg olyan szektorban áll, ahol van felfedett bejegyzésszám, oldd meg azt a bejegyzést.

## 165-ÖS BEJEGYZÉS

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ismerik az eljárást, kutatócsapat. Ez az idemiai templomvilág. Gyűjtsenek be mindent, ami segítheti a kutatásunkat, de ne időzzenek túl soká. A bolygót érintő kiterjedt ismereteink alapján megterveztünk egy biztonságos leszállópályát, tehát nem kellene, hogy meglepetések érijék magukat lefelé menet. CAPCOM, vége.

- Nyisd ki a Bolygópédiát a **24–25.** oldalon (Idemiai Összeesküvés).
- Helyezd az *Idemiai zarándok* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött, és helyezd az *Idemiai zarándok* kartonfiguráját a **7-es** szektorba.
- Keresd meg a *Kincsvadászat* küldeteskártyát (**M10**), helyezd a bolygótábla kijelölt küldetésmezőjére, és olvasd el a szövegét.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 167-ES BEJEGYZÉS

Az előző bejegyzésben kiválasztott legénységi tag hajítja végre a következő dobáspróbát. Más legénységi tagok támogathatják, mintha ugyanabban a szektorban lennének. Hagyj figyelmen kívül minden olyan kártyát és felszerelést, amik olyasmire utalnak, ami nincs jelen az asztalon (például: az olyan kártyák, amik engedik, hogy nyomokat húzz, vagy másik szektorba mozogj). Bármilyen kockát használtsz, az nem lesz elérhető a későbbi próbák során. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád ebben a leszállásban.

 **LESZÁLLÓEGYSÉG**  
**KOMMUNIKÁCIÓS JELÉNEK FELERŐSÍTÉSE**

 +   
 +   
 + 

Tölts fel 5 -t.

Lapozz a **178-as bejegyzéshez**.

Jelöld be egy rubrikát a **925-ös bejegyzésnél**.

Ha nem ez volt az utolsó bejelölt rubrika, lapozz a **123-as bejegyzéshez**.

## 168-AS BEJEGYZÉS

Habár nem láttuk az arcát, az ernyedett testtartásából meg tudtuk állapítani, hogy a lény csalódott. Egy ideig mozdulatlan maradt, majd megszólalt. Az MI-nk azonnal fordítani kezdett.

Lapozz a **336-os bejegyzéshez**.









## 169-ES BEJEGYZÉS

„A fegyverbe hívásunk a hajó minden részére elért – és akárhová jutott el, nem süket fülekre talált. A legénység java kiküldött, hogy a mi oldalunkon áll, beleértve Dahl legfőbb hadnagyainak némelyikét is. De az őrnagy még nem akarta feladni. Ehelyett összegyűjtött mindenkit, aki hűséges maradt hozzá, és alig 30 perccel a beavatkozásunk után beviharzott a hídra.”



A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A próbában használt legénységi tagok meghalhatnak. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze a dobókészletbe őket.
- A dobókészletben lévő  vagy  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot. A próba teljesítéséhez **6 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből. A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérülés-kockát. Ha valaki **1** -t vagy **1** -t dob, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé.
- Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzéshez**. Más esetben:

**Ha 5 vagy annál kevesebb pontod van:** Lapozz a **176-os bejegyzéshez**.

**Ha 6 vagy annál több pontod van:** Adj **1 jelzőt** a győzelmi készlethez, és lapozz a **403-as bejegyzéshez**.

## 170-ES BEJEGYZÉS

### Muspellheim kutatási bejegyzés

Fel kellett függeszteniük a kutatást. Az elhagyott hajó életfenntartó rendszerei felébredtek; azonnal elkezdtek az energiatartalékok szipolyozását, és az egész szerkezet az alatt tomboló tűzvész felé süllyedt. Az ereklyét megszerztük: három, fraktál rosette-i követ, ahogy akkor hittük. Az elhagyott hajót nem menthettük meg, de azt reméltük, hogy az ereklyék segítségével többet is megtudhatunk erről a fajról.

Dobd el az **M131-es** küldeteskártyát, és fedd fel az **M134-es** küldeteskártyát.

## 171-ES BEJEGYZÉS

### Levelek Escher poklából

Az út úgy bontakozik ki előttem, akár egy fonalgombolyag. Fejjel lefelé utazom, de a horizont mozdulatlan. A szédülés kicsinál, azonban, ha belehányok az öltözetembe, komoly bajban leszek. Muszáj megfigyelnem a hurok viselkedését.

Ha az alábbi szektorok egyikében vagy:

- 1** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **2-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P372-es** POI (*Hártyás ájtáró*) a **2-es** szektorban, és a **P373-as** POI (*Pulzáló csápok*) a **3-as** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.
- 2** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **3-as** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P372-es** POI (*Hártyás ájtáró*) a **3-as** szektorban, és a **P373-as** POI (*Pulzáló csápok*) az **1-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.
- 3** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd az **1-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P372-es** POI (*Hártyás ájtáró*) az **1-es** szektorban, és a **P373-as** POI (*Pulzáló csápok*) a **2-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.


## 172-ES BEJEGYZÉS

### Hadbírósi eljárás, 35/A, kutatócsapat, 3-as számú tanúvallomás

Biztosak voltunk benne, hogy a vádlott meg fog halni, miközben visszaverte az atkák támadását. Azonban ekkor észrevettük a tartályt. A vádlott széttörte, és a ragyogó zselét ráöntötte a halom tetejére. Az atkák azonnal elvesztették az érdeklődésüket irántunk, és sietve igyekeztek megmenteni a nyálka minden kis cseppjét.

Sikerült elkapnunk a vádlottat az egyik pányvával, és biztonságos helyre repültünk.

A kutatócsapat minden egyes tagja meg van róla győződve, hogy a vádlottat minden vád alól fel kellene menteni, beleértve a közvetlen parancs teljesítésének megtagadását, és az értékes minta elpusztítását. Ehelyett azt javasoljuk, hogy a vádlott kapja meg a Bátoróság Érdemérmét.

- Dobd el az **M52-es** küldetést.
- Szerezz **1** -t.
- Dobd el a **33-as** egyedi felfedezést.
- Lapozz a **203-as bejegyzéshez**.

## 173-AS BEJEGYZÉS

### Levelek Escher poklából

A horizont hirtelen átfordul. Összerándulnak a beleim. Ugyanott, mégis máshol vagyok.

Távolíts el minden POI-kártyát az **1-es**, **2-es** és **3-as** szektorból. Cseréld le a POI-t a **P373-as** kártyára. Cseréld le a POI-t a fehér nyíllal jelölt szektorban a **P372-esre**. Cseréld le a POI-t a fekete nyíllal jelölt szektorban a **P370-esre**.

## 174-ES BEJEGYZÉS

### Híd, hangbejegyzés

„Ez hülyeség. Egyszerűen hülyeség!”

„Miért? Micsoda másor volt! Sosem hittem, hogy tűzijátékot fogok látni az űrben.”

„A látvány jó volt. De hang nélkül... nem találtam olyan ütősnek.”

„Tudod, a hangot alászerkeszthetem.”

„Komolyan? Akkor csináld!”

„Jó, de ez sok desszertbe fog neked kerülni a kintinból.”


Növeld a morált a *Híd* kártyatartójánál (Hajókönyv: **3.** oldal). Ha a morál már amúgy is magas, szerezz **1** -t helyette.

## 175-ÖS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]:** Működik! Nem olyan látványos, mint vártuk, de... a környéket aminosavak és DNS-alapú baktériumok gazdag elegyével szórta be. A teremtők élete! A mi létezésünk gyökerei!

**[CAPCOM]:** Szerezzenek mintákat. Talán megtudhatunk valami újat.

**[Kutatócsapat]:** Már begyűjtöttük. Engem konkrétan beborít az egész.

Szerezz **1** -t. Szerezd meg a **10-es** egyedi felfedezést. Cseréld le ezt a kártyát a **P138-as** kártyára.

Keverd az **S12-es** hajóhelyzetet (*Illegális drogok*) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó) – a felfedezés kutatási adatai kiszivárogtak a tudományos laboratóriumokból, és rosszindulatú emberek használták fel.

## 176-OS BEJEGYZÉS

Ellenőrizd, hogy a „B” rubrika a **930-as bejegyzésnél** be van-e jelölve – ha igen, lapozz a **181-es bejegyzéshez**. Más esetben olvasd tovább:

„A harc Dahl embereivel gyorsan rosszra fordult. Jobb fegyverekkel rendelkeztek, jobb kiképzést kaptak, és többen is voltak. Am aztán felbukkant Wayman kapitány, aki egy kis csapatnyi katonát vezetett – nyilván kiszabadították őt, amíg mi a hídon küzdöttünk. Wayman átvette a parancsnokságot, és több tengerészgyalogos is letette a fegyvert, mert nem akartak szembeállni a kapitánnyal. Nyerésre álltunk. Ekkor viszont nagy kaliberű lövedék szakította át a törzsét. Kicipeltük a csatatérről, és megpróbáltuk stabilizálni. Ott hunyt el Wayman kapitány, mosollyal az arcán, a hűsége legénysége gyűrűjében. A híd nem esett el. Mi nyertünk – de milyen áron?”

Jelöld be a „B” rubrikát a **930-as bejegyzésnél**. Lapozz a **403-as bejegyzéshez**.

## 177-ES BEJEGYZÉS

Lapozz a **217-es bejegyzéshez**.

## 178-AS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Veszik az adást, Vanguard!

**[Wayman kapitány]:** Hála az égnek! Igen, vesszük az adást, kutatócsapat. Távolabb kellett vinnünk a Vanguardot a rajtól, hogy ne vonzzuk magunkhoz a lényeket. Mi a státuszuk?

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** A hajótest épphogy kitart. Tudnak segíteni valahogy?

Ha a „B” rubrika a **910-es bejegyzésnél** be van jelölve, lapozz a **192-es bejegyzéshez**.

Ha a „C” rubrika a **910-es bejegyzésnél** be van jelölve, lapozz a **183-as bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **620-as bejegyzéshez**.



## 179-ES BEJEGYZÉS

### Muspellheim kutatási bejegyzés

A mechanikus kezelőfelület használata ellenére ez egy bonyolult gépezet, ami az elhagyott hajó elemvédelmét irányítja. A mechanizmus megsérült (vagy mi nem találtuk meg a módját annak, hogy megfelelően használjuk), és mindössze korlátozott számú funkciót kínál.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészet részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Aktiváld az ólompajzsot** – Lapozz a **401-es bejegyzéshez**.
- » **Aktiváld a vákuumpajzsot** – Lapozz a **449-es bejegyzéshez**.

## 180-AS BEJEGYZÉS

### Akció utáni jelentés - 76

Igen, közel voltam a Maghoz, amikor az történt. A társaimmal az utolsókként érkezők között voltunk. Amikor a Maghoz mentünk, a jelenlévő lövészcsapat a határán volt annak, hogy valami lehetetlent hajtson végre - visszaverték az ellenséget! Ekkor találták el Wayman kapitányt. Az egyik percben még a rohamot vezette, a következőben pedig félig ülő helyzetben vetette neki a hátát a Magnak; a mellkasán lyuk tátongott. Az ellenség kihasználta a döbbenetünket és a zavarodottságunkat, és minden oldalról szorongatott minket, kicsiszelve a fedezékünket, és arra kényszerítve minket, hogy apránként hátrahagyjuk. Kisvártatva már szó szerint nem volt hová mennünk. Az járt az eszemben, hogy az ISS Vanguard odaveszett. Tényleg így hittem. Aztán valami bejött mögöttünk, a csápjai végigsimítottak a vállamon. Nem tudom, sétált-e vagy repült - de alig ért a földhöz. Az arrogátorok döbrentek tüntek, ám ismét tüzet nyitottak. Ezek az újonnan érkezett lények különös fegyverekkel feleltek, különféle maró elegyet fröcskölve mindenfelé. Nem értettem, honnan kerültek ide. Aztán visszafordultam a Maghoz, épp amikor egyikük előbukkant a Vanguard magjának vakító fényéből, mintha az valamiféle átjáró lenne. Még többen jöttek mögöttünk, és esküszöm, futólag megpillantottam egy másik helyet a Magon túl, aminek vörösen lüktető falai voltak.

Azonban engem a lények lekerekített páncélzatára vésett szimbólum hökkentett meg leginkább: ugyanaz a jelkép volt, amit az idegen hajón találtunk. Ez a hajó lett az ISS Vanguard alapja, és a szimbólumot átalakították a Vanguard Kezdeményezés logójává. Ugyanez a jelkép van a jelvényemen és a dögcedulámon. Ekkor már tudtam: a Mag egykori tulajdonosai úgy döntöttek, közbelépnek. Nem akartuk, hogy nekik jusson a harc oroszlánrésze. Átcsoportosítottuk az erőinket, és az új szövetségeseinkkel nyomultunk előre.

Dobd el az **M102-es** küldeteskártyát.

Lapozz a **149-es bejegyzéshez**.

## 181-ES BEJEGYZÉS

Ellenőrizd, hogy az „A” rubrika a **930-as bejegyzésnél** be van-e jelölve – ha igen, lapozz a **193-as bejegyzéshez**. Más esetben olvasd tovább:

„A harc Dahl embereivel gyorsan rosszra fordult. Jobb fegyverekkel rendelkeztek, jobb kiképzést kaptak, és többen is voltak. Ám ekkor megjelent Anu, egy idemiai karabélyt lengetve és egy kis csapat katonát vezetve. Oldalról támadtak, több tengerészgyalogost is arra kényszerítve, hogy tegyék le a fegyvereiket. Nyeresre álltunk. Ekkor viszont nagy kaliberű lövedék szakította át az idemiai törzsét. Kicipeltük Anut a csataterrről, és megpróbáltuk stabilizálni őt, de csak arra jöttünk rá ebből, mennyire keveset tudunk az anatómiájáról. Mosollyal az arcán hunyt el. A híd nem esett el. Mi nyertünk - de milyen áron?”

Jelöld be az „A” rubrikát a **930-as bejegyzésnél**. Lapozz a **403-as bejegyzéshez**.

## 182-ES BEJEGYZÉS

Működik! A folyosó végében lévő ajtó lassan kinyílik, felfedve a lépcsőt, ami a mélybe vezet.

Cseréld le az egyik kártyát ebben a szektorban a **P445-ös** kártyára.

## 183-AS BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Szerencsére van valaki, aki képes rá.

[Holtsuttogó]: A találékonyságom megmenthet, emberi lények. Hódító háborúim során találkoztam már azokkal, akik most bekerítették titeket. Mondanom sem kell, jobban boldogultam, mint ez a ti szárnalmas erőfeszítésetek. Egy fegyvert hordozok az emlékeimben, egy járványt, amit azért

fejlesztettem ki, hogy bármilyen rendszert megtisztítsak ezektől a kártevőktől. Miközben itt beszélünk, épp feltöltöm az adatokat a leszállóegységbe. A fedélzeten kell szintetizálnotok. A terepi laboratóriumotok valószínűleg elegendő lesz, ha van hozzá kellő szakértelem.

[Dr. Corey]: Várjunk csak! Ez megöli... mindet?

[Holtsuttogó]: Igen. Kifejezetten úgy fejlesztettük ki, hogy minden egyes ilyen kártevőt elpusztítson, különben ismét osztódni fognak.

[Dr. Corey]: Ezek nem kártevők! Hanem egyedi, ismeretlen életformák.

[Holtsuttogó]: Sem szolgálni, sem harcolni nem tudnak. Kártevők.

[Dr. Corey]: Nem ölhetünk meg minden veszélyes fajt, amivel találkozunk! Ez egy tudományos küldetés.

[Holtsuttogó]: Azt tesztek, amit akartok. Ha többre tartjátok az ő életüket, mint a saját legénységetekét, legyen. Ha nem, várom a jelzéseket, hogy szintetizáljam a járványt.

[Wayman kapitány]: Kutatócsapat, veszik az adást? Van egy megoldás arra, hogy megszabaduljunk a lényektől. Sajnos, ha végrehajtjuk, minden esély odavész, hogy tanulmányozzuk őket. Tudassák velünk, látnak-e bármilyen más lehetőséget, vagy elkezdjük kifejleszteni az ágenst, és elszabadítsuk-e.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet. Döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést:

- » **Kísérelj meg szintetizálni a Holtsuttogó járványát** – Lapozz a **187-es bejegyzéshez**.
- » **Próbáld mintát szerezni a lényekből, és keress más megoldást** – Jelöld be egy rubrikát a **925-ös bejegyzésnél**. Ha nem ez az utolsó bejelölt rubrika, lapozz a **624-es bejegyzéshez**.

## 184-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Itt a kutatócsapat. Jó utunk volt; eddig minden rendben. Nincs fenyegetés a leszállási zónában. Készen állunk, hogy elinduljunk a kolónia felé. Veszik az adást?

\*\*\* Csend \*\*\*

[Kutatócsapat]: Veszik az adást, Vanguard? Úgy tűnik, gond van a rádióval.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Ó, elnézést, kutatócsapat! Rossz gombot nyomtam. Ez az első küldetésem űrhajókommunikációs-tisztként.

[Kutatócsapat]: Igen, nem kell emlékeztetnie minket szegény Nahy őrmesterre.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Elnézést!

\*\*\* Léptek hangja \*\*\*

[Kutatócsapat]: A szerkezetekhez közeledünk. Úgy tűnik, rég elhagyatottan állnak itt. Kiküldjük a pásztázó drónokat. Hamarosan meg kell kapniuk az adatokat.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Érkeznek az adatok, kutatócsapat. Nem maradt semmi élő ott.

[Kutatócsapat]: Szóval elkéstünk?

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Úgy tűnik. Az adatok alapján az MI úgy véli, ez a hely már pár száz éve elhagyatott. Nagyjából azóta, hogy ez a bolygó átesett egy heves geomágneses fordulatot.

[Kutatócsapat]: Nincsenek testek. Nincsenek személyes tárgyak. A legtöbb belső tér le van csupaszítva. Eléggé fegyvermezt evakuálásnak tűnik. Ez arra utal, hogy volt hová menniük, nem?


[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Helyes a feltevés. A Gliese 368-2-re gyanakszunk, egy szomszédos rendszerre, ami be van jelölve a teremtk csillagtérképén.

[Kutatócsapat]: Rendben, elértünk valamihez, ami leszállópályának tűnik. Nem távozott innen egy hajó sem, de a föld alatt folyadékkal teli tartályokat észlelünk.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Remek lelet, kutatócsapat. Úgy tűnik, nagy mennyiségű üzemanyagot hagytak hátra. Ez még jól jöhet most, hogy a Vanguard kezd kifogygni az energiából. Nézzenek még szét, hátha mást is találnak.

[Kutatócsapat]: Vettük. Kutatócsapat, vége.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerez 3 -t.

Fontos: Akármilyen lesz a következő lépésed, ügyelj rá, hogy maradjon elég energiád, amivel elérheted a **Gliese 368-2** rendszert.

## 185-ÖS BEJEGYZÉS

Lapozz a **217-es bejegyzés**hez.

## 186-OS BEJEGYZÉS

Exploration Log 14/74-A

Ez a barlangszerű csarnok a város ezen részének javát lefedi. Azzal, hogy (elméletben) a város talajszintje alatt helyezték el, egyes szakaszai fennmaradhattak. Valamiféle szervizrámpa segítségével sikerült hozzáférnünk az egyik csarnokhoz. Mivel nem tudunk kommunikálni a Vanguarddal, és szorít az idő, fel kellett hagynunk a hagyományos felderítési módszerekkel, hogy gyorsan felmérhessük a maradványokat.

Szerezz 1 idegen technológia nyomot. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P323-as** kártyára.

## 187-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg, és válasszon ki egy legénységi tagot, aki a legalkalmasabb lehet arra, hogy kifejlésze a laborban a szintetikus járványt a Holtsuttogó receptje alapján. Döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést. Ezután lapozz a **189-es bejegyzés**hez.

## 188-AS BEJEGYZÉS

[Alfa lövészcsapat, 1. műveleti tisz]: Ez megteszi! A helyzetvezérlőpult működik. Minden kommunikációs egység működik.

[Wayman kapitány]: Remek munka, alfacsapat! Most már koordinálhatjuk a védelmeket a hajón keresztül. Most menjenek ki, és mutassák meg ezeknek a támadóknak, milyen fából faragták a földieket!

Cseréld le a kártyát a szektorodban a **P230-as** kártyára.

**Megjegyzés:** Az ellenséges előny mezőjére egy különleges akció van nyomtatva, ami a bolygótáblán több helyen is elérhető, és ennek használatával csökkenteni lehet az ellenséges előnyt. Habár a használata a legénység tagjainak életébe kerülhet, annak még nagyobb ára lesz, ha az ellenség elfoglalja a Vanguardot!

## 189-ES BEJEGYZÉS

Az előző bejegyzésben kiválasztott legénységi tag hajítja végre a következő dobáspróbát. Más legénységi tagok támogathatják, mintha ugyanabban a szektorban lennének. Hagyj figyelmen kívül minden olyan kártyát és felszerelést, amik olyasmire utalnak, ami nincs jelen az asztalon (például: az olyan kártyák, amik engedik, hogy nyomokat húzz, vagy másik szektorba mozogj). Bármilyen kockát használts, az nem lesz elérhető a későbbi próbák során. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád ebben a leszállásban.

### Λ HOLTSUTTOGÓ JÁRVÁNYÁNAK SZINTETIZÁLÁSA

!!! = [Kártya]

	Szerezz 1 [Kártya]-t, Tölts fel 5 [Kártya]-t.
	Lapozz a <b>651-es bejegyzés</b> hez.
	Jelölj be egy rubrikát a <b>925. bejegyzés</b> nél. Ha nem ez az utolsó bejelölt rubrika, lapozz a <b>624-es bejegyzés</b> hez.

## 190-ES BEJEGYZÉS

Lapozz a **217-es bejegyzés**hez.

## 191-ES BEJEGYZÉS

Távolítsd el a játékból az **M03-as** leszálláskártyát.

Távolíts el 5 bemutatóesemény kártyát a játékból.

Távolíts el a játékból minden Csak egy karcolás sérüléskártyát, beleértve a legénységtáblához csatoltakat is.

Most már készen állsz a bolygó elhagyására! Vedd figyelembe, hogy mivel az első küldetés során került sor a leszállóegység, a felfedezéspakk, a nyomok, a fenyegetések és a játék más egyéb elemeinek használatára, a Hajókönyv egyes eljárásai olyan elemekre fognak utalni, amik nincsenek az asztalon. Ezeket a lépéseket nyugodtan figyelmen kívül hagyhatod.

Most nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 192-ES BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Szerencsére van valaki, aki képes rá.

[Szolga]: Mi... azazhogy én, embertársuk az ISS Vanguard fedélzetéről... sokat megtudtam a látogatók királynőjétől rövid beszélgetésünk során. A kapitányuk szerint most rossz helyen vannak. Az van, hogy a helyek nem számítanak. A helyváltoztatás könnyű. A látogatók tökélyre fejlesztették a szubtéri utazás művészetét. Visszatérhetek az én... akarom mondani, az ő dimenziójukba, és egy alagúton át felbukkanhatok a maguk leszállóegységében, hogy evakuáljam magukat.

[Wayman kapitány]: Ennyi? Csak úgy odamehet, és kihozhatja őket?

[Szolga]: Nem. Az alagút építéséhez néhány egzotikus anyagra lesz szükség. De a hajójukban elvileg van elég. Az embereiknek építeniük kell egy jelzőt is a hajójukra, hogy tudjam, hol bukkanjak elő. Ő, és persze a leszállóegységet hátra kell hagyniuk.

[Wayman kapitány]: Hallották Szolgát, kutatócsapat! Költséges lesz, de szerintem nincs jobb módja annak, hogy egy darabban idehozzuk magukat. Hajlandóak megpróbálni?

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Fogadd el Szolga segítségét, és próbálj jelzőt építeni a hajón** – Helyezd át bármelyik 2 felfedezéskártyát az „Összegyűjtött felfedezések” közül a paklijukba. Ezután lapozz a **665-ös bejegyzés**hez.
- » **Próbálj mintát szerezni a mikroorganizmusokból, és keress más megoldást** – Jelölj be egy rubrikát a **925-ös bejegyzés**nél, és lapozz a **624-es bejegyzés**hez.

## 193-AS BEJEGYZÉS

„A harc Dahl embereivel távolról sem volt könnyű. Jobb fegyverekkel rendelkeztek, jobb kiképzést kaptak, és többen is voltak. Azonban nekünk több volt a veszítenivalónk. Kitartottunk, és végül visszavertük őket, habár ezért rémes árat fizettünk.”

- Minden elérhető legénységi tag után dobj egy sérülés-kockát. Ha 1 [Kocka]-t vagy 1 [Kocka]-t dobssz, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot választasznek az elérhető legénységi tagjaik közül.
- Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzés**hez. Más esetben:

Jelöld be az „F” és „G” rubrikát a **930-as bejegyzés**nél. Lapozz a **403-as bejegyzés**hez.

## 194-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló

Négyszer kellett megkísérelni! Négyszer! Három szondát azért veszítettünk el, mert a drága barátaink a gépészeti részlegen számolási hibát vétettek. Szerencsére a negyediket mi küldtük - mi nem buheráltunk vele annyit, és a jó szándékból is visszavettünk, helyette pedig inkább a tudományos ismereteinket vetettük be. A korábbi kísérletekkel együtt komoly árat fizettünk.

Azt hiszem, az eredmények megérték. Egy eleddig csak elméletben létező anyagból sikerült mintát vennünk - a neutróniumból. És akad egy nyomunk arra vonatkozóan, hogyan másoljuk le a gyártási folyamatát. De be fogok nyújtani egy kérelmet, hogy a gépészeti részlegnek semmi köze ne lehessen hozzá. A nagyobb jó érdekében semmi gond nincs az együttműködéssel, de ez a mi felfedezésünk.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Helyezd az **A16-os** kártyát (Neutrónium-borítás) a „Leszállóegység-módosítások” („B” kártyatartó) közül a „Várakozó...” borítékba.

## 195-ÖS BEJEGYZÉS

A munka nagy kihívást jelentett, és nem jutottunk semmire. Annyira felemésztett minket, hogy nem vettük észre a föld apró rengéseit. Nem tűnt fel nekünk a fokozatosan egyre hangosabbá váló morajlás a távolban. Hirtelen kitines lábak és páncélok fala száguldott végig a kanyonon - olyan volt a jelenség, mint egy lava, és mindent összezúzott, ami az útjába került. Homoki bogarak! Most már érthető, az idegen szonda miért nézett ki úgy, mintha darabokra zúzták volna.

Minden legénységi tag ebben a szektorban azonnal végrehajtja az alábbi dobáspróbát, a következő sorrendben: biztonsági, felderítési, tudományos, gépészeti.

Ha minden dobáspróba végre lett hajtva, és a legfelső, sárga kimenetel nem aktíválódott, cseréld le a kártyát a szektorodban a **P010-es** kártyára.

**MENEKÜLJ EL A HOMOKI BOGARAK ELŐL!**

Szerez 1 -t, és cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P074-es** kártyára, majd folytasd a játékot – több legénységi tag nem dob.

Semmi sem történik.

Szerez egy **Sebzett** sérülést.

## 196-OS BEJEGYZÉS

**Látogatók világa: 21-es számú kutatási feljegyzés**

A csápok geometriai alakzatokban nőttek, és mandalákra hasonlítanak. Valószínűleg érzékelőként szolgálnak az egész területen. Itt minden többnyire húsból van, szóval egy nagy organizmus lehet – eléggé nyugtalanító arra gondolni, hogy egy bolygó óvakodhat a jelenlétünkötől. Azonban ez csak elmélet, és azt remélem, nincs igazam.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerez 3 eleven példány nyomot.

## 197-ES BEJEGYZÉS

**Ez a küldetés nem hozott nagy sikereket...**

A jövőbeli küldetések során ügyelj rá, hogy elkerüld a felesleges kockázatokat, és csökkentsd a sérülések számát. Ha körültekintően állítod össze a dobásokat, előretervezel, és stratégiai megközelítéssel használod a részlegkártyáidat, az segíteni fog ebben. A komoly sérülések miatt a legénységi tagoknak több hajózást is a gyengélkedőben kell tölteniük, ami lelassítja a karakterfejlődésedet, és lecsökkenti az elérhető legénységi tagjaid számát.

Emellett összpontosíts a szerzésére. Ezek felelnek a legénységi tagjaid előléptetéséért, és további részlegkockára is költhető, így ezek a legfontosabb dolgok, amiket visszahozhatsz egy bolygófelderítésből.

Lapozz a **204-es bejegyzés**hez.

## 198-AS BEJEGYZÉS

**Szép munka!**

Nem szereztl túl sok sérülést, és összegyűjtöttél néhány extra jelölt. Azonban tartsd észben, hogy a közelgő bolygófelderítések során szerzhető sérülések sokkal veszélyesebbek lesznek. Kerüld el ezeket, mivel a komoly sérülések miatt a legénységi tagoknak több idő kell a gyengélkedőben tölteniük a felépüléshez, ami lelassítja a karakterfejlődésedet, és lecsökkenti az elérhető legénységi tagjaid számát.

Emellett, habár az rendben van, ha nem szerzel meg minden -t a bolygón, szedd össze őket, amikor esély nyílik rá. Ezek felelnek a legénységi tagjaid előléptetéséért, és további részlegkockára is költhető, így ezek a legfontosabb dolgok, amiket visszahozhatsz egy bolygófelderítésből.

Lapozz a **204-es bejegyzés**hez.

## 199-ES BEJEGYZÉS

**Kiváló munka!**

Biztosan új vagy még az ISS Vanguardban? Elkerülted a sérüléseket, és rengeteg -t gyűjtöttél. Azonban tartsd észben, hogy az elkövetkező bolygón egyre nehezebb lesz a dolgod. Maradj továbbra is éber!

Lapozz a **204-es bejegyzés**hez.

## 200-AS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** Van bármi haladás? Hamarosan elmegy az áram...

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Ki gondolta volna, hogy a technológia ilyen nehéz is lehet, mi? Netán át szeretné venni?

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** Nos, nem. Csak...

**[Idegen irányítópult]:** ÜD-V-ÖZ-LET. VEN-D-ÉG-EK.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Oké, bent vagyok! Ez valamiféle üdvözlő üzenet utasításokkal és piktogramokkal...

részben kínai, részben angol, részben francia. És ez itt... erről nem is tudom, micsoda.

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** Hallottak minket? De hogyan? A Föld túl messze van még ahhoz is, hogy az első rádióadásunk eljusson erre a helyre...

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Ezen majd később eltöprengünk. Most... látják ezt? Úgy tűnik, a gömb felnyitható. Azt akarták, hogy a látogatók bejussanak.

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** De minék? Semmi sincs ott. Csak egy régi, tönkretett rendszer...

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Biztos van rá okuk. Hadd próbáljam ezt ki. Meg ezt is.

\*\*\* **Hangos dübörgés** \*\*\*

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Veszik az adást, Vanguard? Kinyitjuk a kapukat!

\*\*\* **Üdvörlézés** \*\*\*

**[Wayman kapitány]:** Vesszük az adást, kutatócsapat. Kiváló munka! Azt látjuk épp, hogy a gömb egy teljes szekciója, keresztben több száz kilométeren, lassan mozog. Elvileg be tudunk kormányozni a nyíláson. Szép munka, kutatócsapat! Úton van a mentőhajó. Odabent találkozunk.

**[CAPCOM, Iweala tizedes]:** Kapitány... egy adást fogunk a gömbből.

**Gratulálunk! Teljesítetted az első bolygófelderítésedet!**

**Használd az alábbi QR-kódot vagy linket, és nézd meg a filmes bemutatót az ISS Vanguard kampányodhoz:**



<https://www.youtube.com/watch?v=aFJUArM55y8>

Nyisd ki a **Rendszertérképek** könyvet, és jelöld be az **Üresség Szeme** rendszert (2. oldal) az Aktuális rendszer könyvjelzővel.

Helyezd az **R02-es** kártyát (Az üzenet elemzése) a „Kutatási projektek” („B” kártyatartó) közül a „Várakozó...” borítékba.

Ha a Bemutató részt csinálod, olvasd tovább. Más esetben lapozz a **191-es bejegyzés**hez.

**Bemutató**

Vedd el a legfelső kártyát az „A” bemutatópakiról (**R01-es** kutatásiprojekt-kártya), és helyezd ezt a kártyát a „Várakozó...” borítékba.

A legénységed most visszatér az ISS Vanguard fedélzetére, és most megtudod, miből áll a játék második, fő része: hajóirányítás!

Ám először lássuk, mennyire teljesítettél jól a Bemutató során!

Ha megvan az **1-es** egyedi felfedezés, szerez 1 -t.

- Számold össze a -ket.
- Vonj le 1-et minden olyan legénységi tag után, aki jelenleg meg van sérülve (ne távolítsd el konkrétan a jelölőket).
  - Ha az összpontszám **0–1**, lapozz a **197-es bejegyzés**hez.
  - Ha az összpontszám **2–3**, lapozz a **198-as bejegyzés**hez.
  - Ha az összpontszám **4 vagy több**, lapozz a **199-es bejegyzés**hez.

## 201-ES BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]:** Kész! Biztonságban vagyunk... nos, legalábbis ettől a szörnytől.

**[CAPCOM]:** Ezt örömmel halljuk, kutatócsapat. Hozzanak el mindent, amit lehet, és térjenek vissza a hajóra.

**[Kutatócsapat]:** Mi lesz az eredeti küldetéssel?

**[CAPCOM]:** Ha biztosak magukban, engedélyt adunk a folytatásra. De már így is eleget tettek.

Szerez 2 **különös növényzet** nyomot és a **7-es** egyedi felfedezést. Cseréld le a POI-t abban a szektorban, ahol a **Húsevő** cserje van, a **P136-os** kártyára. Dobd el a **Húsevő** cserje kartonfiguráját és a fenyegetéskártyáját. Ha szeretnéd, eldobhatod a jelenlegi küldetéskártyádat, és a leszállóegységhez való visszatérésre fókuszálhatsz.



## 202-ES BEJEGYZÉS

MS növény, 3-as számú szövetkísérlet

Bizonyos mennyiségű rezgésnek való kitettség után a szövet gyors ütemben összehúzódik. Ha egy növény része volt, a növény szintén azonnal összehúzódna, ezzel védve a sebezhető részeit.

Helyezd át egyszer mindegyik *Csírát*, ami még a bolygótáblán van:

1. A **7-es** szektorból a dobozba (dobd el a játékból).
2. A **3-as** és **5-ös** szektorból a **7-es** szektorba.
3. A **8-as** szektorból az **5-ös** szektorba, és az **1-es** szektorból a **3-as** szektorba.

Ezután állítsd vissza az idősvát a küldeteskártyán.

## 203-AS BEJEGYZÉS

- Távolítsd el a játékból az **L4-es** leszálláskártyát (*Örökvihar*) – ezen a bolygón többé nem szállhatsz le!
- Helyezd az alap leszállóegység-táblát a bolygótábla mellé, majd a legénységtábláról helyezz minden felfedezést, valamint az előléptetés-kártyádát a kijelölt helyre a leszállóegység-táblán.

Lapozz a **440-es bejegyzés**hez.

## 204-ES BEJEGYZÉS

[Kutatási és mentési (SAR) küldetés pilótája, **Marquez őrmester**]: *Vanguard?* Közeledünk a jobb oldali dokkoló felé. Becsült érkezési idő öt perc múlva. Minden rendszer nominális.

[CAPCOM, **Nahy őrmester**]: Vettem. Mi a helyzet a csomaggal?

[Kutatócsapat, **1. műveleti tiszt**]: A csomag jól van, habár éhes, és ráfér egy zuhany. Nem siették el a dolgot.

[Kutatási és mentési (SAR) küldetés pilótája, **Marquez őrmester**]: Nem mi ütköztünk a leszállóegységgel...

[Kutatócsapat, **2. műveleti tiszt**]: Hé! Löttek ránk!

[CAPCOM, **Nahy őrmester**]: Elég a viccelődésből. Örülünk, hogy egy darabban visszatértek, kutatócsapat. Tájékoztatom magukat, hogy most először tér vissza egy hajó egy földönkívüli objektumról. A fedélzetre történő leszállás minden eljárási pontját körültekintően kövessék. A hangárban való dekontaminálás és kikérdezés után menjenek a zöld folyosón át a gyengélkedőbe. A biztonsági csapat ellenőrzi és szétválogatja az összes felfedezésüket, mialatt magukat kivizsgálják.

[Kutatócsapat, **1. műveleti tiszt**]: Hát persze. Ismerjük az eljárást, *Vanguard*. Csak hadd menjek már a zuhanyzóba.

Ha a bolygófelderítés során nem szereztél meg az **1-es** egyedi felfedezést, most szerezd meg, és helyezd a „Megtalált felfedezések” mezőre, ami a bolygótáblád felső szélénél van jelölve.

**Megjegyzés:** Ezt azért csak most szerzed meg, mert ez egy Bemutató.

A kampány során nem fogod csak úgy megkapni a dolgokat, amik hiányoznak – alaposan át kell kutnod a bolygót, hogy megtaláld, ami kell!

Folytasd az olvasást a „Bemutató – Takarítás” utasításaival a Szabálykönyv **24.** oldalán.

## 205-ÖS BEJEGYZÉS

Tudományos részleg - jelentés

A kielemezett minta nagy valószínűséggel egy hipotetikus, asztronómiai objektum – egy fekete törpe. Ha ezt meg tudnánk erősíteni, az bizonyíték lenne arra, hogy a halott csillagok le tudnak annyira hűlni, hogy illeszkedjenek a kozmikus mikrohullámú háttérsugárzás hőmérsékletéhez. Ez fontos felfedezés a csillagászoknak, de a küldetésünk szempontjából kevés jelentőséggel bír.

Megpróbálunk más kérdésekre is választ találni. Hogy került ez a töredék ebbe a bolygórendszerbe? Miért csak egy része van itt? Hol van a fekete törpe többi része?

Az a feltételezésünk, hogy egy ütközés történt a fekete törpe és egy hasonló méretű objektum között, de semmilyen bizonyítékkal nem tudjuk alátámasztani ezt az elméletet.

Emellett a feltételezett fekete törpe ritka ásványokból áll, és biztonságosan bányászható. A kozmikus sugárzást leszámítva nincs itt semmilyen más sugárzás.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t.

Ezután beoszthatasz egy 2-es vagy 3-as rangú legénységi tagot, hogy szerezz 1 ásvány felfedezést, és helyezd azt át az „Összegyűjtött felfedezések” közé.

## 206-OS BEJEGYZÉS


Felderítési bejegyzés - 14/74-B

Az alszektor további felderítése megerősítette, hogy valóban egy fegyvergyárra akadtunk. Számos szerelősor láthatóan a munka kellős közepén állt le, ami egyfajta időkapszulát hozott létre, így a teljes folyamatba betekintést nyerhetünk. Amit korábban a károk hatásának véltünk, most lecsupaszítva tárul elénk – semmiféle biztonsági intézkedés nincs a területen. Mindez elméleteket szül a rabszolgamunkáról. A teljes gépesítést kizártuk – találtunk néhány szobát, amik valamiféle hálóteremnek tűntek.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P324-es** kártyára.

## 207-ES BEJEGYZÉS

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 2 -t. Helyezd az **A15-ös** kártyát (*Figyelmeztető rendszer*) a „Leszállóegység-módosítások” („B” kártyatartó) közül a „Várakozó...” borítékba.

Ezután beoszthatasz 3 legénységi tagot, hogy szerezz 1 -t.

## 208-AS BEJEGYZÉS

[CAPCOM, **Coetz tizedes**]: Ne feledjék: nem azért vannak itt, hogy kutassanak, hanem azért, hogy üzemanyagot gyűjtsenek...




[Kutatócsapat]: Újra jég ül ki a hajótestre. A többletsúly miatt nehezebb lesz a manőverezés.

[CAPCOM, **Coetz tizedes**]: Nos, mindez nem újdonság. Tartsanak ki.

[Kutatócsapat]: De, minden újdonság mindabból, amit most látunk, ebben az átkozott hóban!

Ha a leszállóegység legalább 4 -al, 4 -vel és 5 -gal rendelkezik, lapozz a **214-es bejegyzés**hez. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállásvonon).
2. Dobj a veszélykockával, és alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatasz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyj figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozdasd előre a leszállásvát (mozdasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, lapozz a **214-es bejegyzés**hez. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

	<b>Jégeső</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Biztosítsd a leszállóegységet</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, minden legénységi tag: -t. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag szerez egy <i>Sebzett</i> sérülést.</li> <li>» <b>Veszélyeztesd a leszállóegységet</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, helyezz 1 választott módosítást a „Várakozó...” borítékba. <b>Más esetben</b> nyisd ki a Hajókönyvet a <b>19.</b> oldalon (<i>Hangár</i> kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).</li> </ul>
	<b>Jégképződés a leszállóegységen</b>	<b>Tehermentesítés</b> Veszíts el 5 kiegészítet, csökkentve a következővel:  . VAGY minden legénységi tag  -t.
	<b>Erős havazás</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Kerüld ki</b> Minden legénységi tag: 4 -t a következővel csökkentve: .</li> <li>» <b>Repülj át</b> Ha a  értéke <b>2 vagy több</b>, 1 kiválasztott legénységi tag szerez egy <i>Kimerült</i> sérülést. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag szerez egy <i>Kimerült</i> sérülést.</li> </ul>
	<b>Normál körülmények</b>	<b>Repülés folytatása</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , mozdasd előre a leszállásvát.



## 209-ES BEJEGYZÉS

**Levelek Escher poklából**

Átnyomakodok a vastag, nyálkás függönyökön, és szilárd talajra érkezem. Ki gondolta volna, hogy valaha örülni fogok annak, ha egy sziklás pusztaságra léphetek? Végre nem fáj a szemem, amikor körülnézek. Elmúlt a szédülés is.

Aztán felpillantok, és ugyanazt a lehetetlen horizontot látom, meg a végtelen hurkot, amit az imént hagytam hátra. Ismét a lábamra tekintek. Ideje valami menedéket találni. Majd utána gondolkodom a küldetésen is.

- Helyezd a **P374-es** kártyát a **4-es** szektorba.
- Helyezz minden legénységi tagot a **4-es** szektorba.
- Dobj el az **M170-es** küldeteskártyát. Keresd meg az **M171-es** és az **M172-es** küldeteskártyákat, és helyezd őket a bolygóábrába „Küldetés” mezőjébe.
- Szerezd meg a **18-as** egyedi felfedezést.
- Dobj el a POI-kártyákat az **1-es**, **2-es** és **3-as** szektorból.
- Dobj el az aktuális globális körülményt.
- Keresd meg mindhárom **G29-es** globális körülményt, keverd meg őket, és helyezd ezt a paklit felfelé fordítva a bolygóábrába „Globális körülmények” mezőjébe.
- Keresd meg mindhárom **P382-es** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket a **2-es** szektorba.
- Keresd meg mindhárom **P383-as** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket a **3-as** szektorba.
- Keresd meg mindhárom **P384-es** POI-kártyát, keverd meg őket, majd felfelé fordítva helyezd őket az **1-es** szektorba.
- Helyezd az *Eragadtatott látogató* fenyegetéskártyáját a bolygóábrába mellé.
- Helyezd az *Eragadtatott látogató* kartonfiguráját a **7-es** szektorba.

Ezután lapozz a **85-ös bejegyzés**hez, és jelöld be a rubrikát az „**A**” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést.

## 210-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Vanguard? Itt az egyes kutatócsapat. Az érzékelőink valamiféle elektromágneses aktivitást észlelnek a törmelék közt. Megpróbálok elérni oda.

[**CAPCOM, Nahy őrmester**]: Óvatosan, kutatócsapat. Ez a bolygó túlzottan hasonlít egy csataterre. Számítsanak a veszélyre, és...

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Oké, vettem. Ez valami fém, mágneses burkolatnak a kis szilánkjá. Semmi érdekes.

[**CAPCOM, Nahy őrmester**]: Ráhangoljuk az érzékelőiket ennek a szilánknak a mágneses jeleire. Ez segíthet megtalálni a hasonló darabkákat.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Vettem, Vanguard.

Szerezz 1 idegen technológia nyomot.

A nyomok kis támpontok; ilyenek lehetnek például az idegen technológiák kis darabkái, a biológiai minták vagy éppen az idegen lények mancsnyomai. Ha elegendőt gyűjtesz össze ezekből, jutalom gyanánt fontos felfedezéseket kapsz a felfedezéspaklikból, amiket magaddal viszel majd az ISS Vanguard fedélzetére.

- A „Szerezz 1 idegen technológia nyomot” utasítás azt jelenti, hogy véletlenszerűen húznod kell 1 nyomot a nyomszákból, és az idegen technológia felfedezésre kell helyezni.
- Ha a felfedezéspaklira helyezett nyomok értéke eléri a 3-at, dobj el minden nyomot erről a pakliról, húzd fel a legfelső felfedezéskártyát, majd helyezd azt a megfelelő mezőre a leszállóegység alatt.
  - Minden leszállóegységnél eltérő a felfedezések maximális száma, amit az egység elbír. Amikor befejezed a bolygófelderítéset, el kell dobnod annyi felfedezést, hogy a számuk megegyezzen a leszállóegység-táblán látható számmal.
- Egyes nyomok speciális, egyszeri hatással is rendelkeznek. További információért tekintsd meg a „Nyomok” című részt a Szabálykönyv III. fejezetében.
- Megjegyzés: ennek a bolygónak a globális körülménye lehetővé teszi, hogy több nyomot is begyűjts. Amikor a dobásodat ellenőrzöd a kockakombinációk miatt, ne feledkezz meg a globális körülmény kártyáján szereplő kockakombinációkról sem. Ezek minden, a bolygón történő dobásra hatást gyakorolnak!

Cseréld le a kártyát a szektorodban a **P110-es** kártyára.

Lapozz a **211-es bejegyzés**hez.

## 211-ES BEJEGYZÉS

[**CAPCOM, Nahy őrmester**]: Jöjjenek be, kutatócsapat. Van itt valami, amit látniuk kell.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Igenis, Vanguard. Vesszük az adást.

[**CAPCOM, Nahy őrmester**]: Az MI kielemezte a mintát, amit ezeknek a romoknak a felderítése során gyűjtötttek. Úgy tűnik, fejlett civilizáció élt a bolygón egykor. Azonban a jelenlegi tartózkodási helyük extrém hőmérsékletnek volt kitéve, ami helyrehozhatatlanul károsította a legtöbb tárgyi leletet.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Mondjanak valami olyat is, amit nem tudunk, Vanguard. A kövek itt úgy olvadtak szét, akár a vaj.

[**CAPCOM, Nahy őrmester**]: A lényeg az, hogy nem messze a mostani pozíciójuktól föld alatti szerkezetek futnak össze. Talán valamiféle menedékek lehetnek. Ha elszenesedett technológiai darabkáknál többet is találni szeretnének, az MI azt javasolja, menjenek oda. De...

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Mindig van egy „de”, nem igaz?

[**CAPCOM, Nahy őrmester**]: Nos, a katonai tanácsadóink nem értenek egyet az MI-vel. Figyelmeztettek, hogy a kristálynak köze volt ennek a bolygónak a halálához, és szerintük meg kellene vizsgálnunk az egyik ilyen kristályos fegyvert, mielőtt bármi mással próbálkoznánk.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Értettük. Bizzák ezt ránk, Vanguard.

- Keresd meg az **M23-as** küldeteskártyát.
- Helyezd felfelé fordítva a bolygóábrába jobb oldalán lévő egyik üres keretbe, és olvasd el, mi áll rajta.
- Most már 2 küldetésed van, az egyik „Választható” felirattal.
- Ahhoz, hogy sikeres legyen a leszállásod, nem szükséges egy „Választható” küldetést sem teljesítened – de ezek gyakran előnyösek, vagy olyan eseményekbe és helyszínekbe engednek betekintést, amit másképp nem látnál.

## 212-ES BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, PF18-2 jelű felderítési jelentés**

Rábukkantunk a nyomaira valamiféle ősi, holt életközösségnek – idősebb és másabb, mint az, ami most zajlik a bolygón –, de nem tudtunk felderítést végezni. A hurrikán végigsöpört a kanyonon, azzal fenyegetve, hogy az üvegszilánkok cafatokra szaggatják az öltözetünket. Újra el kellene látogatnunk ide, amikor jobban fel vagyunk készülve, vagy amikor a szelek irányt változtatnak – az ottani, alig kivehető struktúrák fákra hasonlítanak, ami gyakorta az élet jele...

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 3 különös növényzet nyomot.

## 213-AS BEJEGYZÉS

**Személyes napló, kutatócsapat, S-017-es műveleti tiszt**

Lassan közelítettem meg az ajtót, még mindig ámulatba esve. Vakmerő lépés volt, tudom jól, de nem bírtam levenni a szememet a közepén lévő, fényes rúnáról. Időtlen idők óta itt lehet, mégis volt működő energiaforrás!

A kapu felé nyúltam, de szerencsére megálljt parancsoltam magamnak. Mi ütött belém? Azt képzeltem, könnyelműen megérinthetek egy idegen eszközt? Észhez tértem, és elkezdtem megtervezni, miként szkennelem be a gépet.

## 214-ES BEJEGYZÉS

**„C” jelű bizonyíték - kézzel írt jegyzet a 71-es legénységi tagtól**

Valami ólálkodik a hófüggöny mögött, arra várva, hogy elmeteszhesse a torkunkat – a barátaim nem törődnek a figyelmeztetéseimmel; ostobák.

Nyisd ki a Bolygópédiát a **16–17.** oldalon (*Golflabda*).

Helyezd a Csúcsragadozó fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygóábrába fölött.

Helyezd a Csúcsragadozó kartonfiguráját a fenyegetéskártyája mellé – még nincs a bolygóábrán.

A Csúcsragadozó aktívává válik – olvasd el a fenyegetéskártyáját, és szükség szerint alkalmazd a szabályait.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 215-ÖS BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

[1. műveleti tiszt]: Lássunk munkához. Hogy megismerjük a történetüket, először is...

[2. műveleti tiszt]: Igen, igen... Nem vesztegethetjük az időt ebben a kemencében. Hozzatok mindent, amit eddig találtunk!

Válassz egyet:










- » **Próbáld megérteni az elhagyott hajó előző tulajdonosainak fiziológiáját** (1 eleven példány felfedezés szükséges hozzá) – Helyezz 1 eleven példány felfedezést a leszállóegység-tábláról a paklija aljára. Helyezz 1 jelzőt a 4-es szektorba (ez jelképezi a haladásodat afelé, hogy felfedd az igazságot az elhagyott hajóról).
- » **Teszteld az áramköröket és a gépet** (1 idegen technológia felfedezés szükséges hozzá) – Helyezz 1 idegen technológia felfedezést a leszállóegység-tábláról a paklija aljára. Helyezz 1 jelzőt az 5-ös szektorba (ez jelképezi a haladásodat afelé, hogy felfedd az igazságot az elhagyott hajóról).
- » **Vizsgálj meg más mintákat** – Szerezz 2 mikroorganizmus nyomot.

## 216-OS BEJEGYZÉS

„A fegyverbe hívásunk a hajó minden részére elért – és akárhová jutott el, nem süket fülekre talált. A legénység java kikiáltotta, hogy a mi oldalunkon áll, beleértve Dahl legfőbb hadnagyainak némelyikét is. De az őrnagy még nem akarta feladni. Ehelyett összegyűjtött mindenkit, aki szükséges maradt hozzá, és alig 30 perccel a beavatkozásunk után beviharzott a hídra.”

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A próba során használt legénységi tagok meghalhatnak. A döntéseidőtől függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:


- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki egy  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze őket a dobókészletbe.
- A dobókészletben lévő  vagy  vagy  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni 1 pontot. A próba teljesítéséhez 10 vagy több pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből. A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérülés-kockát. Ha valaki 1 -t vagy 1 -t dob, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé.
- Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a 810-es bejegyzéshez. Más esetben:

Ha 9 vagy annál kevesebb pontod van, lapozz a 176-os bejegyzéshez.

Ha 10 vagy annál több pontod van, lapozz a 403-as bejegyzéshez.

## 217-ES BEJEGYZÉS

Nem működik! A szobor erős, mágneses impulzusokat bocsát ki, és darabokra esik szét.

A legénységi tagod és minden támogató legénységi tag dobja kétszer a következő próbát: .

## 218-AS BEJEGYZÉS

Iota Pegasi C, „Ikerholdak”, felderítési jelentés

A romok üresek – csupán omladozó falakat és tetőket találunk. Minden betonból van (mesterséges polimerekkel összekevert regolit).

Azonban valami érdekesre is ráakadtunk. Az egyik eszközt nagy valószínűséggel egy másik faj készítette, mivel a technológiája és a kinézete nagyban eltér minden mástól itt. Megpróbálhatjuk kiemelni, de az sok időbe és erőfeszítésbe fog telni.

Eldobhatsz 1 -t, hogy bejelölhesd a legfelső, jelöletlen rubrikát; hajtsd végre a leírtakat:

- Az E13-as kártyát (Mobil elkülönítőrendszer) helyezd a „Nem elérhető felszerelés” közül a „Fegyvertár”-ba.

## 219-ES BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

[1. műveleti tiszt]: Remegek.

[2. műveleti tiszt]: Én is kimerültem. A térdemet eléggé kikészítí ez a folyton mozgó talaj.

[1. műveleti tiszt]: Én úgy értettem, az izgatottságtól. És talán a félelemtől.

[2. műveleti tiszt]: Ó! Értem.

[3. műveleti tiszt]: Van egy kis gond. Miért van ilyen sok belőlük?

[2. műveleti tiszt]: Jesszus! Ránk szegeznek a fegyvereiket.

[1. műveleti tiszt]: Csitt! Maradjatok nyugodtak, és ne tegyetek hirtelen mozdulatokat!

Lapozz a 226-os bejegyzéshez.

## 220-AS BEJEGYZÉS

Ha a Kénkőn vagy, lapozz a 221-es bejegyzéshez.

Ha a Gyufaszálon vagy, lapozz a 213-as bejegyzéshez.

## 221-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: ...veszik az adást? Mi... [rádió statikus zaja]

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ismételjék meg, egyes csapat. Szakadozik a jel.

[Kutatócsapat]: Ismét a hegy belsejében vagyunk. A nemrégiben történt kitérés a felszínre hozott itt valamit. Találtunk egy... [rádió statikus zaja] ... Valamiféle szonda is a hatalmas magmakamrába van ágyazódva. A kiemelés lehetséges, de kockázatos. Tanácsot kérünk.

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ez a maguk döntése, egyes csapat. A xeno beszélnek minden vágya, hogy rátehesse a kezét erre a valamire, de ha úgy vélik, ez túl kockázatos...

[Kutatócsapat]: [Rádió statikus zaja]

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Szerezz 1 egyedi felfedezést.

Helyezd a P166-os kártyát ebbe a szektorba.

## 222-ES BEJEGYZÉS

HR 5730 B - 22/32. művelet


Legénység nélküli felderítőket küldtünk a felszínre. Az egész betakarítási folyamat a tervek szerint zajlott le, semmilyen váratlan esemény nem történt. Amikor az energiacellák teljesen feltöltődtek, a felderítők visszatértek.

Ezután megszólaltak a riasztók, és az egész hangárt lezárta a rendszer – szennyezés.

Az emberek a létfenntartó kapszulákban húzták meg magukat, akik pedig nem értek oda, eszeveszetten rángatták magukra az exopáncéljukat. Itt a mi feladatunk véget is ért, mivel a biztonsági részleg vette át az ügyet a tudományos részleggel karöltve.

Később megtudtuk, hogy a halott bolygón feltehetően mikroorganizmusok tenyésznek, amik regolittal táplálkoznak. Azok, akik az incidens során megfertőződtek velük, a közönséges influenza tüneteit produkálták, ugyanakkor javult a fizikai és mentális teljesítményük. A tudományos részleg jelenleg azt igyekszik kitalálni, miként tudnánk ezt a hatást a javunkra fordítani.

Minden részleg helyezzen egy legénységi tagot a „Pihenő legénység” közé, hacsak nem ez a tag az utolsó elérhető legénységi tagjuk. Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Helyezd az E46-os kártyát (Szerves irányítókar) a „Nem elérhető felszerelés” közül a „Fegyvertár”-ba, és szerezz 2 -t.

## 223-AS BEJEGYZÉS

Személyes napló

Maga volt a pokol, az a bolygó. Ki gondolta volna, hogy ilyen nehéz lesz vizet gyűjteni egy olyan helyen, amit jég borít? Ki számított arra, hogy egy álcázott szörny várakozik majd ránk ott, hogy cafatokra téphessen?

Értem én, hogy az üzemanyagforrások létfontosságúak. De remélem, legközelebb nem megint engem küldenek a beszerzésére...

Lapozz a 990-es bejegyzéshez.

## 224-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Veszik az adást? Ismét a felszínen vagyunk!

[CAPCOM]: Ez remek. Összességében nem volt olyan rossz a kapcsolat a föld alatt... egyszer sem veszítettük el a jelet. Az útjuk javát láttam.

[Kutatócsapat]: Reméljük, élvezték a műsort, Vanguard.

- Helyezd a leszállóegységet az **1-es** szektorba – az egység ismét aktív.
- Ha szeretnéd, most befejezheted a bolygófelderítéset: helyezz minden legénységi tagot a leszállóegység-szektorba, és lapozz a **223-as bejegyzéshez**. Más esetben olvasd tovább.
- Dobj el minden küldetésfelszerelés-jelölőt a bolygótábláról – a felszereléstárcsák használatával ismét elhelyezheted őket. Ha ezáltal a P.E.T.-t is eldobtad, helyezd vissza a kockát a tulajdonos elhasznált készletébe.
- Minden szektorból dobj el a legfelső kártyát, felfedve ezzel az alattuk lévő POI-kat.
- Fordítsd át a Gyülekező ragadozók kártyát a Csúcsragadozó oldalára (ha már arra az oldalára van fordítva, semmi sem történik). Dobj el a Csúcsragadozó kartonfiguráját a tábláról, ha ott van.
- Helyezd vissza Kurmát és a fenyegetéskártyáját a játék dobozába.
- Dobj el az aktuális globális körülményt.

## 225-ÖS BEJEGYZÉS

Levelek Escher poklából

A tér... hullámszik? Azt sem tudom, mit látok – a barlang egy grottó, de közben egy másik hely is (vagy épp helyek). De az idő javában egy bazaltbarlangot látok. Úgy érzem, más dimenziók bármilyen hatása ezen a területen tönkretenné az illúziót (vagy ennek a helynek a valódi természetét).

Ha a **2-es** szektorban lévő POI a **P382** (Dimenzionális ablakok (görbület)), lapozz a **229-es bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **231-es bejegyzéshez**.

## 226-OS BEJEGYZÉS

Levelek Escher poklából

A csápos lények fegyvert szegeztek rám. A borzasztó külsejük nem segít a nyugalom megőrzésében. Igyekszem elfeledni a lábamon lévő tokba rejtett fegyvert, így talán nem csábulok el, és rántom elő.

„Ők barátok – próbálok meggyőzni magam. – Hiszen ugyanazt a szimbólumot viselik, mint ami a mi expedíciónk is. A különös kinézetű címer tényleg hasonlít a Vanguard körvonalára. De számukra valószínűleg teljesen más jelképez.”

Még élek; nem mozdulnak. Egyikünk előrelép, és megpróbál kommunikálni – képek, hangok, mutogatás.

Sajnos, az összes lehetséges megoldás közül épp az érintést választják: felém nyújtják a csápjaikat.

„Hagyom, hogy megérintsék a bőrömet – mondom. Miért tettem ezt? – Ne aggódjatok, bízátok rám.”

Felfedem a kezemet. Az öltözetem nyomáscsökkentése és a különös atmoszféra érintése szintisza fájdalmat okoz. Ezzel szemben a látogató tapogatószervének érintése szinte már gyönyört kelt bennem – olyan, mintha a kezemet hideg vízbe és gyógynövényes balzsamba mártanám. És hirtelen tudom (vagy pontosabban fogalmazva, érzem) – nem rossz szándék vezérli őket, ám olyan helyen vagyunk, ahol nem kellene lennünk. Az anyjuk nem engedett ide minket. Találkozni akar velünk. Bízunk kell bennük.

A látogató egy hűsszerű, fehér szerkezetre mutat, ami mellettem emelkedik ki a földből. Odamegy, és a kiálló rész átszúrja a bőrt; aztán visszahúzódik. A látogató ismét rámutat. Azt akarja, hogy...?

Válassz egy legénységi tagot, hogy lépjen kapcsolatba a kiálló résszel. Nem tudhatod, mi fog történni – lehet, hogy a kiválasztott tag meghal! Ha nem akarsz választani, lezárhatod ezt a bejegyzést, és áthelyezhetsz minden legénységi tagot a **8-as** szektorból a **6-os** szektorba. Ha úgy döntesz, kiválasztasz egy legénységi tagot, lapozz a **228-as bejegyzéshez** (ha ezt a lehetőséget választod, véget ér a bolygófelderítéset, és nem térhetsz vissza a Látogatók világába).

## 227-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, egyes]: Veszitek az adást? Épp a gömb felszíne alatt vagyok. Úgy tűnik, az álcázó panelek egy finom szövésű színhálón fekszenek, amin elég ritkán vannak a szemek, hogy átférjek rajta.

[Kutatócsapat, kettes]: Remek. Ezzel átnavigálhatunk a szakadékokon és repedéseken.

[Kutatócsapat, egyes]: Vajon milyen mélyre mehet...?

[Kutatócsapat, kettes]: Koncentrálj a küldetésre. Először az átcsoportosítás jön.

[Kutatócsapat, egyes]: Vettem.

Helyezd a **P109-es** POI-kártyát felfelé fordítva az **5-ös** szektorba.

Ha a Bemutató részt csinálod, olvasd el az alábbi Bemutató részt.

Más esetben folytasd a játékot.

### Bemutató

Amint látod, ez a szektor zsákutca. Csupán egyetlen másik út köti össze ezt a szektort a **6-os** szektorral, azonban sajnos az irányjelző nyíl azt mutatja, hogy csak a **6-os** szektorból utazhatsz az **5-ös** szektorba, az **5-ös** szektorból viszont nem utazhatsz a **6-os** szektorba.

Amir fordulója ezzel véget ér, de mielőtt folytatnád, szánj rá egy pillanatot, hogy megnézz két érdekes sajátosságot az imént felfedett kártyán:

- A különleges akció neve mellett van egy veszélykockaikon. Ez azt jelenti, hogy amikor végrehajtod ezt a különleges akciót, a többi kockáddal együtt egy veszélykockát is kell dobnod, és végre kell hajtani az eredményét, mielőtt végrehajtanád a dobás többi eredményét.
- A különleges hatás (ami az akció és a kimenetel nevének sorai közt látható) arra utasít, hogy a piros kimenetelt hajtsd végre, ha legalább egy balesetet dobtál. Ez egy azonnali különleges hatás, ami a Szabálykönyvben lesz elmagyarázva.

Folytasd az olvasást az „Amir fordulójának vége” utasításaival a Szabálykönyv **18.** oldalán.

## 228-AS BEJEGYZÉS

Titkosított: 395-ös legénységi tag kézzel írt jegyzete Wayman kapitánynak

Tisztában vagyok vele, milyen hamis vádakot hoztak fel ellenem. Tudom, hogy a biztonsági csapat sürgeti, hogy vonja vissza a hozzáférésemet a hajó minden rendszeréhez, és módosítsa a Vanguard fedélzetén betöltött szerepemet. Hallottam, minek hívnak a hátam mögött. A látogatók szolgálója? Szép! Ez épp olyan üresen gong, mint az űrön túli tér, vagy egy fiatal etetőzsákja. Nem változtam meg! Még mindig ember vagyok. A látogatók anyja nem „mosta át az agyam”! Ő a mi csodálatos barátunk. Megengedte magának nekünk, hogy letapogassunk minden kőtáblát. Tudja, hogy maga mi nem jelentünk fenyegetést. Ő csak azt akarja, hogy maga mi legyőzzük azokat, akik a gyermekeit veszélyeztetik – a kristályos végzetet, az arrogátorokat, és bármit, ami elől a teremtk elmenekülhettek. Hadd térjek vissza a korábbi szolgálatomhoz a Vanguard fedélzetén! Ne rekesszenek ki csak azért, mert betekintést nyertem egy idegen elméjébe! Még mindig ember vagyok!

- Dobj el minden küldeteskártyát.
- Távolítsd el a kiválasztott legénységi tagot a rangtokból, és távolítsd el a játékból a legénységi tag-kártyáját – a Vanguard fedélzetén senki nem fog rábízni semmilyen fontos feladatot.
- Jelöld be a „B” rubrikát a **910-es bejegyzésnél**.
- Keverd az **S18-as** hajóhelyzetkártyát (Örület) a „Jövöbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).
- Tedd vissza a **35-ös** és **38-as** egyedi felfedezést az „Egyedi felfedezések” közé.
- Távolítsd el a játékból az **L6-os** kártyát.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **3.** oldalon (Hid kártyatartó), és távolítsd el a játékból a **B04-es** hídfejlesztést (Látogatók ájtárója). Ezután, ha az **O18-as** másodlagos cél (Túloldal) a kártyanyílásában van, távolítsd el a játékból.
- Helyezd át az **5. technológiai szint** kártyáját a „Hidkártyák” közül (ha ott van) a „Várázó...” borítékba.
- Lapozz az **56-os bejegyzéshez**.

## 229-ES BEJEGYZÉS

Ha az **1-es** szektorban lévő POI a **P384** (Víz alatti előőrs (görbület)), lapozz a **233-as bejegyzéshez**.

Más esetben semmi sem történik.

## 230-AS BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 1/H jelű felderítési jelentés


A helyiség, amiről a CAPCOM beszélt, műszaki alagutak hálózatának közepén helyezkedett el. Hatalmas volt: a néma, idegen technológia homályos dómja. Habár a számtalan eszközt és konzolt mind ugyanabból az anyagból készült, rengeteg



különbféle méretet és beviteli módot fedeztünk fel. Egy dolog azonban közös volt bennük: egyik sem működött.

Begyűjtöttünk néhány idegen technológiát, és úgy döntöttünk, módot találunk rá, hogy bekapcsoljuk őket.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, szerezd meg az **1-es** egyedi felfedezést, majd jelöld be a rubrikát.

Az **1-es** egyedi felfedezés megszerzéséhez – ha a kártya még az egyedi felfedezés mezőjén van –, fedd fel, és helyezd a bolygóábra fölött kijelölt „Megtalált felfedezések” mezőjére. Ha korábban, a Bemutató során már megszerezted ezt, szerezz -t helyette (ahogy az az „Egyedi felfedezés” mezőre is nyomtatva van).

Szerezd meg az **1-es** egyedi felfedezést.

## 231-ES BEJEGYZÉS

Ha a **3-as** szektorban lévő POI a **P383** (*Külső ültetvény (görbület)*), lapozz a **233-as bejegyzés**hez.

Más esetben semmi sem történik.

## 232-ES BEJEGYZÉS

**Iota Pegasi C, „Ikerholdak”, felderítési jelentés**

A másik hold felé vezető, kolosszális méretű szerkezet közelében landoltunk a felszínen. A talaj megrepedt – minél közelebb vannak a hasadékok a horgonyzóhelyhez, annál mélyebbek és csipkésebb élűek.

Romok vesznek minket körül. Legelőször kutatni kezdtünk bármiféle növény vagy állat után, de semmiféle nyomát nem találtuk szerves anyagnak.

A leszállóegységen kívül hevenyészett előőrset állítottunk fel, és további utasításra vártunk.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet:

- » Vizsgáld meg a két holdat összekötő hidat – Lapozz a **236-os bejegyzés**hez.
- » Vizsgáld meg a romos épületeket – Lapozz a **218-as bejegyzés**hez.

## 233-AS BEJEGYZÉS

**Levelek Escher poklából**

Elhátrálok egy lépést, és a földre huppanok – nem olyan kemény, mint kellene; ruganyos és ragadós. A terület nagyjából egybefüggő, és ismét megpillantom a hártás kapukat. Szorosan be vannak zárva; minden mozdulatomra és a levegő minden egyes változására reagálnak.

A **6-os** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P380-as** kártyára.

## 234-ES BEJEGYZÉS

Ellenőrizd, hány Csíra van a küldeteskártyán:

- **2** – Lapozz a **242-es bejegyzés**hez.
- **1** – Lapozz a **253-as bejegyzés**hez.
- **0** – Lapozz a **264-es bejegyzés**hez.

## 235-ÖS BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, 094/F jelű felderítési jelentés**

A terület, amire tévesen azt hittük, erdő, valójában egy olyan hely, ami valahogyan kapcsolódik a buckaatkákhoz vagy egy másik fajhoz, amivel még nem találkoztunk. A csontok nem a buckaatkákhoz tartoznak, mivel az atkáknak csupán egy külső vázuk van, de nem tudjuk, honnan származhatnak.

Az, hogy a sima csontokon kívül semmilyen más maradványt nem találtunk, azt jelenti, hogy ez valószínűleg nem egy temető, hanem inkább valamilyen művészeti forma vagy szertartásos hely. Ha így van, nem akarjuk nagyon felzavarni, amíg jobban meg nem értjük a természetét. Csak több kisebb mintát szándékoztunk gyűjteni.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:



Szerezz 2 eleven példány nyomot, és 1 -t.

## 236-OS BEJEGYZÉS

**Iota Pegasi C, „Ikerholdak”, felderítési jelentés**

A hidat több különböző ötvözetből építették, de annak, ahogyan együtt használták őket, semmi értelmét nem láttuk. A tartórudak, amik valamilyen puhább ötvözetből voltak, mind elhajlottak. A kemény, merev alap megrepedezett és

lepattozott... Nem tudjuk biztosan, mi tartja még mindig össze. És az erőfeszítéseink ellenére nem fedeztük fel a hid célját. Ránézésre nem könnyíti meg a közlekedést a két hold között.


Eldobhatsz 1 -t, hogy szerezz 1 -t.

## 237-ES BEJEGYZÉS

**Látogatók világa: 74-es számú kutatási feljegyzés**

Szinte minden területhez, amihez hozzáférünk, idegyszövetek kapcsolódnak, de a legtöbb szál a kőtáblacsoport melletti szektorhoz és valamiféle elágazáshoz vezet, ahol a terület különböző részeiből futnak össze egy csomóba a neuronok.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t.

## 238-AS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]: Nahát!**

**[CAPCOM]:** Mi történik, emberek?

**[Kutatócsapat]:** Semmi, tényleg. Csak az itteni növényzet... Látniuk kellene. Valóban lélegzetelállító.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P140-es** kártyára.

## 239-ES BEJEGYZÉS

**Látogatók világa: 14-es számú kutatási feljegyzés**

Nem bírom felfogni, hogyan vezethet egy ajtó mindig máshová, ahányszor csak kinyitom (arról nem is beszélve, hogy az „ajtó” szót mindössze azért használom, mert nem jut eszembe jobb kifejezés ezekre a hártás függönyökre). Ez a terület sokkal stabilabb és barátságosabb is, mint a többi. Szerintem felhasználhatjuk arra, hogy valamiképpen elmeneküljünk a hurokból.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 2 eleven példány nyomot.

## 240-ES BEJEGYZÉS

**A kapitány naplója, D-427 jelű feljegyzés**

Az ismeretlen lényeknek ennek a távoli világnak a távoli múltjából: tisztelgek előttetek.

Amikor a csapatunk végül elkezdte áttörni a dóm belső rétegét, számtalan dologra számítottunk: egy bárkára, egy archívumra, egy kriptára – valamire, amit ennek a világnak a népe hozott létre, hogy az örökségük túlélje az apokalipszist. Újfent tévedtünk.

Odabent, egy védelmi karbon nanohabba zárva, egy tárgy volt – egyidős a bolygóval. Egy kőtábla, ami több millió évvel előzte meg ezt a civilizációt.

Ezek a lények utolsó erőfeszítésükkel egy rég letűnt kor ereklyéjét védelmezték; beletörődtek a gondolatba, hogy a történelmük, a kultúrájuk, sőt a saját életük sem annyira fontos, mint ez a repedezett relikvia.

Folyton azon merengek, vajon az emberek képesek lennének-e ilyen áldozatra.


A tárgy, amit megmentettek nekünk egyértelműen hasonlít az Üresség Szemének építészetére. Kétség sem fér hozzá, hogy a teremtk, akik létrehozták a Szemet és a mi csillagtérképünket, ezt a követ is hátrahagyták, amikor szétszórták az élet magvait ezen a bolygón. Mit jelent ez ránk nézve? Vajon más bolygókon is vannak ilyen kőtáblák? A Földön is volt ilyen?

A kőtábla oldalain olyan kódok vannak, amiket még meg kell fejtenünk, de a tetején egyetlen nagy szimbólumra leltünk – idegen, mégis ismerős. Egy írásjel, ami a felemelést, felnevelést jelképezi, több kisebb pöttyel, szétszórtan az alapjánál. A kirakósnak ez az utolsó darabkája segített nekünk megérteni néhány különös felfedezést ezen a bolygón. Az első, itt kifejlődött fajok számos más fajt emeltek fel a géntechnológia és bionikus módosítások segítségével – olyasmivel – olyasmivel, ami sosem jutna eszébe az embereknek a Földön.

A következő világba vezető utunk során rengeteg időnk lesz eltűnődni ezen, valamint a kőtábla tanulmányozására is. Reméljük, ezúttal nem csak hamut találunk.

**Gratulálunk! Teljesítetted a küldetést!**



- Dobj el az **M22-es** küldeteskártyát.
  - Helyezd az **R06-os** kutatási projektet (A teremtők mérföldköve) a „Kutatási projektek” közül a „Várákozó...” borítékba.
  - Helyezd az **O02-es** célt (Az ősidőkből) a „Hídkártyák” közül a „Várákozó...” borítékba.
  - Számos bolygón muszáj vagy visszatérni a leszállóegységhez, miután teljesítetted a célokat. Itt egyszerűen helyezd vissza az összes legénységi tagod figuráját a leszállóegység-szektorba (**1-es** szektor).
  - Távolítsd el az **L1-es** leszálláskártyát a szkennerből, aztán távolítsd el a játékból – ezen a bolygón nem lehetséges újabb leszállás.
  - Ha maradt még egyedi felfedezés a bolygóábrán – dobj el 1 -t (ha van), és szerezd meg most ezeket a felfedezéseket.
- Fontos:** minden egyedi felfedezés csak egy konkrét bolygófelderítés során található meg a játék során. Azonban, ha a felderítés alatt hiányzik egy egyedi felfedezés, mindig megvan rá a lehetőség, hogy vagy visszatérj a bolygóra a megtalálása érdekében, vagy (ritka esetekben) hogy más módon szerezd meg azt a kampány alatt.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 241-ES BEJEGYZÉS

**Akció utáni, incidensről készült jelentés - 94/F**

...asztán észrevettük, hogy a tétova szél vastag rétegnyi üvegszilánkot hordott szét a fennsíkon. Tudtuk, hogy kockázatos lenne átkelni rajtuk, de a halom repedezett teteje tisztán kivehető volt a távolban, az üvegtengeren túl – és úgy tűnt, valami mocorog ott.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:


Szerezz 1 ósvány felfedezést.

## 242-ES BEJEGYZÉS

**Tudományos részl. 2/789-es bejegyzés**

...ami a leginkább megdöbbentő, hogy a minták semmire sem hasonlítanak a mi világunkból. Még a szerkezetük is, annak ellenére, hogy elvben nem különbözik a DNS-től, egészen más fehérjékből áll. Nincs nyoma az „isteni koordinátáknak”, ami arra utal, hogy az itteni életet nem a teremtők alkották meg – talán most először bukkantunk olyan életre, ami nem a mi távoli genetikai rokonunk.

Az is érdekes, hogy egyes növények (már ha egyáltalán növényeknek nevezhetők) fejlett, mozgató szövetekkel rendelkeznek, hasonlóan az állatok izmaihoz, valamint idegfonataik is vannak, amik látszólag memóriatárként szolgálnak.

Szerezz 2 -t, és 1 különös növényzet felfedezést. Dobj el a küldeteskártyát a Csíra kartonfigurával együtt.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Keresd meg az **M41-es** küldetést, és helyezd a bolygóábrán „Küldetés” mezőjébe.

## 243-AS BEJEGYZÉS

Válassz egyet:


- » **Mozogj hátrafelé** (kövesd a fehér nyilat) – Lapozz a **249-es bejegyzés**hez.
- » **Mozogj előre** (kövesd a fekete nyilat) – Lapozz a **251-es bejegyzés**hez.
- » **Mozogj oldalirányba, az eltorzult horizont csúcsa felé haladva;** ez teljesen megváltoztathatja a perspektívánkat – Lapozz a **256-os bejegyzés**hez.

## 244-ES BEJEGYZÉS

**Felderítési bejegyzés - 14/74-C**

A csapatunknak sikerült letapogatni és dokumentálni több különféle típusú fegyvert is, amit ebben a létesítményben gyártottak. A legtöbbje számos részében hasonlított az emberi tűzéri fegyverekhez – masszívak, könnyen elállíthatóak és a végletekig szabványosak. Az előzetes kutatás azt mutatja, hogy mindegyik lövedéknél ugyanolyan alkatrészeket használtak; a különbség az ezoterikus szubtérre gyakorolt hasznos teherben rejlett. Ez a technológia messze túlmutat a Földön használaton. A Vanguard fedélzetén visszafejthetjük.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd meg a **14-es** egyedi felfedezést és 1 -t.

## 245-ÖS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

– Lapozz a **238-as bejegyzés**hez.


– Lapozz a **254-es bejegyzés**hez.

## 246-OS BEJEGYZÉS

**Terepkutatási napló - 278-C**

Semmi sem történt, hiába vágtuk szét, melegítettük fel, hűtöttük le vagy tettük ki mindenféle ágensnek a növényi anyagot. A semmi alatt azt értem, hogy olyan eredményeket kaptunk, amikre teljes mértékben számítottunk: a levelekből nedv csöpögött vagy megégték. Azonban, amikor elektromosságot alkalmaztunk a mintákon – elnézést a konyhanyelvért –, igazi színekavalkáddal robbantak szét.

A levelek erezete ragyogni kezdett, a légzőnyílások szélesre tárultak, és fonalférgekhez hasonló, ismeretlen organizmusok préselődtek ki belőlük, hogy megpróbáljanak elszökni az ellenséges környezetből.

Szerezz 1 -t és 3 eleven példány nyomot.

Cseréld le a kártyát a szektorodban a **P000-ásra**.

## 247-ES BEJEGYZÉS


**Személyes napló, 0978-as legénységi tag**

Beléptünk a szétrepedt halomba – mintha egy elesett óriás holttestébe kerültünk volna. Az érzékelőink valamiféle mozgást jeleztek odabentről, ezért óvatosan mentünk tovább, a környezetünkre összpontosítva.

És ekkor megpillantottuk őket – csótányszerű idegenek, amik majdnem akkorák voltak, mint egy ember; reszkettek a zseblámpáink fényében. A buckaatkák – ahogy mi neveztük őket – haldokoltak. Kitines, külső vázuk viharvert volt az üvegszilánkok miatt, a végtagjaik eltörtek. Egyáltalán nem szenteltek nekünk figyelmet, csak összekuporodtak az egyetlen sarokban, ami védve volt a tomboló szélől. Életre bukkantunk, de nem olyan intelligensre, mint reméltük.

A szkennereink érdekes szerkezeteket fedtek fel, valamint valami központi kamrát a halmok közepén, ám a hurrikán erejű szél, ami átsüvített a repedéseken és lyukakon, lehetetlenné tette, hogy mélyebbre menjünk.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t és 3 mikroorganizmus nyomot.

Ezután lapozz a **258-as bejegyzés**hez.

## 248-AS BEJEGYZÉS

**Tanulmány a „Világító barlang”-ról**

A területet a földiekhez hasonló polipok védik a kisebb organizmusoktól; a nematocisztáik halálos mérget tartalmaznak (lásd a „Neurotoxinok és feltevések” című részt). A csápjuk védelmében meghúzódnak élnek bizonyos rovarszerű organizmusok – ezek túl kicsik ahhoz, hogy kiváltsák a polipok reakcióját, és magukból a polipokból táplálkoznak.

Az a legkülönösebb ebben a kis ökoszisztémában, hogy részben dermedt, mivel számos szerv tele van hangyasavval. Még mindig nem vagyunk biztosak abban, mi a célja ennek a megoldásnak evolúciós szempontból.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 eleven példány felfedezést, 2 különös növényzet nyomot és 1 -t.

Ezután szerezz 2 különös növényzet nyomot.

## 249-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Ne kószálj el.

[2. műveleti tiszt]: Segíts! Elkapta a bokámat!

[1. műveleti tiszt]: [Mordulás] Menj tovább. Közeledünk.

[2. műveleti tiszt]: Mihez?

Ha az alábbi szektorok egyikében vagy:

**1** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **3-as** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) a **2-es** szektorban és a **P372-es** POI (*Hártyás átjáró*) a **3-as** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.

**2** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd az **1-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) a **3-as** szektorban és a **P372-es** POI (*Hártyás átjáró*) az **1-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.


**3** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **2-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) az **1-es** szektorban és a **P372-es** POI (*Hártyás átjáró*) a **2-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.

## 250-ES BEJEGYZÉS

**Kutatási bejegyzés – 18-C**

Az antennarendszer tanulmányozása rávilágított, hogy ennek a bolygónak a lényei komoly erőfeszítéseket tettek azért, hogy felvegyék a kapcsolatot más civilizációkkal. Azonban, amint rájöttek, hogy halálra vannak ítélve, megpróbálták újravezényezni ezt a masszív komplexumot, hogy óriási vevőkészülékből óriási adóállomások legyenek. Sajnos lehetetlenség visszanyerni az üzenetet, amit küldeni próbáltak. Csak azon tudunk merengeni, hogy ez vajon valamiféle végakarat lehetett-e, vallomás egy hatalmas tévedésről, vagy egy figyelmeztetés, amit más civilizációknak reméltek elküldeni.

A másik nyugtalanító lelet az, hogy az itteniek közül több terminált és eszközt is úgy terveztek meg, hogy segítsen az eltérő formájú, méretű és számú végtagokkal rendelkező felhasználóknak, habár ez nem egy őrutazó civilizáció volt, és egyetlen nyelvet alkalmaztak. Muszáj többet megtudnunk erről a helyről, hogy véleményt alkothassunk.

Szerez 1 -t és 2 idegen technológia nyomot. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P000-ás** kártyára.

## 251-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Különös... Rögzítenéd az anomáliát a fejünk fölött?

[2. műveleti tiszt]: Rajta vagyok.

[3. műveleti tiszt]: Várjunk... Magunkat nézzük?

[2. műveleti tiszt]: Úgy tűnik. Már meg sem lepődök. Egy ideje nem törődöm ennek a helynek a logikájával.

[1. műveleti tiszt]: Márpedig van ennek a helynek logikája... Csak rá kell akadnunk.

Ha az alábbi szektorok egyikében vagy:

**1** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **2-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P370-es** POI (*Szinapszisos struktúrája*) a **2-es** szektorban, és a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) a **3-as** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.

**2** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd a **3-as** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P370-es** POI (*Szinapszisos struktúrája*) a **3-as** szektorban, és a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) az **1-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.


**3** – A bolygótáblán lévő minden legénységi tagot helyezd az **1-es** szektorba. Ügyelj rá, hogy a **P370-es** POI (*Szinapszisos struktúrája*) az **1-es** szektorban, és a **P371-es** POI (*Tekeredő tér*) a **2-es** szektorban legyen. Amennyiben nincsenek ott, cseréld le az ottani POI-kat az imént említettekkel.

## 252-ES BEJEGYZÉS

**Látogatók világa: 81-es számú kutatási feljegyzés**

Hosszú idegvégződésnek nyúlunk a kis hasadékok felé, és kitapogattjuk vagy megvizsgáljuk, mi van a másik oldalon. A hasadékokon túl több területet is megpillantunk ebből a világból, de más világokból is látunk töredékeket. Szívesen eltöltenénk itt több hónapot is, hogy a portálokat tanulmányozzuk. Sajnos nincs erre időnk.

Az idegvégződés stimulálásától kiszélesednek a nyílások a térben, így tárgyakat „teleportálhatunk” a réseken keresztül.

A következő végrehajva bármelyik szektorba átmozogatsz (kivéve a **8-as** szektort): -t.

## 253-AS BEJEGYZÉS

**Tudományos rész. 2/776-es bejegyzés**

Úgy tűnik, ez az életforma a teremtők beavatkozása nélkül fejlődött ki. Az elmélet alátámasztásához további mintákra van szükségünk, de az előzetes genetikai elemzés elég meggyőző.

Szerez 3 különös növényzet nyomot. Dobd el a küldeteskártyát.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Keresd meg az **M41-es** küldetést, és helyezd a bolygótábla „Küldetés” mezőjébe.

## 254-ES BEJEGYZÉS

Ha a *Húsevő cserje* ebben a szektorban van, semmi sem történik.

Más esetben olvass tovább:

**Kutatócsapat, MI/13 jelű felderítési jelentés**

A barlang semmiben sem különbözik azoktól, amiket már láttunk. Az egyetlen sajátosság, ami említésre méltó, a mély tavacska és a nagy kúszónövények, amik belőle nőnek ki. A felszín alatt egy tojásdad alakzatot is ki tudunk venni. Közelebb megyünk, hogy megvizsgáljuk. A fenébe! Elindult felénk! Futás!

Helyezd a **P001-es** kártyát az ebben a szektorban lévő kártyák tetejére.

Helyezd a *Húsevő cserje* kartonfiguráját ebbe a szektorba.

Helyezd a *Húsevő cserje* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött.

A *Húsevő cserje* aktívá válik – olvasd el a fenyegetéskártyáját, és szükség szerint alkalmazd a szabályait.

Ha ez az első alkalom, hogy fenyegetéseket használsz, ne felejtse el ellenőrizni a fenyegetések szabályait a Szabálykönyv III. fejezetében!

## 255-ÖS BEJEGYZÉS

**Előzetes megfigyelések**

Az organizmusok, amiket a zuzmók közé soroltunk be, valójában inkább az amőbák országába tartoznak. Azonban vannak olyan tulajdonságaik is, amik miatt állatokként is azonosíthatók. Több minta kell és jobb körülmények, hogy elvégezhessek a tényleges vizsgálatot.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P190-es** kártyára.

## 256-OS BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Itt kevesebb a csáp?

[2. műveleti tiszt]: Szerintem itt is ugyanannyi van, de maga a tér egyre kiterjedtebb.

[3. műveleti tiszt]: Kevesebb van. Hagyd ki ebből a teret!

[4. műveleti tiszt]: Elég legyen, mindannyian. Valahol... máshol vagyunk.

Távolíts el minden POI-kártyát az **1-es**, **2-es** és **3-as** szektorból. Cseréld le a POI-t a **P371-es** kártyára. Cseréld le a POI-t a fehér nyíllal jelölt szektorban a **P370-esre**. Cseréld le a POI-t a fekete nyíllal jelölt szektorban a **P372-esre**.

## 257-ES BEJEGYZÉS

**Muspellheim kutatási bejegyzés**

Meg kellett szakítanunk a műveletet. Az elhagyott hajó életfenntartó rendszerei aktiválódtak; azonnal elkezdték az energiatartalékok szipolyozását, és az egész tartály az alant tomboló tűz felé süllyedt, ellehetetlenítve a további kutatást.

Szerencsére már volt kiindulási pontunk: egy „rosette-i kő” fraktáljának egy része. Talán a tanulmányozásával többet is megtudhatunk erről a fajról?

- Dobd el az **M131-es** küldeteskártyát.
- Keresd meg és fedd fel az **M133-as** küldeteskártyát és az **M132-es** választható küldetést.

## 258-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha ez a rubrika már be volt jelölve, ez a bejegyzés lezárul. Más esetben olvass tovább:

**Kutatócsapat, 58/D jelű felderítési bejegyzés**

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Jöjjenek be, kutatócsapat. Sürgős, időjárás frissítéseink vannak.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Tudjuk. Az időjárás kifejezetten vacak. Van más is?

[CAPCOM, Coetz tizedes]: A szél irányt változtat. Figyeljenek oda: a szilánkok elnyelhetnek néhány korábban biztonságos zónát. Azt javasoljuk, keressenek menedéket, amíg...

\*\*\* Leszállóegység riasztás \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: A rohadt...

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ismételjék meg, kutatócsapat.


[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: A leszállóegységünk! A hegygerinc már nem védi. Most teljesen szabadon van. Nincs rá mód, hogy biztonságosan elhagyjuk a bolygót. Evakuálást kérünk.

[CAPCOM, Coetz tizedes]: ...

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vanguard, veszik az adást? Meg kell szakítanunk a küldetést!

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Nincs jel. A vihar bizonyára blokkolja a kommunikációt. Találnunk kell egy helyet, ahol tiszta a jel.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vagy a leszállóegységet kell vissza...

- Helyezz minden módosítást a leszállóegység-tábláról a „Várakozó...” borítékba.
- Helyezz minden felfedezést a leszállóegység-tábláról a bolygótáblának arra a mezőjére, ami „Elveszett felfedezések” felirattal van jelölve.
- Dobj el a jelzőt a készletsávról.
- A leszállóegységen lévő előléptetés-kártyát és az összes -t helyezd a bolygótáblán kijelölt mezőjük mellé. Nyisd ki a Hajókönyvet a 19. oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
- A leszállóegység-táblának most üresnek kell lennie – helyezd vissza a dobozba, és dobd el a leszállóegység kartonfiguráját a bolygótábláról. A leszállóegységed tönkrement, és a felszállás többé nem lehetséges!
- Állítsd vissza a nyomzskáot a kiindulási helyzetbe, és tegyél vissza bele minden nyomjelölőt.
- Minden új felfedezést, amit mostantól begyűjtesz ebben a bolygófelderítésben, közvetlenül a legénységtáblára kell helyezni – a legénységi tagok úgy használhatják a legénységtáblájuk mellé tett felfedezéseket, mintha azok a leszállóegységben lennének.
- Az M50-es küldeteskártyát cseréld le az M51-esre.
- Cseréld le a kártyát az 1-es szektorban a P170-es kártyára.

Új cél: Találj rá módot, hogy felvedd a kapcsolatot a Vanguarddal vagy elhagyd a bolygót.

**Fontos:** Most nincsenek készleteid. Ennek megfelelően tervezz.

**Fontos:** Ha nem találsz rá módot, hogy visszaszerezd a korábbi felfedezéseidet, mielőtt véget érne a küldetés, azok elvesznek!

## 259-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát, ha még nincs bejelölve. Olyasmit tettél, amitől az idemiaiak dühbe gurultak!

Ha az 1-es szektorban vagy, vagy még nincsenek legénységi tagok a bolygótáblán, lapozz a 308-as bejegyzéshez.

Ha bármelyik másik szektorban vagy, folytasd a játékot.

## 260-AS BEJEGYZÉS

A  B

[Kutatócsapat]: Épp most lépünk be a jégen lévő lékbe. A víz alatt elveszíthetjük a jelet.

[CAPCOM]: Sok szerencsét! És legyenek óvatosak.

[Kutatócsapat]: Remélem, a szörnyek nem követnek ide minket.

[CAPCOM]: Azért készüljenek fel rájuk.

Dobj el minden küldetésfelszerelés-jelölőt a bolygótábláról – a felszerelőkártyájuk használatával ismét elhelyezheted őket. Ha ezáltal a P.E.T.-t is eldobtad, helyezd vissza a kockát a tulajdonos elhasznált készletébe.

Helyezd a következő kártyákat a kijelölt szektorokban lévő többi kártya tetejére:

- P197-es kártya az 1-es szektorba.
- P199-es kártya a 3-as szektorba.
- P200-as kártya a 4-es szektorba.
- P201-es kártya az 5-ös szektorba.

Ezután:

- Ha az „A” és „B” rubrika be van jelölve, helyezd a P203-as kártyát a többi kártya tetejére a 2-es szektorban.
- Ha a „B” rubrika be van jelölve, helyezd a P202-es kártyát a többi kártya tetejére a 2-es szektorban.
- Ha egyik rubrika sincs bejelölve, helyezd a P198-as kártyát a többi kártya tetejére a 2-es szektorban.
- Fordítsd a Csúcsragadozó kártyát a Gyülekező ragadozók oldalára (ha már arra az oldalára van fordítva, semmi sem történik). Dobj el a Csúcsragadozó kartonfiguráját a tábláról, ha ott van.
- Helyezd Kurma fenyegetéskártyáját a bolygótábla mellé.
- Helyezd Kurmát az 5-ös szektorba.
- Távolítsd el a leszállóegység kartonfiguráját a tábláról, és helyezd a leszállóegység-táblára – nincs hozzáférése a leszállóegység-szektorhoz, és semmilyen leszállóegység-módosítást nem használhatsz, amíg el nem hagyod a mély vizeket. Más esetben a leszállóegység-tábla a megszokott módon működik – továbbra is használható arra, hogy felfedezéseket vagy sikerjelölőket gyűjts.
- Dobj el az aktuális globális körülményt, és cseréld le a G09-es kártyára.

## 261-ES BEJEGYZÉS

„Dahl őrnagyot mindenfelé követni a hajón már önmagában kihívást jelentett. A nő teljesen paranoiás, és nem hajlandó sehová sem menni komoly kíséret nélkül. Majdnem lefűjtük az egészet, amikor Dahl végre megérkezett Dr. Corey laborjába. Megparancsolta az összes őrének, hogy maradjanak az ajtónál, és egyedül lépett be. Ez volt a mi esélyünk. Átvágtunk a labor túlóldalára, és egy szervizalagúton át másztunk be.”

Jelöld be a „C” rubrikát a 950-es bejegyzésnél.

Ha a „D” rubrika a 930-as bejegyzésnél NINCS bejelölve, lapozz a 268-as bejegyzéshez.

Más esetben lapozz a 272-es bejegyzéshez.

## 262-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Vanguard, hallanak?

[CAPCOM]: ...

[Kutatócsapat]: CAPCOM? Francba ezzel a kapcsolattal...

[CAPCOM]: ...mindenki! Annyira aggódtunk! Örülök, hogy mind jól vannak!

[Kutatócsapat]: Sikertől felállítanunk egy előőrsöt, és felhúztuk a védőfalakat is.

[Kapitány]: Itt a kapitány beszél. Szép munka, kutatócsapat. Nem számítottunk rá, hogy az útjuk ennyire veszélyes lesz. De most, hogy kialakítottak egy védett területet, vissza kellene térniük a Vanguard fedélzetére. Kérdemelték a pihenést. A következő kutatócsapat ebben a dimenzióban sokkal nagyobb biztonságban lesz, hála az erőfeszítéseinknek.

- Cseréld le ezt a POI-t a P375-ösre.
- Lapozz a 85-ös bejegyzéshez, és jelöld be a rubrikát a „B” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést.
- Dobj el az M171-es küldeteskártyát.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet. Döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést:

- » Folytasd a felderítést ebben a háborzongató dimenzióban (ha csak néhány részlegkockád van, vagy sérüléseket szenvedtél el, ez talán nem jó döntés) – Ez a bejegyzés lezárul.
- » Térj vissza a Vanguard fedélzetére – Lapozz a 145-ös bejegyzéshez.

## 263-AS BEJEGYZÉS

[Küldetés ideje: 00:05:21]

A hullámok még sokkal erősebbek, mint ahogy a felderítési és a tudományos részleg leírta. A leszállóegységünket állandóan az a veszély fenyegeti, hogy elsüllyed, de muszáj hinnünk benne, hogy kibírja. Egy percen belül alámerülünk.

[Küldetés ideje: 00:41:10]

Az árapály lefáraszt minket – ide-oda lökdösnek a hullámok, és többször is majdnem szikláknak csapnak. Nehéz elég ideig egy helyben maradni a minták begyűjtéséhez.

[Küldetés ideje: 02:12:55]

Végre sikerült valami érdekeset begyűjtenünk – egy szivacsos organizmust és néhány porózus követ, amik a földi korallokkra hasonlítanak.



[Küldetés ideje: 03:35:18]

A fenébe, nem tudunk felszállni! A hajtóműveket elárasztotta a víz! Segítségre van szükségünk!

Szerez 1 **eleven példány** felfedezést, és helyezd az „Összegyűjtött felfedezések” közé. Veszíts el 1 -t, ha van.

## 264-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: A francba! A murva és kövek rétege alatt bújnak meg!

[CAPCOM]: Folytassák a küldetést. Kellenek azok a minták.

[Kutatócsapat]: Szart sem tudunk csinálni a komolyabb felszerelés nélkül. És a fűrés keltette rezgések elijesztenék azokat a növényeket.

[CAPCOM]: Eljjesztenék a növényeket? Ezt mégis hogy értik?

[Kutatócsapat]: Semmit sem tehetünk. Visszamegyünk.

[CAPCOM]: Vettem. Micsoda pazarlása ez az erőforrásoknak...

Hagyd a küldeteskártyát felfedve – kudarcot vallottál a küldetés során. A kutatócsapat menjen vissza a leszállóegységhez, és hagyja el a bolygót.

## 265-ÖS BEJEGYZÉS

Ha a Bemutató részt csinálod: húzd fel a legfelső lapot az „A” bemutatópakli tetejéről (M02-es küldeteskártya), olvasd fel hangosan, és felfelé fordítva helyezd a küldeteskártyák mezőjére.

Ha a Gyorsindítás szabályait alkalmazod: keresd meg az M02-es küldeteskártyát, és felfelé fordítva helyezd a küldeteskártyák mezőjére.

Helyezd a P107-es kártyát a 3-as szektorba, és folytasd a játékot.

**Tipp:** Mielőtt megkísérelnél eljutni az ágyúhoz, esetleg pihenj kicsit.


## 266-OS BEJEGYZÉS

Látogatók világa: 87-es számú kutatási feljegyzés

Sikerült kapcsolatba lépnünk az egyik látogatóval. Kapatosnak tűnt, vagy legalábbis nem volt olyan „élénk”, mint azok, akik a krízis során a Vanguard fedélzetén jelentek meg. Szerencsére a látogató nem volt agresszív, ám nem tudtuk megállapítani, egyáltalán megpróbál-e kommunikálni velünk.

Kézi kijelzőkön mutattunk neki néhány képet, mire elkezdett valamit a földre rajzolni, de hirtelen abbahagyta, és elveszítettük azt a kevéske figyelmét is. A látogató teste kicsavarodott, és lehetetlen módon tekergett. Amikor körülnéztünk, azt láttuk, hogy hártvány kapuk előtt jelent meg, kőtáblák egy csoportjánál. A látogató kinyitotta a kapukat, és belépett erre a megközelíthetetlen helyre.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerez 1 -t.

## 267-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha már be volt jelölve, lapozz a 280-as bejegyzéshez.

Más esetben olvasd tovább:

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: A célponthoz közeledünk, Vanguard.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Kezdjük az orbitális manővert. Felkészülés a lassításra.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Ez a hely olyan, akár a pokol! Magas koncentrációjú szulfidokat észlelünk az atmoszférában. A szeizmikus aktivitás eszelős. Ha életet akarnánk itt találni, akkor pár évezreddel korábban érkeztünk, mint kellett volna.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: A teremtők okkal jelölték be ezeket a koordinátákat. Ráadásul a tudományos csapat úgy véli, a bolygó geozírjei és hőforrásai „erőteljes bakteriális tevékenységet” mutathatnak.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Mindenképp jelentkezzünk, ha megtaláljuk ezeket a virgonc baktériumokat.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Leszállási szekvencia indítása.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Sok szerencsét, kutatócsapat!

lapozz a 280-as bejegyzéshez.

## 268-AS BEJEGYZÉS

„Hallottuk, hogy Dahl őrnagy és Dr. Corey vitatkoznak valamiről a laborban a látogatókkal kapcsolatban. Ahogy lassan a hangok felé kúszunk, hirtelen hideg, nyirkos csáp landolt a vállamon. Hátraugrottam, és igyekeztem nem felsikítani. Mögöttem ott volt Szolga – a labor sarkában egy asztalhoz szíjazták, begyógyszereztek, és fájdalom gyötörte. Még a homályban is láttam, hogy Szolga már nem ura az alakjának; nyirkos csápjai a válláról és a tarkójáról lógtak.

»Eressz el – suttogta. – A nő ráparancsolt Corey-ra, hogy tegye ezt. Bosszút kell állnom.«”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést:

- » Szabadítsd ki Szolgát – Lapozz a 277-es bejegyzéshez.
- » Hagyd ott Szolgát, és ígérd meg, hogy később visszajössz érte – Lapozz a 272-es bejegyzéshez.

## 270-ES BEJEGYZÉS

Látogatók világa: 51-es számú kutatási feljegyzés

Amint beléptem a helyre, egy gyomorszáj jutott eszembe róla. A kutatásom engem igazolt – az idegekkel, szinapszisokkal és a környező szövetekkel való kísérletezéssel manipulálni tudtam távoli helyek viselkedését és ennek a dimenzióknak az általános állapotát. Zajlanak a további kísérletek.

Szerezd meg a 35-ös egyedi felfedezést. Cseréld le ezt a POI-t a P376-os kártyára.

## 271-ES BEJEGYZÉS

Levelek Escher poklából

Annyira közel járok a kőtáblákhoz! Biztosra veszem, hogy ha ki tudnám nyitni a szerves kapukat, be tudnék lépni a helyre. Azonban a szövetek reagálnak a mozdulataimra, a nyomásváltozásokra, sőt még a felszerelésemet körülvevő elektromágneses mezőre is.

Ha a 2-es szektorban lévő POI a P382 (Inaktív idevégződések (kiválasztás)), lapozz a 278-as bejegyzéshez.

Más esetben semmi sem történik.

## 272-ES BEJEGYZÉS

„A laborban Dr. Corey épp valami titkos kutatást prezentált Dahl őrnagynak. Megvártuk a pillanatot, amikor úgy tűnt, Dahl figyelme teljesen le van kötve, majd előugrottunk az árnyak közül. Azzal azonban nem számoltunk, hogy Dahl komoly katonai kiképzéssel rendelkezik. Amint megpillantott minket, ösztönösen megragadta Dr. Corey-t, pisztolyt szegezett a hátának, és élő pajzsként használta őt.

»Ha csak megmoccannak, a jó doktorunk élete a maguk lelkén szárad« – mondta Dahl.

»Mire várnak? – sipította Dr. Corey. – Itt az esélyük! Lőjék le! Lőjék le, akkor is, ha engem is le kell lőniük!«

Odakint a tengerészgyalogosok elkezdtek dörömbölni a labor ajtaján.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést:

- » Támad meg Dahl őrnagyot, és ne törődj a tússzal – Lapozz a 361-es bejegyzéshez.
- » Engedelmeskedj, és engedd Dahlt elmenekülni – Lapozz a 296-os bejegyzéshez.

## 273-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be az első, jelölten rubrikát, és olvasd el a leírtakat.

Kutatócsapat, 1945-A jelű felderítési jelentés

Szemben a többi dísszel és írásjellel, amit eddig láttunk, a talapzaton lévő dekoráció furcsán fotórealisztikus. Az első panel egy bolygót mutatott be, valami távoli galaxisban, amit nem ismertünk fel. A bolygón nem volt víz, sűrű, savas atmoszféra vette körül, és a nagy erejű gravitáció miatt nem igen lehetett ott lakható zóna. Mindezek ellenére élet alakult itt ki, a termikus szellőzőnyílások szélénél. Az élet lassan értelmes lényé fejlődött, amiben igen magas volt a nem szerves anyag százaléka, valamint a fémé is, az élettartama pedig igen hosszú nyúlt. A zömök, kúpos formájával tökéletesen alkalmazkodott a világa nyomasztó gravitációjához. Mivel képtelen volt gyorsan mozogni, sokkal jobban tudott



alaposan tervezni és hosszú távon gondolkodni. Vajon ez volt a teremtők eredete? Ha így van, nem hasonlítottak semmilyen lényre, amit eddig felfedeztünk...

### Kutatócsapat, 1945-B jelű felderítési jelentés

A fotórealisztikus panelek ezen a talapzaton egy civilizáció felemelkedését mutatják be. A különös, zömök, kúp alakú lények, amiket az előző talapzatról ismertünk meg, most elkezdtek dolgokat létrehozni. A technológiájuk java látszólag önmaguk tervezésére összpontosult. A nem szerves részeik lehetővé tették számukra, hogy átalakítsák magukat, valamint könnyedén és közvetlenül összeolvasszák a testüket és szilikonalapú idegrendszerüket a technológiájával. Járművek helyett exoruhájuk volt, nagy láncalpakkkal. Házak helyett felcsatolható, összehajtható menedékeik voltak. Iskolák vagy kórházak helyett olyan öltözeteik voltak, amik tanították és gyógyították őket.

Az extrém gravitáció miatt évezredekbe telt olyan hajót alkotniuk, ami képes volt elérni a szökési sebességet az otthonvilágukból. Az űrbe éret, fejlett civilizációként léptek. A többi technológiájukhoz hasonlóan az űrhajóik sem mesterséges élőhelyek, amik arra szolgáltak, hogy egyik helyről a másikra vigyék őket, hanem a testük közvetlen kiterjesztései voltak. Ezáltal nemcsak űrutazó fajnak számítottak, hanem az űrben született fajjává váltak.

### Kutatócsapat, 1945-C jelű felderítési jelentés

Az itteni panelek a különös, kúpos lényekből álló faj felemelkedését és bukását regélik el. Íme a jellemzőik: hosszú űrutazásokra képesek, szinte már halhatatlanok, szorgalmasak, és a testük az akaratuk szerint változik; ezek a kúpos lények gyorsan elterjedtek a teljes galaxisukban. Tanárok és gyámoltatók voltak, akik a technológiájukat alsóbbrendű fajoknak adományozták, egyesítve őket a tudományuk és kultúrájuk zászlaja alatt. Ők voltak a teremtők. Csupán maroknyian is elégnék bizonyultak ahhoz, hogy pár százszázadon át, szinte állandóan dolgozva terraformáljanak vagy gyarmatosítsanak egy új bolygót. Hamarosan más galaxisokra is szemet vetettek.

Ekkor történt meg a lehetetlen. Megjelent egy ragály a galaxisuk szélén, és szinte fénysebességgel terjedt; néhány alapvető változás történt a halmazállapotban, amit ezek a domborművek nem tudtak megmagyarázni. Valahonnan az univerzum közepének közeléből származott, és lassan minden létező részecskét más állapotúvá változtatott – mintha a víz fagyna meg a vályúban. Még a galaxisokat átölelő birodalmukkal sem tudták a teremtők megállítani egy ilyen mértékű apokaliptikus eseményt. A tudományuknak nem sikerült megértenie ezt az univerzális fáziseltolódást. Vajon ez valahogy az univerzum kibővülésének egy kritikus pontjához volt kötve? Vajon egy másik galaxis fejlett faja használta fegyverként, hogy kiiktassa őket, amikor túl erőssé váltak? Akármilyen volt az ok, a teremtők nem tudták megérteni. Nem tudtak olyan modellt találni az univerzumról, ami segíthetne nekik megérteni vagy megállítani ezt a fáziseltolódást – és minden fejlett civilizáció a galaxisukban, aki osztozott a tudományukon és a filozófiájukon, ugyanilyen tehetetlen volt. Egy egységes, galaktikus kultúra épp olyan sebezhetőnek bizonyult, mint a bakteriális vagy mezőgazdasági monokultúrák.

A fáziseltolódás az egész galaxisukat felemésztette, mindössze negyvenézer év alatt...

### Kutatócsapat, 1945-D jelű felderítési jelentés

A panelek ezen a talapzaton a teremtők galaktikus birodalmának bukásával kezdenek, amit felemésztett egy különös ragály – ez megváltoztatta magának az anyagnak a tulajdonságait. Azonban a teremtők nem álltak rá készen, hogy felédésbe merüljenek. Ez elkeseredett tervet szült. A fénynél is gyorsabban utazva expedíciókat küldtek távoli galaxisokba. A küldetések az élet ajándékát vitték magukkal: egy gondosan megtervezett, mikroszkopikus organizmust, hatékony, szénalapú fiziológiával. Ez a DNS-alapú életforma az ismert univerzum leggyorsabban fejlődő organizmusa volt, ami hihetetlenül változatos élőhelyekhez tudott alkalmazkodni. Ez volt LUCA, az utolsó közös őssejt. A földi élet közös őse. A teremtők óriási területeken szórták szét ezeket az organizmusoknak a magvait, minden egyes világban, ami képes volt támogatni őket. A gyorsan fejlődő élet hatalmas telepét hozták létre. Egy inkubátort, ami számtalan fejlett civilizációt hivatott felemelni alig pár millió év alatt – százszor gyorsabban fejlődtek ki, mint a teremtők.

Minden „bevetett” bolygón hagytak egy obeliszket is, egy mementót az életnek, ami végül majd megjelenik az adott

helyen; mérföldkő volt ez, amely megmutatta az utat az olyan kriptákhoz, mint amilyen ez is.


A panelek egy piramis tisztán kivehető képével zárulnak, és több különös formájú idegennel, akik épp bemennek oda. Úgy tűnik, ahhoz, hogy többet is megtudjunk, be kell mennünk magába a kriptába...

## 274-ES BEJEGYZÉS

Látogatók világa: 54-es számú kutatási feljegyzés

Mire sikerült mintákat szereznünk, sokuk tönkrement, ahogy a felszerelésünk is. Azonban így is megérte az idő és az erőfeszítés – kiemeltünk egy érdekes szerkezetet, ami lehetővé tette a modulálást, és az általunk elérhető, szinte minden helyre impulzusokat küldhettünk a receptorokon át.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t és 2 eleven példány nyomot.

Ezután, ha nincs meg a **35-ös** egyedi felfedezés, szerezd meg.

**Tipp:** Készíts feljegyzéseket erről a helyről, arra az esetre, ha valamikor visszatérnél ebbe dimenzióba – később is megszerezheted ezt az egyedi felfedezést.

## 275-ÖS BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

[1. műveleti tiszt]: Unom magam itt... Még mindig megy a szkennelés; a sáv beragadt nyolcvankilenc százalékon.

[2. műveleti tiszt]: Legalább van időnk ebben a csodás vadonban gyönyörködni, ahelyett hogy a Vanguard steril falait bámulnánk.

[1. műveleti tiszt]: Mi van? Jobban érzed magad itt, mint a hajón?

[2. műveleti tiszt]: Hát persze.

[1. műveleti tiszt]: Hű, jó fura vagy. Én jobban örülnék egy forró kávénak és a VR-szetteknek.

\*\*\* Hangos pittyegés \*\*\*

[1. műveleti tiszt]: Végre! Úgy tűnik, van valami mesterséges, épp a lábunk alatt. Most ki kell ásnunk...

[2. műveleti tiszt]: Szuper!

[1. műveleti tiszt]: ...

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P191-es** kártyára.


## 276-OS BEJEGYZÉS

CVR hangadat - átirat, kivonat

[Navigációs tiszt]: Ezt az útvonalat javasoljuk. Így elkerülhetik a forró levegő és olvadt fém javát.

[Leszállóegység pilótája]: A javát? Remélem, a leszállóegység kibírja.

Ellenőrizd a jelzők számát a leszállóegység-táblán, és hajtsd végre a megfelelő hatást:

- **0–2 jelző:** Dobj el minden jelzőt a leszállóegység-tábláról, majd lapozz a **381-es bejegyzés**hez.
- **3–6 jelző:** Dobj el minden jelzőt a leszállóegység-tábláról, majd lapozz az **508-as bejegyzés**hez.
- **7+ jelző:** Dobj el minden jelzőt a leszállóegység-tábláról, szerezz 1 -t, majd lapozz a **483-as bejegyzés**hez.

## 277-ES BEJEGYZÉS

„Corey-t és Dahlt annyira lefoglalta a vitatkozás, hogy szinte észre sem vettek minket. Amikor már csak egy ugrásnyi távolságra voltunk, elkezdtem visszszámolni, de Szolga már azelőtt megmozdult, hogy elértem volna ötig. Szembeszállt Dahllal, és a fegyvere után nyúlt.

Szolga csápjai meglendültek, és a másodperc töredéke alatt elkezdett egy szubtéri anomália kibontakozni Dahl előtt, őt és Dr. Corey-t is fenyegetve...”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Tartóztatd fel Szolgát** – Lapozz a **282-es bejegyzés**hez.
- » **Ugorj bele az anomáliába, és próbáld megmenteni Dr. Corey életét** – Lapozz a **307-es bejegyzés**hez.
- » **Húzdój hátrébb, és hagyd, hogy Szolga folytassa** – Lapozz a **337-es bejegyzés**hez.

## 278-AS BEJEGYZÉS

Levelek Escher poklából

A hely... petyhüdt lett. Az izmok és szövetek, amik a kapukat irányítják, elveszítették a turgorukat. Már nem reagálnak a jelenlétemre. Teleszkópos rudakat használok a bejárat biztosítására, mielőtt újra bezárulna. Csupán egy dolgot tehetek: összeszedem a bátorságomat, és bemegyek, a célo felé.

**Tipp:** Valószínűleg nem térsz vissza ide. Ha más helyeket is meg akarsz látogatni ebben a dimenzióban, inkább még azelőtt tedd meg, hogy belépnél a *Kötőbla-gyűjteménybe*.

A **6-os** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P381-es** kártyára.

## 279-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló

Ez a gyönyörű hely felismerhetetlenül megváltozott. A gyökerek és mohák felfújódtak, tele lettek narancssárga hólyagokkal, amik a legfinomabb érintés hatására is kidurrannak. Bogarak mászkálnak lassan a grottóban, és kórságokat terjesztenek. Ez a mi hibánk? Vajon a teremtők által létrehozott élet, amit mi is képviselünk, halált hoz erre a bolygóra?

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P139-es** kártyára.











## 280-AS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Vanguard? Tekintélyes mennyiségű úrszemetet észlelünk a megközelítési vektoron. Megkezdjük az elkerülő manővert.

Ha a leszállóegységed legalább 4 -tal és 4 -gal rendelkezik, lapozz a **286-os bejegyzéshez**. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz egy jelzőt a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobj a veszélykockával, és alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Abban a ritka esetben, ha egy légénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozdasd előre a leszállássávon (mozdasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, lapozz a **286-os bejegyzéshez**. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

### MIKROMETEORITOK

	<b>Kritikus találat!</b>	Válassz egyet: <p>» <b>Tedd kockára a pilótafülkét</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, minden légénységi tag: 1 -t.</p> <p><b>Más esetben</b> minden légénységi tag szerez egy <b>Sebzett</b> sérülést; nyisd ki a Hajókönyvet a <b>19.</b> oldalon (<i>Hangár kártyatartó</i>), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).</p> <p>» <b>Tedd kockára a rakteret</b> Veszíts el 2 készletet vagy tegyél vissza 2 véletlenszerű felszerelésekártyát a „Fegyvertár”-ba.</p>
	<b>Rakomány-sérülés</b>	<b>Elpusztult készletek</b> Veszíts el 4 készletet, csökkentve a következővel:  .
	<b>Tűz!</b>	Válassz egyet: <p>» <b>Oltsd el</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, 1 légénységi tag: -t. <b>Más esetben</b> 1 légénységi tag szerez egy <b>Égett</b> sérülést.</p> <p>» <b>Válaszd le a rekeszt</b> Tegyél vissza 2 véletlenszerű felszerelésekártyát a „Fegyvertár”-ba, vagy veszíts el 2 készletet.</p>
	<b>Optimális röppálya</b>	<b>Lehetőség kihasználása</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , eggyel mozdítsd el a leszállássávon.

## 281-ES BEJEGYZÉS

Adj **1 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéhez.

## 282-ES BEJEGYZÉS

„Szolga felbőszült, és kifakadt ránk, amiért közé és a bosszúja közé álltunk. Dahl őrnagy kihasználta a pillanatot, és erősítést hívott magának. El kellett menekülnünk, miközben a tengerészgyalogosok a nyakunkban lihegtek – de legalább Dr. Corey biztonságban volt velünk.”

Lapozz az **501-es bejegyzéshez**.

## 283-AS BEJEGYZÉS

**Látogatók világa: 94-es számú kutatási feljegyzés**

A csövekben sűrű, zöld massa folyik. Tele van fehérjékkel és szacharidokkal, de emellett pszichoaktív anyagokat is tartalmaz, amik mérgezőek az emberekre – további kutatás szükséges, hogy megtudjuk, milyen hatással vannak a látogatókra.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerez 3 *mikroorganizmus* nyomot.

## 284-ES BEJEGYZÉS

A barlangrendszer hosszú, tekervényes, és tele van folyékony vízzel – de úgy tűnik, sajnos híján van az életnek. A sugárzásmérők egyre jobban világítanak, minél lejjebb megyünk.

Cseréld le az egyik kártyát ebben a szektorban egy véletlenszerű **P167-es** kártyára.

## 285-ÖS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]:** Ez az, ezt nektek rohadékok!

**[CAPCOM]:** Mi? Mi történik ott, kutatócsapat? Támadás alatt állnak?

**[Kutatócsapat]:** Minden rendben, ne izguljanak. Belefutottunk egy rángatózó gyökerekből álló akadályba. Sikerült megszabadulnunk tőlük.

**[CAPCOM]:** Ó, rendben! Akkor csak így tovább, azt hiszem.

Cseréld le a POI-t a szektorodban a **P143-as** kártyára.

## 286-OS BEJEGYZÉS

- Nyisd ki a Bolygópédiát a **8–9.** oldalon (*Kénkö*).
- Dobj egy D10-est, és ellenőrizd az alábbiakban az eredményt:
  - **0–2:** Helyezd a *Porvihar* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött. Helyezd a *Porvihar* kartonfiguráját a **2-es** szektorba.
  - **3–5:** Helyezd a *Porvihar* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött. Helyezd a *Porvihar* kartonfiguráját a **4-es** szektorba.
  - **6–9:** Semmi sem történik.
- Ha a *Porvihar* az első fenyegetés, amivel találkozta, ne felejtse el ellenőrizni a fenyegetések szabályait a Szabálykönyv III. fejezetében.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 287-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

**[2. műveleti tiszt]:** Ennyi?

**[1. műveleti tiszt]:** Nos, ez elég gyors volt.

**[3. műveleti tiszt]:** Tartogasd a levegőt a mászásra. Úgy tűnik, ezek a romok csupán törött maradványok, amik az eredeti helyszínről bucskáltak le, Sphyrna Mensa tetejéről.

**[2. műveleti tiszt]:** Komolyan? Meg akarjuk mászni ezt az izét?

**[1. műveleti tiszt]:** Várj már! Egy másodperce még nem csalódott voltál, hogy nincs mit tenni?

A **2-es** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P192-es** kártyára.

Az **5-ös** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P193-as** kártyára.

## 288-AS BEJEGYZÉS

Ha van jelző az **5-ös** szektorban, lapozz a **301-es bejegyzéshez**.

Más esetben olvass tovább:

A gép ősi volt, egyidős magával az étellel ezen a bolygón, és szembetűnő hasonlóságot mutatott a teremtők építészetiével, amit az Üresség Szemében láttunk. A szerkezete egészen mélyre nyúlt a föld alatt, illetve a bolygó más részeiben is, ám a rendeltetése tisztázatlan maradt.

Az előzetes kutatásunk alapján a szerkezet egy vagy két évezreddel ezelőtti lehet. A vizsgálódásunk felébresztett valamit a mélyben, kis energiakitöréseket okozva. Aztán ismét minden elcsendesedett.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 3 idegen technológia nyomot.

## 289-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **303-as bejegyzéshez**.

Lapozz a **279-es bejegyzéshez**.

## 290-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: A műveleti tiszt azt állítja, az átjáró stabil. Továbbmehetnek.

[Kutatócsapat]: Az irányítópulton is zöld minden. Átmegyünk.

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **295-ös bejegyzéshez**.

Lapozz a **302-es bejegyzéshez**.

## 291-ES BEJEGYZÉS

Gépészeti jelentés, 81 INF/1-C/13

Az 1-C veszélyes körülményei miatt hátirakétákat kellett alkalmazni, hogy a felhasználók pontosabban és gyorsabban mozoghassanak.

Sok időnk és erőforrásunk elment a felszerelés előkészítésére, hogy ne kelljen több éves tapasztalat a működtetéséhez (sem pedig különleges kiképzés, amelyet a felderítési részleg kap). Sikert arattunk ezen a területen, és létrehoztuk a hátirakéta egy leegyszerűsített verzióját, tele olyan elektronikával, amivel számos feladat végrehajtható, amit eddig a felhasználónak manuálisan kellett elvégeznie.

Csupán ebben értünk el sikereket - ezt leszámítva az egész 1-C projekt kudarc volt, és semmire nem jutottunk vele, csak az energiánkat vesztegettük. Ő, és a felderítési részlegnél úgy döntöttek, a régi hátirakéta formatervezésénél maradnak, annak ellenére, hogy egyértelműen nehezebb a használata.

Panaszkodtak, hogy az automatizáltabb verzió alkalmazásakor „nincs meg ugyanaz a hangulat” - akármit is jelentsen ez.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Az **E15-ös** kártyát (Hátirakéta) helyezd a „Nem elérhető felszerelés” közül a „Fegyvertár”-ba.

Ezután beoszthatsz 1 legénységi tagot, hogy szerezz 1 ásvány felfedezést, és helyezd azt át az „Összegyűjtött felfedezések” közé.


## 292-ES BEJEGYZÉS

Levelek Escher poklából

Vörös ikonok villognak a szemellenzóm szélénél. Villódnak a figyelmeztetések, szólnak a riasztók... Megint elkapott ez a pokoli dimenzió. Már nem működik a légzőkészülékem. A pajzsomnak annyi. Úgy dobálnak ide-oda az elemek, mint egy rongybabát.

Ez a hatalmas nyílás egyszerre szívja ki az atmoszférát és az energiát. Nem túl jók a kilátásaim.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t.

Ezután +++++++++++++++++ dobj a -val.

## 293-AS BEJEGYZÉS

Kutatócsapat - felderítési bejegyzés

Az ásatások bonyolultabbak és veszélyesebbek voltak, mint vártuk. A krátereken kívül tomboló szelek halálosak, a sugárzás pedig tönkretette a szoftverünket. Végül összetört minket a felfedezésünk - itt nem akadt egy kőtábla sem. Amiről azt hittük, annak a jele, arról kiderült, hogy egy jégbe fagyott hajóroncsból jött.

Dobd el a POI-kártyát ebből a szektorból. Lapozz az **521-es bejegyzéshez**.

## 295-ÖS BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Szép munka, kutatócsapat! Hatalmas eredmény, hogy ebben az idegen dimenzióban felállítottak egy előőrsöt.

[Kutatócsapat]: Köszönjük, uram. Mi...

[Wayman kapitány]: Viszont a fő feladatuk az volt, hogy valamiképpen hozzáférjenek a látogatók kutatási anyagaihoz a kőtáblákról. Remélem, a legközelebbi expedíciójuk gyümölcsözőbb lesz.

Tedd vissza a **35-ös** és **38-as** egyedi felfedezést az „Egyedi felfedezések” közé.

Ezután dobj el minden küldetést. Nyisd ki a Hajónaplót a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 296-OS BEJEGYZÉS



„Nem tudtuk feláldozni Dr. Corey-t. Visszavonultunk, azt remélve, hogy máskor lesz esélyünk harcolni; Dahl tengerészgyalogosai üldözőbe vettek minket.”

Lapozz az **501-es bejegyzéshez**.

## 298-AS BEJEGYZÉS

Bemutató

**Gratulálunk!** Befejezted az első küldetésedet – hajtsd végre a következő lépéseket:

Szerezz 1 -t, (helyezz 1 -t a kijelölt helyre a bolygótábla fölött).

- Helyezd a **P105-ös** POI-kártyát (Szervizfolyosók) a **4-es** szektorba. Ez helyettesíti a kártyakeretet, ami azt jelenti, hogy a **4-es** szektorba belépő legénységi tagok a továbbiakban nem lesznek átírányítva a **311-es bejegyzéshez**.
- Távolítsd el a játékból az **M01-es** küldeteskártyát.
- Húzd fel a „**B**” bemutatópakli legfelső 5 kártyáját (minden kártyát az „Esemény” felirattal a hátulján). Keverd meg őket, és helyezd őket lefelé fordítva a bolygótábla közelébe; ez lesz az eseménypakli. Amikor egy legénységi tag legközelebb befejezi a fordulóját, olvasd el az Események részt a Szabálykönyv II. fejezetében.
- Ezután lapozz a **345-ös bejegyzéshez**.

## 299-ES BEJEGYZÉS

Látogatók világa: 100-as számú kutatási feljegyzés

Ezt a gépet valószínűleg a felesleges energia kieresztésére használták ebből a dimenzióból az örökké bővülő univerzumunkba, ahol biztonságosan szétszóródhat. Ha összegyűlné itt, az nagy eséllyel katasztrófához vezetne.

Az a legérdekesebb, hogy akárhányszor kiáramlik az energia, ez a világ... valószínűbbá válik. Ez a körülöttünk lévő szerves elemekre is hatással van - az élő szövet megfeszül, és összezsúrol, hogy megvédje a létfontosságú részeit.

## 300-AS BEJEGYZÉS




A kapitány naplója, 213. feljegyzés

Az Üresség Szemére történő leszállás két kulcsfontosságú tényre világított rá. Az első: a leszállóegységeinknek előre nem látható fenyegetésekkel kell szembenéznünk. A második: akár egy rövid felderítőküldetés miatt is hetekre a bolygón rekedhet a kutatócsapat. A TOI-2C felé tartó hosszú utunk során rengeteg időnk akadt munkába állítani a vezető kutatóinkat és mérnökeinket, hogy foglalkozzanak ezekkel a gyengeségekkel. Miközben a részlegvezetőink felkészítik a legénységüket egy újabb felszíni küldetésre, csak abban reménykedem, hogy a dolgok ezúttal gördülékenyebben mennek majd.

Sajnos a rendszerben lévő bolygók első, nagy hatótávolságú szkennjei valami felkavaró dolgot fedtek fel...



Amint azt a rendszertérképen láthatod, jelenleg számos célállomás áll rendelkezésedre. Mivel ez az első úrutazásod, ahelyett hogy tovább folytatnád a Hajókönyv Csillagterkép oldalán lévő szabályok követését, egyszerűen hajtás végre ezeket a lépéseket:

1. A Rendszertérképek könyvedben olvass el a TOI-2 C – „Kristályfény” célállomás (3-as) leírását és szabályait. Itt fogsz legközelebb leszállni!
2. Vidd magaddal a bolygószkennered. Ennek a komponensnek az a célja, hogy megkönnyítse a dolgod a részinformációk felfedezésében, amik a leszálláskártyákon szerepelnek – a részekében, amikért az energiád felhasználásával fogsz fizetni.
3. Keresd meg az **L1-es** leszálláskártyát a „Leszálláskártyák” („B” kártyatartó) közt – még ne olvass el! Az információ a leszálláskártya elején titkos, és három szegmensre van osztva. A magas energiaköltségek a leszálláskártya hátulján azt mutatják, mennyibe fog kerülni az adott szegmens felfedése.
4. A leszálláskártyát teljesen illeszd a bolygószkennerbe, így az első energiaköltség látható lesz a kivágott ablakban. A költség a kivágott ablakban azt mutatja, mennyit kell fizetned, mielőtt a kártyát egy szegmessel eltolhatod a szkennerben.
5. Az **L1-es** kártya első szegmensének felfedése 0 -be kerül. Nyomd feljebb egyszer a kártyát, így a második költség fog látszani a kivágott ablakban.
6. Használj el 1 -t, hogy fedezd a második költséget, majd addig nyomd a kártyát, amíg a harmadik költség is látható nem lesz. Használd el a harmadik költség árát is (1 ) , és nyomd fel még egyszer utoljára a kártyát, amíg az majdnem ki nem jön a szkennerből.
7. Fordítsd át a szkennered, és tekintsd át az eredményeket. Ha helyesen hajtottad végre a szkennerelést, a kártya mind a 3 szegmensében látnod kell a szöveget. Olvass el ezt a szöveget – értékes tippet tartalmaz, amelyek segítenek felkészülni a leszállásra: milyen veszélyek leselkednek a leszállóegységedre, milyen szimbólumok fordulnak elő gyakran ezen a bolygón a dobáspróbák során, és milyen életközösségre számíthatsz ott.
8. A szkennered és a kártyát is hagyj az asztalon. Ezt az információt nem árt átnézned, miközben felkészülsz a küldetésre a hajóirányítás következő lépései során!

Egyelőre ennyi lenne! A Kristályfény bolygó mindig a második lépése a kampánynak, de utána bárhová repülhetsz, ahová csak szeretnél; egymagad további bolygókra és érdekes tárgyakra akadhatsz.

Csukd be, és tedd el a Rendszertérképek könyvét. Hamarosan folytatod a hajóirányítást – de tartsd észben a következő tippeket, ha most játszol először:

- Amikor egy létesítmény aktiválásáról döntesz, a körletek és gyártókomplexumok jó első lépések lehetnek, mivel további légénységi tagokat és némi kezdő felszerelést adhatnak.
- A tényleges leszállásra akkor kerül sor, amikor tovább haladsz a Hajókönyv lépéseivel; ezek magukban foglalják a leszállóegység felkészítését a küldetésre, és a kutatócsapat kiválasztását, illetve felszerelését.
- Miközben felszereled a kutatócsapatot, létrehozod a saját paklidat is a részlegkártyákból. Ha nem vagy benne biztos, melyik kártyák kellenek, használhatod az előre összeállított, 10 kártyás alappaklit; ehhez használj a részleged összes 1. rangú kártyáját – ezeken, a rang mellett fehér sáv látható (példa kedvéért lásd a Szabálykönyv, III. fejezetét – Gyors kampányindítás).
- A kampány első mentési pontja a Kristályfényen való leszállás UTÁN vár. Ha nem tudsz addig játszani, az aktuális állapotában hagyhatod a játékot, és később újratekintheted a Hajókönyv 6. oldalától.

**Most nyisd ki a Hajókönyved a 6. oldalon (Hajólétesítmények), és folytasd a hajóirányítást.**

## 301-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Vanguard? Szerintem elrontottuk.

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Öö... megismételnék, kutatócsapat?

[Kutatócsapat]: Szerintem elrontottuk a bolygót.

A föld megremegett, ahogy a napfaló szélesre tátotta a pofáját, és egész hegyek zuhantak a mélyébe. A lény bömbölt, hurrikánt idézve vele, egy áradatot, ami hamarosan elérte a felsőbb atmoszférát; nanorobot-rajok csillogtak benne.

Miközben minden erőnket beleadva megvetettük a lábunkat a széllel szemben, fölöttünk az ég megváltozott. Döbbenet figyeltük, ahogy a mesterséges vihar ellensúlyozta az igazit; lelassította, amíg ki nem tisztult az ég, és üvegcsillánkok nem hullottak alá, akár az eső. Alig egy órán belül a világ a szemünk láttára alakult át.

Mielőtt megbarátkozhattunk volna ezzel az egésszel, a talaj szétvált a halmok közelében, és különös, hatalmas természetekre hasonlító lények bukkantak elő, mintha tükön ülve várták volna ezt a pillanatot...

- Helyezz minden figurát és kartonfigurát a bolygótábláról a bolygótábla mellé.
- Vegyél el minden „Elveszett felfedezést” a bolygótáblán lévő mezőjéről, és helyezd őket a bolygótábla mellé.
- Dobj el minden kártyát és jelzőt a bolygótábláról, beleértve az aktuális küldetéseket és a globális körülményeket is.
- Dobj el minden küldetésfelszerelés-jelzőt a bolygótábláról – a felszerelésekártyáid használatával ismét elhelyezheted őket. Ha ezáltal a P.E.T.-t is eldobtad, helyezd vissza a kockát a tulajdonos elhasznált készletébe.
- Nyisd ki a Noyid pedit a **12–13.** oldalon (Örökvihar, 2. szakasz).
- Töltsd fel az Örökvihar, 2. szakasz rész jobb oldalát az ott felsorolt kártyákkal (egyedi felfedezés, küldetés).
- Lapozz a **319-es bejegyzéshez.**

## 302-ES BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Örülök, hogy élnek. Viszont csak ennek örülhetek. A látogatók dimenziójába vezető átjáró kinyitása több erőforrásunkba kerül, mint amennyit egy egész hónap alatt össze tudunk gyűjteni.

[Kutatócsapat]: ...

[Wayman kapitány]: Nem fogadok el kifogásokat. Ha nem érzik magukat rátermettnek erre a feladatra, ne menjenek oda legközelebb. Leléphetnek.

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelzőt a leszállóegység-táblára.

Tedd vissza a **35-ös** és **38-as** egyedi felfedezést az „Egyedi felfedezések” közé.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 303-AS BEJEGYZÉS

Személyes napló – 18-1-F

Amikor minden növényzetet hátrahagyva bementem a barlangba, úgy éreztem, mintha egy ősi katedrálisba léptem volna – a cseppkövek oszlopoknak, a zuzmók kifehéredett freskóknak tűntek, a repedezett talajról pedig régi mozaiklapok jutottak eszembe. A végében kapu állt; pazar átjáró volt, amit üledékes kőzet takart, de a teremtek jegyei még mindig látszottak rajta. Igazán vallásos élmény volt.

Helyezd a **P133-as** kártyát ebbe a szektorba. Lapozz a **8-as bejegyzéshez.**

## 304-ES BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, MI/9 jelű felderítési jelentés

Elkezdtünk vizet kinyerni a rángatózó gyökerekből... a vizet átszűrte és megtisztította a növények sejtszöveté. Először minden simán ment. Aztán hirtelen az összes gyökér felszívódott a barlang tetején keresztül. Kis, tekerőző férgek bujtak elő a lyukakon át. Maró anyagokat választottak ki a testükből, ami elkezdett kárt okozni az öltözetünkben. El kellett hagynunk a helyszínt.

Szerez 1 készletet. Cseréld le a **P135-ös** kártyára.

## 305-ÖS BEJEGYZÉS

Látogatók világa: 99-es számú kutatási feljegyzés

Amikor megpróbáltunk a géppel babrálni, megjelent egy csapat felfegyverkezett látogató. Pontosan úgy néztek ki, mint azok, akik segítettek nekünk a Vanguard védelme során, de ezúttal figyelmeztetés nélkül ránk támadtak. Amikor – hajszal híján – megmenekültünk, és elhagytuk a területet, azonnal felhagytak az üldözéssel, mintha rögvest elfelejtettek volna minket. Amikor újra megjelentünk, nem reagáltak. De nem próbálunk újra a készülékhez nyúlni.

Dobj a -val VAGY ++++-t.

## 306-OS BEJEGYZÉS

MP212 – „Sellő” kísérlet

A Sellő csillag szokatlan spektruma indokoltá tette a további tanulmányozást.

A csillag fénye nem teremtett kedvező körülményeket az összetett életformák kifejlődéséhez. Gátolta a többi bolygórendszer és csillag megfigyelését. Talán az egyetlen jó oldala az volt, hogy sok légénységi tag esztétikusnak

találta; több órán át a megfigyelési fedélzeten ültek, és figyelték az MP212-t. Egyértelműen megbabonázta őket a fények váltakozása, és ez elkezdte aggasztani Dr. Bellt.

Csupán egy kísérlet hozott érdekes eredményt – a közeli objektumokon talált ásványok egy része szokatlan módon reagált a Sellő által kibocsátott, folyton változó hullámhosszokra. Az ásványt átadtuk a gépészeti részlegnek, hogy belefoglalhassák az eszközeikbe.










Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Helyezd az **A19-es** kártyát (Többspektrumú szkennert) a „Leszállóegység-módosítások” („B” kártyatartó) közül a „Várakozó...” borítékba.

## 307-ES BEJEGYZÉS

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A próba során használt legénységi tagok meghalhatnak. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze a dobókészletbe őket.
- A dobókészletben lévő , ,  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot. A próba teljesítéséhez **11 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből. A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérülés-kockát. Ha valaki **1** -t vagy **1** -t dob, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot visszatessznek az elérhető legénységi tagjaik közé.
- Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzéshez**. Más esetben:

Ha **10 vagy annál kevesebb pontod van**, lapozz a **337-es bejegyzéshez**.

Ha **11 vagy annál több pontod van**, lapozz a **346-os bejegyzéshez**.

## 308-AS BEJEGYZÉS

Habár nem láttuk az arcát, az ernyedtettségéből meg tudtuk állapítani, hogy a lény csalódott. Egy ideig mozdulatlan maradt, majd megszólalt. Az MI-nk azonnal fordítani kezdett.

Lapozz a **336-os bejegyzéshez**.

## 309-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat végső adása, 341B**

Az elhagyott hajó egyre gyorsabban süllyed. A remegések elmozdították a leszállóegység horgonyait, és belecsúszott a tüzes mélységbe. Most már nincs számunkra kiút. Hamarosan mi is megyünk utána.

Az utolsó pillanatainkat arra használtuk, hogy beszkeneljük minden tárgyi leletet és beállítsunk egy transzmittert, amivel elküldhetjük az adatokat és ezt az üzenetet. Adják át a családjainknak és barátainknak, hogy nem a semmiért haltunk meg. Mondják meg nekik...

A francba! Ez...

- A bolygón lévő minden legénységi tag meghal – távolítsd el őket a rangtokjaikból.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
- Dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 310-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat személyes csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Hogyan?

[3. műveleti tiszt]: Fogalmam sincs. Fogd, és fuss!

[1. műveleti tiszt]: Ó... valami megint nincs rendjén.

[3. műveleti tiszt]: Francos anomáliák! Gyorsan, mindkettőtöket kötözzünk egy fához!

[1. műveleti tiszt]: Ááá...

[3. műveleti tiszt]: Már jön a segítség!

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára, dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról, és dobj el a **34-es** egyedi felfedezést, ha megvan neked. Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 311-ES BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, 1/C jelű felderítési jelentés**

Körülölelt egy eonok óta fennálló szerkezet sötétsége és csendje. A szénháló kis alagutakat formált, a hálózatuk szertefutott a gömb koromfekete felszíne alatt. Beállítottam egy rádiójelet, hogy értesítsem a többi túlélőt a tartózkodási helyemről, és csak ültem ott a zseblámpa halvány fényében. Próbáltam nem sokat agyalni, kiknek készültek ezek a folyosók...

A küldetés folytatásához a kutatócsapat minden legénységi tagjának ebben a szektorban kell találkoznia. **Minden legénységi tag a 4-es szektorban van?**

- **Igen** – Lapozz a **320-as bejegyzéshez**.
- **Nem** – Folytasd a fordulót, amíg minden legénységi tag itt nem lesz.

**Ne feledd:** Amíg a „311-es bejegyzés” szöveg látszik ebben a szektorban, muszáj minden alkalommal elolvasnod ezt a bejegyzést, amikor egy legénységi tag belép erre a helyszínre.

## 312-ES BEJEGYZÉS

Keverd meg mindhárom **G11-es** kártyát, és helyezd őket felfelé fordítva, véletlenszerű sorrendben a bolygó tábla „Globális körülmények” mezőjére. Ezután jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **348-as bejegyzéshez**.

Lapozz a **334-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **281-es bejegyzéshez**.

## 313-AS BEJEGYZÉS

**Látogatók világa: Xenológus, hangbejegyzés**

A látogatók (megjegyzés: úgy vélem, a „látogatók” megnevezés nem igazán megfelelő, mivel ezúttal mi vagyunk azok, akik „meglátogatóják” az ő világukat) kerülik az érintkezést velem és a legénység többi tagjával. A viselkedésüket kétféleképpen lehet értelmezni: kíváncsiak, de óvatosak, vagy félnek. Egyelőre azt fogom feltételezni, hogy a kíváncsiság hajtja őket.

Ez lakóövezetnek tűnik. A színes kapszulák házként szolgálhatnak – mindegyikben csak egy látogató van, szóval feltételezhetjük, hogy ez nem egy családias faj.

Nem kellene tovább zavarnunk őket, épp ezért egyelőre elhagyjuk ezt a helyet.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P377-es** kártyára. Szerezd meg a **38-as** egyedi felfedezést.

## 314-ES BEJEGYZÉS

**Kristályos szerkezet - Analízis**

Helyesnek bizonyult a kezdeti elméletünk – a Kuzin kristálya ugyanaz, mint ami a Kristályfényen van. Előrejelzéseink szerint ez a bolygó pár éven belül „szétrobban”, mivel a kristály máris látható a felszínen; bizonyára a bolygó magjának jelentős részét elvette.

A mintákban az az érdekes, hogy már nem növekednek és terjednek, amikor leválasztódnak a fő szerkezetről. Ha valahogy sikerülne kinyerni a kristály „szívét”, megállna a növekedése? Sajnos eddig nincs meg a technológiánk ahhoz, hogy hozzáférjünk a bolygó magjához, és leteszteljük ezt az elméletet. Az alapján, amit eddig megtudtunk, csupán a teremtők rendelkeztek a megfelelő geomérnöki technológiákkal. Úgy tűnik, a Kuzin sorsa – a Földéhez hasonlóan – attól függ, sikerül-e jobban megértenünk a teremtőket.

Szerezd meg a **17-es** egyedi felfedezést. Cseréld le a **P211-es** kártyára.

## 315-ÖS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Vanguard? Itt a kutatócsapat! Úton vagyunk a kijelölt leszállási zóna felé. Minden rendszer nominális. Az uplink stabil. Elvileg a külső törmelék-kréteget is elhagyjuk, pontosan... Ó, nahát!

[Wayman kapitány]: Istenem...

[Kutatócsapat]: Látják ezt, Vanguard?

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Kristálytisztán, kutatócsapat. Úgy tűnik, a nagy hatótávolságú szkennel helyesek voltak. A bolygó eltűnt. Ha nem látnak tiszta megközelítési vektort, engedélyt adok a megszakításra.

[Kutatócsapat]: Nem, a kéreg egyes részei elég nagyok tűnnek a földet éréshez. És rendellenes szerkezeteket észlelünk a törmelék közt. Tudunk vetni rá egy pillantást.

[Wayman kapitány]: Bármit hoznak vissza az felbecsülhetetlen értékű, kutatócsapat. Csak ne akarjon sokat a szarka... Még számos más világ szerepel a listánkon.




[Kutatócsapat]: Vettük, Vanguard. Kikalkuláljuk a leszállási vektort.

**Fontos:** Ez a bolygó bevezeti a kampányba a leszállóegységet, a leszállásokat és a korlátozott készleteket.

Az alábbi lépéseket követve hajtsd végre a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon). A leszállássáv jelképezi a haladásodat a bolygó felszíne felé.
2. Dobj a veszélykockával, és alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének. Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, a dobásnak nincs hatása. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatasz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani – például, ha egy opció készletek elvesztését okozza, miközben már nincsenek elveszthető készleteid). Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyj figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgasd előre a leszállássávot (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra).
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt a leszállássávon, lapozz a **317-es bejegyzéshez**. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

### KRISTÁLYFÉNY LESZÁLLÁS – ORBITÁLIS TÖRMELEK

	<b>Törmelék-becsapódás!</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Tedd kockára a rakteret</b> Veszíts el 4 készletet, csökkentve a következővel: </li> <li>» <b>Készülj a becsapódásra</b> Minden legénységi tag szerez egy <i>Sebzett</i> sérülést.</li> </ul>
	<b>Tiszta leszállópálya</b>	Sikeres leszállás! Lapozz a <b>317-es bejegyzéshez</b> .

## 316-OS BEJEGYZÉS

### Személyes napló

A furatból nyirkos levegő szökött ki és újra szublimált, úgy tömve el a nyílást, akár egy heg. Ismét fűrnünk kellett; ezúttal készültünk egy izolációs kamrával, amiben megfelelő a nyomás és a hőmérséklet ahhoz, hogy megakadályozzuk a lyuk elzáródását.

Izgatott vagyok. Hamarosan megpillanthatjuk, mi van a jég alatt! Remélem, egy teljesen új világ van ott, mint Verne regényeiben...

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P196-os** kártyára.

Ezután, ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Helyezd az **O17-es** másodlagos célt (*A mélybe*) a „Várakozó...” borítékba, és lapozz a **359-es bejegyzéshez**.

## 317-ES BEJEGYZÉS

Biztonságban megérkeztél a célállomásra.

**Fontos:** Ez a bolygó bevezeti a kampányba a nyomokat és a felfedezéseket.

Ha aktiválsz egy olyan hatást, ami arra utasít, hogy húzz egy nyomot, mielőtt a nyomok bevezetésre kerülnének, olvasd el a „Nyomok” és a „Felfedezések” szabályait a Szabálykönyv III. fejezetében.

**Fontos:** Ez a bolygó bevezeti a fenyegető sérüléseket. Ne feledd, hogy a negyedik sérülés kényszerevakváláshoz vezet. Ha bármikor kétségeid

lennének a sérülések szabályaival kapcsolatban, olvasd el a „Sérülések” és a „Bolygófelderítés befejezése” szabályait a Szabálykönyv III. fejezetében.

Most nyisd ki a Bolygópédiát a **4–5.** oldalon (*Kristályfény*). Ezután nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 318-AS BEJEGYZÉS

Az **ISS Vanguard** hídja, hangbejegyzés, 12280/C

„Alig mozog! Gyerünk, cuki kis robotpajti!”

„Látják ezt? A különös mintákat a jég alatt?”

„Az egész homályos. Hol?”

„Sötét, egyenes vonalak balra. Túl szabályosak. A Dyson-gömb szimbólumaira hasonlít.”

„Talán...”


„Ne! Még ne adják fel! A francha, a pajzsok meghibásodtak.”

„Több mint nyolcszáz kelvin, extrém magas gravitáció. Mire számítottak? Mindegy, rengeteg adatot szereztünk a tudományos részlegnek, amin átrághatják magukat.”

„Nézzék, hogy olvadnak a lencséi. Annyira szomorú.”

A tudományos részleg kielemezte az adatokat, és felfedezték, hogy a szimbólumok valóban kapcsolódnak a teremtőkhöz. Emellett azt is kigondolták, miként fejleszthetik tovább a pajzsokat, hogy extrém körülmények közt is működjenek.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Az **E37-es** kártyát (*Energiapajzs*) helyezd a „Nem elérhető felszerelés” közül a „Fegyvertár”-ba. Szerezd -t.

## 319-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Kutatócsapat? Ellenőrizték a leszállóegységet. Aggasztó aktivitást észlelünk körülötte.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vettem. Indítjuk a távoli ellenőrzéseket. Úgy tűnik...

[Leszállóegység MI]: SZERKEZETI KÁR ÉSZLELVE. HAJTÓMŰVEK VESZÉLYBEN.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Megvan a kamerakép! Ezek a lények, ezek a buckaatkák, előzőnlük a leszállási zónát. Szét fogják szedni a leszállóegységet!

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Gyorsan menjenek oda, kutatócsapat! Az az egyetlen jegyük haza.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Negatív. Túl messze vagyunk ahhoz, hogy időben odaérjünk, és nincs nálunk felszerelés egy nyílt ütközethez. Tanácsot kérünk...

Ha van az asztalon leszállóegység-tábla, lapozz a **360-as bejegyzéshez**.

Ha nincs leszállóegység-tábla az asztalon (a leszállóegység már korábban elpusztult), lapozz a **487-es bejegyzéshez**.

## 320-AS BEJEGYZÉS


Kutatócsapat, 1/D jelű felderítési jelentés

Amint a kutatócsapat utolsó tagja is eltűnt a távolban, azonnal elfogott a megkönnyebbülés. A küldetés katasztrofálisan kezdődött, de éltünk, átcsoportosultunk, akadt még némi készletünk, és nem járunk messze a kijelölt leszállási zónától.

Ideje volt hozzálatni a munkához. Először gondoskodunk kell róla, hogy az utánunk küldött mentőcsapatok tagjai közül senki se jusson ugyanerre a sorsra.

Ha a Bemutató részt csinálod, lapozz a **298-as bejegyzéshez**.

Más esetben olvasd tovább:

- Cseréld le a POI-t a **4-es** szektorban a **P105-ös** kártyára (*Szervizfolyosók*).
- Távolítsd el a játékból az **M01-es** küldeteskártyát.
- Szerezd -t.
- Lapozz a **345-ös bejegyzéshez**.

## 321-ES BEJEGYZÉS

Felderítési napló

A több órányi felkészülés és a jég stabilitásának, valamint az esetleges rengések ellenőrzése után úgy döntöttünk, leereszkedünk a hasadékba. Először semmit sem láttunk, csak a sötétséget és a piszkos jeget, de aztán találtunk egy párkányt, ami elég széles volt ahhoz, hogy létrehozzunk



egy kis előőrset, ahonnan könnyebb és biztonságosabb felderítést hajthatunk végre.

Hamarosan találunk egy relikviákkal teli helyet a bolygó múltjából, amit csapdába ejtett a jég. Ez nagyszerű felfedezés, habár nehéz lesz kiemelni őket.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P194-es** kártyára.

## 322-ES BEJEGYZÉS

**Történetek a víz alól – memoár egy mélyen megrendítő felderítésről**

Az egykor nyüzsgő átjáró kihalt volt, leszámítva Kurmát – ezeknek a vizeknek a vitathatatlan uralkodóját. Különös, néma és mozdulatlan volt. És ijesztő. Főként, amikor az ember meglátott egy lényt – ami akkora volt, mint egy autó – felkenődve a falra, mintha csak felmelegített zsírkréta lenne.

Szerezz 1 eleven példány nyomot.

## 323-AS BEJEGYZÉS

**Az ISS Vanguard hídja, hangbejegyzés, 12276/C**

„Ez a világ olyan, akár a pokol! Hogy lehet itt jég?”

„A tudományos részleg szerint ahhoz van köze, hogy a gravitáció tömöríti a vizet – olyan, mint a szén és a gyémánt vagy hasonló.”

„De nyílt lángokat láttam...”

„Várjunk! A felderítő belép az atmoszférába! Gyerünk, te kíváncsi kis masina!”

„Ez a sok statikus zaj. Francos napszél!”

Ha megvan a **B01-es** hídfejlesztés (*Megerősített hajótest*), lapozz a **318-as** bejegyzéshez.

Más esetben lapozz a **340-es** bejegyzéshez.

## 324-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Nem használhatnánk nehézgépeket?

[2. műveleti tiszt]: És pusztítsuk el ezeket az érdekes példányokat? Ezt nézd! A te orrodra hasonlít!

[1. műveleti tiszt]: ...

[2. műveleti tiszt]: Nem lehet. Ez a terület túl értékes, muszáj megőrizni a lehető legjobb állapotban. Megtudhatunk valamit arról, hogyan menthetjük meg a hidegvízi korallokat a Földön.

[1. műveleti tiszt]: Remek... Csak húzzunk bele. Nem tetszik ez a hely.

Lapozz a **394-es** bejegyzéshez.

## 325-ÖS BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Találtam egy repedést a szerkezetben. Bemegyek.

[2. műveleti tiszt]: Óvatosan. Nem tudhatjuk biztosan...

[1. műveleti tiszt]: Mi...

[3. műveleti tiszt]: Eltűnt!

[2. műveleti tiszt]: Menj, menj! Segíts neki!

[3. műveleti tiszt]: Várjunk! Épp itt van. Jól vagy?

[1. műveleti tiszt]: Valahol... voltam.

[3. műveleti tiszt]: Vérzik az orrod!

[1. műveleti tiszt]: Valódi ez a hely?



Dobja -val.

## 327-ES BEJEGYZÉS

„Az ISS Vanguard útjának története ott ért véget, ahol elkezdődött; a törmelékkel teleszórt kiterjedt helyeken, a teremtők Dyson-gömbjén belül. A hajó elveszett, és vele együtt szinte az összes legénység, valamint a teremtők technológiájának felbecsülhetetlen gyorsítótára is. Az emberiség elbukott, de a teremtők terve még inkább kudarcot vallott.

Néhány túlélőt a barátságos idemiai járművek vettek fel. Hála nekik az emberi faj átvészelte a Föld elestét. Miután az otthonviláguk elpusztult a bolygógyilkos kristályok miatt, a

Vanguard egykori legénységi tagjainak távoli, rideg világban kellett letelepedniük. Ott sikerült lassan újraépíteniük az emberi civilizációt; most ők voltak az egyik legfejletlenebb faj a galaxisnak ebben a részében, és minden erejükkel a múlt nagyszerű történeteibe kapaszkodtak. Mind közül a legfőbb az ISS Vanguard útjának tragikus regéje volt.”

A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockát. Ha 1 -t vagy 1 -t dobsz, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból.

Ezután lapozz a **880-as** bejegyzéshez.




## 328-AS BEJEGYZÉS

**Látogatók világa: 105-ös számú kutatási feljegyzés**

A látogatók nem állítottak meg minket abban, hogy belépjünk az átjárójukon (merész kijelentés lehet, de szerintem fű alatt még segítettek is nekünk, és a túloldáról stabilizálták). Ismerős világba kerültünk – még sosem jártunk ott, de csak három dimenziója volt.

A látogatók előőrse mélyen a víz alatt volt – egy sor válaszfal védte, amik lassan utat engedtek.

Válassz egyet:

- » **Indulj felderítő útra a külső mélységekben** –  + -t és lapozz a **352-es** bejegyzéshez.
- » **Vegyél mintát a környezetből** – -t és lapozz a **365-ös** bejegyzéshez.
- » **Fordulj vissza** – Ez a bejegyzés lezárul.

## 329-ES BEJEGYZÉS

**Történetek a víz alól – memoár egy mélyen megrendítő felderítésről**

Kurma megremegett, és fülsiketítő rikoltást hallatott, ami felkavarta a vizet. Valami kitüremkedett az alsó részéről, és sötét folyadéksugarat fecskendezett a korallzátonyra. Aztán a lény méltóságteljesen elsodródott.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t.

## 330-AS BEJEGYZÉS

**Gratulálunk!** Ha mostanra minden egyedi felfedezést összegyűjtöttél, játszd végig a kampány hátralévő részét, hogy lásd az erőfeszítéseid hatását.

Lapozz a **455-ös** bejegyzéshez.

## 331-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: A terület olyan biztonságos, amilyen csak lehet. Kérem, siessenek.

[CAPCOM, Hszü örmester]: Úton van a leszállóegység. Ha minden jól megy, kevesebb mint öt perc múlva ott leszünk.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Addig már kibírjuk. Hamarosan találkozunk.

[CAPCOM, Hszü örmester]: Hamarosan találkozunk, kutatócsapat.

Dobd el az **M182-es** küldeteskártyát. Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 332-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Francba ezzel a hellyel! Összezavarja a fejemet. Vanguard? Segítenének nekünk? Nem tudnák... nem is tudom... kiszűrni ezt a vizuális zajt?

[CAPCOM, Dahl örnagy]: Nem megy, kutatócsapat.

Próbálkozunk, de a minták épp annyira összezavarják az MI-t, mint magukat a felszínen.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Nézzék, ez zsákkutca. Vissza kell fordulnunk.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Várjunk! Valami mozog a falnál. Látják?

[CAPCOM, Dahl örnagy]: Vesszük a csatornájuk adását, kutatócsapat. Valószínűleg ennek a bolygónak az egyik ragadozója lehet. Felbőszültek és elveszetteknek tűnik. Ne közelítsék meg. Lassan hátráljanak el.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Maguk szerint a minták az ő kizárásukra vannak?

[CAPCOM, Dahl örnagy]: Talán. De a xenológiai részleg állítja, hogy ez valamiféle teszt, nagy eséllyel

zarándokoknak. Hogy lássák, méltók-e a városba való belépésre. Várjunk... Kettes, mit csinál?

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Gyere, cicc-cicc...

Csökkentsd a készleteidet 2-vel VAGY minden legénységi tag ebben a szektorban dob a -val.

## 333-AS BEJEGYZÉS

A „Ringó fák” tanulmány kritikai felülvizsgálata

Ami elsőre valamiféle szimbiotikus vagy élősködő interakciónak tűnt a „fa” és a nagy, mozgékony „gyökérféreg” közt, valójában egyetlen organizmusnak bizonyult. A „ringó fák”, ahogy elnevezték őket, se nem növények, se nem állatok, hanem más, különös organizmusok, amelyek szövetei mindkét világgal összefüggnek.

Azt reméljük, hogy a fosszília lelőhelyének elemzése, amit a fák tanulmányozása közben ástunk ki, perdöntőbbnek bizonyul majd.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P134-es** kártyára.

## 334-ES BEJEGYZÉS

[Részlegvezető]: Hogy haladnak, alfa lövészcsapat?

[Alfa lövészcsapat]: Túléljük. Miért?

[Részlegvezető]: Újabb roham tart a híd felé.

\*\*\* *Hangos robbanások* \*\*\*

[Alfa lövészcsapat]: ...meg. Elfogynak valaha a támadók?

[Részlegvezető]: Nem észlelünk további érkező csapatszallítót. Ez lehet az utolsó kísérletük.

[Alfa lövészcsapat]: Kár, hogy mi is a végét járjuk...

- Helyezd a **P233-as** kártyát az **1-es** szektorban lévő többi kártya tetejére, ha csak nincs jelenleg mind a négy **P233-as** kártya a bolygóablán.
- Helyezd az *Arrogátor behemót* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygóablá fölé.
- Helyezd az *Arrogátor behemót* kartonfiguráját az **5-ös** szektorba.

## 335-ÖS BEJEGYZÉS

Névtelen feljegyzés az Archívumtól

Kurma egyszerű példány. Nagyobb, mint egy kék bálna, és óvatosabb – már amikor a hólyagos életközösségről van szó – mint egy gyermekét dajkáló anya. Emellett veszélyesebb is bármínél, amit ismerünk, mégis jámborabb, mint egy bárány.

Ha az alábbiak egyikében vagy:

- **1-es** szektor – lapozz a **338-as** bejegyzéshez.
- **2-es** szektor – lapozz a **329-es** bejegyzéshez.
- **3-as** szektor – lapozz a **350-es** bejegyzéshez.
- **4-es** szektor – lapozz a **353-as** bejegyzéshez.
- **5-ös** szektor – lapozz a **322-es** bejegyzéshez.

## 336-OS BEJEGYZÉS

Az idemiai azt mondta, az idő őrzője volt, és a zarándokok gyámja, valamint, hogy itt marad, és garantálja a távozásunkat, amint lejár az időnk. Próbáltuk a vezetőiről kérdezni, vagy arról, kivel beszélhetünk. Minden kérdésünkre egy válasza volt:

„Ti és én más nyelvet beszélünk, habár a gépetek miatt ugyanolyannak hangzunk. Akkor beszéljetelem velem, ha jobban értjük az igazságokat – és ti is értitek a miénket.”

Mivel nem volt hajlandó mást mondani, inkább az elsődleges feladatunkra kellett összpontosítanunk.

Helyezd az **M123-as** választható küldetést (Megértés) a „Választható küldetés” mezőre a bolygóablá jobb szélénél. Ezután nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 337-ES BEJEGYZÉS

„Minden tőlünk telhető megtettünk, de nem volt elég. Még mindig emlékszem, Dr. Corey keze hogyan csúszott ki az ujjaim közül, miközben próbáltam elhúzni az anomáliától. Hamarosan örökre eltűnt a szubtéri áradat, magával ragadva őt is.

Szolga elvigyorodott, amikor velem együtt egy üres laborban találtuk magunkat.

»Emberek! Most, hogy mindent tudtok az erőmről, nincs más választásom. Meg kell ölnöm titeket.«

Megfeszült a testünk, és felemeltük a fegyvereinket.


»Nyugalom! – Szolga felnevetett. – Csak vicc volt. Látjátok? Én is tudok tréfálkozni, mint az emberek. Még mindig egy vagyok közületek!«

Jelöld be az „E” rubrikát a **930-as** bejegyzésnél. Ezután lapozz a **346-os** bejegyzéshez.

## 338-AS BEJEGYZÉS

Történetek a víz alól – memoár egy mélyen megrendítő felderítésről

Kurma a kürtő fölé tornyosult, így a sötét füstoszlopok végiggomolyoghattak a hátán lévő, szimbiotikus hólyagon. Óriási, növényi sztomákra hasonlító rések nyíltak a hólyagon, majd elfeketedett. Idővel Kurma elúszott; ásványok ültek ki a teknőjére. Az emberi felderítők gyorsan megközelítették a szörnyűséges lényt, hogy betakarítsák az ásványokat – ez sokkal biztonságosabb volt, mint a perzselő füstölők közelében dolgozni.

A következő teheted, hogy szerezz 1 ásvány nyomot: -t. Ezt akárhányszor megismételheted.

## 339-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: A helyszínen vagyunk. Elküldjük a környék szennjeit.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Vettem. Remek munka, kutatócsapat. Visszamehetnek a leszállóegységhez.

[Kutatócsapat]: Nem kellene folytatnunk a felderítést?

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Magukon áll. Ha még bírják erővel, és maradt készletük...

[Kutatócsapat]: Adjanak egy pillanatot, hogy megvitassuk.

Dobd el a küldeteskártyát. A küldetésed befejeződött; bármikor visszatérhetsz a leszállóegységhez, hogy lezárd a bolygófelderítési fázist.

## 340-ES BEJEGYZÉS

Az *ISS Vanguard* hídja, hangbejegyzés, 12278/F

„A francba! Elveszett a jel!”

„Látták? Felvett valami különös mintát a jég alatt...”


„Nem! Semmi sem volt ott. Talán csak kormos a lencse.”

„Volt valami...”

„Mindenkinek fogja be! A szonda eltűnt. A tudományos részleg újabb hülye ötletének hála, teljesen lefoglal majd minket egy másik építése! Lássunk munkához.”

A zord környezet elpusztította a felderítőt. Nem tudsz a felszínen nyomozni megfelelő pajzstechnológia nélkül.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 .

## 342-ES BEJEGYZÉS

Kutatócsapat – felderítési bejegyzés

Ennek a növénynek a kérge hasonlít a földi pálmakéhoz. Másrészt a gyümölcssei rothadtnak tűnnek, és tele vannak baktériumokkal (ami jó dolog; a tanulmányozásuk sokat elárulhat a bolygó mikrobáiról). Hé! Nincs idő csínyekre, miközben felvételt készítek... Hú! Helló, te kis buta rekliner. Szereted ezt a gyümölcsöt, mi? Kérsz egyet, ezt akarod?

Szerezd meg a **34-es** egyedi felfedezést, ha még nincs meg.

## 343-AS BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Miért itt állították fel a felszerelést?

[Kutatócsapat]: A jég hangosan dalol. Itt biztosan vékony.

[CAPCOM]: Dalol? Mi?

[Kutatócsapat]: Még nem hallott jeget énekelni?

[CAPCOM]: Kellett volna?

[Kutatócsapat]: Mindegy.

...

[Kutatócsapat]: Tudtam! Levegő rekedt a jég alatt. Biztos van ott víz is!

[CAPCOM]: Remek. Feljegyzem magamnak, hogy legközelebb hallgassam meg a „jég énekét”. Vajon van erről felvételünk az archívumunkban?

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P195-ös** kártyára.

## 344-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vanguard? Elhagytuk a bejárati mozaikokat. Bejelöltük az utat, szóval legközelebb könnyebb lesz idejutni. Biztos, hogy ez a hely egy város? Találtunk pár építményt, de mind üres.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Várjanak! Ott! Az valamiféle műhely. Látom, hogy valaki dolgozik odabent. Talán beszélhetünk vele?

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P271-es** kártyára.

## 345-ÖS BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 1/E jelű felderítési jelentés

A leszállóegységből kimentett robbanótöltetek most jól jönnének. Hála az alagutak hálózatának a gömb felszíne alatt, el tudnánk érni egy pontot közvetlenül az ágyú alatt, és fel is robbanthatnánk a gömbnek azt a részét, amin az ágyú állt. Tudjuk, hogy ez biztonságosabb (és gyorsabb) megközelítés, ám tátongó lyukat hagyna a szerkezeten, és eltávolítaná az álcázó felszín egy részét. Ez az óriási Dyson-gömb nem lesz többé láthatatlan...

Néhányan egy kockázatosabb alternatívát javasoltunk: a felszínen keresztül is elérhetjük az ágyút, a talapatához futhatunk, aztán módot találhatunk a hatástalanítására vagy a tönkretételére egy sokkal kisebb töltettel, amit közvetlenül az oldalára tennénk.

Szavazásra bocsátottuk...

Ha a Bemutató részt csinálod, lapozz az **554-es bejegyzéshez**. Más esetben minden játékos vitassa meg és válasszon egyet: Ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést.

- » **Robbantsd fel a gömbnek azt a részét, ami az ágyút tartja** (ezzel maradandó kár keletkezik a gömbben, és megsérül az álcázás is) – Lapozz a **390-es bejegyzéshez**.
- » **Közelítsd meg az ágyút, és hatástalanítsd** (ez kockázatosabb és lassabb) – Lapozz a **265-ös bejegyzéshez**.

## 346-OS BEJEGYZÉS

Jelöld be az „F” rubrikát a **930-as bejegyzésnél**. Ezután olvasd tovább:

„A káosz, ami akkor tört ki, amikor híre ment Dahl halálának a fedélzeteken, felülmúlta a legvadabb elvárásainkat is. Három különböző tiszt is az utódjának kiáltotta ki magát, olyan fejtelenséget okozva, ami lehetővé tette számunkra, hogy egyetlen lövés nélkül átvesszük az irányítást a hídon. Amint bent voltunk, elbarikádoztuk magunkat, és üzenetet továbbítottunk az egész Vanguardnak. Mindenkit arra kértünk, hogy hagyjon fel az erőszakkal, és gyülekezzenek a zászlónk alatt.”

lapozz a **403-as bejegyzéshez**.

## 348-AS BEJEGYZÉS

[Részlegvezető]: Alfa lövészcsapat...

\*\*\* Hangos robbanások \*\*\*

[Részlegvezető]: Veszik az adást? Itt a híd.

[Alfa lövészcsapat]: Kissé elfoglaltak vagyunk most.

[Részlegvezető]: Az arrogátorok csapatszállítója áttört a hajótesten, a központi csarnok mellett. További komoly gyalogsági erőt és valamiféle hadigépezetet hozott magával.

\*\*\* Hangos robbanások \*\*\*

[Részlegvezető]: Betör a híd körülötti zónába! Menjenek oda, és vegyék fel a harcot, alfa lövészcsapat!

- Helyezd a **P233-as** kártyát az **1-es** szektorban lévő többi kártya tetejére, ha csak nincs jelenleg mind a négy **P233-as** kártya a bolygótáblán.
- Helyezd az **Arrogátor harci raj** fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött.
- Helyezd az **Arrogátor harci rajt** és mind a 3 **Drón** kartonfiguráját a **2-es** szektorba.
- Ha a **P231-es (Pánikba esett tömeg)** kártya a **2-es** szektorban van, helyezz egy időjelölőt az **Arrogátor harci raj** idősvájának első mezőjébe, és hajtsd végre a **Rajzás** hatást.

## 349-ES BEJEGYZÉS

Nem láttuk az arcát, de a lény megrázta magát, mintha valami zsigeri haragon lenne úrrá. Éreztük, hogy valami olyat tettünk, ami igazán felidegesítette. Azonban kisvártatva

összeszedte magát, és beszélni kezdett; az MI-nk azonnal lefordította a mondandóját.

Lapozz a **259-es bejegyzéshez**.

## 350-ES BEJEGYZÉS


Történetek a víz alól – memoár egy mélyen megrendítő felderítésről

Az óriási teknős elhelyezkedett a polipok és az alga közt, nem törődve a savval teli csápokkal. Úgy tűnt, gyakran megfordul ezen a helyen, és a vadászterületének kiáltotta ki.

Az emberi felderítők úgy döntöttek, ez a legjobb pillanat arra, hogy megközelítsék a lényt, és kutassanak. Meglepetten fedezték fel, hogy a lény nem is annyira egy hatalmas teknős egy parazitával a hátán, hanem inkább egy portugál gálya – különféle organizmusok halmaza, amik egyként működnek együtt. A teknős valóban döntő fontosságú, de egyetlen pillanatot sem élne túl az „úszóhólyagja” nélkül, ami külső tüdőként és ásványzállítóként szolgált, valamint más rejtélyes feladatokat is ellátott.

Az egyik szokatlanul bátor ember úgy döntött, beúszik a hólyagba, nem törődve a felette parancsaival. Egy vérfagyasztó percet követően érdekes felfedezéssel a reszkető kezében bukkant fel.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t és a **9-es** egyedi felfedezést.

Ezután szerezz 1 különös növényzet nyomot.

## 351-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Mindent megszereltünk, amit akartak. A leszállóegység tele van, és készen áll a felszállásra.


[CAPCOM]: Remek munka, kutatócsapat! Engedélyt adok a visszatérésre.

[Kutatócsapat]: Megyünk. Azonban...

[CAPCOM]: Igen?

[Kutatócsapat]: Nem vagyunk benne biztosak, hogy a leleteknek van-e bármi köze a teremtőkhöz. Ne menjünk felderítésre a bolygó mélyebb rétegeibe?

[CAPCOM]: Maguk döntsenek. Mi elégedettek vagyunk, de... tudják, a kapitány mindig többre számít.

Szerezz 1 -t. Dobd el a küldeteskártyát.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Keresd meg az **M41-es** küldetést, és helyezd a bolygótábla „Küldetés” mezőjébe.

## 352-ES BEJEGYZÉS

Látogatók világa: 108-as számú kutatási feljegyzés

Messzire úsztunk a látogatók előőrsétől ebben a vízi világban, habár csupán egy ritka ásványokból álló lerakódást találtunk. Sem növényekre, sem állatokra nem akadunk, és semmilyen jelet nem észleltünk az előőrs által kibocsátottakon kívül.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:


Szerezz 4 ásvány nyomot.

## 353-AS BEJEGYZÉS

Történetek a víz alól – memoár egy mélyen megrendítő felderítésről

Kurma duhajkodott, és élvezte a nagy, üres űrt. Rémes látvány volt – a szörnyűsége tömegét ide-oda dobálta, azzal fenyegetve, hogy véletlenül összeűz valamit, ami a közelében van.

Szerezz 1 eleven példány nyomot.

A következőt teheted, hogy Kurmát átmozgasd egy kiválasztott, kapcsolódó szektorba: -t.

## 354-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Az anomália várhatóan kilencven másodperc múlva csap le.















[Kutatócsapat]: És akkor mégis mihez kezdünk?!

[CAPCOM]: Legyen hitük, azt hiszem? De komolyra fordítva a szót: kapcsolják ki a repüléstámogató rendszert, és készüljenek. Bármi megtörténhet.



Ha a leszállóegységed legalább 5 -vel és 5 -gal rendelkezik, lapozz a **368-as bejegyzés**hez. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz egy jelzőt a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállásávon).
2. Dobj a veszélykockával, és alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozdasd előre a leszállásávet (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, lapozz a **368-as bejegyzés**hez. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

	<b>Heves eső</b>	<b>Kitartás</b> Minden legénységi tag: 5  -t a következővel csökkente:  .
	<b>Váratlan gravitációs kilengés</b>	Válassz egyet: » <b>Manőverez</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , minden legénységi tag: 2  -t. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag: 0  -t. » <b>Maradj a pályán</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , minden legénységi tag:  -t. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag: 2  -t.
	<b>Anomália</b>	Válassz egyet: » <b>Lesz, ami lesz</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , minden legénységi tag: 3  -t. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag szerez egy Sebzett sérülést. » <b>Védd magad</b> Helyezz vissza minden személyesfelszerelés-kártyát a „Fegyvertár”-ba. Nyisd ki a Hajókönyvet a <b>19.</b> oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyek a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
	<b>Tiszta égbolt</b>	<b>Repülés folytatása</b> Semmi sem történik.

## 355-ÖS BEJEGYZÉS

„Lelőttük Dahlt, és meghalt, de Dr. Corey-t is találat érte. A kezeink közt hunyt el, és bocsánatot kért mindenért, amit Dahl parancsára elkövetett. Nem sok időnk maradt a búcsúra – Dahl tengerészgyalogosai hamarosan berobbantották az ajtót, és elkezdtek beözönlenni a laborba. Menekülnünk kellett.”

Jelöld be az „E” rubrikát a **930-as bejegyzés**nél. Ezután lapozz a **346-os bejegyzés**hez.

## 357-ES BEJEGYZÉS

„Dr. Corey meghalt. Véletlen áldozata lett egy hiábavaló lövöldözésnek. Dahl gyakorlattan használta a testét pajzsként, pár létfontosságú másodpercet nyerve magának – a kis teljesítményű lövedékeink, amik elég gyengék, hogy ne lyuggassák ki a hajótestet, nem árthattak neki. Hamarosan a tengerészgyalogosai betörték a laborba. Menekülnünk kellett, legyőzötten és csüggedten.”

Jelöld be az „E” rubrikát a **930-as bejegyzés**nél. Ezután lapozz az **501-es bejegyzés**hez.

## 358-AS BEJEGYZÉS

Ha a jelölt az *Újrindításugár* fenyegetéskártyán a „Gyors” mezőn van, mozgasd át a „Lassú” mezőre. Más esetben mozgasd a „Gyors” mezőre.

## 359-ES BEJEGYZÉS

### Személyes napló



Miközben a következő lépésünkön merengtünk, kimerültséget hallottam ki a barátaim hangjából. Úgy vélem, én ugyanilyennek hangozhattam. Szerencsére a Vanguardról érkező üzenet megváltást kínált.

„A felszerelésük nem alkalmas a víz alatti felderítésre. Azonnali kivonást javaslunk. Azonban a kapitány azt mondja, ha úgy érzik, talán jobb, ha várnak kicsit, amíg


le nem dobunk egy kapszulát eszközökkel a víz alatti felderítéshez. Magukon áll. Mit gondolnak?”

Nos, az első gondolatom az volt, hogy a kapitány elmehet a [FÁJLSÉRÜLÉS].

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet. Döntetlen esetén a tudományos részleg játékosja hozza meg a végső döntést:

- » **Azonnal hagyd el a bolygót** – Helyezz át minden legénységi tagot a leszállóegység-szektorba, dobd el a küldetéskártyát (ha még a bolygótáblán van), és lapozz a **223-as bejegyzés**hez.
- » **Várd meg a kapszulát, és folytasd a felderítést** – Minden legénységi tag: -t, majd dob a -val. Folytasd a bolygófelderítést.

## 360-AS BEJEGYZÉS










- Helyezz minden módosítást a leszállóegység-tábláról a „Várakozó...” borítékba.
- Helyezz minden felfedezést a leszállóegység-tábláról a bolygótáblának azon mezője mellé, ami „Elveszett felfedezések” felirattal van jelölve.
- Dobd el a jelzőt a készletsávról.
- A leszállóegységen lévő előléptetés-kártyát és az összes -t helyezz a bolygótáblán kijelölt mező mellé.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyek a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
- A leszállóegység-táblának most üresnek kell lennie – helyezd vissza a dobozba, és dobd el a leszállóegység kártyáit a bolygótábláról. A leszállóegységed tönkrement, és a felszállás többé nem lehetséges!
- Állítsd vissza a nyomzsákokat a kiindulási helyzetbe, és tegyél vissza bele minden nyomjelölt.
- Minden új felfedezést, amit mostantól begyűjtesz ebben a bolygófelderítésben, közvetlenül a legénységtáblára kell helyezni – a legénységi tagok úgy használhatják a legénységtáblájuk mellé tett felfedezéseket, mintha azok a leszállóegységben lennének.
- Lapozz a **487-es bejegyzés**hez.

## 361-ES BEJEGYZÉS

„Próbáltuk csak Dahl őrnagyot eltalálni, de nem volt könnyű. Ő büntudat nélkül viszonzta a lövéseket, mégpedig halálos pontossággal.”

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze a dobókészletbe őket.
- A dobókészletben lévő , ,  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot. A próba teljesítéséhez **8 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből. A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockát. Ha valaki 1 -t vagy 1 -t dob, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé.
- Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzés**hez. Más esetben:

**Ha 7 vagy annál kevesebb pontod van:** Lapozz a **357-es bejegyzés**hez.

**Ha 8 vagy annál több pontod van:** Adj **1** jelzőt a győzelmi készlethez, és lapozz a **355-ös bejegyzés**hez.

## 362-ES BEJEGYZÉS

**Emlékeztető:** Ha nincs leszállóegység ebben a szektorban, nem hagyható el a bolygó!

### A kapitány naplója, E-0808 jelű feljegyzés

Az Edan nem szükkölködött szépségben, ezt elismerem. És csak elképzelni tudom, milyen lehetett fénykorában, a kéklő tengerek ölelésében, amikor még nyüzsgött az élettől.

A hübrisz kinyilatkoztatása ez, az edaniak botorságáé, a pusztulásé, amit a bolygóra hoztak; most ránk maradt, hogy felfedezzük. Azonban az Edan nem kihalt. Az élet nyomaira bukkantunk; némelyik megkövült és ősi, mások élő, lélegző lények. Az Edan felszíne alatt víz van, és teremtmények hemzsegnak a mélyén. A nép kudarca ellenére a bolygó fennmarad, habár másképp.

Örülök, hogy a csapatunk elhagyhatja az Edant, és távol kerülhetnek a meteoritviharoktól, amik újra és újra a felszínt ostromolják. De beismerem: egyhamar nem fogom elfeledni, amit ott találtunk. Ahogy azon is folyton merengeni fogok, vajon nem bíznunk-e túlságosan a teremtőkben? Tudjuk, hogy nem voltak tévedhetetlenek. Épp az ő technológiájuk ítélte halálra azt, amit ezen a bolygón igyekeztek létrehozni. Ahogy egyre közelebb és közelebb jutunk ahhoz, hogy teljesen megértsük a tudományukat, menthetetlenül azon töprengök, nem történhet-e hasonló egy nap a Földdel is.

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat:

Ha az **R20-as** kutatási projekt (*Szubsztéri fizika*) a „Kutatási projektek” között van, helyezd azt át a „Várakozó...” borítékba. Más esetben jelöld be az alábbi rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat.

Szerezz 1 -t és 1 idegen technológia felfedezést.

Lapozz a **990-es bejegyzés**hez.

## 363-AS BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

[1. műveleti tisztt]: Találtam egy repedést a szerkezetben. Rábukkantam valamire!

[2. műveleti tisztt]: Óvatosan. Nem tudhatjuk biztosan...

[1. műveleti tisztt]: Nahát! Ez... [zaj]

[3. műveleti tisztt]: Eltűnt!

[1. műveleti tisztt]: [Zaj] ... odabent. Ilyen ösvények Escher legrosszabb rémálmaiban fordulhatnak elő.

[2. műveleti tisztt]: Jól vagy?

[1. műveleti tisztt]: Igen. Ez a hely hemzseg a... [zaj]. Békések, tudomást sem vesznek rólam. Rengeteg apró átjáró van itt!

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P378-as** kártyára.

## 364-ES BEJEGYZÉS

Vegyél ki egy legénységi tagot az „Enyhe sérülések” vagy a „Közepes sérülések” mezőjéből (Hajókönyv gyengélkedő kártyatartója, **33–34.** oldal). Helyezd a kártyájukat a megfelelő „Elérhető legénység” mezőbe.

## 365-ÖS BEJEGYZÉS

Látogatók világa: **106-os számú kutatási feljegyzés**

Semmi sem volt a talapzat körül, csupán halott planktonok. Azt feltételezzük, hogy a látogatók előőrséből szivárgó energia pusztította el.

Szerezz 1 mikroorganizmus nyomot.

## 366-OS BEJEGYZÉS

A vezető xenológus naplója

Szerencsére a kutatócsapatnak sikerült megmentenie a bolygót. Sokan úgy vélik, csupán egy egyszerű fertőzés történt, ami mindössze kis részét érinti az életközösségnek. Tévedés! Most először voltunk szemtanúi az ellenséges reakciónak két különböző DNS-típus között (pontosabban egy DNS és valami ahhoz hasonló szerkezetű valami között). Eddig csupán a teremtők által létrehozott élettel találkoztunk – egyező eredet és alapelv. Eközben az itteni flóra és fauna olyasmí, ami magától nőtt és fejlődött ki! Mondhatni őshonos élet a galaxisnak ebben a részében. Nem pusztíthattuk csak úgy el.

Cseréld le a **P141-es** kártyára.

## 367-ES BEJEGYZÉS

Felderítési részleg - Előzetes jelentés

Abszurd egy küldetés volt! Ennek az egy darab rusnya kőnek az atmoszférája tele volt maró gőzökkel és spórákkal. Az első szonda szinte azonnal tönkrement – a pajzs lehorzsolódott, miközben a szonda belépett az atmoszférába, aztán a gőzök megtették a hatásukat.

A másodikat körültekintőbben készítették elő. (A tudományos részleg miért nem mondta már a legelején, hogy a legjobb anyagainkat kellene használnunk?) A szonda így kibírta a hőt, az olvadást és a hánykolódást. Egy halom trutyiban landolt. Körülötte mindent különös gomba borított – sehol egy kopár kő vagy talaj. Beletelt némi erőfeszítésbe a szonda kiszabadítása a felszínből és a felszállás, de végül sikerült. Most az összes babért a tudományos részleg fogja learatni azoknak az elburjánzott gombáknak a tanulmányozásáért. Hol nyújthatok be panaszt?

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Helyezd az **A26-os** kártyát (*Biogyártó*) a „Leszállóegység-módosítások” („B” kártyatartó) közül a „Várakozó...” borítékba.

Ezután szerezz 1 különös növényzet felfedezést, és helyezd az „Összeyűjtött felfedezések” közé.

## 368-AS BEJEGYZÉS

A  B  C

- Ha az „A”, „B” és „C” rubrika be van jelölve, lapozz a **384-es bejegyzés**hez.
- Ha csak az „A” és „B” rubrika van bejelölve, lapozz a **373-as bejegyzés**hez.
- Ha csak az „A” rubrika van bejelölve, lapozz a **389-es bejegyzés**hez.
- Ha nincs bejelölve egyik sem, lapozz a **373-as bejegyzés**hez.

## 369-ES BEJEGYZÉS

Ha rendelkezel a **34-es** egyedi felfedezéssel (*Nyálkás gyümölcs*), lapozz a **374-es bejegyzés**hez.

Más esetben olvass tovább.

Kutatócsapat - felderítési bejegyzés

Habár a reklinerek ártalmatlannak tűnnek, nem árt óvatosnak lenni. Van bennük valami fenyegető – például a hosszú karmaik –, de csupán arra használják őket, hogy hozzáférjenek a helyi gyümölcsök húsához. Amikor próbáljuk megközelíteni őket, visszahúzódnak a sűrű dzsungelbe, elkerülve a kontaktust. Érdeklődnek a ténykedéseink iránt, és biztonságos távolságból figyelnek minket. Szerencsét kellene próbálnunk azokkal, amikkel a leszállóegységünk közelében találkoztunk.

Szerezz 1 eleven példány nyomot.

## 370-ES BEJEGYZÉS

Ha az aktuális célod az **O06–O11**, semmi sem történik – folytasd a játékot. Más esetben olvass tovább:

„A magánynak vége: Az első kapcsolatfelvétel története” – könyvrészlet

A vendéglátónk továbbra is a leszállóegységnél várt, egy kis palankin árnyékában; olyan megmozdíthatatlannak tűnt, akár egy szikla...

Számold meg a bejelölt rubrikákat a **905-ös bejegyzés**ben. Ha **3 vagy több** rubrika van bejelölve, és az **M123-as** küldetés (*Megértés*) még mindig fel van fedve, lapozz a **397-es bejegyzés**hez. Más esetben minden játékos vitassa meg és válasszon egyet:

- » Tekintsd át az idemiaikkal kapcsolatos felfedezéseket – Olvasd el a bejelölt feljegyzéseket a **905-ös bejegyzés**nél.
- » Menj tovább – Folytasd a játékot.

## 371-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » Akadályozd meg az arrogátorokat a kapszulák elpusztításában – Ezzel nehezebb lesz időben teljesítened az elsődleges küldetésedet. Helyezd a **P238-as** kártyát a szektorodba, ha még nincs ott. Ezután folytasd a játékot.
- » Add ki a parancsot a legénységnek, hogy védjék meg a kapszulákat – Válassz ki tetszőleges számú elérhető legénységi tagot a részlegedből (és más részlegből is, ha a játékosaid beleegyeznek). Ezek a legénységi tagok meghalhatnak a parancsaid teljesítése közben! Lapozz a **436-os bejegyzés**hez.
- » Ne törődj a kapszulákkal; majd valaki más megoldja a helyzetet – Húzz fel 10 kártyát véletlenszerűen az „Újoncok” („B” kártyatartó) közül, és távolítsd el őket a játékból. Csökkentsd a morált a *Híd* kártyatartójánál (Hajókönyv, **3.** oldal), hacsak nem nagyon alacsony már így is. Folytasd a játékot.

## 372-ES BEJEGYZÉS

A kampány második felderítésén lehetetlenség elbukni. Hagyd figyelmen kívül az új sérüléskártyát és sérüléskockát, majd folytatd a játékot.

**Megjegyzés:** Légy óvatos. Az elkövetkező bolygókon a negyedik sérülés megszerzésével azonnali kudarccal ér véget a küldetés.

## 373-AS BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: A kapitánynak van egy további kérése. Ha van elég készletük és idejük, ki kellene nyomozniuk, honnan származnak az anomáliák, amiket a bolygón észlelünk.

[Kutatócsapat]: Van bármi nyom?

[CAPCOM]: Úgy tűnik, valahol délnyugaton lehetnek, a hegyek közt, legalábbis a tudományos részleg ezt állítja. Előbb a közvetlenül környezetükben puhatólőzsanak.

[Kutatócsapat]: [Nevetés]

[CAPCOM]: Mi az?

[Kutatócsapat]: Itt van előttünk egy helyi példány, ami úgy néz ki, mint valami pasas, aki elnyúlt a rekamién melő után. Ó, és többen is vannak. Nagyjából hasonlítanak a földi lajhárokra. Vanguard, igaz, hogy az a csapat, amelyik felfedez egy fajt, javaslatot tehet a kódnevére?

[CAPCOM]: Így van.

[Kutatócsapat]: Akkor nevezzük ezeket a kis lényeket „reklínereknek”.

[CAPCOM]: ...

Nyisd ki a Bolygópédiát a **18–19.** oldalon (*Kuzin*). Helyezz egy véletlenszerű, **M91-es** küldetést a bolygótáblára – ez a fő küldetésed. Helyezd az **M90-es** küldetést alá – ez az opcionális kérés a kapitánytól.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 374-ES BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat - felderítési bejegyzés**

A zaftos gyümölcscsel odacsajljuk az egyik lényt – úgy tűnik, az éhsége és kíváncsisága erősebb, mint az ijedtsége. Esély nyílt rá, hogy leteszteljük a lény intelligenciáját; még mindig nem tudjuk biztosan, mennyire fejlett, de az biztos, hogy a reklínerek legalább olyan intelligensek, mint a varjúk vagy a papagájok. Egyszerű eszközöket használnak, például levélből eszkábált esernyőket, és ezekkel védik magukat a heves esőtől vagy a tűző naptól.

A példány, amit épp tanulmányozunk kezd aggodalmasnak tűnni – épp olyan, mint bármelyik anyaemlős, amelyik rájött, hogy nem tudja, hol a kicsinye. Megszaglász pár reklínernyomot, amik különféle irányokba vezetnek. Nem tudja eldönteni, merre menjen, ezért lefekszik, és elalszik. Különös kis lény. Mindazonáltal bölcs döntés lehet kinyomozni ezeket az ősvényeket.

Szerezd meg 1 eleven példány nyomot. Helyezd a **P001-es** kártyát az ebben a szektorban lévő kártyák tetejére. Helyezd a **P212-es** kártyát a **3-as** szektorban lévő kártyák tetejére, és helyezd a **P213-as** kártyát az **1-es** szektorban lévő kártyák tetejére.


## 375-ÖS BEJEGYZÉS


**Dimenzionális technológia - Kutatási bejegyzés**

Az adatok elemzése anélkül, hogy eluralkodna rajtam a téboly vagy kétségbe vonnám azt, amit a saját érzéseim mondanak... nehéz. Tudom, hogy kezdek elkószálni a tudományos diskurzustól, de hogyan érzek, ha az imént nyúltam át a testemen a múltamba? Hogyan írhatnám le és magyarázhatnám meg, milyen a negyedik és ötödik dimenzió? Nem láttam őket (nincs hosszúságuk és szélességük), de... éreztem őket? Számos lehetetlen helyet meglátogattam. Volt köztük egy másik bolygó, tele nagy hadigépezetek régi roncsaival. Biztosra vettem, hogy ezeket az utazásokat csupán az önkívületben lévő elmém szülte, ám amikor ismét magamhoz tértem, a kezemben egy ősi hadi lépegető darabkáját szorongattam.

[A vezető pszichológus feljegyzése]: A bejegyzés többi részét kitörölte a szerzője. A szerző pszichiátriai terápián esett át, és most már jobban érzi magát. A naplóban említett tárgyi leletről kiderült, hogy az arrogátorok navigációs konzoljának egy hihetetlenül értékes darabkája. Nem tudjuk megmagyarázni, hogyan került a szerző birtokába.

Szerezd meg a **38-as** egyedi felfedezést, ha még nincs meg. Ezután jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Szerezd meg 1 -t és bármilyen 2 nyomot. Lapozz a **144-es bejegyzéshez**.

A következőt teheted, hogy szerezz bármilyen 2 nyomot: -t.

## 376-OS BEJEGYZÉS

**Akció utáni jelentés - 75D**

A célállomásunkhoz vezető legrövidebb út keresztül vitt a torporkamrákon – a hajó egy hosszú szakaszán, ami tele volt kis kapszulákkal; a Vanguard legénységének megmaradt, ötezer tagja ezekben aludta az igazak álmát, elmerülve a békés, gyógyszeres kábulatban. Az arrogátor nehézsúlyosság is ott volt a kidudorodó nehézöltözetében, és a vastag, mechanikus karjaikkal épp a kapszulákat tépték szét. Most először láttam őket közlelő. Módszeresen, gépszerűen mozogtak. Azonnal elfogott a kétség, vajon ezek tényleg élőlények, vagy csak az automatizált hadigépezetek újabb típusai, ami mögé ez az agresszív faj rejtőzik.

Az emberi áldozatok, akik túléltek, hogy kiszakították őket a kamrákból, a földön vacogtak, és haldokoltak a hirtelen ébredés okozta sokk miatt.

Tennünk kellett valamit!

Lapozz a **371-es bejegyzéshez**.




## 377-ES BEJEGYZÉS

Ha az **M130-as** küldeteskártya fel van fedve, lapozz a **380-as bejegyzéshez**. Más esetben olvass tovább:

**A kutatócsapat privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Immár nincs menekvés. Muszáj kitartanunk!

[2. műveleti tiszt]: ...

Dobj az összes sérüléskockával. Ha 1 -t és 1  VAGY 2 -t dobsz, a legénységi tag meghal: távolítsd el a rangtokjából, és helyezd vissza minden kockáját a részlegrekeszébe, valamint a felszerelésedet a „Fegyvertár”-ba. A bolygófelderítés nélkül folytatódik.

Ha bármi más dobsz, folytatd a játékot.

Ha ő volt az utolsó legénységi tagod, lapozz a **309-es bejegyzéshez**.

## 378-AS BEJEGYZÉS

A felrobbant arrogátor cirkáló után maradt, törmelékkel teli mező még tartogathat valami értékeset...

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha minden rubrika be van jelölve, semmi sem történik.

Szerezd meg a **8-as** egyedi felfedezést és 2 ásvány nyomot. Ha a **8-as** egyedi felfedezés nincs az „Egyedi felfedezés” mezőjén (már megszerezted ezalatt a felderítés alatt), szerezz helyette 2 idegen technológia nyomot.

Szerezd meg 2 ásvány nyomot és 2 idegen technológia nyomot.

Szerezd meg 1 ásvány nyomot és 1 idegen technológia nyomot.

## 379-ES BEJEGYZÉS

**Terepkutatás: HR 5730 D/21**

A kristály szorosan körülveszi a növények gyökereit, így nem férhetnek hozzá a talajhoz. A legtöbb növény elfonnyad; azonban némelyiknek sikerül áttörnie a kristályon, és túlélni. Pontosan erre számítotunk.

A fák roppant érdekesekek, főként az idősebbek. A külső szöveteik főként halálos anyagból állnak, és a kristály „szétterjed” rajtuk, így a fák élő szövetek és kristályos szilánkok egybefonódott, különös ötvözetévé válnak.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd meg 2 ásvány nyomot és 1 -t.

## 380-AS BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[Pilotá]: Gyerünk!

...



[Pilóta]: Csak még egy kicsit!

[Navigációs tisz]: Még ha valahogy sikerül is motiválnia az MI-t, a legédesebb szavai és ösztönzései sem sarkallhatnak gyorsabb repülésre minket.

[Leszállóegység MI]: Engem nem lehet motiválni. Mindig a maximálisan elérhető hatékonysággal működöm.

...

[Pilóta]: Végre közeledünk a leszállási zónához! A földet érés hűzós lesz. A hangárban a srácok nem fognak rajongani azért, amire készülök a leszállóegységgel.

- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár kártyatartó*), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
- Lapozz a **477-es bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát az „A” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést. Ezután nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 381-ES BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Pilóta]: Gyerünk!

...

[Pilóta]: Csak még egy kicsit!

[Navigációs tisz]: Még ha valahogy sikerül is motiválnia az MI-t, a legédesebb szavai és ösztönzései sem sarkallhatnak gyorsabb repülésre minket.

[Leszállóegység MI]: Engem nem lehet motiválni. Mindig a maximálisan elérhető hatékonysággal működöm.

...

[Pilóta]: Végre közeledünk a leszállási zónához! A földet érés hűzós lesz. A hangárban a srácok nem fognak rajongani azért, amire készülök a leszállóegységgel.




Gratulálunk!

Teljesítetted ezt a bolygófelderítést!

- Dobj el minden küldeteskártyát.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár kártyatartó*), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 382-ES BEJEGYZÉS

Ellenőrizd, hogy a kiválasztott legénységi tagok megfelelnek-e **bármelyiknek** a következő feltételek közül:

- A **rangjuk** összértéke **3 vagy több**.
- Legalább egyikük a **biztonsági** vagy a **felderítési** részleg tagja.
- Legalább egyikük rendelkezik a kártyáján a  vagy  vagy  átalakítási képességgel.

Ha így van, helyezd át ezeket a legénységi tagokat a „Pihenő legénység” közé, és távolíts el **2 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéről.

Ha nem így van, a legénységi tagok belehalnak a feladatuk teljesítésébe. Helyezd őket a kijelölt „Veszteségek” mezőre a bolygótábla alatt, és távolíts el **1 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéről.

## 384-ES BEJEGYZÉS

Az ismert űr - zsebkönyv, kivonat

A HR 5730 C gyönyörű bolygó, a mi földünk kuzinja. Ha lehetőség nyílik meglátogatni ezt a haldokló világot, mindenképp tedd meg. Melankóliát kelt az emberben, és kielégíti az ismerősség utáni vágyat. És még mindig annyi minden vár kutatásra, felderítésre és felfedezésre...

Nyisd ki a Bolygópédiát a **18–19.** oldalon (*Kuzin*). Helyezz egy véletlenszerű, **M91-es** küldetést a bolygótáblára – ez a fő küldetésed.

## 385-ÖS BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Mi a helyzet a nyomozással?

[Kutatócsapat]: Nincs itt semmi, csak friss reklinerürülék. Valószínűleg egy helyi ingyencet sikerült követnünk a nyálkás gyümölcsök felé tartó útján.

[CAPCOM]: Értettük. Ne vesztegessék tovább az időt.

[Kutatócsapat]: Nem vesztegettük eddig se. Elegendő mintát gyűjtöttünk az űrlélekből.

[CAPCOM]: Szerintem egyetlen kis minta is megfelel.


[Kutatócsapat]: Nem ismeri ezeket a tudományos alakokat. Baromi furák.

Szerez 2 eleven példány nyomot. Dobd el a **P213-as** kártyát (*Nyomok...*).

## 386-OS BEJEGYZÉS

„Próbáltunk beszélni a tengerészgyalogosok fejével, de hűségesek Dahlhoz. Úgy érezték, a kapitány és a részlegvezető által diktált, korábbi megközelítéssel semmerre sem tartott a küldetés. Ezzel szemben Imara őrnagy végre elintézte a dolgokat...

Hamarosan vége szakadt a beszélgetésnek, és elkezdődött a lövöldözés.”

Minden elérhető legénységi tag után dobj egy sérüléskockát. Ha 1 -t dobysz, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból.

Amennyiben nem marad egy legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **491-es bejegyzéshez**.


## 387-ES BEJEGYZÉS

Beszélgetés - kivonat

[1. műveleti tisz]: Közeledik! Valami nem stimmel itt a gravitációval.




[2. műveleti tisz]: Nos, volt időnk felkészülni...

[1. műveleti tisz]: A vi-világ fe-fejjel le-lefelé van!

Minden legénységi tag: 6 -t, 1-gyel csökkentve minden jelző után a globális körülmény-kártyán. Dobj el minden jelzőt a globális körülmény-kártyáról. Ezután dobj el ezt a globális körülmény-kártyát.

## 388-AS BEJEGYZÉS

Nincs se leszállóegység, se transzporter, ami evakuálhatna minket ebből a lehetetlen világból. Magunkra maradtunk.

Dobj az összes sérüléskockával. Ha 1 -t és 1 -t VAGY 2 -t dobysz, a legénységi tag meghal: távolítsd el a rangtokjából, és helyezd vissza minden kockáját a részlegrekeszébe, valamint a felszerelésedet a „Fegyvertár”-ba. A bolygófelderítés nélkül folytatódik.

Ha bármilyen más dobysz, folytasd a játékot.

Ha ő volt az utolsó legénységi tag, helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a Hajókönyv mellé. Dobj el minden felfedezést a „Megtalált felfedezések” mezőjéről, leszámítva a **18-as** egyedi felfedezést (ha már megszerezted). Ezután nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 389-ES BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Itt a kapitány beszél. Ne hagyják, hogy a repülőszilánk túlzottan elterelje a figyelmüket. Van ennél fontosabb küldetésük is.

[Kutatócsapat]: Vettem. Foglalkozzunk vele azért, ha még van rá időnk?

[Wayman kapitány]: Remélem, lesz rá idő. A reklinerek látszólag félnek a kristályos példányoktól. Talán többet is megtudhatnak róluk, ha segítenek nekik.

[Kutatócsapat]: Akkor megyünk.

[Kapitány]: Sok sikert, kutatócsapat.

Nyisd ki a Bolygópédiát a **18–19.** oldalon (*Kuzin*). Helyezz egy véletlenszerű, **M91-es** küldetést a bolygótáblára – ez a fő küldetésed. Helyezd az **M90-es** és **M92-es** küldetést alá – ez az opcionális kérés a kapitánytól. Helyezd a *Szikrázó repülőszilánk* fenyegetéskártyáját a neki megfelelő helyre a bolygótábla fölött.

Helyezd a *Szikrázó repülőszilánk* kartonfiguráját a **2-es** szektorba.

## 390-ES BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 1/G jelű felderítési jelentés

Elhelyeztük a tölteteket az alagútban, az ágyú alatt, aztán biztonságos távolságban elbújtunk. Az űrben nem hallottuk a robbanást, és a szerkezet szénszállai tompították a rezgéseket is, ezért először azt hittük, a töltet meghibásodott. Csak amikor visszamentünk a felszínre, akkor vettük észre, hogy az idegen fegyver eltűnt, a felszín egy széles sávjával együtt.

A földben keletkezett mély gödörből fény szivárgott ki. Óvatosan megközelítettük, és megtaláltuk a forrását. A robbanás egyenesen átütötte a szerkezetet! Benne pedig, a mi a naprendszerünkénél is nagyobb héjba zárva, ott pihent egy öreg nap, körülvéve törmelékkel...

Helyezd a **P108-as** kártyát a **3-as** szektorba.

Ha a Gyorsindítás szabályait követed, lapozz a **940-es bejegyzéshez**.

Ha a Bemutató részt csinálod, olvasd tovább:

#### Bemutató

Húzd fel az „A” bemutatópakli legfelső kártyáját (**M02-es** küldeteskártya), és távolítsd el a játékból – már nem lesz rá szükséged. Ezután lapozz a **940-es bejegyzéshez**.

## 391-ES BEJEGYZÉS

### Kutatócsapat – felderítési bejegyzés

Belépünk a kristályos területre. Hallunk valamit – zúgást és rikácsolást. Aztán a földről felemelkedik előttünk néhány kristályos szilánk, mintha élnének. Felkapnak egy fiatal reklinert, és nyugat felé veszik az irányt. Úgy döntünk, követjük őket; az állat farkának szabálytalan rángatózása miatt megsajnáljuk a kicsikét.

Dobd el a **P212-es** kártyát (Nyomok...). Helyezd a **P214-es** kártyát a **6-os** szektorban lévő kártyák tetejére.

## 392-ES BEJEGYZÉS

### Személyes napló

#### - Kivonat a tudományos részleg archívumából

A többi részleg tájékoztatlan tagjai azt hitték, ezek a nagy, szervesnek tűnő magok tojások, és félték hozzájuk érni. Csak akkor nyugodtak meg, amikor az előzetes tesztek kimutatták, hogy a minták növényi eredetűek.

De őszintén bevallom, nem vagyok benne biztos, hogy ez egy növény – itt minden olyan más, mint amit ismerünk. Itt nincs DNS a szekvenciához: egy másik fajta szerves molekula tárolja ennek az organizmusnak a genetikai adatait.

Legalább most már tudjuk, hogy a galaxisunk ezen részében nem minden élet a teremtőktől ered.

## 393-AS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: [Statikus zaj] még mélyebbre...

[CAPCOM]: Nem értjük magukat.

[Kutatócsapat]: Mi? [Statikus zaj] hátr...

[CAPCOM]: Még mindig nem halljuk magukat! Jól vannak?

[Kutatócsapat]: ...

[CAPCOM]: Ott vannak? A fenébe...

[Kutatócsapat]: Most már hallanak?

[CAPCOM]: Végre! Igen!

[Kutatócsapat]: A barlangrendszer nagy és mély. Csupán a legelső részét ellenőriztük.

Szerez | -t. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P142-es** kártyára.

## 394-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Ez varázslatos...

[Kutatócsapat]: Ó! Megijesztettek, Vanguard. Mindig elfelejttem, hogy látják, amit mi.

[CAPCOM]: Elnézést, hangosan gondolkodtam. Imádom ezeket a kőtáblákat. Olyan mások, mégis ismerősek. A rosette-i köre emlékeztetnek.

[Kutatócsapat]: Kérem, maradjon csendben. Be kell szkenneálnunk ezt a valamit, és muszáj mintákat gyűjtenünk. Ez nagyon kényes folyamat.

[CAPCOM]: ...

Dobd el az **O17-es** másodlagos célt (A mélybe) a Hajókönyv „Híd” részlegéből (vagy a „Várakozó...” borítékából, ha még ott van).

Dobd el a **P202-es** kártyát (Eltemetett kőtábla) a **2-es** szektorból. Ezután helyezd a **P203-as** kártyát a **2-es** szektorban lévő kártyák tetejére. Jelöld be az „A” rubrikát a **260-as bejegyzés** elején, anélkül hogy végrehajtanád a bejegyzésben leírtakat.

Ezután lapozz az **55-ös bejegyzéshez**.

## 395-ÖS BEJEGYZÉS

### A kutatócsapat privát csatornája

[1. műveleti tiszt]: Az utolsó adagot is berakodtuk. Kész.

[2. műveleti tiszt]: Várj... újraellenőrzöm a környéket.

[1. műveleti tiszt]: Oké, de siess. Jó lenne a következő anomália előtt lelépni.

[3. műveleti tiszt]: Megint a fákat fogod nézegetni?

[2. műveleti tiszt]: Lebuktam. Hiányzik a Föld.

[1. műveleti tiszt]: Mindannyiótoknak három perce van rá, hogy kiélvezzétek a bőrötökre hulló, szemerkélő esőt. Aztán megyünk. És esetekbe se jusson levenni a maszkokat.

- Dobd el a **34-es** egyedi felfedezést, ha megvan.
- Lapozz a **990-es bejegyzéshez**.

## 396-OS BEJEGYZÉS

Válassz tetszőleges számú elérhető legénységi tagot a részlegedből (vagy más részlegekből, ha a játékosaid belegeyeznek); ők fognak csatlakozni a küldetéshez, hogy megharcoljanak az arrogátorokkal. Ezek a legénységi tagok meghalhatnak csata közben! Ezután lapozz a **382-es bejegyzéshez**.

## 397-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a **259-es bejegyzés** tetején lévő rubrikát. Ha nincs bejelölve, lapozz a **428-as bejegyzéshez**. Ha be van jelölve, lapozz a **433-as bejegyzéshez**.

## 398-AS BEJEGYZÉS

### Az imbolygó farkincák meséje; gyermekkönyv Granger hadnagytól

A tavacska partján egy tucat rekliner nyúzsög, elernyőzve a szemüket a véletlenszerű fényvillanások elől. Botokkal és kövekkel dobálnak egy különös, kristályos lényt, ami pörög és légy módjára zümmög – egy rémisztő repülőszilánk az! Próbálják elüldözni a szörnyet, hogy segítsenek a fuldokló társuknak. Sajnos nem válik be a dolog. Mindössze ádáz, imbolygó farkincák összehangolt táncára képesek. Lelassulnak a mozdulataik, ahogy ráébrednek, hogy biztosan kudarcot fognak vallani, és a barátjuk odavész.

Aztán megjelenik egy másik bolygórendszer merész harcosainak kis csoportja, akik látszólag a segítségükre sietnek – az öltözetükön egy „V”, a Vanguard jelképe virít. A kristályos szörny elmenekül előlük. Ahogy elrepül, a tóba ugranak, hogy segítsenek a szegény, bőrig ázott reklinernek. A hősök kiérdemelték a pihenést, de még nem lazíthatnak. Meg kell menteniük egy világot.

Szerez | -t.

Helyezd az **M92-es** küldetést az **M90-es** küldetés mellé. Helyezd a Szikrázó repülőszilánk fenyegetéskártyáját a neki megfelelő helyre a bolygóábra fölé. Helyezd a Szikrázó repülőszilánk kartonfiguráját a **2-es** szektorba. Az **1-es** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P215-ös** kártyára, és az **5-ös** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P216-os** kártyára. Dobd el a **P214-es** kártyát (Felfordulás) a **6-os** szektorból.

Ezután lapozz a **368-as bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát az „A” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést.

## 399-ES BEJEGYZÉS

- Lapozz a Rendszertérképek könyv 3. oldalához (TOI-2).
- A Rendszertérképek könyv Aktuális rendszer könyvjelzőjével jelöld be a TOI-2 rendszeroldalt (3).
- Folytasd a hajóirányítást.

## 400-AS BEJEGYZÉS

Ha ez a rubrika már be volt jelölve, lapozz a **399-es bejegyzéshez**. Más esetben, jelöld be a rubrikát, és olvasd tovább:

### A kapitány naplója, D-211 jelű feljegyzés

Miközben a teremtők csillagterképén bejelölt legközelebbi rendszer felé suhantunk, a Vanguard elindított egy FTL-szondát vissza, a Föld felé, hogy továbbítsák az ottaniaknak az eddig összegyűjtött tudást. Azonban évekbe telik, mire eléri az otthonvilágukat, és mielőtt bármiféle választ kaphatnánk, addigra a küldetés talán rég lezárul.

Most már tényleg magunk vagyunk, miközben az ismeretlenbe száguldunk – a galaxis legtávolabbi, ember alkotta objektuma felé. Csak magunkra számíthatunk. Utasítottam

a részlegvezetőket, hogy minden eshetőségre készítsék fel a legénységüket. Majdnem elvesztettünk egy teljes kutatócsapatot. Nem akarom megismételni ugyanazokat a hibákat. Végül is ki tudja, mi vár minket az új célállomásunkon?


### Gratulálunk! Végrehajtottad az első űrutazásodat!

- Lapozz a Rendszertérképek könyv **3.** oldalához (TOI-2).
- A Rendszertérképek könyv Aktuális rendszer könyvjelzőjével jelöld be a TOI-2 rendszeroldalt (3).
- Lapozz a **300-as bejegyzéshez.**

## 401-ES BEJEGYZÉS

### Muspellheim kutatási bejegyzés

Az elhagyott hajó hajótestén lévő lyukakba folyékony ólmot pumpálnak. Több repedésen átszivárog, de attól még ugyanolyan hatékonyan véd a sugárzástól.

- Ha az aktuális globális körülmény a **Napkitörés** – Helyezd a **G17-es globális körülmény-kártyát** a jelenlegi kártya tetejére.
- Más esetben – Tölts fel -t.

## 402-ES BEJEGYZÉS

[Alfa lövészcsoport, 1. műveleti tiszt]: Most érünk a központi csarnokhoz. Rengeteg a láng és a füst!

\*\*\* Rémült sikolyok \*\*\*

[Részlegvezető]: Több lövedék is eltalálta a hajótestet a hajó orránál közelében. Az automatizált rendszerek maximális kapacitással dolgoznak a károk enyhítésén.

[Alfa lövészcsoport, 1. műveleti tiszt]: Itt mindenkin eluralkodott a pánik! A legénység úgy futkos körbe, mint a fejetlen csirkék. Egy parancsnokot sem látok.

[Alfa lövészcsoport, 2. műveleti tiszt]: Közbelépjünk? Ez a hídhöz vezető fő útvonal. Jó lenne kialakítani egy védelmi területet.

[Részlegvezető]: Ez a maguk döntése, alfa lövészcsoport. Ne feledjék: az elsődleges parancs az, hogy verjék vissza az ellenség támadását. Ha bármivel egymaguk próbálkoznak, kifuthatnak az időből.

Ebben a küldetésben gyakran fogsz belefutni kritikus helyzetekbe az ISS Vanguardon. Lehetőség lesz dönteni, hogy egymagad oldod meg a krízist, kijelölöd a feladatra az elérhető legénység egy részét, vagy nem törödsz a krízissel, és a híd legénységét kéred meg róla, hogy foglalkozzanak az ügygel.

Minden feladat, aminek a saját kezű végrehajtásába beleegyezel, új POI-kártyát fog felállítani a táblán, ami a helyzetet fogja képviselni. Ha nem foglalkozol a helyzettel, az el fog fajulni. Ha túl sok mindennel próbálkozol egyszerre, az a fő célod kudarcához vezethet – ennek pedig számos következménye lehet a kampány szempontjából.

- Minden alkalommal, amikor kijelölsz egy legénységi tagot a krízis megoldására, az illető legénységi tag meghalhat. A helyzet, a legénységi tagok rangjai, a részleg, sőt a legénységi tag-kártyákon lévő átalakítási képesség szimbóluma fogja meghatározni, minden legénységi tag túlél-e vagy meghal csoportosan. Általában véve minél több (és tapasztaltabb) legénységi tagot osztasz be a feladatra, annál nagyobb biztonságban lesznek.
- Akárhányszor úgy döntesz, nem törödsz egy krízissel, a Vanguard jelentős büntetésben részesül.
- Most pedig ideje meghoznod az első döntésed. Lapozz a **409-es bejegyzéshez.**

## 403-AS BEJEGYZÉS

„Az ISS Vanguard újra a mi kezünkbe került, a részlegvezetők kiszabadultak, de a küzdelmek még nem értek véget. Miközben minket lekötött, hogy Dahl őrnaggyal viaskodunk, a helyzet a rendszeren belül gyorsan rosszabbra fordult. Csupán most, amikor újra teljes mértékben mi irányítottuk a hajót, láthattuk, mennyire elromlottak a dolgok.

Mostanra a Szemen belül más fajok is megtudták, hogy a leszállóegységünk sikeresen megszőkött a Thorne-Zytkov Objektum vonzásából, és visszatért a Vanguardhoz. Némelyikük olyan szkennekkel is rendelkezett, amik bizonyították, hogy a teremtők technológiájának egy részét is magunkkal hoztuk. Még ha nem is így lett volna, megszűntek az automatizált üzenetek, amiket a Szem folyamatosan sugárzott minden hajónak, arra kérve őket, hogy »lépjenek be és követeljenek«. Egyértelművé vált, hogy az emberek megoldották a teremtők talányát – és mindenki osztozni akart a zsákmányon.

Valamiféle idegen jármű vezetői választékos érveket sorakoztattak fel arra, miért kellene megosztanunk a teremtők

technológiáját. Mások csak goromba fenyegetésekkel illették minket. A Vanguard hídján, számtalan villódzó kijelzővel és bejövő üzenettel körülvéve, nehéz döntést kellett hoznunk, ami az egész galaxis sorsát megváltoztathatja...”

Nyisd ki a Hajókönyvet a **41.** oldalon (Kiegészítő létesítmények kártyatartó). Adj hozzá **1 jelzőt** a győzelmi készlethez minden olyan bolygókártya után, amin szerepel a „Szövetséges”, „Kolónia”, „Követség”, „Meghódított”, „Katonai bázis” vagy „Utánpótlási rajtaütések” kulcsszó.

Lapozz a **465-ös bejegyzéshez.**

## 405-ÖS BEJEGYZÉS

### Biztonsági felvétel, 3. hangröböl

„Igazítsák a leszállóegységeinkhez. Tökéletes!”

„Lehetetlen. Nem érthetjük meg ezt a technológiát.”

„Szóval azt akarja mondani, hogy itt a tökéletes megoldás a leszállással kapcsolatos problémáinkra, de nem tudjuk felhasználni?”

„Nem. Nem tudjuk »hozzáigazítani«. Nincs rá mód, hogy szétszereljük vagy lemásoljuk ezt a tárgyat, anélkül hogy széttörnénk. Ehelyett csak hozzászíjaztuk a hajótesthez úgy, ahogy van, és összekötöttük a leszállóegység vezérlőberendezésével. Le akarják tesztelni?”

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Helyezd az **A17-es** kártyát (Adaptív fűvókák) a „Leszállóegység-módosítások” („B” kártyatartó) közül a „Várakozó...” borítékba.

Ezután beoszthatsz két 3-as rangú legénységi tagot, hogy szerezz -t.

## 406-OS BEJEGYZÉS


### Xenológiai osztály, TA-52-es jelentés

Mialatt a városban tartózkodtak, a kutatócsapatunk több házszerű építményt is megfigyelt. A méréseik és észrevételeik néhány korai következtetéshez vezettek:

- Az idemiai házak mind egyformák kívülről, ami arra utal, hogy ebben a társadalomban az egyenlőség mélyen gyökeresedett.
- Azonban belül nagyon eltérőek a szobák elrendezései. A házakban különféle ereklyék és minták is voltak számos más bolygóról. Úgy hisszük, a legtöbb idemiai élete során legalább egyszer elutazik más világokba – és ezeknek a világoknak az emléktárgyai a személyiségük fontos részei.
- Némelyik házban port és lerakódásokat találtak, amelyek alapján az egyes házakban mindig csak egyvalaki lakott, és már évek óta nem járt bennük senki. Ez nemcsak arra világított rá, milyen volt az idemiai családok felépítése, hanem azt is feltárta előttünk, hogy az idejük java részét ezektől a „városoktól” távol töltötték, és csak különleges alkalmakkor tértek vissza. A tény, hogy a házakban lévő ingóságokat békén hagyták, annak ellenére, hogy a házak nem voltak bezárva, ugyanilyen árulkodó.
- Sok házban kifejezetten speciális szerszámok és műhelyek voltak, űrhajó- és számítógép-alkatrészek gyártásához. Némelyikben kisebb gyártósorok is akadtak, ahol a máshol legyártott alkatrészeket nagyobb szerelvényekké állították össze. Habár hihetetlennek hangzik, az idemiaiaknak valahogy sikerült legyártaniuk az összes technológiájukat egy magasan képzett szakértőkből álló, de teljesen decentralizált hálózattal.

Cseréld le a kártyát a szektorodban a **P279-esre.**

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz -t.

Jelöld be az „E” rubrikát a **905-ös bejegyzésnél**, és olvasd el a szövegét.

## 407-ES BEJEGYZÉS

Azok közül, akiknek segítettünk visszatérni a hídra, sokan menthetetlenek voltak. Azonban, miután összefoltozták őket, néhányuk ragaszkodott hozzá, hogy fegyvert ragad, és visszatér a füsttel teli fedélzeteken dülő harcokba.

Szerezz -t.

Cseréld le a **P237-es** kártyát (Véregzés) a szektorodban a **P002-es** kártyára.



## 408-AS BEJEGYZÉS

ISS Vanguard kantin, biztonsági felvétel

[1. hang]: Áh, ezek a lények elbűvölőek. Mind úgy néz ki, mint én néhány korszó után.

[2. hang]: Vagy közvetlenül ébredés után.

[1. hang]: Ó, fogd be! Mindegy, örülök, amiért hagyják, hogy élőben nézzük végig ezt a küldetést.

[2. hang]: Várjunk! Történik valami! Hogy tudnak ilyen gyorsan mozogni?!

[1. hang]: Látod, a szellemállataim!

[2. hang]: Úgy néz ki, mint valami hátborzongató, azték rítus.

[1. hang]: A farkuk úgy imbolyog, mint azoknak a fehér ízéknek a mesében... tudod, a muminoknak...

[2. hang]: Nos, ne feledjük, hogy ezek idegen életformák.

[2. hang]: De részben osztozunk a DNS-en. Nem igazán „idegenek”. Inkább olyanok, mint a fura, nyáladzó kuzinjaink.

Szerez 1 -t. Dobd el a küldeteskártyát (M91).

## 409-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Vess véget a pániknak, és alakítsd ki saját kezűleg a védelmeket** – Ezzel nehezebb lesz időben teljesíteni az elsődleges küldetésed! Helyezd a **P231-es** kártyát a szektorodba, ha még nincs ott.
- » **Utasítsd a legénységet, hogy vessenek véget a pániknak, és alakítsák ki a védelmeket** (legalább egy „Elérhető legénységi tag” kártya szükséges hozzá) – Válassz ki tetszőleges számú elérhető legénységi tagot a részlegedből (és más részlegből is, ha a játékosai beleegyeznek). Ezek a legénységi tagok meghalhatnak a parancsok teljesítése közben! Lapozz a **474-es bejegyzéshez**.
- » **Ne törődj a pánikkal; bízd rá a helyzetet valaki másra** – Csökkentsd a morált a *Híd* kártyatartóban (Hajókönyv, 3. oldal), hacsak nem nagyon alacsony már így is. Adj **2 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéhez. Ezután lapozz a **461-es bejegyzéshez**.

## 410-ES BEJEGYZÉS

Chat beszélgetés

[Anonymous]: Tűz, sötétség... nem tudok aludni.

[Rubi]: Ki vagy te?

[Anonymous]: Még mindig emlékszem a sötétségre. Iramodó dolgokra.

[Rubi]: ???

[Anonymous]: Sebesülten, elfutottunk. Kimerülten, megmenekültünk.

[Anonymous]: Levegő – dohos. Izmok – égne.

Rubi letiltotta Anonymoust.

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára, és dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról. Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 411-ES BEJEGYZÉS

Ha az **M130-as** küldeteskártya fel van fedve, lapozz a **380-as bejegyzéshez**. Más esetben olvass tovább:

CVR hangadat

[Leszállóegység MI]: Automatikus üzenet: a mesterséges intelligencia és a leszállóegység rendszereinek újraindítása.

[Pilóta]: Napkitörések... a franc essen beléjük!

[Navigációs tiszt]: Ugye tudja, hogy manuálisan is vezérelheti ezt az átkozott gépet?

[Pilóta]: Igen, tudom. De túl veszélyes. Használjuk ki az időt, és hozzuk ki a legtöbbet az elhagyott hajóból.

## 412-ES BEJEGYZÉS




Első kapcsolatfelvétel, archívum, kutatócsapat - 14B jelű jelentés kivonata




Aztán belebotlottunk egy zsákutcába, benne egyforma tömbházakkal mindkét oldalon; nyitott ajtóik csalogattak minket hús árnyaikkal...

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a tudományos részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Lépj be az egyik házba** – Lapozz a **406-os bejegyzéshez**.
- » **Menj vissza a saját nyomaidat követve** – Folytasd a játékot.

## 413-AS BEJEGYZÉS

- Helyezd a **P237-es** kártyát (*Vérgengés*) a szektorodba, hacsak nincs már ott.
- Ha a kiválasztott legénységi tagok **rangjának** összege **2 vagy több**, haladj előre egyet a zöld sávon a **P237-es** kártyán. Ha az összeg **4 vagy több**, haladj 2-t a sávon.
- A **felderítési** vagy **tudományos** részlegből kiválasztott minden legénységi tag után haladj előre 2-t a zöld sávon a **P237-es** kártyán.
- Minden olyan kiválasztott legénységi tag után, aki ,  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik a legénységi tag-kártyáján, haladj előre 2-t a zöld sávon a **P237-es** kártyán.

**Ha a jelző a zöld sávon elérte a kimenetelt:** minden kiválasztott legénységi tag után dobj 3 sérüléskockát. Ha 1 -t és 1 -t VAGY 2 -t dobsz, a legénységi tag meghal: helyezd a „Veszteségek” mezőre a tábla mellett. Ha minden dobással végeztél, helyezd a túlélő legénységi tagjaidat a „Pihenő legénység” („B” kártyatartó) közé. Ezután lapozz a **407-es bejegyzéshez**.

**Ha a jelző a zöld sávon nem érte el a kimenetelt:** a kiválasztott legénységi tagjaid kudarcot vallottak a céljuk elérésében, és meghaltak. Helyezd őket a „Veszteségek” mezőbe a tábla mellett. Újabb csapatot kell küldened a feladat teljesítésére! Lapozz a **452-es bejegyzéshez**.

## 415-ÖS BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 1/H jelű felderítési jelentés

A vastag páncélozott paneleket szerencsére könnyen le lehetett választani. Miután feltárult a torony gépezete, még nyilvánvalóbbá vált, hogy ez egy sokkal kezdetlegesebb, eltérő technológia darabja, ellenben a gömb többi részével. Ebből, és a tényből, hogy a torony erőszakkal ásta bele magát a gömbbe a hosszú karmaival, arra a következtetésre jutottunk, hogy a tornyot egy másik faj hagyta hátra, akik sok-sok éve fedezték fel ezt a gömböt.

Akárkik csinálták, egyértelmű, hogy más fajokat akartak megakadályozni ennek a helynek a tanulmányozásában.

Még jó, hogy azelőtt hatástalanítottuk az ágyút, hogy a mentőcsapat – vagy maga a Vanguard – belépett volna a tűzvonalába...

Lapozz a **425-ös bejegyzéshez**.

## 416-OS BEJEGYZÉS



Kutatócsapat, 61/C jelű felderítési bejegyzés

A lyukak lángokat és égéstermékeket okádtak magukból, amitől ez a hely kemencévé vált. Nem tudunk közelebb menni! De úgy tűnik, a bucskaatkák még jobban gyűlölik a hőt, mint mi. Nem merik megközelíteni, ezért ezek az egyetlen biztonságos – habár kényelmetlen – területek a pihenésre.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P075-ös** kártyára.

## 417-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Küldöm azoknak a területeknek a koordinátáit, ahol az oxigénszint lecsökkent a legutóbbi tüzek miatt. Készüljenek az extrém turbulenciára és alacsony látótávolságra. Sok sikert, kutatócsapat!

Ha a leszállóegység legalább 5 -vel és 5 -gal rendelkezik, lapozz a **419-es bejegyzéshez**. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelű a leszállásávon).
2. Dobj egy veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egyenlő több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szenvedne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozdasd előre a leszállásávon (mozdasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállásávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a **2.** lépésre; ha ott van – sikeresen leszálltál: lapozz a **419-es bejegyzéshez**.

## MIKROMETEORITOK

	<b>Futótűz!</b>	Válassz egyet: » <b>Oltsd el</b> Minden legénységi tag szerez egy Égett sérülést. » <b>Válaszd le a rakteret</b> Veszíts el 5  készletet.
	<b>Turbulencia</b>	Válassz egyet: » <b>Stabilizálás</b> Tegyéi vissza a „Fegyvertár”-ba 2 véletlenszerű felszerelésekártyát. » <b>Hagyd figyelmen kívül</b> Minden legénységi tag: 5 -t a következővel csökkentve: .
	<b>Sűrű füst</b>	<b>Navigálás a füstön át</b> Minden legénységi tag: 5 -t a következővel csökkentve: .
	<b>Optimális röppálya</b>	<b>Röppálya követése</b> Ha a  értéke 4 vagy több, mozgasd előre a leszállásásvát 1-gyel.

## 418-AS BEJEGYZÉS

## Anonim memoár

Ezt figyelmeztetésképpen írom le: nem akarok többet gondolni erre a helyre, mint amennyit muszáj. Az alagutak a végtelenségig csavarodnak, és velük együtt az elmém is. A zseblámpám fényét elnyelte a küszö sötétség, és egész idő alatt valami láthatatlan cserkészett engem. Valami a fülemben sutogott. Ne lépj be a mohos bolygó mélyére – olyan rémségek otthona, amit felfogni sem lehet.

Hajtsd végre a legfelső, jelöletlen rubrikánál leírtakat, és jelöld be. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

- Szerez 1 -t és 1 ásvány nyomot.
- Szerez 1 ásvány nyomot.
- Veszíts el 1 készletet. Szerez 1 -t és 1 idegen technológia nyomot.
- Szerez 2 ásvány nyomot.

## 419-ES BEJEGYZÉS

Nyisd ki a Bolygópédiát a 6–7. oldalon (Gyufaszál).

Dobj egy D10-est. Ha a dobásod értéke:

- **0–4:** Keresd meg az **M40-es** küldetést, fedd fel, és helyezd a bolygóábra „Küldetés” mezőjébe. Lapozz a **115-ös bejegyzés**hez.
- **5–9:** Keresd meg az **M42-es** küldetést, fedd fel, és helyezd a bolygóábra „Küldetés” mezőjébe. Lapozz az **53-as bejegyzés**hez.

## 420-AS BEJEGYZÉS

## Kutatócsapat, 1/H jelű felderítési jelentés

Szerencsére a torony alapja nem volt olyan komolyan páncélozva, mint a teteje. A kis, irányított detonációink gyorsan elvégezték a munkát. Miután feltárult a torony gépezete, még nyilvánvalóbbá vált, hogy ez egy sokkal kezdetlegesebb, eltérő technológia darabja, ellenben a gömb többi részével. Ebből, és a tényből, hogy a torony erőszakkal ásta bele magát a gömbbe a hosszú karmaival, arra a következtetésre jutottunk, hogy a tornyot egy másik faj hagyta hátra, amelyik sok éve fedezte fel ezt a gömböt.

Akárkik csinálták, egyértelmű, hogy más fajokat akartak megakadályozni ennek a helynek a tanulmányozásában.

Még jó, hogy azelőtt hatástalanítottuk az ágyút, hogy a mentőcsapat – vagy maga a Vanguard – belépett volna a tűzvonalaiba...

Lapozz a **425-ös bejegyzés**hez.

## 421-ES BEJEGYZÉS

## A kapitány naplója, D-215 jelű feljegyzés

Nem fogok hazudni, az ősi hadigépezet, ami mélyen a bolygó felszíne alá volt ásva, meglepett minket. Mostantól számíthatunk majd az ehhez hasonló meglepetésekre. A technológia összetéveszthetetlenül ugyanolyan, mint a védelmi ágyúállások, amiket az Üresség Szeme köré építettek. Akármilyen volt a teremtők terve, ez az ifjabb faj mindent elkövet azért, hogy senki ne hajszolhassa azt. Ki tudja,

mennyire erősek, és hány rendszert tudnak irányítani? Az, hogy ilyen harcos fajok vannak a galaxisunk ránk eső részében, nyugtalansággal tölt el – ahogy a tény is, hogy minden technológiai eszközük, amit eddig láttunk, több ezer évesnek tűnt. Ha ilyen dolgokat tudtak építeni olyan régen, ki tudja, milyen erősek lehetnek most?

A tudományos csapatunk azt a kódnevet adta nekik, hogy „arrogátorok”. Találó név, tekintve, hogy látszólag milyen elszántan követelnek maguknak minden világot. Reméljük, nem követelték máris maguknak a fél galaxist...

**Gratulálunk! Teljesítetted ezt a bolygófelderítést!**

Ha az **Örökviharon** vagy, nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

Más esetben lapozz a **990-es bejegyzés**hez.

## 423-AS BEJEGYZÉS

Nyisd ki a Rendszertérképek könyvet a **7.** oldalon (Iota Pegasi).

## 424-ES BEJEGYZÉS

A panelekhez kapcsolt ősi gépezetek felvillannak, majd szinte azonnal elkezdnek csődöt mondani. A tápcsatlakozó, ami csak most lett telepítve, izzani kezd – nem fog sokáig kitartani!

Ha a Bemutató részt csinálod, olvasd tovább. Más esetben lapozz a **450-es bejegyzés**hez.

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha ez a rubrika már be volt jelölve, lapozz a **450-es bejegyzés**hez. Más esetben olvasd tovább:

## Bemutató

Húzd fel az „A” bemutatópakli legfelső kártyáját (**G01-es** globáliskörülmeny-kártya), és felfelé fordítva helyezd a „Globális körülmények” mezőre a bolygóábra jobb alsó részére.

Az olyan globáliskörülmeny-kártyák, mint a **G01-es**, olyan hatásokkal bírnak, amelyek az egész bolygóábrára hatnak. Emellett az utazásokon hatásait is tartalmazzák, amelyek minden új kártyával változnak. Vedd figyelembe, hogy az utazásokon hatása most más, mint amilyen az előző kártyán volt – innentől az utazáshoz dobáspróbára lesz szükséged.

Ez a kártya egy idősavot is tartalmaz. Olvasd el az „Idősávok” szabályt a Szabálykönyv II. fejezetében. Utána folytasd itt az olvasást.

Az idősav a **G01-es** kártyán azt az időt jelképezi, amíg van áram. Amint az időjelölő eléri a sáv végét, az áram ismét elmegy, és a **G01-es** kártyát el kell dobni. Ezen a ponton visszatérsz az eredeti, nyomtatott globális körülményedhez.

**Tipp:** Bármikor visszatérhetsz a **7-es** szektorba, hogy újra bekapcsold az áramot.

Helyezd a **P106-os** POI-kártyát a **6-os** szektorba. Ahogy a szerkezet ismét áram alá kerül, egy ősi terminál felébred.

Nézd meg a „Hozzáférés az irányítópulthoz” különleges akció különleges hatásait. A zöld sávon úgy haladhatsz előre, ha dobod az ábrázolt ikonokkal. Azonban ne feledd, hogy a különleges hatásokat fentről lefelé kell végrehajtani. Ennélfogva, mielőtt végrehajtanád egy ilyen ikonnal ellátott kockát, minden zöld és kék, eldobott kockapár előmozdítja a piros sávot, szóval kerül el a zöld és kék kockák együttes eldobását.

## 425-ÖS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vanguard? Itt a kutatócsapat! Átcsoportosultunk, és megszabadultunk az ágyútól, ami leszedte a leszállóegységünket. Nem szenvedtünk veszteségeket. Megvan már a mentőcsapat becsült érkezési ideje?

[Kutatási és mentési (SAR) küldetés pilótája, Marquez őrmester]: Már úton vagyunk, kutatócsapat. Becsült érkezési idő: 36 óra. Tartsanak ki.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Van elég készletük, hogy kibírják addig, kutatócsapat?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Igen, szerencsénkre a leszállóegységben lévő dolgok java megúsztta. Az oxigénnel spórolni kell, de elvileg nem lesz gond.

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Kiváló. Akkor folytathatják a küldetést.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Ismételjék meg, kérem, Vanguard. Azt akarják, hogy folytassuk a kutatást ezen a helyen?

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Hát persze. Egyelőre nincs más dolgunk, és továbbra is többet kell tudnunk a szerkezetéről,

mielőtt a Vanguard túl közel menne. A szkennek, amiket küldtek, azt mutatják, valamiféle helyiség van a gömbön belül, a tartózkodási helyük közelében, és tele van valamivel, ami idegen technológiának tűnik. Nézzék meg, és derítsenek ki róla mindent, amit lehet.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vettük, Vanguard. Folytatjuk a küldetést.

Ha nem a Bemutató részt csinálod, lapozz a **492-es bejegyzéshez**. Ha a Bemutató részt csinálod, olvasd tovább:

#### Bemutató

Húzd fel az „A” bemutatópakli legfelső kártyáját (**M03-as** küldeteskártya). Cseréld le az aktuális küldeteskártyát az **M03-as** kártyára, és olvasd el a szövegét.

## 426-OS BEJEGYZÉS

### Anonim tiltakozás

Tudom, hogy néha lehetetlen a laborjainkon kívül tanulmányozni az idegen életformákat, de a Kuzin példányai szinte értelmes lények! Nem tudok szó nélkül elmenni amellett, hogy kiszakítják ezeket a lényeket a békés környezetükből, és ketrecbe zárják őket a Vanguard rakterében! Emlékszik még bárki azokra a régi filmekre, amikben az ufók teheneket rabolnak el? Most mi vagyunk az ufók! Könyörgöm, szerintem sokkal inkább arra kellene törekednünk, hogy a saját élőhelyükön tanulmányozzuk az állatokat, anélkül hogy elrabolnánk őket.

Szerez 1 -t. Dobd el a küldeteskártyát (**M91**).

## 427-ES BEJEGYZÉS

### Akción utáni jelentés - 57

Ekkor hallottuk meg ezt a rettenetes, cuppogó hangot. Mintha valaki egy vödör zselébe akarna fulladni. Befordultunk a sarkon, és három pilótafülke mérnökre akadunk, akik csövekkel és csavarkulcsokkal a kezükben vetek körül egy arrogáns. Sikerült térdre kényszeríteniük, és széthasítani a dudorodó sisakját. Eszembe jutott, hogy most először látok egy példányt ilyen közletről. A sisak alatt viszont csak újabb gép lapult, ami valamiféle szerves nyálkába merült. A súlyos ütések összezúzták a fémkoponyát, mire világító rostananyagok gubanca távozott belőle. Habár a lény egyértelműen szintetikus volt, a szeme és a gesztusai alapján rémes gyötrelmeket élt át.

Válassz egyet:

- » **Hagyd, hogy a legénység kedvére szórakozzon a lényvel**  
– Folytasd a játékot.
- » **Zavard el a legénységet; a lény hadd hunyjon el békében**  
– -t, és jelöld be a „B” rubrikát a **935-ös bejegyzésben**, majd folytasd a játékot.

## 428-AS BEJEGYZÉS

[Idemiai vendéglátó]: ...

[Vanguard MI]: Remek. Most már értitek. Most már tudjátok, mit kellett megfigyelnünk. Túlzottan is olyanok voltatok, mint a múltunk. Nem érzékelhetőket szolgáltok. Mentális konstrukciókat építetek, és aztán feláldoztatok a valódi dolgokat az oltáraikon. Meggondolatlan döntéseket hoztok egyszerű modellekre alapozva, amiket a lusta agyak hoztak létre. Sokan közülünk azt mondják, túl veszélyesek voltatok ahhoz, hogy szembeszálljunk veletek, de a legtöbben felismerik a bennetek rejlő potenciált, miután szemtanúi lesznek a tetteiteknek. Az Összeesküvés döntött. Csináljatok helyet.

[Kutatócsapat]: Várj, velünk akarsz jönni? A Vanguardra?

[Idemiai vendéglátó]: ...

[Vanguard MI]: Sokkal többet beszéltem emberekkel, mint bármelyik élő idemiai. Az Összeesküvés új mesterséget jelölt ki nekem. Most már én vagyok az emberekkel beszélő. Vigyetek el a ti Összeesküvésetekhez. Beszélünk. Kereskedni fogunk az erőforrásainkkal és az iparosainkkal a technológiátokért és tudásotokért. Ha van még valami dolgotok itt, csipkedjétek magatokat. Az űrhajótokban fogok várni rátok.

Jelöld be az „A” rubrikát a **910-es bejegyzésnél**.

Dobd el az **M123-as** választható küldetést (*Megértés*). Eldobhatsz bármilyen más küldeteskártyát is, amely még fel van fedve, hacsak nem akard befejezni őket.

**Tipp:** Biztosítottad az idemiaiak segítségét! Azonban a bolygón is maradhatsz, hogy teljesíts bármilyen más célt – vagy, ha még nem akadtál rá, megkeresd a bolygó kótábláját, amit a teremtők hagytak itt.

## 429-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **273-as bejegyzéshez**.

Semmi sem történik.

## 430-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha ez a rubrika már be volt jelölve, lapozz a **423-as bejegyzéshez**. Más esetben olvasd tovább:

### A kapitány naplója, D-485 jelű feljegyzés

Tíz perce a Vanguard megkezdte a lassítást szublumínális utazósebességre, nagyjából 0,2 fényévre a WT-7 rendszertől. Mint mindig, a hidat most is azonnal elárasztották az adatok. Az összes információ, ami az Alcubierre hullám meglovaglása során nem érhetett el a hajónkat, most rögtön utolért minket. Ráadásul minden rendszerünk elkezdett automatikus jelentéseket küldeni.

A hídnek most kész darázszerűeknek kellene lennie, ha mindenki a saját állomásánál sűrögne-forogna. Ám ezúttal síri csend honolt benne.

Azonnal megpillantottuk: egy szikrázó, kristályos csillagot, ami a WT-7 napja körül keringett, épp ott, ahol egy bolygónak kéne lennie – törmelékmező volt, amit egy halódó világ hagyott hátra, és amiből a kristály kirobbant.

A felfedezés súlya nem kerülte el a híd legénységét sem. Amikor meglátogattuk a Kristályfényt, a kristályt csupán furcsa balesetnek véltük, amit az ott élő civilizáció okozhatott. Most már tudtuk, hogy ez nem egyszeri eset volt.

Valaki szándékosan pusztította el a világokat, amik a teremtők listáján szerepeltek – a listán, amin a Föld is rajta van.

Lapozz a **423-as bejegyzéshez**.

## 431-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **434-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **437-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **439-es bejegyzéshez**.

## 432-ES BEJEGYZÉS

### Megfigyelési jelentés

Az anomália közelében lévő űrszemét nem várt módon viselkedik. Ahelyett, hogy véletlenszerűen szétszóródna, összetett, geometriai szerkezeteket alkot. Továbbá a szondáink rendellenességet észlelnek a termodinamika második főtételében.

Véleményem szerint legénység nélküli felderítőt kellene küldenünk a jelenség kivizsgálására, laborfelszereléssel, még akkor is, ha jelentős időbe és erőforrásba telne.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Az **E72-es** kártyát (*Entrópia-visszafordító mező*) helyezd a „Nem elérhető felszerelés” közül a „Fegyvertár”-ba.

Ezután eldobhatsz 2 -t, hogy szerezz 1 -t.

## 433-AS BEJEGYZÉS

Ellenőrizd a bejelölt rubrikák számát a **905-ös bejegyzésben**.

Ha **4 vagy több** rubrika van bejelölve, lapozz a **428-as bejegyzéshez**.

Más esetben olvasd tovább:

[Idemiai vendéglátó]: ...

[Vanguard MI]: Sokat megtudtatok. Viszont olyasmiket is tettetek, amik felkavartak és elszomorítottak minket. Még mindig sok tanulnivalónk akad egymásról.

Folytasd a játékot.

## 434-ES BEJEGYZÉS

### Leltárellelőrzés, LCS-17 D

Megkövült flóra miniatűr farönkre emlékeztető formában. (Emberi fogazathoz hasonló) fognyomok látszanak az egész felszínén.

Szerez 1 -t és 2 **különös növényzet** nyomot.



## 435-ÖS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Végre... meghalt?

[CAPCOM]: Ezt örömmel hallom. Remélem, nem jelenik meg újra még egy ilyen anomália.

[Kutatócsapat]: Mi is ezt reméljük, elhíhetik.

[CAPCOM]: Van más jelentenivaló?

[Kutatócsapat]: Nincs.




[CAPCOM]: Akkor...




[Kutatócsapat]: Várjunk! Néhány rekliner most bukkant fel itt, és... úgy tűnik, mutatni akarnak valamit.

Dobd el a Szikrázó repülőszilánkot és a fenyegetéskártyáját.

Dobd el az **M92-es** küldetést. A **4-es** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P217-es** kártyára. Ezután lapozz a **368-as bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát a „B” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést.

## 436-OS BEJEGYZÉS

- Helyezd a **P238-as** kártyát (Torporkamrák) a szektorodba, hacsak nincs már ott.
- Ha a kiválasztott legénységi tagok **rangjának** összege **2 vagy több**, haladj előre kettőt a zöld sávon a **P238-as** kártyán.
- A **biztonsági** vagy **felderítési** részlegből kiválasztott minden legénységi tag után haladj előre 2-t a zöld sávon a **P238-as** kártyán.
- Minden olyan kiválasztott legénységi tag után, aki  vagy  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik a legénységi tag-kártyáján, haladj előre 2-t a zöld sávon a **P238-as** kártyán.

Ha a jelző a zöld sávon elérte a kimenetelt: minden kiválasztott legénységi tag után dobj 3 sérüléskockát. Ha 1 -t és 1 -t VAGY 2 -t dobsz, a legénységi tag meghal: helyezd a „Veszteségek” mezőbe a tábla mellett. Ha minden dobással végeztél, helyezd a túlélő legénységi tagjaidat a „Pihenő legénység” („B” kártyatartó) közé. Ezután lapozz az **502-es bejegyzéshez**.

Ha a jelző a zöld sávon nem érte el a kimenetelt: a kiválasztott legénységi tagjaid kudarcot vallottak a céljuk elérésében, és meghaltak. Helyezd őket a „Veszteségek” mezőbe a tábla mellett. Újabb csapatot kell küldened a feladat teljesítésére! Lapozz a **371-es bejegyzéshez**.

## 437-ES BEJEGYZÉS

**Leltárellenőrzés, LCS-17 D**

Száraz, hínárszerű flóra, ami fluoreszkál a látható spektrumban és UV-fényben. Szulfidokból álló kéreg fedi. A megégett részek szélén hangyasav nyomai találhatóak.

Szerez 2 különös növényzet nyomot.

## 438-AS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Meghalt.

[CAPCOM]: Remek hír!

[Kutatócsapat]: Azonban nem vagyunk benne biztosak, hogy ez ugyanaz a lény, ami ránk támadt. Többen is lehetnek.

Fordítsd a Csúcsragadozókat a Gyülekező ragadozók oldalára. Dobd el a Csúcsragadozó kartonfiguráját a tábláról.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerez 1 eleven példány felfedezést, és 1 -t.

Ezután szerezz 1 készletet.

## 439-ES BEJEGYZÉS

**Leltárellenőrzés, LCS-17 D**

Jégtömb benne egy fitoplankton maradványaival.

**Annotáció:**

A legújabb felfedezések java így néz ki – a helyszínt tisztára törölték. Már nem számítunk olyan izgalmas leletekre, mint a „farönk”.

Szerez 1 különös növényzet nyomot. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P192-es** kártyára.

## 440-ES BEJEGYZÉS

Ha a bolygótáblán van az Arrogátor behemót fenyegetés, vagy a **970-es bejegyzés**nél van jelölve a rubrika, lapozz a **445-ös bejegyzéshez**. Más esetben lapozz a **444-es bejegyzéshez**.

## 441-ES BEJEGYZÉS

**Személyes napló**


Az alagút hosszú volt, de számos helyen megrekedt alatta a levegő, így az úszkáló reklinerek itt „fellélegeztek”. Amikor végül kibukkantam a vízből, riadtan hátrahőköltem. Magasba emelt, imbolygó farokkal, több száz rekliner vett körül egy magas emlékművet – egy kőtáblát. Azonban ez különbözött azoktól, amiket eddig láttam: kopottabb volt, szikrázott és zúgott. Veszélyesnek tűnt.

Az egyik rekliner, aminek okkersárgára volt festve a bundája, acélruddal a karmai közt közelítette meg a kőtáblát. A fém hozzáért a kőtábla felszínéhez. Rossz érzés tört rám, ahogy észrevettem az olvadt fém-halmokat az emlékmű körül.

Ekkor a reklinerek különös táncba fogtak – a farkuk egyre gyorsabban mozgott, és különös, rikoltozó hangon dúdoltak. Aztán az ereklye ragyogni kezdett – a levegő megváltozott, meghajlítva a fényt és eltorzítva a látást. Erős, elektromos ív ért a rúdhoz, és a rekliner azonnal megégett, füstölő hamukupaccá változva. Pániknak nyomát sem láttam – úgy tűnt, ez szándékos, önfeláldozási ritus volt.

„Kutatócsapat, mi történik? – kérdezte Coetz tizedes. – Erős jelet észlelünk a Fekete Lovag hullámhosszán. Mit művelnek!?”

Nem válaszoltam, mivel a jelenettől elakadt a szavam. Jóval később megtudtam, hogy a kőtábla által küldött jel valószínűleg egy karbantartási kérés volt – legalábbis a gépészeti részleg erre jutott.

Szerez 1 -t. Szerez 1 idegen technológia felfedezést. Dobd el az **M90-es** küldetést. A **7-es** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P218-as** kártyára. Ezután lapozz a **368-as bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát a „C” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést.

## 442-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Vanguard? Új információim vannak a tóval kapcsolatban.

[CAPCOM]: Hallgatom.

[Kutatócsapat]: Különféle fajok élnek itt, és sokuk szinte már annyira fejlett, hogy elhagyhatná a vizet is. Némelyiknek gázhólyagja van, ami alkalmazkodott az oxigénfelvételtelhez, másoknak pedig az uszonya részben átalakult a földön való járáshoz.

[CAPCOM]: Kicsivel többet is megtudhatunk az evolúcióról! Összehasonlíthatók a földi tüdőshalakkal?

[Kutatócsapat]: Az túlmutat a szaktudásomon.

[CAPCOM]: Átadom az adatokat a kutatóinknak. Van még valami?

[Kutatócsapat]: Engedélyt kérünk a tómeder átvizsgálásához. Az érzékelőink ráakadtak valamire.

Szerez 2 eleven példány nyomot. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P219-es** kártyára.

## 443-AS BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat - felderítési bejegyzés**

A jel gyenge, de egyre erősebbé válik, ahogy közelebb érünk a zátonyhoz – vagy minek nevezzük ezeket a különös korallokat. Az irányérzékelőink arrafelé mutatnak, és megadják a kőtábla hozzávetőleges pozícióját (vagy egy hasonló jel forrását). Most valahogy oda kell jutnunk. Remélem, nem pusztítjuk el ezt a helyet közben...

Dobd el a **P198-as** kártyát ebből a szektorból. Ezután helyezd a **P202-es** kártyát a **2-es** szektorban lévő kártyák tetejére.

Lapozz a **260-as bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát a „B” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést.

## 444-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz az **510-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **19-es bejegyzéshez**.

## 445-ÖS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **421-es bejegyzés**hez.

Lapozz a **444-es bejegyzés**hez.

## 446-OS BEJEGYZÉS

**74-es panasztételi úrlap**

Ahogy az a mellékelt, időbélyeggel ellátott videón látszik, a kutatócsapat elhamarkodottan cselekszik – nem törődnek a ténnyel, hogy ha ennek a bolygónak az ökoszisztémája hasonló a Földéhez, a hidegvízi korallak ritkák és kényes organizmusok. A csapat komoly károkat okoz. Szánhatnának rá némi időt, hogy kitaláljanak egy átgondoltabb, kevésbé ártalmas megközelítést. Véleményem szerint, ezt a kutatócsapatot megrovásban kellene részesíteni a szakszerűtlen cselekedeteik miatt.

Veszíts el 1 -t. Lapozz a **394-es bejegyzés**hez.

## 447-ES BEJEGYZÉS

**Akció utáni jelentés - 75D**

Amikor elérünk a hajónak ahhoz a részéhez, a csata már elült. A biztonsági csapatunk visszaverte a támadókat, de ezért iszonyú árat fizettek. A padlót beborították a holttestek és a haldoklók, és nem maradt, aki gondoskodjon róluk.

Tudtuk, hogy nincs vesztegetni való időnk, de nem hagyhattuk csak úgy ott őket...

Lapozz a **452-es bejegyzés**hez.

## 448-AS BEJEGYZÉS


Ha az **M34-es** küldetés fel van fedve, az evakuálás nem lehetséges – folytatd a játékot (hagyd figyelmen kívül a negyedik sérüléskártyát és -kockát).

Más esetben helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára, és dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról. Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 449-ES BEJEGYZÉS

**Muspellheim kutatási bejegyzés**

A hajótestben keletkező vákuumzsebek lelassítják a belső tér túlhevülését. A szigetelőréteg fokozatosan szétbomlik az elhagyott hajóban keletkezett jelentős károk miatt.

- Ha az aktuális globális körülmény a **Hőségriadó** – Helyezd a **G17-es** globáliskörülmény-kártyát a jelenlegi kártya tetejére.
- Más esetben tölts fel 1 .

## 450-ES BEJEGYZÉS

Ha a **G01-es** globáliskörülmény-kártya a bolygótáblán van, indítsd újra az időszámítást.

Ha a **G01-es** globáliskörülmény-kártya nincs a bolygótáblán, helyezd a kijelölt „Globális körülmény” mezőre a bolygótábla oldalán.

Ha a **P106-os** kártya (Különös vezérlőpult) a **6-os** szektorban van, semmi sem történik. Más esetben helyezd a **P106-os** POI-kártyát a **6-os** szektorba. Ahogy a szerkezet ismét áram alá kerül, egy ősi terminál felébred.

## 451-ES BEJEGYZÉS

**A magánynak vége: Az első kapcsolatfelvétel története - könyvrészlet**

Szétnéztünk a város fő körzetében. A két nap közül a nagyobb erősen tűzött, ezért hunyorognunk kellett, de tanulmányozni kezdtük a monoton látképet: egyforma, négyszögletes házak, és teljesen ugyanolyannak tűnő utcák hálózata, ameddig csak a szem ellát. Tudtuk, hogy amint elindulunk valamerre, könnyen eltévedhetünk. A városközpontban az egyetlen kirívó pont egészen távol volt: az egyforma épületek közt hatalmas, üres terület nyúlt el, talán egy tér. Amint belépünk a sötét sikátorokba, az teljesen láthatatlanná válik majd...

Helyezd a **P279-es** kártyát ebbe a szektorba.

## 452-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékososa hozza meg a végső döntést):

- » **Stabilizáld és evakuáld a sebesülteket** – Ezzel nehezebb lesz időben teljesítened az elsődleges küldetésedet! Helyezd a **P237-es** kártyát a szektorodba, ha még nincs ott. Ezután folytatd a játékot.
- » **Utasítsd a legénységet a sebesültek stabilizálására és evakuálására** – Válassz ki tetszőleges számú elérhető legénységi tagot a részlegedből (és más részlegből is, ha a játékosaid beleegyeznek). Ezek a legénységi tagok meghalhatnak a parancsaid teljesítése közben! Lapozz a **413-as bejegyzés**hez.
- » **Ne törődj a sebesültekkel; majd valaki más gondoskodik róluk** – Csökkentsd a morált a *Híd* kártyatartóban (Hajókönyv, **3.** oldal). Ha a morál már nagyon alacsony volt, semmi sem történik. Folytasd a játékot.

## 453-AS BEJEGYZÉS

**Xenoépítészeti tanulmányok**

Ezen a rövid felvételen egy magas oszlopocsarnok látszik; mindegyik pillér sötét árnyakat vet a fémes falakra. Az oszlopoknak különböző formája van, és nyugtalanító aszimmetriával helyezték el őket, így az árnyékok geometriai alakot öltenek, és a fényforrást követve változnak. A tekintetet egy bonyolult gépezet felé terelik, ami a sík felületek javát elfoglalja...

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P294-es** kártyára.

## 454-ES BEJEGYZÉS

Keresd meg az **M120-as**, **M121-es** és **M122-es** küldeteskártyát, majd fedd fel őket úgy, hogy minden játékos lássa őket, aztán olvasd el a szövegüket. Ezután minden játékos vitassa meg és válasszon egy olyan opciót, ami még nincs bejelölve. Ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékososa hozza meg a döntést. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

**Derítsd fel a látszólag kihalt, városzerű szerkezetet** (Szent Összeesküvés) – Lapozz a **605-ös bejegyzés**hez.

**Lokalizáld az elsüllyedt kőtábla jelét** (Mélyebb igazság) – Lapozz a **619-es bejegyzés**hez.

**Gyűjtsd be a felfedezéseket, és tanulmányozd a zarándokokat, akik a város körüli száraz lapályokban bolyonganak** (A bölcső) – Lapozz a **731-es bejegyzés**hez.

## 455-ÖS BEJEGYZÉS

\*\*\* **Hajtóműzaj** \*\*\*

\*\*\* **Pittyegő riasztások** \*\*\*

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Elértük a TZO szokási sebességét. A nullmező maximális kapacitással működik. A leszállóegység kitart, de csak alig.

\*\*\* **Hajtóműzaj** \*\*\*

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Oké. A legrosszabban túl vagyunk. Ideje, hogy a jó öreg kapitány hallja a jó híreket.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Hajrá. Kötöttem pár fogadást, mielőtt eljöttünk, és tudatni akarom velük, hogy visszamegyek, és bevasalom mindet.

\*\*\* **Hajtóműzaj** \*\*\*

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: CAPCOM? Itt a kutatócsapat. Megcsináltuk. Feltörtük a kriptát! Olyasmiket viszünk vissza, hogy el sem hinnék.

\*\*\* **Statikus zaj** \*\*\*

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Vanguard, hallanak? Furcsa... Nincs válasz.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Még mindig nagyon közel vagyunk a naphoz. Talán túl sok az interferencia?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Amikor befelé szálltunk, a fotoszféra szélégig végig fennmaradt a kapcsolat. Nem. Valami biztos történt.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Szerintem van rá ötletem, hogy mi. Előhívom a nagy hatótávolságú radar képernyőjét.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Nem... Ez nem lehet! Ez képtelenség!

Ha a „B” rubrika a **910-es bejegyzésben** nincs bejelölve, jelöld be a „D” rubrikát a **930-as bejegyzésben**.

Ha a „C” rubrika a **910-es bejegyzésben** nincs bejelölve, jelöld be a „C” rubrikát a **930-as bejegyzésben**.

- Helyezz vissza minden legénységi tagot a „Pihenő legénység” közé.
- Távolíts el minden kártyát, jelzőt, kartonfigurát és jelölőt az asztalról – ezekre már nem lesz szükséged.
- Minden legénységtábláról vedd el egy részlegkockát, és helyezd őket egy játékos elé, aki ezt a részleget irányítja. Ezután távolíts el minden legénységtáblát az asztalról.
- Minden játékos adja hozzá az asztalon lévő kockákhoz az összes részlegkockáját a részlegrekeszből. Ezt a kockakészletet a lezárás során kell használni a különleges, kockázatos próbák alatt.

A becsukott Bolygópediát lefordítva helyezd az asztal közepére úgy, hogy látszódjon a „Győzelmi készlet” mező. Ezen lezárás során hozzá kell majd adnod adott számú jelzőket a „Győzelmi készlet”-hez. Ez a szám jelképezi a Vanguard és a legénység állapotát; mind a kampány, mind pedig a lezárás során hozott döntések meghatározzák ezt az állapotot. A végső szám hatással lesz a kampányod összesített eredményére.

Most számold meg a részlegkockákat minden részlegben, majd adj hozzá annyi jelzőt a győzelmi készlethez, amennyi az alábbiakban szerepel:

**1–8 kocka részlegenként: 0 jelző**

**9–11 kocka részlegenként: 1 jelző**

**12–13 kocka részlegenként: 2 jelző**

**14–15 kocka részlegenként: 4 jelző**

**Fontos:** Ezen a ponton az asztalon csak a következő dolgok legyenek: a győzelmi készlet és az összes részleg minden részlegkockája.

Most ellenőrizd, hogy a rubrika a **940-es bejegyzésben** be van-e jelölve.

Ha be van jelölve, lapozz a **457-es bejegyzéshez**.

Ha nincs bejelölve, lapozz a **459-es bejegyzéshez**.

## 456-OS BEJEGYZÉS

Helyezd az Újrindításugár kartonfiguráját a **8-as** szektorba.

## 457-ES BEJEGYZÉS

„Amikor elhagytuk a Thorne-Zytkov Objektumot, meglepetten fedeztük fel, hogy a Vanguard már nem volt egyedül.

Különböző fajok hajói lebegtek nagy számban a rendszerben, beleértve az aerugonok moly formájú cirkálóit, temérdek idemiai felderítőt és a targiánok fregattáit is. Akadtak ott olyan hajók is, amiket nem tudtunk azonosítani – a galaxis azon részeiből érkeztek, ahová nekünk sosem nyílt esélyünk ellátogatni. A Vanguard maga sokkal öregebbnek és leharcoltabbnak tűnt, mint amikor elhagytuk; a bal oldalán nemrégiben lezajlott csata nyomai látszóttak, a külső gyűrű pedig épp javították. Nem tudtuk felfogni, hogyan változhatott meg a helyzet ilyen drasztikusan a küldetésünk ideje alatt. Hamarosan vérfagyasztó, háborzongató érzés fogott el minket, ahogy rájöttünk, hogy csupán egy válasz jöhet szóba.

Sokkal több idő telhetett el azóta, hogy leszálltunk a Thorne-Zytkov Objektumra. Az idődilatació túlmutatót mindenben, amit kiszámíthattunk volna az objektum gravitációja alapján.

Ez önmagában nem lenne olyan rossz dolog. Azonban az űresség Szemének külső burkolatán tett első küldetésünk során kárt tettünk az álcázási képességében. Azt hittük, ez nem gond. A legközelebbi rendszereknek évekre telne észlelni a jelenlétét, és más fajoknak még több évre lenne szüksége, hogy eljussan a Szemhez. Ez mégis bekövetkezett. A saját szemünkkel láthattuk a bizonyítékot erre. Az évek, ami alatt a Vanguard a csillagok közt utazott, és az az idő, amit mi a TZO-n töltöttünk, elegendő volt arra más fajoknak, hogy tudomást szerezzenek a Szemről. A jelenlétükkel a helyzetünk jóval bonyolultabbá vált...”

Lapozz a **464-es bejegyzéshez**.

## 458-AS BEJEGYZÉS

Lapozz a **533-as bejegyzéshez**.

## 459-ES BEJEGYZÉS

„Amikor elhagytuk a Thorne-Zytkov Objektumot, meglepetten fedeztük fel, hogy a Vanguard már nem volt egyedül.

Különböző fajok hajói lebegtek a rendszerben, beleértve pár idemiai felderítőt és az aerugonok moly formájú cirkálóit. A Vanguard maga sokkal öregebbnek és leharcoltabbnak

tűnt, mint amikor elhagytuk. Nem tudtuk felfogni, hogyan változhatott meg a helyzet ilyen drasztikusan a küldetésünk ideje alatt. Hamarosan vérfagyasztó, háborzongató érzés fogott el minket, ahogy rájöttünk, hogy csupán egy válasz jöhet szóba.

Sokkal több idő telhetett el azóta, hogy leszálltunk a Thorne-Zytkov Objektumra. Az idődilatació túlmutatót mindenben, amit kiszámíthattunk volna az objektum gravitációja alapján. Ezáltal minden faj – amelyik tudott a Vanguardról és az utazásairól –, a kémei, a diplomatái vagy a technológiája segítségével felfedezhette a TZO-t az álcázása ellenére. A jelenlétük a teremtk rendszerében jóval bonyolultabbá tette a helyzetünket. Beleborzongtunk a gondolatba, hogy mennyire állnának most rosszul a dolgok, ha tönkretettük volna a Szem álcázását az itteni legelső küldetésünk során...”

Adj **3 jelzőt** a győzelmi készlethez.

Lapozz a **464-es bejegyzéshez**.

## 460-AS BEJEGYZÉS

Hamarosan megkezdéd a kampány végső bolygófelderítését. Ajánlott a legjobb legénységi tagjaidat vinni erre a küldetésre. A játékosok számától függetlenül erre a felderítésre mind a négy részleget el lehet vinni. Szeretnéd folytatni?

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Nem** – Menj vissza a Hajókönyved első „Csillagtérkép” lépéséhez (5. oldal), és folytasd a hajóirányítást.
- » **Igen** – Hajtsd végre a következő lépéseket:
  - Távolíts el minden felfedett helyzetkártyát a játékból.
  - Tegyél vissza minden energia-, parancs- és sikerjelölőt a jelölőzsákba.
  - Helyezd vissza a dobozba a bolygószkennert.
  - Lapozz az **580-as bejegyzéshez**.

## 461-ES BEJEGYZÉS

**[Alfa lövészcsoport]:** A hídhoz vezető minden út el van torlaszolva, és fegyveres önkéntesek strázsálnak ott. Ez nem fogja a végtelenségig feltartani az arrogátorokat, de legalább a híd most már biztonságosabb.

**[Részlegvezető]:** Szép munka, alfa lövészcsoport, most már...

\*\*\* Hangos robbanások \*\*\*

Szerezd le a -t.

Cseréld le a kártyát a szektorodban a **P232-es** kártyára. Lapozz az **506-os bejegyzéshez**.

## 462-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsoport privát csatornája**

**[1. műveleti tiszt]:** Állj! Mit képzelsz, mit csinálsz?

**[2. műveleti tiszt]:** Mi? Csak a rutineljárást, amit a kőtáblánál alkalmazunk...

**[1. műveleti tiszt]:** Elfelejtetted, mi történt az elpárolgott reklinerrel?!

**[2. műveleti tiszt]:** A francba! Annyira az eljárásra összpontosítottam...

**[1. műveleti tiszt]:** A távolból beszkeneljük, és drónok segítségével fizikailag is érintkezhetünk vele.

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz az **55-ös bejegyzéshez**.

Szerezd 2 idegen technológia nyomot.

## 463-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **485-ös bejegyzéshez**.

Lapozz a **494-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **498-as bejegyzéshez**.

Lapozz az **551-es bejegyzéshez**.



## 464-ES BEJEGYZÉS

„Amikor üdvözöltük a Vanguardot, a híd legénysége épp annyira megdöbbsent, mint mi. A zavart reakciójuk alapján gyorsan rájöttünk, hogy az ő szemükben szellemek vagyunk, olyanok, akik feltámadtak a sírból. Annyira régen indultunk el a Thorne-Zytkov Objektumhoz, hogy a nevünket rágrávrozták a Vanguard emlékfalára, és már por lepi őket.

Amikor engedélyt kértünk a dokkolásra, hosszú csendet kaptunk válaszul. Ezt gyanúsnak találtuk, de – kimerülten és fájdalom között – csak az otthonunkra tudtunk gondolni. Az üres hangárban szálltunk le; a hajónk nyögött és csikorgott a megerőltetéstől, amit a küldetés során szenvedett el. A többi leszállóegység eltűnt. Amint kikecmereggtünk, Dahl őrnagy lépett hozzánk egy osztagnyi felfegyverzett tengerészgyalogossal. Szükszavúan tájékoztatta a csapatunkat, hogy most ő irányítja a Vanguardot. A további kikérdezésig be akart zárni minket. Ahogy a tengerészgyalogosok elkísértek a fogdához, észrevettük, hogy a részlegvezetők tétlenül ülnek a rácsok mögött – épp annyira meglepődtek azon, hogy élünk, mint a híd legénysége.

Sok idő telt el. Mivel nem tudtunk érintkezni a többi zárkával, csak tippelni tudtunk, mi történt a hajón a távollétünkben. A lustán vánszorgó órák és a fejünkben kavargó kérdések az örületbe kergettek minket. Aztán az egyik éjszakai műszak alatt fojtott sikolyt és egy puffanást hallottunk. Kisvártatva megjelent Anu a zárka ajtajának túloldalán. Kiengedett minket, és elmesélt mindent, ami a távozásunk óta történt a hajón.

Azt mondta, miután heteket vártak a visszatérésünkre, a Vanguard tisztjei végül úgy döntöttek, a nullmező elmélete kudarc. Ahelyett, hogy újabb kutatócsapatot küldtek volna a halálba, a Vanguard más technológiák fejlesztésébe fogott, amelyekkel felderíthetik a Thorne-Zytkov Objektumot, miközben a Földnek egyre fogyott az ideje, ahogy minden héten újabb globális katasztrófák történtek. A morál sínylette ezt meg. Mindenki egyre nyugtalanabb lett. Sokan kétségbe vonták, hogy helyes-e az út, amit a kapitány és a részlegvezetők választottak. Végül Dahl őrnagy – aki sosem fogadta el a kapitány döntését azzal kapcsolatban, miként kell kezelni az intelligens fajokat ebben a csillaghalmazban – sikeresen levezényelt egy zendülést. A kapitányt bezárták, ahogy az összes részlegvezetőt és a hozzájuk hűséges legénységi tagokat is.”

Minden játékos vegye ki az összes legénységi tagját (a „Pihenő legénység”, a gyengélkedő stb. közül) a részlegeikből, és helyezze őket az asztalra, maga elé. Ezek az elérhető legénységi tagok. Őket a lezárás során kell használni a különleges, kockázatos próbák alatt.

Most ellenőrizd a morálot a *Híd* kártyatartójában (Hajókönyv, 3. oldal)

**Ha nagyon alacsony:** Minden játékos távolítsa el a játékból (véletlenszerűen) egy legénységi tagot minden általuk irányított részlegről.

**Ha magas:** Adj 1 jelzőt a győzelmi készlethez.

Ha az „A” rubrika a 920-as bejegyzésnél be van jelölve, lapozz a 475-ös bejegyzéshez.

Ha a „B” rubrika a 920-as bejegyzésnél be van jelölve, lapozz az 539-es bejegyzéshez.

## 465-ÖS BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » Kérd ki Anu véleményét (csak abban az esetben, ha az „A” rubrika a 930-as bejegyzésnél nincs bejelölve) – Lapozz a 467-es bejegyzéshez.
- » Kérd ki Szolga véleményét (csak abban az esetben, ha a „D” rubrika a 930-as bejegyzésnél nincs bejelölve) – Lapozz a 469-es bejegyzéshez.
- » Kérd ki Holtsuttogó véleményét (csak abban az esetben, ha a „C” rubrika a 930-as bejegyzésnél nincs bejelölve) – Lapozz a 471-es bejegyzéshez.
- » Kérd ki Dr. Corey véleményét (csak abban az esetben, ha az „E” rubrika a 930-as bejegyzésnél nincs bejelölve) – Lapozz a 478-as bejegyzéshez.
- » Tagadd meg az idegen kéréseket, és felügyeld továbbra is te a teremtők technológiáját – Lapozz az 515-ös bejegyzéshez.
- » Fogadd el az idegen kéréseket, és oszd meg a teremtők technológiáját – Lapozz a 965-ös bejegyzéshez.

## 466-OS BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, 1945-G jelű felderítési jelentés**

Az esélyek dacára az élet megjelent ezen a valószínűtlen világon. Több millió évbe telt, mire egy intelligens faj át tudta törni az erős gravitációjú bolygója korlátait, és elért az űrbe. Ez a kúpos lényekből álló, hosszú életű, szorgalmas faj...

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Egyesítette a galaxist, asszimilálva minden más fajt és kultúrát** – Lapozz a 493-as bejegyzéshez.
- » **Leigázta a galaxist, rabszolgáskorba taszítva minden más fajt** – Lapozz a 481-es bejegyzéshez.
- » **Úgy döntött, nem lép kapcsolatba semmilyen más fajjal, és mindent megtett, hogy láthatatlanná váljon** – Lapozz a 486-os bejegyzéshez.

## 467-ES BEJEGYZÉS

„Meg kell értenetek – mi önszántunkból vagyunk vándorok. Ennél fogva a vendéglátás és egyenlőség törvényei szigorúak köztünk. A legtöbb idemiai úgy hiszi, a Vanguard hálával tartozik a mi népünknek. Úgy vélik, a sikereitek lehetetlen lett volna, ha nem állítjuk helyre a hajótokat az arrogátorokkal történt csatátok után. Nem lesznek megértőek, ha nem fogjátok megosztani a felfedezéseket, amire a magcsillagban akadtatok. Sokan úgy fognak dönteni, hogy a saját kezükbe veszik az igazságszolgáltatást.”

Ha 10 vagy annál kevesebb jelződ van a győzelmi készletben, lapozz a 465-ös bejegyzéshez. Más esetben olvass tovább:

„Azonban nem azért éltük túl ilyen sokáig a galaxisban, mert elvakultan eldobtuk az életünket, hogy minden igazságtalanság ellen harcoljunk. A hajótok és a legénységetek erős. Sokat elértetek. A népem látja és tiszteli ezt. Sokan nem fogják vitatni a döntéseket, akármilyen legyen is az. Nem vagyok benne biztos, hogy más fajok közt is találtok majd szövetségesekeket.”

Lapozz a 465-ös bejegyzéshez.

## 468-AS BEJEGYZÉS

Lapozz az 533-as bejegyzéshez.

## 469-ES BEJEGYZÉS

„Ti – úgy értem MI – egyenesen belesétáltunk a Nagy Öregek csapdájába. A sorsunk már nincs a mi kezünkben. Mondtam, hogy botorság a kótábla talányát hajszozni. A fajom – úgy értem, a látogatók – tudták, hogy ha átmennek ezen a teszten, eszüközze válnak a teremtők kezében. Nem mondták a teremtők nektek, hogy el fogják lopni a jövőtöket? Mi nem voltunk hajlandóak részt venni az idősebb, erősebb faj játékaiban. Nem akartuk, hogy ellopják tőlünk a jövőnket. Nektek is követnetek kellene a példánkat. Pusztítsátok el a teremtők hagyatékát, akkor is, ha emiatt nem tudjátok megmenteni az otthonvilágukat. A Föld már amúgy is elveszett, védtelen, kiszolgáltatott, játékszere az öregebb, erősebb fajoknak, amik körülveszik. Használjátok a tudásotok a saját szabályaitok megírásához. Hogy új otthont teremtsétek magatoknak. Pusztítsátok el a teremtők hagyatékát. Szabadítsátok fel magatokat, akkor is, ha ez a bolygótokba kerül.”

Lapozz a 465-ös bejegyzéshez.

## 470-ES BEJEGYZÉS

**A kapitány naplója, E-738 jelű feljegyzés**

Nem sokkal azután, hogy Szolga becsusszant a látogatók dimenziójába, majd egyenesen a hídra – megijesztve a híd legénységét –, visszatért ugyanoda.

„Nem látok szubtéri jelzőt”, mondta Szolga látható aggodalommal. „A buta kölykök elhibázták. Nem tudom, hol bukkanjak fel. Sajnálom, kapitány.”

Talán túl sokat kértünk a kutatócsapattól – kényszer hatására dolgozni egy sérült leszállóegységben egy darabka idegen technológián. Biztos volt más módja a megmentésüknek...

Lapozz a 624-es bejegyzéshez.

## 471-ES BEJEGYZÉS

„Bah, jelentéktelen kérdés! Te nyitottad ki a teremtők kriptáját. Te értél el számtalan kódtáblát minden lehetséges világon. Ha bárki elég erős lehet ahhoz, hogy a galaxis őrzője legyen, és viselje a teremtők hagyatékát, az te vagy. Hadd feleljek ezekre a kérésekre. Megmutatom ezeknek a kontár kártevőknek, hogy milyen az igazi arrogátor diplomácia.”

Ha **8 vagy annál több** jelzöd van a győzelmi készletben, lapozz a **465-ös bejegyzéshez**. Más esetben olvass tovább:

„Persze a hajótok és a legénységetek száználmas állapotát figyelembe véve nagy eséllyel lemészárolnak minket – de dicsőséges végső összecsapás lesz!”

Lapozz a **465-ös bejegyzéshez**.

## 472-ES BEJEGYZÉS

Edan Research #1

A gipszkúpok ezen a területen arra engednek következtetni, hogy egykor víz alatt volt – a vastagságuk pedig arra utal, hogy legalább harminc méternyi sós víz árasztotta el ezt a konkrét térséget.

Fossziliák után kutattunk, amelyek alátámaszthatnák ezt az elméletet, de egyet sem találtunk. Számos kutató azt feltételezi, hogy ez azt jelenti, nem volt vízi életforma ezen a bolygón.

Jelöld be a legfelső, jelölten rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Szerezz 3 ásvány nyomot.

Szerezz 2 ásvány nyomot.

## 473-AS BEJEGYZÉS

- Ha a Bolygópédia a **30–31.** oldalon van kinyitva (*Arrogátor mestervilág – Belső mag*), és nem mentetted el, tedd meg most:

Ha az aktuális bolygóhoz tartozik bolygóregisztrációs lap a „Regisztrált bolygók” („B” kártyatartó) között, dobd el.



**Fontos:** Az *Arrogátor mestervilág – Külső burkolat* és *Belső mag* részt külön bolygóregisztrációs lapon kell elmenteni.




Ezután vegyél elő egy üres bolygóregisztrációs lapot, és töltsd ki az alábbiak szerint:

- Írd a lap tetejére az aktuális bolygó nevét (azt, amelyik a bolygótáblán van).
- Írd fel annak a leszálláskártyának a számát, amelyik épp a bolygószenkerben van.
- Minden szektor esetén írd fel az adott szektorban lévő POI-kártyák számát. Ha egynél több POI-kártya van, a legfelsőt írd a bal oldalra. Jelöld be, hogy a szektor befejezett-e.
- Írd fel minden olyan egyedi felfedezés számát, ami még a bolygótáblán van.
- Írd fel minden olyan fenyegetés számát és szektorszámát, ami még a bolygótáblán van. Ezután a bolygótáblán lévő összes fenyegetéskártyát és a neki megfelelő kartonfigurát tedd vissza a dobozba.
- A bolygóregisztrációs lapot helyezd a „Regisztrált bolygók” közé („B” kártyatartó).
- A bolygótáblán lévő minden POI-kártyát tegyél vissza a „Látóvalók (POI)” közé („A” kártyatartó). A bolygótáblán lévő minden egyedifelfedezés-kártyát tegyél vissza az „Egyedi felfedezések” közé („A” kártyatartó).

- Nyisd ki a Bolygópédiát a **28–29.** oldalon (*Arrogátor mestervilág – Külső burkolat*).
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 474-ES BEJEGYZÉS

- Helyezd a **P231-es** kártyát (Pánikba esett tömeg) a szektorodba, ha még nincs ott.
- Ha a kiválasztott legénységi tagok rangjának összege **3 vagy több**, haladj előre kettőt a zöld sávon a **P231-es** kártyán.
- A **biztonsági** vagy **gépészeti** részlegről kiválasztott minden legénységi tag után haladj előre 2-t a zöld sávon a **P231-es** kártyán.
- Minden olyan kiválasztott legénységi tag után, aki  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik a legénységi tag-kártyáján, haladj előre 2-t a zöld sávon a **P231-es** kártyán.

**Ha a jelző a zöld sávon elérte a kimenetelt:** dobj 3 sérülésckockát minden kiválasztott legénységi tag után. Ha 1 -t és 1 -t vagy 2 -t dobssz, a legénységi tag meghal: helyezd a „Veszteségek” mezőre a tábla mellett. Amint az összes dobás megtörtént, helyezd a túlélő legénységi tagokat a „Pihenő legénység” („B” kártyatartó) közé. Ezután lapozz a **461-es bejegyzéshez**.

**Ha a jelző a zöld sávon nem érte el a kimenetelt:** a kiválasztott legénységi tagjaid kudarcot vallottak a céljuk elérésében, és meghaltak. Helyezd őket a „Veszteségek” mezőbe a tábla mellett. Újabb csapatot kell küldened a feladat teljesítésére! Lapozz a **409-es bejegyzéshez**.

## 475-ÖS BEJEGYZÉS

„Dahl őrnagy biztosra vette, hogy ha a Vanguard a katonai terjeszkedésre összpontosítana a diplomácia erőfeszítések helyett – tehát, ha más civilizációkat leigázna, és elvonná az erőforrásait –, a teremtők kriptájának rejtélye rég meg lenne fejtve és a Föld megmenekülne. Miután a kapitányt és a részlegvezetőket bezárták a fogdába, Dahl őrnagy a legújabb technológiákkal felfegyverkezett osztagokat küldött ki, hogy pontosan ezt tegyék. Minden ellenszegülést csírájában elfojtottak, és kivárták a megfelelő pillanatot. Most a látszólagos visszatérésünk a halálból, birtokunkban a teremtők adataival, és Dahl üdvözlése elég nagy port kavart a legénység sorai közt. Anu úgy döntött, lépéseket tesz – és megszojtetett minket –, azt remélve, hogy együtt visszaszerezhetjük a Vanguardot.”

Adj **1 jelzőt** a győzelmi készlethez. Lapozz az **543-as bejegyzéshez**.

## 476-OS BEJEGYZÉS

Ellenőrizd, hogy az **M123-as** választható küldetés (*Megértés*) fel van-e fedve. Ha igen, lapozz a **791-es bejegyzéshez**. Más esetben lapozz az **512-es bejegyzéshez**.

## 477-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Ne feledjék, hogy a feladatuk a sűrű ködfelhő alatti légtér felderítése. Valami szokatlan dolgot észleltünk ott, de még nem vagyunk biztosak benne, mi az. A térség nagyon veszélyes. Vigyázzanak a leszállóegységre! A túlélésük múlik rajta. Sok sikert!

A

Ha az „A” rubrika be van jelölve, vagy az *Ájáró* leszállóegységet használod, lapozz a **725-ös bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **634-es bejegyzéshez**.

## 478-AS BEJEGYZÉS

„Tstenem, sosem gondoltam volna, hogy ez lesz belőle... meg kell mondjam, átérzem, milyen helyzetben találtát magukat más, idegen fajok. Az ő helyükben én mindent megtennék, amit lehet, hogy megkaparintsam a teremtők hagyatékát. Másrészt a »Születési jog projekt« után én valószínűleg többet tudok a teremtőkről, mint bárki más ezen a hajón. Ők OKOSAK voltak. Mindent kieszeltek. Ha azt kérték tőlünk, hogy ne terjesszük el a technológiájukat, biztos jó okkal tették. Elég elképzelni a rémes háborúkat, amiket a használatával lehetne kiváltani: az anomáliák egész napokat olthatnak ki, a bolygókat belülről szaggathatnák szét a szubtéri mezők. Azt hiszem, nem kellene semmit sem megosztanunk, amíg mi maguk nem értjük teljesen a teremtők tudását. És úgy vélem, még akkor is túl veszélyes lenne közzétenni bizonyos konkrét technológiákat.”

Ha **7 vagy annál több** jelzöd van a győzelmi készletben, lapozz a **465-ös bejegyzéshez**. Más esetben olvass tovább:

„Azonban az elmélet egy dolog. Legyünk őszinték. A hajó és a legénysége most rossz állapotban van. Ha szembeszállunk mindezekkel a fajokkal, könnyedén elveszíthetjük a csatát. Aztán a teremtők technológiája a legagresszívabb riválisok kezébe fog kerülni. Ez sokkal rosszabb, mint méltányosan szétterjeszteni!”

Lapozz a **465-ös bejegyzéshez**.

## 479-ES BEJEGYZÉS

Ha a rubrika a **922-es bejegyzésnél** vagy a **924-es bejegyzésnél** be van jelölve, lapozz a **482-es bejegyzéshez**. Más esetben olvass tovább:

„Később megtudtuk, hogy Anu nem akarta lesből megtámadni vagy megölni Dahl tengerészgyalogosait. Helyette tárt karokkal várta mindet, és igyekezett lebeszélni őket arról, hogy az őrnagyot szolgálják. Azonban a gyalogos katonák hűségesek maradtak. Jól emlékeztek, hogy a Vanguard nem

ért el sokat, amikor Wayman kapitány és a részlegvezetői irányították a hajót. Szinte mind úgy vélték, a hajónak olyasvalakire volt szüksége, mint Dahl, ha meg akarják védeni a Földet. Amikor rájött, hogy hiábavalóak a szavai, Anu megpróbált elosonni. Szemrebbenés nélkül lelőtték, sápadt, idemiai vére átszivárgott a padló rácsain, be a hajó gyomrába. Az áldozata még így is elég időt adott nekünk arra, hogy elmeneküljünk.”

Jelöld be az „A” rubrikát a **930-as bejegyzés**nél.


Lapozz a **491-es bejegyzés**hez.

## 480-AS BEJEGYZÉS

**Első kapcsolatfelvétel, archívum, kutatócsapat - 17B jelű jelentés kivonata**

A bolygón tett felfedezéseink közül talán az egyik legfelkavaróbb az volt, hogy rájöttünk, a körülöttünk lévő menhireket egyáltalán nem formálta át az erózió. A közelebbi letapogatások és vizsgálatok kimutatták, hogy ezek szándékosan megemelt obeliszkok, és az aljuk közelében lévő elkeskenyedett részeket a számtalan zarándokkéz koptatta el, akik időtlen időközön át simítottak végig rajtuk, úton a köldök felé. Durva becslések szerint ez a rituális helyszín legalább 100 000 éven át volt használatban, tehát az idemiai kultúra hihetetlenül öreg és kitartó a változással szemben, legalábbis földi mércével mérve.

Magának a köldöknek nem volt valódi jelentősége. Akárhogy próbálkoztunk, semmire sem akadunk ott. A műholdfelvételek segítségével csak azt tudtuk meghatározni, hogy a kő a legtávolabbi ponton volt minden más, látható idemiai építménytől a bolygón – mintha a magány és a távolság lett volna a létezése fő célja...

Szerez 1 -t. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P000-ás** kártyára, jelöld be az „F” rubrikát a **905-ös bejegyzés**nél, és olvasd el a szövegét.

## 481-ES BEJEGYZÉS

Lapozz az **533-as bejegyzés**hez.

## 482-ES BEJEGYZÉS

„Később megtudtuk, hogy Anu nem akarta lesből megtámadni vagy megölni Dahl tengerészgyalogosait. Helyette tárt karokkal várta mindet, és igyekezett lebeszélni őket arról, hogy az őrnagyot szolgálják. A hazardírozása kiűzetődött. Sokan közülük még mindig emlékeztek, milyen sok előnyt szerzett a Vanguard, és milyen nagy hatást gyakorolt a galaxisra, hála Wayman kapitány és a részlegvezetők döntéseinek. A tengerészgyalogosok két csoportra bomlottak, és heves vita alakult ki köztük. Így Anunak esélye nyílt rá, hogy elosonjon, és utolérjen minket egy biztonságos rejtekhelyen.”

Adj 1 **jelzőt** a győzelmi készlethez.

Lapozz a **491-es bejegyzés**hez.

## 483-AS BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[**Leszállóegység MI**]: Pálya beállítva. Hét perc múlva elérjük a Vanguardot.

[**Navigációs tiszt**]: Köszönöm, MI. Úgy tűnik, nincs más dolgom, mint csodálni az odalenti poklot. Egészen elbűvölő ebből a magasságból.

[**Pilóta**]: Talán. De én sosem akarok visszatérni oda.

**Gratulálunk!**

**Teljesítetted ezt a bolygófelderítést!**

- Dobj el minden küldeteskártyát.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 484-ES BEJEGYZÉS








Ha a rubrika a **922-es bejegyzés**nél vagy a **924-es bejegyzés**nél be van jelölve, lapozz a **489-es bejegyzés**hez.

Más esetben olvasd tovább.



„Próbáltunk beszélni a tengerészgyalogosok fejével, de hűségeselek Dahlhoz. Úgy érezték, a kapitány és a részlegvezető által diktált, korábbi megközelítéssel nem haladt előre a küldetés. Hamarosan vége szakadt a beszélgetésnek, és elkezdődött a lövöldözés.”

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaink segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki egy ,  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze őket a dobókészletbe.
- A dobókészletben lévő , ,  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni 1 pontot.

A próba teljesítéséhez **8 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.

- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből. A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockát. Ha valaki 1 -t vagy 1 -t dob, az adott legénységi tagot el kell távolítani a játékból. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé. Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzés**hez.

**Ha 7 vagy annál kevesebb pontod van:** Lapozz a **386-os bejegyzés**hez.

**Ha 8 vagy annál több pontod van:** Adj 1 **jelzőt** a győzelmi készlethez, és lapozz a **491-es bejegyzés**hez.

## 485-ÖS BEJEGYZÉS

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Kutatócsapat, jelentést kérek. Jöjjenek be, a francba is!

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: CAPCOM, vesszük az adást. Valami az imént rajtunk ütött idelent.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Jelentést, kutatócsapat. Mi volt az?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Valamiféle gömb alakú őrszem, sosem láttam még ilyet azelőtt.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Úgy tűnik, ennek a bolygónak az őshonos civilizációja közül néhány konstrukciónak sikerült túlélni itt. Próbáltuk leszedni ezt az izét, de visszavonult.

Szerez 1 *idegen technológia* nyomot és 1 *eleven példány* nyomot.


Helyezd az *Ophthalmoid* kartonfiguráját a **4-es** szektorba.

## 486-OS BEJEGYZÉS

Lapozz az **533-as bejegyzés**hez.

## 487-ES BEJEGYZÉS

[**Wayman kapitány**]: Itt a kapitány. Mint azt nagy eséllyel sejthetik, nincsenek jó híreim. Előkészítjük a mentőakciót, de nem kockáztathatjuk meg egy újabb leszállóegység és legénység elvesztését. Nem szállhatunk le ezeknek a lényeknek a közelében. Az evakuálási zóna a magukhoz legközelebbi halom tetején lesz. Tudom, ez átkozott kemény mászást jelent. Azonban ezek a lények látszólag nem képesek felmászni az ilyen felületeken, és legénység nélküli szondát küldünk némi készlettel, hogy segítsünk elérni az új evakuálási zónához. A készletek rövid időn belül leszállnak a központi fennsíkra. Álljanak elfogópályára.

- Helyezz minden legénységi tagot a **3-as** szektorba.
- Minden legénységi tag tölts fel az összes kockáját, és húzzon két kártyát. Fordítsd az összes fordulójelölőt a „Végrehajtható forduló” oldalára. Kezdd meg a bolygófelderítés új körét.
- Ellenőrizd, hogy a  és az előléptetés-kártya a kijelölt mező mellett van-e a bolygótáblán.
- Ellenőrizd, hogy minden felfedezés, ami jelenleg nincs a legénységtáblákon, az „Elveszett felfedezések” mező mellett van-e.

**Fontos:** Ha nem találsz rá módot, hogy visszaszerezd a korábbi felfedezéseidet a leszállóegységből, mielőtt véget érne a küldetés, azok elvesznek!

## 488-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **273-as bejegyzés**hez.

Semmi sem történik.



## 489-ES BEJEGYZÉS

„Próbáltunk a tengerészgyalogosok lelkére beszélni. Meglepő módon sokan közülük nem lelkesedtek az ötletért, hogy fegyvert fogjanak a korábbi legénységi társaikra csak azért, mert Dahl őrnagy ezt mondta. Emlékeztek, milyen messzire jutott a Vanguard Wayman kapitány és a részlegvezetői parancsnoksága alatt, és idáig ezzel összehasonlítva Dahl megközelítése nem teljesített kedvezően.

Néhány tengerészgyalogos tiltakozásképpen letette a fegyvert. Az őrmesterük próbálta rákényszeríteni őket az engedelmeskedésre, és hamarosan verekedés robbant ki, így Anu biztonságban elmenekülhetett, és csatlakozhatott hozzánk a rejtkehelyünkön.”












Adj **1 jelzőt** a győzelmi készlethez.

Lapozz a **491-es bejegyzéshez**.

## 490-ES BEJEGYZÉS

Kezdd meg a leszállási folyamatot:

- A leszállóegység-táblán helyezd **1 jelzőt** a leszállásáv kezdő mezőjére (egy „S” jelzi).
- Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szenvedne, hagyj figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
- Mozgasd előre a leszállásávot (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
- Amennyiben a jelző a leszállásávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a **2.** lépésre; ha ott van – sikeres leszálltál: lapozz a **82-es bejegyzéshez**.

	<b>Napkitörés</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Száguldj keresztül Ha a  értéke <b>5 vagy több</b>, semmi sem történik. Más esetben Minden legénységi tag dob a -val.</li> <li>» Hajts végre kitérő manővert Veszíts el 4 készletet, csökkentve a következővel: .</li> </ul>
	<b>Hősokk</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Hagyd figyelmen kívül Minden legénységi tag: 4 -t, a következővel csökkentve: .</li> <li>» Módosítsd a megközelítési vektort Ha a  értéke <b>5 vagy több</b>, semmi sem történik. Más esetben mozgasd a leszállásávon lévő jelzőt 1 mezővel balra.</li> </ul>
	<b>Sérült hajótörzs</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Bíz a javítást a leszállóegységre Minden legénységi tag: 1 -t.</li> <li>» Végezd el a javítást saját kezűleg Minden legénységi tag dob a -val.</li> </ul>

## 491-ES BEJEGYZÉS

Ha az „A” rubrika a **920-as bejegyzés**nél be van jelölve, lapozz a **766-os bejegyzéshez**.

Ha a „B” rubrika a **920-as bejegyzés**nél be van jelölve, lapozz az **537-es bejegyzéshez**.

## 492-ES BEJEGYZÉS

Keresd meg az **M03-as** küldeteskártyát, és felfelé fordítva helyezd a küldeteskártyák mezőjére.

## 493-AS BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, 1945-H jelű felderítési jelentés**

Ennek az erős, ígéretes fajnak rövidre zárták a történetét, ahogy valami szörnyűség történt...

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészetí részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Űrbéli paraziták szállítják meg, amik egész napokat faltak fel** – Lapozz a **497-es bejegyzéshez**.

- » **A szomszédos galaxisokból egy még nagyobb birodalom úgy döntött, megsemmisíti őket** – Lapozz az **549-es bejegyzéshez**.
- » **Bekövetkezett egy univerzális fáziseltolódás, ami az ismert univerzum teljes anyagát fenyegette** – Lapozz az **552-es bejegyzéshez**.

## 494-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: A francba! Ez közel volt.

[**CAPCOM, Hszü őrmester**]: Mi történt? Támogatásra van szükségük?

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Nincs baj. Az a valami megint megszökött!

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Viszont sikerült begyűjtenünk egy részét.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Mechanikus darabkái és biológiai szövetei is vannak. Sokkal fejlettebb, mint bármelyik kísérletünk, amely során élő szövetet akartunk technológiával egyesíteni.

[**CAPCOM, Hszü őrmester**]: Legyenek óvatosak. Remélem, legközelebb elkapják.

Szerezd **2 idegen technológia** nyomot és **2 eleven példány** nyomot.

Helyezd a *Ophthalmoid* kartonfiguráját az **5-ös** szektorba.

## 495-ÖS BEJEGYZÉS

Lehetetlenség elhagyni ezt a bolygót az extrém időjárás körülmények miatt!

## 496-OS BEJEGYZÉS

**Felderítési bejegyzés - 14/77-A**

Ebben a körzetben nincs más, csak épületek kiégett vázai. A kialakításuk elképesztően haszonelvű; a szerkezetükben nyoma sem látszik olyasminek, ami kulturális vagy szertartásos célúnak tekinthető. A még álló falak közül olyan maradványokat is láttunk, amik kizárólag propagandaanyagként tekinthetők. Nyers üzenetük más fajok számára is érthető: ez a galaxis a miénk!

Azon merengünk, vajon a távolban felderengő nagy csarnok bármiben különbözik-e. A felderítő drónjaink kiderítették, hogy az egyik rom egy replikációs üzem lehetett, hasonlóan ahhoz, amelyikre a mestervilág külső burkolatán akadunk. A további tanulmányozás jobban rávilágíthat az arrogátorok gyártási technológiáira.

Minden legénységi tag feltölt 1 -t. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P327-es** kártyára.

## 497-ES BEJEGYZÉS

Lapozz az **533-as bejegyzéshez**.

## 498-AS BEJEGYZÉS

[**CAPCOM, Hszü őrmester**]: Nem tetszik ez a csend. Kérem, mondják, hogy jól vannak!

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Nincs gond. Pihenünk. A gép már nem jelent fenyegetést.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Halott, akár egy dodó.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Én is így értettem. Viszont van rossz hír is. Több ilyen konstrukció is lehet a környéken.

[**CAPCOM, Hszü őrmester**]: Órszemek? Mit óriznek?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Valószínűleg az egész bolygót. Nagy eséllyel kártevőknek vélték, vagy más fenyegetésnek az ökoszisztémára nézve. A gépek feltehetően a bolygót gondozzák vagy ilyesmi.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Vagy teljesen tévúton járunk, és hadigépezetek voltak.

[**CAPCOM, Hszü őrmester**]: Szerezzenek némi mintát. Később majd tanulmányozzuk őket.

Szerezd **1 idegen technológia** felfedezést.

Dobd el a *Ophthalmoid* kartonfiguráját és a fenyegetéskártyáját.

## 499-ES BEJEGYZÉS


**2. edani kutatás**

Végül is csak volt itt tengeri élet. És még mindig vannak tengerek – de hatalmas barlangrendszerekben rejtőznek

kilométerekkel a felszín alatt. A víz tele van primitív életformákkal: mikroorganizmusok, csalánozók és kagylók.

Még mindig rengeteg kérdésünk akad. Hány faj halt ki a katasztrófa óta? Mennyit változhattak, hogy alkalmazkodjanak a föld alatti élethez? Vajon a civilizáció tagjai, akik egykor ezt a világot uralták, szintén ott élnek valahol a föld alatt?

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Szerezd meg a **25-ös** egyedi felfedezést (ha már megvan, szerezz 1 -t helyette).

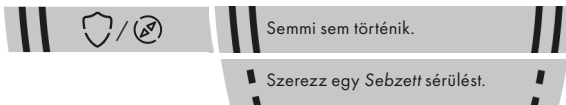
Szerezz 2 mikroorganizmus nyomot.

## 500-AS BEJEGYZÉS

A kapitány naplója, D-349 jelű feljegyzés

Az összetört bolygó és a kristályos szerkezet elterelte a figyelmünket, ezért nem vettük észre, hogy a helyi csillag egy kitörő nap! Ahogy a napkitörés fénye eléri a kristályt, az reagálni kezd, a saját vakító fénye hullámain és sugárzást bocsátva ki. Az eredmény katasztrófális.

Minden légénységi tag azonnal hajtsa végre az alábbiakban leírt dobáspróbát, bármilyen sorrendben.









Miután minden légénységi tag végrehajtotta ezt a dobáspróbát, dobd el a globáliskörülmény-kártyát.

## 501-ES BEJEGYZÉS

„Ismét bujkálunk, Dahl tengerészgyalogosai pedig a fedélzeten kutatnak utánunk. Tudjuk, hogy az idő ellenünk dolgozik – előbb vagy utóbb elkapnak minket...”

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockák és a légénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.


Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető légénységi tagot, aki ,  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze a dobókészletbe őket.
- A dobókészletben lévő ,  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden légénységi tag után hozzá kell adni 1 pontot. A próba teljesítéséhez **8 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további légénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- Távolíts el minden dobókockát a dobókészletből. Helyezz vissza minden légénységi tagot az elérhető légénységi tagok közé.

Ha a végső pontszám 7 vagy kevesebb: Lapozz az **513-as** bejegyzéshez.

Ha a végső pontszám 8 vagy több: Lapozz a **491-es** bejegyzéshez.

## 502-ES BEJEGYZÉS

Szerezz 1 -t.

Cseréld le a **P238-as** kártyát (*Torpokamrák*) a szektorodban a **P002-es** kártyára.

## 503-AS BEJEGYZÉS

[Dr. Corey]: Ennyi, kapitány. Nem kellene közelebb mennünk, vagy újabb rajtaütést fogunk kiprovokálni.

[Wayman kapitány]: Rendben, doktor. A szkennerek mutatnak bármit?

[Dr. Corey]: A kőtáblajel ebből a kis arrogátor hajóból jön, az aszteroidamező közepéről. Amelyiknek olyan hatalmas rádiója van.

[Wayman kapitány]: Maga szerint bent tudták tartani a kőtáblákat?

[Dr. Corey]: Nem. Ez egészen biztosan egy mézesmadzag, amivel a hozzánk hasonló felderítőket akarják a halálba csalni.

[Wayman kapitány]: Rendben. Azt hiszem, akkor itt nincs több látnivaló. Kerüljük meg ezt a területet, és térjünk vissza a küldetésünkhöz!

Folytasd a játékot.

## 504-ES BEJEGYZÉS

Megjegyzés: Ehhez a bejegyzéshez a **B03-as** hídfélesztésre (*Nagy hatótávolságú érzékelőrendszer*) volt szükség. Ha nem rendelkezel vele, menj vissza a Rendszertérképek könyvhöz, és hozz másikat.

Ha ez a rubrika már be volt jelölve, lapozz az **503-as bejegyzés**hez. Más esetben, jelöld be a rubrikát, és olvasd tovább:

[Steensen első hadnagy]: A jelekhez közeledünk, de az aszteroidák még mindig árnyékolják a forrást.

[Dr. Corey]: Nem tetszik ez nekem, kapitány. Minek hagynának a teremtek ennyi kőtáblát egy ennyire sivár, élettelen helyen?

[Wayman kapitány]: Tudom, doktor. De nem engedhetjük meg magunknak, hogy mellőzzük a jelet. Ez évtizedekkel előrelelendítheti a kutatásunkat, és a Föld számára ketyeg az óra. Mindenki és minden riadókézsültségben van. Elvileg nem lesz gond...

[Steensen első hadnagy]: Kapitány, van kép. A jel egy hold méretű objektumból jön.

[Dr. Corey]: Nézze ezeket a kidodorodó részeket, kapitány. Ez túlzottan hasonlít az arrogátor technológiára. Jobb lenne...

[Steensen első hadnagy]: Bekapcsol... és elfogóhajókat indít el!

[VANGUARD MI]: Figyelem! Azonosítatlan objektum ütközési pályán.

[Wayman kapitány]: Kezdjük az elkerülő manővert! Tűnjünk el innen!

[Steensen első hadnagy]: Kapitány, további jelek érkeznek be. Jobb és bal felől is.

[Wayman kapitány]: Rakéták?

[Steensen első hadnagy]: Nem. Ezek inkább... szállítóhajóknak tűnnek.

[Wayman kapitány]: Harckészültség! Harckészültség! Mindenki készüljön a fedélzetre lépésre!

A kutatócsapatod hamarosan részt fog venni a hajójuk megvédésében.

**Figyelem:** Ez egy teljes felderítés lesz, szóval bizonyosodj meg róla, hogy van elég időd végigjátszani ezt a váratlan küldetést. Ha készen állsz a folytatásra, lapozz a **75-ös bejegyzés**hez.

## 505-ÖS BEJEGYZÉS

A szerkezetben elment az áram!

- Helyezd vissza a **P106-os** kártyát (*Különös vezérlőpult*) a POI-kártyák közé (a kártyán lévő minden jelzőt el kell dobni).
- Dobj el a **G01-es** globális körülményt (az eldobott globális körülményeket helyezd egy pakliba a bolygótábla jobb oldalán, hogy könnyebben elérd). A táblára nyomtatott globáliskörülmény-kártya ismét felfedésre kerül.

## 506-OS BEJEGYZÉS

\*\*\* Hangos robbanások \*\*\*

[Wayman kapitány]: Itt a kapitány beszél! Most száguldunk el az ellenséges flottától a hajtóműveink teljes erejét beleadva. Sajnos az egyik ellenséges cirkálónak sikerült utolérnie minket, és a rakétáik eltalálták a hidat. Lehetnek veszteségeink, de még működőképesek vagyunk. Legyenek óvatosak, hirtelen becsapódásokra lehet számítani. Ha valakinek nincs teljes vészhelyzeti öltözete, keressen egy biztonságos, túlnyomásos teret, és maradjon ott!

- Helyezd a **P241-es** kártyát a **8-as** szektorba.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **3.** oldalon (*Hid kártyatartó*), és ellenőrizd, ott van-e a **B10-es** kártya; ha ott van, haladj előre 2-t a **8-as** szektorban lévő **P241-es** kártya (*Arrogátor cirkáló*) zöld sávján.
- Helyezd a **Bombázás** fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött, és helyezd a **Bombázás** kartonfiguráját a **8-as** szektorba.
- Helyezd az időjelölt a **Bombázás** fenyegetéskártya idősávjának első mezőjébe – ne hajtsd végre a leírtakat.
- Helyezd az **M103-as** választható küldetést a bolygótábla mellé, és olvasd el a rajta lévő szöveget.

## 508-AS BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Navigációs tiszt]: Több rendszer sem válaszol! Csináljon valamit!

[Pilóta]: Minden tölem telhetőt megteszek!

1. A leszállóegység-táblán helyezze **1 jelzőt** a leszállássáv kezdő mezőjére (egy „S” jelzi).
2. Dobja a veszélykockával, alkalmazza az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menjen tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassza ki egyet (nem választhat olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menjen tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy légénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyja figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgasd előre a leszállássávot (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, lapozz a **483-as bejegyzéshez**. Más esetben menjen vissza a **2.** lépésre.

### KÉTSÉGBEESETT MENEKÜLÉS

	Szervomotor meghibásodás	Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , semmi sem történik. Más esetben lapozz a <b>381-es bejegyzéshez</b> .
	Navigációs modul nem működik	Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , semmi sem történik. Más esetben lapozz a <b>381-es bejegyzéshez</b> .
	Hajtóműhiba	Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , semmi sem történik. Más esetben lapozz a <b>381-es bejegyzéshez</b> .
	Szétesés	Ha a  /  /  értéke <b>5 vagy több</b> , semmi sem történik. Más esetben dobj el 1  -t vagy 1 felfedezést a leszállóegység-tábláról.

## 509-ES BEJEGYZÉS

A kapitány naplója, D-721 jelű feljegyzés

Szerintem még Dr. Corey-t is meglepte az új, kőtábla felderítő rendszerünk hatékonysága. Amint bekapcsoltuk, több kis kőtáblajel is észlelt a környező rendszerekből – és egy elég nagyot is ahhoz, hogy mindenki arra forduljon a hídon.

Először azt hittük, ez csak véletlen, a rendszer kezdeti hibája. De minél inkább utánanéztünk, annál biztosabbá vált: több kőtábla egész csoportja volt nem messze a jelenlegi csillagrendszerünkötől.

Mondanom sem kell, ez lett az új, első számú célunk.

**Gratulálunk!** Most van egy új célod.

A Vanguard most már képes a *Kőtáblacsoportjel* tanulmányozására a Kepler 831-es rendszerben. Helyezd az **O04-es** célkártyát (*Talált kincs*) a „Hídkártyák” („B” kártyatartó) közül a *Híd kártyatartójába* (Hajókönyv, **3.** oldal). Távolsítsd el a játékból az előző kampánycélkártyát.

## 510-ES BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Gratulálok, kutatócsapat. Újabb remekül teljesített feladat! Csak hogy tudják, készülünk egy kis üdvözlőbulival, amikor visszatérnek a fedélzetre.

[Kutatócsapat]: Nagyra értékeljük, kapitány!

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Hogy haladnak?

[Kutatócsapat]: Mindjárt befejezzük a parittyamanóvert a bolygó körül. Elvileg épp a Vanguard befogópályájára fog juttatni minket. A jelenlegi becslés szerint...

\*\*\* Hangos zaj \*\*\*

[LESZÁLLÓEGYSÉG MI]: ÜTKÖZÉSI RIASZTÁS! FELKÉSZÜLÉS A KITÉRŐ MANÓVERRE!

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Kutatócsapat! Elvesztettük az adást! Mi történik ott?

[...]

[CAPCOM, Nahy őrmester]: Itt vannak, kutatócsapat?

[...]

[Kutatócsapat]: Hú, ez húzós volt. Majdnem ütköztünk valamivel a felső keringési pályán. Valami... mesterséges műholddal? Részben álcázott volt.

[Wayman kapitány]: Egy műhold, itt? Ezen a bolygón nem találtunk fejlett civilizációt. Ez azt jelenti...

[Kutatócsapat]: Uram, még egyszer megkerülhetjük a bolygót, és közelebről is szemügyre vehetjük.

[Wayman kapitány]: Nem, kutatócsapat. Épp elég kockázatot vállaltak mára. Jöjjenek haza. Majd elküldünk ezért a valamiért egy másik csapatot. Wayman, vége!

**Gratulálunk! Teljesítetted ezt a bolygófelderítést!**

- Helyezd az **R09-es** kutatási projektet (*A fekete lovag*) a „Kutatási projektek” közül a „Várakozó...” borítékba.
- Helyezd az **O03-as** célkártyát (*Álcázott műhold*) a „Hídkártyák” közül a „Várakozó...” borítékba.

Ha az *Örkövi* haron vagy, nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

Más esetben lapozz a **990-es bejegyzéshez**.

## 511-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát, és lapozz az **528-as bejegyzéshez**.  
Ha ez a rubrika már be volt jelölve, olvass tovább:

Egymáshoz kapcsolódó, szűk alagutak és tágas barlangok labirintusa.

Ha Kurma ebben a szektorban van, semmi sem történik.

Más esetben dobj egy D10-est:

**0–1:** Lapozz az **523-as bejegyzéshez**.

**2–4:** Lapozz az **531-es bejegyzéshez**.

**5:** Lapozz az **540-es bejegyzéshez**.

**6–9:** Semmi sem történik.

## 512-ES BEJEGYZÉS

Ha a jelenlegi célod az **O06–O11**, lapozz a **990-es bejegyzéshez**.

Más esetben olvass tovább:

**A kapitány naplója, 829-es feljegyzés**

Én nem voltam ott, hogy szemtanúja legyek a dolgok javának, amik az idemiai templomvilágban történtek. Miközben a Vanguard végre kapcsolatba lépett egy másik, intelligens fajjal, én mesterséges kómában voltam, és épp a sérüléseimből épültem fel. Ettől függetlenül Dahl őrnagy, a parancsnokhelyettesem, valamint a részlegvezetőim több, mint alkalmasnak bizonyultak arra, hogy elnyerjék az első, fejlett faj bizalmát, amivel az ISS Vanguard találkozott. De azt kívánom, bár ott lettem volna, hogy lássam.

Amikor felébredtem, a fedélzeten volt egy idemiai követ. Anunk hívták, és már össze is barátkozott a kutatócsapatunk egyes tagjaival. A népe készleteket szállított, és a kis hajóikkal segítettek helyreállítani a napelemeinket.

Hamarosan a Vanguard már majdnem készen állt a küldetésünk folytatására – én viszont nem. Volt még egy fontos dolog, amit el kellett intéznom, mielőtt továbbmehetnék volna, és az idemiai templomvilágban történt események csak megerősítettek az elhatározásomban.



**Gratulálunk! Teljesítetted a küldetést!**

Keverd az **S19-es** hajóhelyzetkártyát (*Objektívizmus*) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).

Lapozz az **514-es bejegyzéshez**.

## 513-AS BEJEGYZÉS

„Végre túl vagyunk a legrosszabbon. Az egyik szövetségesünk elárulta, hol van a rejtekhelyünk. A rohamosztag, ami utánunk eredt, a leghűségesebb katonákból állt, akik sosem kérdőjeleznék meg Dahl őrnagy parancsait. Azonnal lőni kezdtek, és sokakat megöltek. Nekünk, többieknek sikerült elmenekülnünk, és ismét elrejtőztünk.”

Dobj egy sérüléskockát minden elérhető légénységi tag után. Ha 1 -t vagy 1 -t dobssz, az adott légénységi tagot el kell távolítani a játékból.

Amennyiben nem marad egy légénységi tag sem légénységtáblákon, lapozz a **810-es bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **491-es bejegyzéshez**.



## 514-ES BEJEGYZÉS

[Másodtisz, Dahl őrnagy]: Kapitány, elhoztam minden részlegvezetőt.

[Wayman kapitány]: Köszönöm, őrnagy. Mindenki foglaljon helyet. Jó látni magukat. Pihenj! Ez nem hivatalos tanácsülés. Dahl? Maga is maradjon. Amit mondani készülök, mindenkit érint.

\*\*\* Hosszú szünet \*\*\*

[Wayman kapitány]: Én... tévedtem. Az elhamarkodott döntésem miatt, miszerint érzük el a kőtáblacsoportjelet a Kepler-rendszerben, mindent elveszíthettünk volna. Ha az idemiaiak nem segítenek, nem folytathatnánk a Vanguard küldetését. Sok bátor lelket veszítettünk el a csatában. És még csak nem is ez volt az első tévedésem kapitányként.

[Másodtisz, Dahl őrnagy]: Uram, nem hiszem, hogy...

[Wayman kapitány]: Nem, Dahl. Mint mondtam, ez nem hivatalos tanácsülés. Nincs okunk a finomkodásra, és senkiben sem bízom jobban, mint a részlegvezetőimben. Ezért hoztam egy döntést. Az ISS Vanguard és a Föld sorsa túl súlyos tét ahhoz, hogy csak az én kezemben legyen. Mostantól minden főbb ügyet megvitatok magukkal. És habár végső soron a felelősség mindig engem terhel majd, szívesen fogom venni az őszinte véleményüket. Megértették?

\*\*\* Elismerő moraj \*\*\*

[Wayman kapitány]: Rendben. Már itt is van az első ügy. Amikor a Vanguard elhagyta a Földet, sosem terveztünk messzebbre menni az isteni koordinátáknál, és ott fedeztük fel az Üresség Szemét. Határozottan nem gondolt senki arra, hogy csatában fog részt venni. Most itt vagyunk, távol az otthonunktól, körülvéve ismeretlen veszedelmekkel és ellenséges fajokkal. Egyedül nem éljük túl. Az idemiaiakkal való kapcsolat bebizonyította, hogy ha másokat az ügyünk mellé állítunk, az nagyban segíthet minket. És felmerül egy kérdés. A hajón több tiszt is úgy gondolja, ki kellene képeznünk egy különítményt tengerészgyalogosokból, és el kellene kezdenünk leigázni a gyengébb vagy kevésbé fejlett bolygókat. Ezzel szert tennénk egy utánpótlási láncra. Közvetlen hozzáférésünk lenne az extra forrásokhoz és munkaerőhöz. Mások szerint jobb lenne létrehozni egy követségekből és kereskedelmi állomásokból kialakított hálózatot a feltérképezett űrben, azt remélve, hogy más fajok majd önként segítenek. Megvan a véleményem erről, de hallani akarom a magukét is. Mit gondolnak?

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést):

**Fontos:** ez a választás hatással lesz a játékra a kampány további része során. Alaposan fontold meg a döntést!

- » **Támogasd a diplomáciai terjeszkedést** – Lapozz az **519-es bejegyzéshez**.
- » **Támogasd a katonai terjeszkedést** – Lapozz az **524-es bejegyzéshez**.

## 515-ÖS BEJEGYZÉS




Számold össze a jelzőket a győzelmi készletben. Ellenőrizd a végeredményt:

**0–5:** Lapozz az **825-ös bejegyzéshez**.

**6–10:** Lapozz az **532-es bejegyzéshez**.

**11+:** Lapozz az **544-es bejegyzéshez**.

## 516-OS BEJEGYZÉS

Alkalmazd minden szükséges kocka hatását. Helyezz vissza minden kockát Vanguard-eredménnyel az elérhető kockák közé. Ezután, ha van legalább 1  vagy  vagy  szimbólum a dobókészletben, lapozz az **526-os bejegyzéshez**.

Más esetben helyezd minden kockádat a dobókészletből az elhasznált készletedbe.

## 519-ES BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Egyetértetek a döntésünkkel. Ez békés felfedezésnek indult, és ezen semmilyen mértékű veszély nem változtathat.

[Másodtisz, Dahl őrnagy]: Minden tisztelettel, kapitány... Egyszer már majdnem legyőzték minket! Nincs az a békeszlogen vagy távoli szövetséges, ami vagy aki segíthet nekünk, ha az arrogátorok úgy döntenek, ismét lecsapnak.

A Vanguardot rendes hadihajóvá kell átalakítanunk. Kérem, gondolja ezt át!

[Wayman kapitány]: Már így is épp elég időt fordítottam a lehetséges következmények átgondolására, őrnagy. Nem. A döntés megszületett. Amíg a hajót helyreállítják, dolgozni fogunk a diplomáciai terjeszkedésen, beleértve a követségeket, a kereskedelmi hajókat és a Vanguard-csomópontot, hogy koordinálja ezeket.

[Másodtisz, Dahl őrnagy]: Ez hiba! Ezt meg fogja bánni!

[Wayman kapitány]: Ennyi elég lesz, őrnagy. Leléphetnek.

- Keverd az **S22-es** hajóhelyzetet (*Háborúpárti tüntetők*) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).
- Jelöld be az „A” rubrikát a **920-as bejegyzés**nél.

Keress meg a Tiikos borítékot, nyisd ki, és vedd ki a következőket belőle:

1. Követségi körzet létesítmény adatlapja (**39–40.** oldal). A Hadművelési terem létesítményi adatlapját hagyd a borítékban.
2. Bolygók kártyatartója (**41.** oldal).
3. 9 Kapcsolatot létesített bolygó kártya (a 9 Célbolygó kártyát hagyd a borítékban).
4. Bolygókártyák elválasztója.
5. A zsákot, amelyben az általános és a szakértői részlegkockák találhatóak. Ezeket a kockákat add a meg nem vásárolt részlegkockákból álló készletedhez. Innentől akárhányszor a játékosok további kockákat vásárolnak, ezeket is megvehetik.
6. Haladóesemény-kártyák.

Helyezz minden Bolygókártyát a „Bolygókártyák” elválasztója mögé („B” kártyatartó).

**Megjegyzés:** A bolygókkal a Rendszertérképek könyved „Teremt kapcsolatot” opciójával tudod felvenni a kapcsolatot, miközben az ISS Vanguarddal átszeled az űrt.

A Hajókönyved utolsó oldalát cseréld le a „Követségi körzet” létesítmény adatlapjával. A kártyatartóoldalt helyezd a „Követségi körzet” oldal mellé. A Hajókönyvednek így a **41.** oldallal (Bolygók kártyatartó) kell zárulnia.

Olvasd el a „Követségi körzet” oldalon lévő szöveget, hogy megismerkedj a szabályaival. Amikor a legközelebbi hajóirányítás során aktíválsz a hajólétesítményeket, ez az új létesítmény elérhetővé válik.

Lapozz az **527-es bejegyzéshez**.

## 520-AS BEJEGYZÉS

**Személyes napló**

Az evakuálás kaotikus volt. Örültek módjára zúztuk szét a leszállóegységre folyton kiülő jeget, és próbáltuk az egységet elég könnyűvé tenni a felszálláshoz. A barátunk haldokolt a sok sérüléstől, a kimerültségtől és a stressztől. Hallottuk a szél süvöltését – imádkoztunk, hogy a szél legyen az, és ne valami más. Az öltözetek fűtőrendszere meghibásodott. Még most is, amikor eszembe jutnak ezek az események, be akarok bújni egy meleg takaró alá.

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára, és dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról. Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 521-ES BEJEGYZÉS

Ha a Kuzin bolygón vagy, cseréld le a szektorodban lévő POI-t a **P220-as** kártyára.

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz az **525-ös bejegyzéshez**.

Lapozz az **529-es bejegyzéshez**.

## 522-ES BEJEGYZÉS

[Stanley vezető levéltáros]: SEGÍTSÉG! SEGÍTSÉG! Maga, ott! Segítsen!

[Alfa lövészcsapat, 1. művelési tiszt]: Mi a baj?

[Stanley vezető levéltáros]: Mi a baj? Az egész archívum lángokban áll! Tennie kell valamit. Segítenie kell!

[Alfa lövészcsapat, 1. művelési tiszt]: Nyugalom, levéltáros. Van ennél...

[Stanley vezető levéltáros]: Nem, nincs ennél fontosabb.

Maga meg a barátai a többi részlegről az életüket kockáztatták, hogy visszahozzák ezeket a felfedezéseket. Most az egész veszélybe került! Ráadásul a lángok át fognak terjedni a hajó más részlegére is, ha nem teszünk valamit. Mit ácsorog ott? Kövessen!

lapozz az **535-ös bejegyzéshez**.

## 523-AS BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat - felderítési bejegyzés**

Továbbmegyünk egy tágas barlangban; a fal mellett haladunk, ami tele van mélyedésekkel, ahol el lehet bújni. Amikor megjelenik egy nagy alak a fejünk fölött, elrejtőzünk, és mozdulatlanul állunk, amíg a fenyegetés el nem múlik.

Újabb melák rém bukkan fel. Utálom ezeket a rohadékokat... A fenébe! Meglátott! Ne, ne, ne! Ússz gyorsabban, te barom!

Dobja -val.

## 524-ES BEJEGYZÉS

**[Wayman kapitány]:** Egyetértek a döntésünkkel. Ez békés felfedezésnek indult, de nem hagyhatjuk, hogy találatok érjenek, anélkül hogy érdemben tudnánk reagálni.

**[Másodtiszt, Dahl őrnagy]:** Minden tisztelettel, kapitány... Az idemiaikkal folytatott ügyletek bebizonyították, milyen sokat el lehet érni némi diplomáciával! Ha elkezdünk fegyveres jelenlétet kialakítani idegen világokon, nem fognak jobbnak tekinteni az arrogátoroknál. A Vanguardnak egyedül esélye nyílt békés föderációt kovácsolni az úrnak ebben a részében. Kérem, gondolja ezt át!

**[Wayman kapitány]:** Már így is épp elég időt fordítottam a lehetséges következmények átgondolására, őrnagy. Nem. A döntés megszületett. Amíg a hajót helyreállítják, sereget toborzunk, leszállóhajót építünk, és kiegészítjük a Vanguardot egy hadművelési teremmel, hogy koordinálhassuk a kolonizálási erőfeszítéseinket.

**[Másodtiszt, Dahl őrnagy]:** Ez hiba! Ezt meg fogja banni!

**[Wayman kapitány]:** Ennyi elég lesz, őrnagy! Lelephetnek.

- Keverd az **523-as** hajóhelyzet kártyát (*Idenbarát üntetők*) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).
- Jelöld be a „B” rubrikát a **920-as bejegyzés**nél.

Keresd meg a Titkos borítékot, nyisd ki, és vedd ki a következőket belőle:

1. Hadművelési terem létesítmény adatlapja (**39–40.** oldal). A Követségi körzet létesítményi adatlapját hagyj a borítékban.
2. Bolygók kártyatartója (**41.** oldal).
3. 9 Célbolygókártya; a 9 Kapcsolatot létesített bolygó kártyát hagyj a borítékban.
4. Bolygókártyák elválasztója.
5. A zsákok, amelyben az általános és a szakértői részlegkockák találhatók. Ezeket a kockákat add a meg nem vásárolt részlegkockákból álló készlethez. Innentől akárhányszor a játékosok további kockákat vásárolnak, ezeket is megvehetik.
6. Haladóesemény-kártyák.

Helyezz minden Bolygókártyát a „Bolygókártyák” elválasztója mögé, a „B” kártyatartóba.

**Megjegyzés:** A bolygókkal a Rendszertérképek könyved „Teremts kapcsolatot” opciójával tudod felvenni a kapcsolatot, miközben az ISS Vanguarddal átszeled az űrt.

A Hajónapló utolsó oldalát cseréld le a Hadművelési terem létesítmény adatlapjával. A kártyatartóoldalt helyezd a Hadművelési terem oldala mellé. A Hajónapló vednek így a **41.** oldallal (*Bolygók kártyatartó*) kell zárulnia.

Olvasd el a Hadművelési terem oldalon lévő szöveget, hogy megismerkedj a szabályaival. Amikor a legközelebbi hajóirányítás során aktiváld a hajólétesítményeket, ez az új létesítmény elérhetővé válik.

lapozz az **527-es bejegyzéshez**.

## 525-ÖS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat]:** Vanguard? Van itt valami érdekes. Egy kis hajóroncs. Nagyon réginek és nagyon nem ide illőnek tűnik.

**[CAPCOM, Coetz tizedes]:** Egy másik faj felderítője? Küldjenek további adatokat, mielőtt úgy döntenének, hogy bemennek.

**[Kutatócsapat]:** Bekapcsoljuk a kvantum uplinket.

**[CAPCOM, Coetz tizedes]:** Vesszük az adást. Ez valahogy...

ismerősnek tűnik. Át tudnának mozogni a hajótestnek erre a megégett részére?

**[Kutatócsapat]:** Ide? Szerintem ez csak... Ó! Ez ŐK voltak.

**[CAPCOM, Coetz tizedes]:** Igen, úgy tűnik, ráakadtak a látogatók egy újabb felderítőhajójára. Pont olyan, mint amit a Földön találtunk. Gratulálunk, kutatócsapat! És úgy tűnik, a magja sértetlen! A tudományos csapat szerint ez valami komoly dolog lehet. Ha lenne még egy tanulmányozható mag, kideríthetnék, honnan jöttek a látogatók a Vanguardért vívott csata idején.

**[Kutatócsapat]:** Mit tegyünk? A mag túl nagy, hogy beférjen a leszállógységünkbe.

**[CAPCOM, Coetz tizedes]:** Összeszedünk egy szállítócsapatot.

**[Kutatócsapat]:** Maradjunk itt?

**[CAPCOM, Coetz tizedes]:** Nem. Folytassák az eredeti küldetést, innentől átvesszük az ügyet.

**Gratulálunk!** Most már el tudod érni a látogatók rejtett otthonvilágát.

Szerezd -t.

Helyezd át a **C19-es** gyártási projektet (*Látogatók hasadéka*) a „Gyártási projektek” közül a „Várakozó...” borítékba.

Nyisd ki a Hajónaplóvet a *Híd kártyatartónál* (**3.** oldal).

Ha a jelenlegi célod az **O06-os** (*A régiek nyomában*), cseréld le az **O08-as** célra (*Párhuzamos univerzum*) a „Hídkártyák” közül.


Ha a jelenlegi célod az **O07-es** (*Az elveszett világ*), helyezd az **O18-as** célt (*Túloldal*) a „Hídkártyák” közül a Másodlagos cél kártyatartóba. Ha a másodlagos cél mezője már foglalt, előbb távolítsd el a jelenlegi másodlagos célt.


Ha a jelenlegi célod más, semmi sem történik.


Zárd be a Hajónaplóvet, és folytasd a játékot.


## 526-OS BEJEGYZÉS

Hajtsd végre az első eredményt, ami megfelel a dobókészletednek, és helyezz minden kockát a dobókészletből az elhasznált készletbe.

: Ha a **8-as** szektorban vagy, lapozz az **583-as bejegyzéshez**.  
Ha a **10-es** szektorban vagy, lapozz az **547-es bejegyzéshez**.

: Ha a **8-as** szektorban vagy, lapozz az **538-as bejegyzéshez**.  
Ha a **10-es** szektorban vagy, lapozz az **561-es bejegyzéshez**.

: Ha a **8-as** szektorban vagy, lapozz az **561-es bejegyzéshez**.  
Ha a **10-es** szektorban vagy, lapozz az **596-os bejegyzéshez**.

: Ha a **8-as** szektorban vagy, lapozz az **596-os bejegyzéshez**.  
Ha a **10-es** szektorban vagy, lapozz az **547-es bejegyzéshez**.

## 527-ES BEJEGYZÉS

**A kapitány naplója, 475. feljegyzés**

A megbeszélés a részlegvezetőkkel jól ment. Látszólag támogatják az új irányvonalat. Viszont Dahl őrnagy... Nos, legyen elég annyi, hogy remélem, nem fog gondot okozni.

Most fontosabb dolgok miatt kell aggódnunk. Készen van minden javítási munkálat és bővítés, így a Vanguard folytatja az útját. A fő célunk nem változott: mindent ki kell derítenünk a teremtől, a terveiktől és a kőtbláiról. Mialatt elment az idő a helyreállításokra, a helyzet a Földön lassan rosszabbra fordult. Az új idemiai szövetségeseink azt állítják, két idősebb faj generációkon át tanulmányozta és gyűjtötte a kőtblákat: az arrogátorok és a rejtélyes látogatók, akik segítettek nekünk a Vanguard védelmében. Ha hozzáférnénk az adataikhoz, azzal évtizedeket spórolnánk meg a saját kutatásunk terén. Csak az a gond, hogy az arrogátorok otthonvilága egy rég elveszett, bolygó méretű csatahajó, ami feltehetően a feltérképezetlen, sötét űrben lebeg valahol. A látogatók pedig látszólag teljesen eltűntek a galaxis színéről. Nyitva kell tartanunk a szemünket, hátha találunk valamit, ami segíthet meghatározni az idősebb testvérünk sorsát...

Helyezd át a **B01-es** hídfejlesztést (*Megerősített hajótest*), az **O06-os** célkártyát (*A régiek nyomában*) és a **4. technológiai szint** kártyáját a „Hídkártyák” közül a „Várakozó...” borítékba.

Távolítsd el minden eseménykártyát a játékból. Helyezz minden haladóesemény-kártyát az „Események” közé („B” kártyatartó). Mostantól ezeket a kártyákat fogod használni a hagyományos események helyett!

Helyezd át az **R14-es** kutatási projektet (*Idemiai technológia*) és az

**R15-öst** (*Haladó fizika*) a „Kutatási projektek” közül a „Várakozó...” borítékba, ha ott van.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 528-AS BEJEGYZÉS

Bekapcsol egy jel a tenger fenekén, ahogy közelebb megyünk. Egy ősi arrogátor szonda ereszkedett a jég alá, és nem sikerült visszatérnie. Megállunk egy pillanatra, hogy átkutassuk értékes technológia vagy adatok után.

Lapozz a **752-es bejegyzéshez**.

## 529-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat**]: *Vanguard?* Van itt egy újabb hajóroncs, ami a látogatóké...

[**CAPCOM, Coetz tizedes**]: Egy újabb? Úgy tűnik, nincs olyan zug ebben a galaxisban, ahová ezek ne jutottak volna el előttünk.

[**Kutatócsapat**]: Küldenek szállítócsapatot?

[**CAPCOM, Coetz tizedes**]: Nem, több ilyen már nem fér el a fedélzeten. Gyűjtsék be, amit csak lehet, és folytassák a küldetésüket.

Szerez 1 idegen technológia nyomot.



## 530-AS BEJEGYZÉS

**A** – Ha ez a rubrika be van jelölve, semmi sem történik. Más esetben jelöld be ezt a rubrikát, és lapozz az **536-os bejegyzéshez**.

## 531-ES BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat - felderítési bejegyzés**



Ártalmatlan lények hatalmas raja kap el minket örvénylő, színes testek forgatagában. Nehéz továbbhaladni, de akár ki is használhatjuk a lehetőséget, és tanulmányozhatjuk ezt a különös fajt.

A következőt teheted, hogy szerezz 2 eleven példány nyomot:  + -t.

## 532-ES BEJEGYZÉS

A játékosok most végrehajják az utolsó különleges próbát a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos dobjon a megmaradt részlegkockájával.
- Ezután minden játékos helyezze az összes megmaradt elérhető legénységi tagját a dobókészletbe.
- Távolítsd el a játékból az összes  és  eredményt. Számold meg az összes megmaradt kockát. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni 1 pontot.

Most ellenőrizd a végső pontszámot:

**0–6:** Lapozz a **327-es bejegyzéshez**.

**7–25:** Lapozz a **827-es bejegyzéshez**.

**26 vagy több:** Lapozz a **838-as bejegyzéshez**.

## 533-AS BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, 1945-F jelű felderítési jelentés**

A mechanikai öltözetünkön hosszúra nyúlt rezgés futott végig. A látásunk elhomályosult, majd hirtelen minden fekete lett. Zuhanni kezdtünk. A következő pillanatban már ismét a bezárt kripta bejáratánál találtuk magunkat.

Helyezz 1 **jelzót** az utolsó mezőre a szektorodban lévő *Nyisd ki a zárat* különleges akció zöld sávjának kimenetele elé.

## 534-ES BEJEGYZÉS

Rengeteg időt töltöttünk ezen a bolygón az idemiai vezetők és a kormányzatuk után kutatva. Kiderült, hogy a kormány épp az orrunk előtt volt. A behatóbb vizsgálat megmutatta, hogy a számtalan meditáló idemiai hullámzó moraja egy vívőjel, amivel megosztják a tapasztalataikat, és döntéseket hoznak – az egész fajra tekintve. Döbbenetes példa ez a közvetlen demokráciára.

Jelöld be a „D” rubrikát a **905-ös bejegyzésnél**, és olvasd el a szövegét.

Ha az **M120-as** küldeteskártya nincs felfedve, cserélj le minden kártyát a

**6-os** szektorban a **P001-es** kártyára.

Ha az **M120-as** küldeteskártya fel van fedve, dobd el, és cserélj le minden kártyát a **6-os** szektorban a **P000-ás** kártyára.

## 535-ÖS BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Mentsd meg saját kezűleg az archívumot** – Ezzel nehezebb lesz időben teljesítened az elsődleges küldetésedet. Helyezd a **P239-es** kártyát (*Égő archívum*) a szektorodba, ha még nincs ott. Folytasd a játékot.
- » **Utasítsd a legénységi tagjaidat az archívum megmentésére** (legalább egy „Elérhető legénységi tag” kártya szükséges hozzá) – Válassz ki tetszőleges számú elérhető legénységi tagot a részlegedből (és más részlegből is, ha a játékosaik beleegyeznek). Ezek a legénységi tagok meghalhatnak a parancsaid teljesítése közben! Lapozz az **541-es bejegyzéshez**.
- » **Ne törődj az archívummal; majd valaki más gondoskodik róla** – Dobj el három, véletlenszerű felfedezést az „Összegyűjtött felfedezések” közül („B” kártyatartó). Ezután adj 1 **jelzót** az ellenséges előny mezőjéhez.

## 536-OS BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: **CAPCOM**, szeizmikus földmozgásokat érzékelünk. Tanácsot kérünk.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Negatív, kutatócsapat, mi zéró tektonikus tevékenységet észlelünk.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Akkor valami alólunk jön felfelé.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Kutatócsapat, ismételjék meg az utolsó...

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: **CAPCOM**, várjanak, valami mozog idelent. Mindenki, fegyvert élesíts!

Helyezd a **P401-es** kártyát az ebben a szektorban lévő kártyák tetejére.

## 537-ES BEJEGYZÉS

„Amint biztonságos rejtekhelyre jutottunk, összegyűltünk, hogy megvitassuk a lehetőségeket. Kétség sem fért hozzá, hogy ki kell feszítenünk Dahl őrnagy ujjai közül a *Vanguard* irányítását – de hogyan? Az első ötlet az volt, hogy csendben követjük Dahl őrnagyot, megvárjuk, amíg sebezhetővé válik, és elkapjuk, ám hamar rájöttünk, hogy ez nem sokon változtatna. Miután a *Vanguard* lebegő követséggé vált, az őrnagy támogatókat gyűjtött a különböző fajok tagjai közül, és elvakult hadnagyokkal vette körül magát. Még nélküle is teljesítenék az őrnagy feladatát.

Néhányan úgy véltük, ki kellene szabadítanunk Wayman kapitányt. A jelenléte és a hihetetlen befolyása, ami még fennmaradt a legénység tagjai közt, segíthet változtatni a helyzeten – de a kijuttatása a cellájából nem lenne egyszerű. Ezért javasolták páran közülünk, hogy inkább rohanjunk le a hidat – a nyitott elrendezése és a számos bejárata miatt könnyű célpontot jelentene, ráadásul a híd irányítása lehetővé tenné, hogy mindenkinek üzenjünk a hajón. Végül néhányan úgy éreztük, mindegy, mit teszünk, előbb meg kellene próbálnunk több támogatót toborozni.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést).

- » **Próbáld meg kiszabadítani a kapitányt a szigorúan őrzött cellából** (ezt csak akkor teheted meg, ha az „A” rubrika nincs bejelölve a **950-es bejegyzésben**) – Lapozz a **18-as bejegyzéshez**.
- » **Próbáld meg lerohanni a hidat és visszaszerezni a hajó irányítását** (ezt csak akkor teheted meg, ha a „B” rubrika nincs bejelölve a **950-es bejegyzésben**) – Lapozz a **102-es bejegyzéshez**.
- » **Próbáld meg további szövetségeket keresni a hajón** (ezt csak akkor teheted meg, ha a „D” rubrika nincs bejelölve a **950-es bejegyzésben**) – Lapozz a **802-es bejegyzéshez**.

## 538-AS BEJEGYZÉS

Több növénypéldányt is előásol, ami a föld alá volt temetve.

Helyezd a **P282-es** kártyát ebbe a szektorba.



## 539-ES BEJEGYZÉS

„Dahl őrnagy biztosra vette, hogy ha a Vanguard a diplomáciára összpontosítana a katonai elnyomás helyett – tehát, ha meggyőzne más civilizációkat, hogy segítsenek, mindezt ellentétek nélkül –, a teremtők kriptájának rejtélye rég meg lenne fejtve és a Föld megmenekülne. Miután a kapitányt és a részlegvezetőket bezárták a fogdába, Dahl őrnagy küldötteket és diplomatákat küldött ki, hogy pontosan ezt tegyék. Minden ellenszegülést csírájában elfojtottak, és kivárták a megfelelő időt. Most a látszólagos visszatérésünk a halálból, és a történet Dahl üdvözléséről elég nagy port kavart a legénység sorai közt. Anu úgy döntött, lépéseket tesz; megszöktetett minket, azt remélve, hogy elsmíthatjuk az ellentéteket, és visszaszerezhetjük a Vanguardot.”


Adj **1 jelzőt** a győzelmi készlethez.

Lapozz az **543-as bejegyzéshez**.




## 540-ES BEJEGYZÉS




**Kutatócsapat - felderítési bejegyzés**

A barlang padlóján hatalmas holttest rothad – apró organizmusok falatoznak belőle. Ez remek lehetőség lehet a mintagyűjtésre, habár úgy érzem, előbb vagy utóbb valami sokkal veszélyesebb fog felfigyelni erre a tetemre.

A következő próbát dobhatod kétszer, hogy szerezz **3 eleven példány** nyomot: 

## 541-ES BEJEGYZÉS

- Helyezd a **P239-es** kártyát (*Égő archívum*) a szektorodba, ha még nincs ott.
- Ha a kiválasztott legénységi tagok **rangjának** összege **4 vagy több**, haladj előre kettőt a zöld sávon a **P239-es** kártyán.
- A tudományos vagy gépészeti részlegből kiválasztott minden legénységi tag után haladj előre 2-t a zöld sávon a **P239-es** kártyán.
- Minden olyan kiválasztott legénységi tag után, aki ,  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik a legénységtag-kártyáján, haladj előre 2-t a zöld sávon a **P239-es** kártyán.

**Ha a jelző a zöld sávon elérte a kimenetelt:** minden kiválasztott legénységi tag után dobj 3 sérülés-kockát. Ha 1 -t és 1 -t VAGY 2 -t dobssz, a legénységi tag meghal: helyezd a „Veszteségek” mezőre a tábla mellett. Ha minden dobással végeztél, helyezd a túlélő legénységi tagjaidat a „Pihenő legénység” („B” kártyatartó) közé. Ezután lapozz a **602-es bejegyzéshez**.

**Ha a jelző a zöld sávon nem érte el a kimenetelt:** a kiválasztott legénységi tagjaid kudarcot vallottak a céljuk elérésében, és meghaltak. Helyezd őket a „Veszteségek” mezőbe a tábla mellett. Újabb csapatot kell küldened a feladat teljesítésére! Lapozz az **535-ös bejegyzéshez**.


## 542-ES BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** CAPCOM, valami ránk rontott a tengerfenékről, de sikerült visszavernünk, legalábbis egyelőre.

**[CAPCOM, Hszüi őrmester]:** Jól meg tudták nézni a lényt, kutatócsapat?

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Negatív, csak csápok kuszasága tört elő a földből.

**[CAPCOM, Hszüi őrmester]:** Vettem, kutatócsapat. Gyűjtsenek mintát, ha tudnak.

Szerezz **1 eleven példány** felfedezést, és 1 -t. Dobj el a **P401-es** küldeteskártyát ebből a szektorból.

## 543-AS BEJEGYZÉS

„Anu kijuttatott minket a fogdából. Együtt úgy döntöttünk, kiszabadítunk más rabokat is a négy részlegből, és elindultunk a kapitányért, akit a saját kabinjában tartottak fogva, a hajó egy másik részében. Sajnos túl lassúak voltunk. Mire kinyitottuk az utolsó cellákat is, kiengedve a részlegvezetőket, valakinek feltűnt, hogy az örök már nem tesznek jelentést. A fogdához vezető folyosók megteltek felfegyverzett tengerészgyalogosokkal. A sok gyenge, sérült emberrel nem győzhettük le őket, és mind mélyebbre rohantunk a hajó gyomra felé. Ekkor Anu megállított minket, és ajánlatot tett. Azt mondta, hátramarad, és megpróbál időt nyerni nekünk. Felfogtuk, hogy valószínűleg igaza van – segítség nélkül a tengerészgyalogosok utolérnek minket. Mégis vonakodtunk kockára tenni a legközelebbi, idemiai szövetségünk életét.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):



- » **Hagyd, hogy Anu feltartsa az örököt** – Lapozz a **479-es bejegyzéshez**.
- » **Hagyj hátra néhány legénységi tagot, hogy tartsák fel az örököt** – Lapozz a **484-es bejegyzéshez**.
- » **Próbálj elmenekülni, anélkül hogy bárki hátramaradna** – Lapozz a **386-os bejegyzéshez**.

## 544-ES BEJEGYZÉS

„Hamarosan az Üresség Szeme feszült patthelyzet arénájává vált a Vanguard és a szövetségesei, illetve az ellenséges erők közt. A felszínen óriási, néma hajók lebegtek keresztül lassan az űrön, és látszólag semmi sem történt – de a valódi csata valahol máshol zajlott le, a kommunikációs csatornákon át. A két frakció közti vonal folyton elmozdult, és a kisebb fajok húséget fogadtak az egyik vagy a másik oldalnak. Végül a Vanguard került ki győztesen ebből a láthatatlan küzdelemből. Azonban ez nem vetett véget az erőszaknak. Egyes fajok elég elszántak voltak ahhoz, hogy támadásba lendüljenek, habár kevés esélyük lehetett a sikerre.”

A játékosok most végrehajják az utolsó különleges próbát a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos dobjon a megmaradt részlegkockájával.
- Ezután minden játékos helyezze az összes megmaradt elérhető legénységi tagját a dobókészletbe.
- Távolítsd el a játékból az összes  és  eredményt. Számold meg az összes megmaradt kockát. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot.
- Most ellenőrizd a végső pontszámot:

**0–3:** Lapozz a **327-es bejegyzéshez**.

**4–20:** Lapozz a **827-es bejegyzéshez**.

**21 vagy több:** Lapozz a **838-as bejegyzéshez**.

## 545-ÖS BEJEGYZÉS

**A magánynak vége: Az első kapcsolatfelvétel története - könyvrészlet**

Ritka alkalom adódott, ahogy messzebbre merészkedtünk a fennsíkon. Egy dombon, ami kiszáradt folyómederre nézett, észrevettük az egyik idemiai űrhajót; látszólag elhagyatott volt a nyílt színen, és a vezérlőpult halványan villogott.

Az állatok feltűnően kerültkék, és a tulajdonos egyértelműen nem félt a tolvajoktól és fosztogatóktól.

Nehéz volt ellenállni a csábításnak: tudtuk, hogy még a hajó futó vizsgálatával is értékes tudást szerezhetünk az idemiai technológiáról...

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Lépj be a hajóba** – Lapozz az **570-es bejegyzéshez**.
- » **Ignoráld a hajót, és menj tovább** – Folytasd a játékot.

## 546-OS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** CAPCOM, valami ránk rontott a tengerfenékről, de sikerült meglógnunk előle.

**[CAPCOM, Hszüi őrmester]:** Jól meg tudták nézni a lényt, kutatócsapat?

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Negatív, csak csápok kuszasága tört elő a földből.

**[CAPCOM, Hszüi őrmester]:** Vettem, kutatócsapat. Próbáljanak könnyű léptekkel járni.

Dobj el a **P401-es** kártyát ebből a szektorból.

## 547-ES BEJEGYZÉS

A rituális helyszínen felfedezel egy lapos, vésett követ.

Helyezd a **P284-es** kártyát ebbe a szektorba.

## 548-AS BEJEGYZÉS

„Az idegen fajok és köztünk lévő viszály ellenére nagyon is meg tudtuk állapítani, hogy az Üresség Szemében mindenkit felvillanyozott a döntés, hogy megosztjuk a teremtők tudását. Mi is megkönnyebbülten fellelegeztünk. Mindazok után, ami a fedélzeten történt, senki sem vágyott újabb összetűzésre. Volt

pár visszafogott ünnepély az ISS Vanguardon, de a legtöbben inkább kihasználták a csendes pillanatot, amire már hosszú idő óta nem volt példa, és a pihenést választották. Nos, leszámítva Dr. Corey csapatát, akik azonnal hozzáfogtak a teremtők adattárának »kibányászásához«. Kiderült, hogy minden megvan benne: mesés elméletek, amik minden kérdésünkre feleltek az univerzummal kapcsolatban, döbbenetes technológiák, amik szinte már varázslatosnak hatottak, sőt még a teremtők kultúrájának ereklyéi is.

A kétség csak akkor fogta el a legénység javát, amikor elkezdték teljesíteni az ígéretünket, és megosztottuk a másolatokat a teremtők adatairól. Ahogy a különös, idegen fajok hajói egyesével távoztak, magukkal szállítva a felbecsülhetetlen kincset az otthonvilágukba, ránk tört az aggodalom, hogy vajon ezt a tudást nem lehet-e valamikor felhasználni majd az emberiség ellen.

Észrevettem, hogy a vezető kutatónk kifejezetten levert. Amikor megkérdeztem, mi jár a fejében, azt felelte:

»Menthetetlenül azt érzem, a teremtők terve kudarcot vallott. A tudásuk felel az emberi tudomány legtöbb kérdésére! Tegyük fel, hogy a galaxisban mindenki átveszi az elméleteiket és technológiáikat. Hogyan birkózunk majd meg a fenyegetéssel, ami elől a teremtők menekültek? Akármilyen csodálatos volt, a tudományukról kiderült, hogy hasztalan ellene. Azzal, hogy az egész galaxisban replikálják, nem intéztük el magunknak, hogy ugyanúgy bukjunk el, mint ők?«

Nem tudtam, mit mondjak erre. Csak azt remélem, az emberek jövőbeli generációinak jobb válasza lesz.”

Lapozz a **847-es bejegyzés**hez.

## 549-ES BEJEGYZÉS

Lapozz az **533-as bejegyzés**hez.

## 550-ES BEJEGYZÉS

[Dr. Corey]: Köszönöm, hogy önként jelentkeztek erre a küldetésre. Tudom, ez a feladat túl egyszerűnek hangozhat egy teljes kutatócsapat bevonásához, de...

[Kutatócsapat]: Ne aggódjon, doki. Meglesznek a mérések. Tudunk kell bármiről, miközben megközelítjük ezt a valamit?

[Dr. Corey]: Nos, látták azokat a valamiket, amint beléptek a rendszerbe. Az biztos, hogy ez egyfajta mikroorganizmus, ami őshonos a világűrben, illetve kimondottan ebben a rendszerben. Látszólag az ideje javát egy csillagködben tölti, ami a napot veszi körül, tele szerves részecskékkal. Az életciklusa egy pontján óriási rajokban elrepül a nap felé, majd nagy ívben visszakanyarodik a csillagködhöz. Két jelentősebb érdekesség van ott számunkra. Az első a mikroorganizmusok útjának csúcspontja, az, ahol felhagynak a nap követésével, és helyette visszarepülnek a csillagködhöz. A másik maga a csillagköd, mivel abban szokatlan mennyiségű szerves részecske van. Magukon áll, ezek közül melyikkel kezdenek.

[Kutatócsapat]: Értettük, doktor. Folyamatosan tájékoztatjuk majd.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Közelítsd meg a pontot, ahol az organizmusok a legközelebb érnek a naphoz** – Lapozz a **118-as bejegyzés**hez.
- » **Közelítsd meg a csillagköd mélyét, ahol a mikroorganizmusok a legtávolabb vannak a naptól** – Lapozz a **83-as bejegyzés**hez.

## 551-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Nos, ez meglepően könnyen ment.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Legfeljebb könnyebben, mint korábban. De én sosem nevezném a halálos szörnyekkel való játszadozást „könnyűnek”.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Ne már, hol itt a móka?

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: ...

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: ...

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Jó, nem mintha teljesen öntörvényűvé akarnék válni. Csak most már tudjuk, hogyan harcoljunk meg ezekkel a lényekkel, és örülök, hogy bevált a taktikánk.

Szerez 1 idegen technológia nyomat és 1 eleven példány nyomat.

Dobd el a *Ophthalmoid* kartonfiguráját és a fenyegetéskártyáját.

## 552-ES BEJEGYZÉS

**Kutatócsapat, 1945-I jelű felderítési jelentés**

A teremtőkként ismert lények visszavágtak. A fénynél is sebesebb hajókat küldtek távoli galaxisokba. Minden galaxisban építettek egy központi, hozzáférhetetlen kriptát, és a benne lévő bolygókon elvetették a magját egy mesterséges, gyorsan fejlődő, DNS-alapú, mikrobiális életnek. Évmilliók során ez az élet átalakult. Néhány világban elsorvadt. Másokban ádázul széttartó, fiatal civilizációkat szült. Végül ezen fajok közül pár felfedezte, hogy a DNS-ükben egy üzenet van, és ezt követve akadtak rá az Üresség Szemére.

A feltáruló jelenetben egy kis csapat ember épp felderítette a kriptát, megtalálta a központját, kinyitotta a tartalmát, és most egy tömzsi, kúpos, ősi technológia közelében állnak, ami előtt lapos lemez és különös tároló lebeg.

A nézet ismét változik, és beletelik egy pillanatba, hogy rájövünk: újra a testünkben vagyunk, és ami előttünk van, az már nem egy vízió. Megint tudunk mozogni, beszélni, és érezzük a mechanikai öltözetünk vezérlőberendezéseit. Az érzékelők automatikusan letapogatják a kúpos gépet, felfedve a kúp mélyén rejlő különös, biológiai szöveteket. Mintha csak a szkener keltette volna fel, a gép elkezd kiadni egy hangot – ugyanazt a hangot, amit akkor hallottunk, amikor az *ISS Vanguard* először belépett ebbe a rendszerbe, évekkel ezelőtt. Csak épp ezúttal nem tűnt úgy, mintha felvétel lenne. Azt mondta:

„Kézfogás, győztesek. Megnyertétek. A versenyt. A testvéreitek... mind lassabbak. Nem ennyire elszántak. Ha itt vagytok, sok mindent tanulmányoztatok. Obeliszketek. Messzire utaztatok. Legyőztetek vagy épp meggyőztetek sokakat. Most az igazság. Itt nincs kincs. Csupán felelősség.”

„A testvéreiteknek. Fejlődniük kell. Maguktól. Ha egyedül lesznek, valaki hódít. Valaki egyesül. Ez a mi hibánk volt. Nem ismétlődhet meg. Annak kell lennünk. Gyamolítóknak. Biztosítanunk kell. Mindenki növekedését. Tudományt. Nézőpontokat.”

„Eszközöket kaptok. Az új munkátokhoz. Fegyvereket. Technológiákat. Mindezt adatlemezen. Előttetek. Ne osszátok meg. Azt akarjuk, hogy mások fejlődjenek. De egyedül. A mi. Tudományunk nélkül.”

A lemez lassan felénk lebeg, és megpihen a tenyerünkön – tömör platinából készült, és komoly súlya van.

„A második felelősség. Nagyobb. Egy minta. A ragályból. Egy anyag. Új állapotban. Csapdába esve egy szubdimenzióban. Veszedelmes. Veszedelmes. Veszedelmes. A kevésbé fejlett fajokra nézve. Ha hozzáér az anyagotok egyetlen atomjához. Mindent megváltoztat. A galaxisotok elvész. Ahogy az anyám is. Meg kell őriznetek. A mintát. Tanulmányozzatok, és hagyjátok, hogy mások is ezt tegyék. Most van. Ötszáz ezer évetek. Hogy megoldást találjatok. Vagy messzebbre meneküljétek. Sok szerencsét! Gyermekeink. Rám már nincs szükség. Most távozom.”

A tároló is a tenyerünkbe lebeg, ahogy az adatlemez is tette. A kriptában már csak ez az ősi lény maradt, ami egy messi galaxisból érkezett; az életjelei lassan elhalványulnak, amíg olyan halottá nem válik, mint ennek a helynek a többi része.

Alig bírjuk felfogni, mi történt az imént: az egész univerzumot érintő, apokaliptikus fenyegetést, amiről épp csak tudomást szereztünk. A hatalmas terhet, ami immár annak a fajnak a vállát nyomja, amelyik alig néhány évtizede hagyta el a Földet. Az adatlemez, tele fejlett technológiákkal, megmentheti az otthonvilágukat.

Csak egy dolgot tudunk. Kimerültünk és mindenünk sajog. Ideje elhagyni ezt a helyet... Bár tudtuk volna, mi történt a *Vanguard*dal, amíg mi távol jártunk...

Húzd fel a **32-es** egyedi felfedezést a bolygótábláról. Illeszd a megfelelő „Egyedi felfedezés” mezőbe a Hajókönyv **30.** oldalán.

Gratulálunk! Befejezted ezt a küldetést. Lapozz a **455-ös bejegyzés**hez.

## 553-AS BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 234-es legénységi tag**

Evakuáltunk az Ugnirról. Súlyos égési sérüléseket szenvedtünk, a leszállóegység hajóteste megrepedt, és nem sokat tudunk felmutatni az idő és felszerelés

elveztegetéséért. Viszont a lény elpusztult. Mielőtt távoztunk volna, sikerült mintát vennem a megégett szövetből, ami igen elégedetté tette Dr. Corey-t.

A kikérdezés során a kapitány kíméletes volt velünk. Azt mondta, a küldetés kudarca senki lelkén sem szárad. Hallgatnunk kellett volna az idemiai követre, és nem törődni a sziklás bolygóval.

Ez rossz nap volt mindannyiunknak. Egészen biztosan rémálmok fognak gyötörni a vízben lévő, különös romok és az óriási, gyilkos bogarak miatt.

Szerezd meg a **28-as** egyedi felfedezést.

Távolítsd el a játékból az **L13-as** leszálláskártyát.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 554-ES BEJEGYZÉS

A **3-as** szektorban található az ágyú, ami leszdedte a leszállóegységed. A következő döntésed alapján ide fog kerülni egy POI-kártya.

Amikor idegen világokat derítesz fel, a kutatócsapatod gyakran fog olyan kemény válaszításokkal szembesülni, amik a kampányodat formálhatják. Ez is ilyen. A gömb felrobbantása az idegen ágyú alatt gyorsabb és biztonságosabb, de emiatt a gömb nem tudja majd álcázni magát, így más, lehetséges utazók is könnyebben ráakadhatnak.

Az ágyú „sebészeti” hatástalanítása több erőfeszítést igényel, és kockázatosabb.

Minden játékos vitassa meg és válaszson egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést, akkor is, ha nincs benne a kutatócsapatban):

- » **Robbantsd fel a gömb azon részét, amin az ágyú van** (ezzel maradandó kár keletkezik a gömbben, és megsérül az álcázás is) – Lapozz a **390-es bejegyzéshez**.
- » **Közelítsd meg az ágyút, és hatástalanítsd** (ez kockázatosabb és lassabb) – Lapozz a **265-ös bejegyzéshez**.

## 555-ÖS BEJEGYZÉS

Az evakuálás ezen a bolygón nem lehetséges az extrém időjárási körülmények miatt!

Az a legénységi tag, aki elszenvet a negyedik sérülését, túléléspróbát hajt végre: dobj három sérüléskockával. Ha 1●-t és 1●-t VAGY 2●-t dobssz, a túléléspróba kudarccal ér véget. Távolítsd el ezt a legénységi tagot a rangtokjából. Minden kockáját tedd vissza a részlegrekeszébe, a felszerelését pedig a „Fegyvertár”-ba. A bolygófelderítés enélkül a legénységi tag nélkül folytatódik.

Ha a legénységi tag átmege a túléléspróbán, folytasd a játékot.

Ha mostanra minden legénységi tag meghalt:

- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
- Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára, és dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 556-OS BEJEGYZÉS

Helyezz **1 jelzőt** a küldeteskártyára, aztán:

Ha **1 jelző** van a küldeteskártyán, lapozz a **740-es bejegyzéshez**.

Ha **2 jelző** van a küldeteskártyán, lapozz a **743-as bejegyzéshez**.

Ha **3 jelző** van a küldeteskártyán, lapozz a **754-es bejegyzéshez**.

## 557-ES BEJEGYZÉS

Válassz az alábbi opciók közül:

- » Térj vissza az Arrogátor mestervilág külső burkolatába – Lapozz a **473-as bejegyzéshez**.
- » Térj vissza az Arrogátor mestervilág belső magjába – Lapozz a **684-es bejegyzéshez**.

## 558-AS BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 234-es legénységi tag**

Felkészültem a legrosszabbra – a barátom eszméletlen, még mindig egész testemben remegek, a bestia pedig lassan

közeledik. Próbáltam fegyverként használni egy mentősátor súlyos rúdját, hogy elkergessem a lényt. A bogár nem is törődött velem, amíg a fémdarab el nem találta agyszerű páncélját. Aztán lecsapott rám, összezúzva a bordáimat, majd visszavonult.

Az elmémet elködösítette a fájdalom, de sikerült felébresztenem a csapatom többi tagját, és együtt rohantunk a leszállóegységhez.

Az a legénységi tag, akinek van jelző a kártyáján, dobjon a **1A**-val. Ha bármelyik legénységi tag elszenvet egy negyedik sérülést, helyetted hagyd figyelmen kívül a negyedik sérüléskockát és -kártyát. Jelöld be a „B” rubrikát a **915-ös bejegyzésnél**.

Ezután lapozz a **707-es bejegyzéshez**.

## 559-ES BEJEGYZÉS

**Felderítési bejegyzés – 14/68-A**

A város ezen részének felderítése során sikerült lokalizálnunk egy teljesen feltöltött, működő gyorsliftet. Az előzetes vizsgálatok megmutatták, hogy hiányzott belőle a gyorsulástompító és a biztonsági ketrec. Ha fel akartunk menni, további biztonsági óvintézkedésekre volt szükség, de az elpusztult metropolisz látványa a külső burkolat alól lélegzetelállító volt.

Minden legénységi tag feltölt **2** **1B**-t. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P325-ös** kártyára.

## 560-AS BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

**[1. műveleti tiszt]:** Ne nyúlj semmihez! Ha itt él, bizonyára halálos!

**[2. műveleti tiszt]:** Nyugi, óvatos vagyok. Érdekes... A minták többsége párban van. Bár el tudnám olvasni a címkéket...

**[1. műveleti tiszt]:** Egyáltalán biztos, hogy ezek címkék? Csak viccelek, valószínűleg azok.

**[2. műveleti tiszt]:** Várj, láttad ezt?

**[1. műveleti tiszt]:** Mit? Nincs itt semmi, csak mi meg azok a kúszónövények.

**[2. műveleti tiszt]:** Láttam, hogy valami mozog az árnyak közt. És itt... Ezek friss nyomok? Ezt a kúszónövényt nézd. Valami nemrég megrágta.

- Helyezd a **P295-ös** kártyát ebbe a szektorba.
- Helyezd a Csúcsragadozó kártyát a neki megfelelő helyre a bolygótábla fölött.
- Helyezd a Csúcsragadozó kartonfiguráját a fenyegetéskártyája mellé – még nincs a bolygótáblán.

## 561-ES BEJEGYZÉS

Egy halvány nyomot követve véletlenül belépsz egy nagy ragadozó odújába.

Helyezd a **P285-ös** kártyát ebbe a szektorba.

## 562-ES BEJEGYZÉS

**Felderítési bejegyzés – 14/77-B**

Ez az épület valójában egy újabb olyan szerkezet, amit a gépészeti részleg „replikációs üzemnek” nevezett. Volt benne egy masszív 3D-nyomtató, ami képes megalkotni a legtöbb olyan arrogátor technológiát, amivel már találkoztunk. Az üzem állapota minden lehetőségét kizárja annak, hogy kiderítsük, miként hozták ide az anyagokat. Az egyik óriási állványon egy majdnem befejezett lépegető járművet lokalizáltunk, hasonlót a behemótokhoz és harci rajokhoz. A további letapogatások segíthetnek megérteni, kik voltak az arrogátorok, és hogy néztek ki.

Cseréld le a kártyát a szektorodban a **P328-as** kártyára.

## 563-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat.

Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **273-as bejegyzéshez**.

Semmi sem történik.



## 564-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz az **569-es bejegyzéshez.**

Lapozz az **571-es bejegyzéshez.**

Lapozz az **576-os bejegyzéshez.**

## 565-ÖS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Újabb leereszkedés... Mennyivel mélyebbre juthatunk még?

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Ha a számításaim helyesek, nem sokkal. A neutroncsillag kérge csupán két kilométer vastag, és ennek már a háromnegyedét megtettük.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Szóval, mi van alatta?

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Nem tudjuk. Úgy véljük, a neutroncsillag magja folyékony. Ez egy kvarkleves olyan elemekből, amiket elképzelhetetlen erők bontottak le. Nukleáris reakciók kuktaja és...

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Jó, jó. Eleget hallottam! Mozogjunk. A nullmező méréseim egyre szeszélyesebbek.

[Kutatócsapat, 3. műveleti tiszt]: Nézd, van valami előttünk!

- Dobj el az **M201-es** küldeteskártyát, ha fel van fedve.
- Keverj vissza minden eldobott haladásemény-kártyát a pakliba.
- Tegyéi vissza minden eldobott nyomot a nyomzsákba.
- Távolíts el minden időjelölt és jelzót a bolygótábláról és a fenyegetéskártyákról. Dobj el minden fenyegetéskártyát.
- A bolygótáblán lévő minden kártyát tegyéi vissza a megfelelő kártyatartóba. Vedd le a bolygótábláról az összes legénységi tagot, a fenyegetéseket és a leszállóegység katonfiguráját.
- Dobj el minden küldetésfelszerelés-jelöltöt a bolygótábláról – a felszerelésekártyájuk használatával ismét elhelyezheted őket. Ha ezáltal a P.E.T.-t is eldobtad, helyezd vissza a kockát a tulajdonos elhasznált készletébe.
- Nyisd ki a Bolygópédiát a **40–41.** oldalon (A teremtők kriptája).
- Töltsd fel a bolygótábla jobb oldalát a jelzett egyedi felfedezésekkel (lefelé fordítva).
- Töltsd fel a bolygótábla jobb oldalát a felsorolt küldeteskártyákkal és globáliskörülmény-kártyákkal, vagy kövesd a küldetés- és globáliskörülmény-kártya mezőjére nyomtatott, bolygóspecifikus utasításokat.
- Ha van cselekvőképtelen legénységi tagod (ez egy különleges szabály, amit a TZO evakuálási bejegyzése aktívál), fordítsd fel őket. Ezek a legénységi tagok ismét részt vesznek a felderítésben.
- Minden legénységi tag dobjon el 1 sérüléskártyát és 1 sérüléskockát.
- Minden legénységi tag töltsd fel az összes kockáját.
- Minden legénységi tag a következő számú részlegkockát adhat a legénységtáblájához a részlegrekeszből:
  - **3** elérhető kocka – adj hozzá 3 kockát.
  - **4** elérhető kocka – adj hozzá 2 kockát.
  - **5 vagy több** elérhető kocka – adj hozzá 1 kockát.
- Szerezz 2 készletet.
- Lapozz az **567-es bejegyzéshez.**

## 566-OS BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Figyelem, egyes csapat, energiakiugrásokat észlelünk a tartózkodási helyük közelében. Legyenek óvatosak odakint!

[Kutatócsapat]: Értettük, Vanguard, a terveknek megfelelően folytatjuk a küldetést.

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát; ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Haladj előre 1-et a globális körülmény idősávján.

Lapozz az **574-es bejegyzéshez.**

## 567-ES BEJEGYZÉS

Kutatócsapat, 1945-I jelű felderítési jelentés

A folyosók és rámpák útvesztőjének végén egy tágas barlangban bukkantunk elő. A padló nagy, lebegő emelvényekből állt, amik olyan simák és csillogóak voltak, mint egy tükör. A mechanikai öltözetünk fényei túl gyengék voltak, hogy elérjenek a túloldalra. Előttünk, a villámcsapásoktól fehérre

festve lebegett egy lépcsőzetes piramis, nagy ajtóval és bonyolult zárszerkezettel. Mögötte valamiféle felfüggesztett torony volt; a teteje magába szívtva a fény javát, ami folyamatosan beáradt a plafonon át. A hatalmas piramis négy sarkában észrevettünk négy kisebb piramist, amikhez mind különös ravatal tartozott, és vastag kötelek kapcsolták össze a fő piramissal.

Az egy dolog, hogy a teremtők képesek voltak az univerzum legtömörebb, legsúlyosabb anyagába ásní a létesítményüket, de most már azt is tudtuk, hogy gépeket is készítettek belőlük. És itt még nem értek véget a meglepetések. Miközben megálltunk gyönyörködni az elénk tároló látványban, óriási gép bukkant elő a sötétségből; egy kolosszális robot, ami erőteret bocsátott ki, elfedve valamit épp a pókszerű lábak alatt. A mező mögött megpillantottunk valami zöldet és vibrálót: egy ablakot egy másik világra, amit ez a böhöm gép folyton magával vitt.

Hogy függ össze ez az egész? Hogyan nyithatjuk ki az ajtót? Tudjuk, hogy nem sok időnk maradt kideríteni.

- Helyezz minden legénységi tagot az **1-es** szektorba.
- Helyezd a *Teremtő botanikusdroid* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött.
- Keresd meg a **P091-es** és **P092-es** kártyát. Lefelé fordítva helyezd őket a kijelölt *Botanikusdroid* POI-halmába a *Botanikusdroid* fenyegetéskártya mellé, úgy, hogy a **P092-es** kártya legyen legfelül.
- Helyezd a *Teremtő botanikusdroid* katonfiguráját a **2-es** szektorba. Helyezd a *Botanikusdroid* POI-halmának legfelső lapját a **2-es** szektorba. (Emlékeztető: amikor egy POI-t a *Botanikusdroid* POI-kártyájára kell lecserélni, minden kockát, jelöltöt és jelzót, ami ezen a POI-kártyán van, el kell dobni).
- Ha a játékban kevesebb, mint négy legénységi tag van, hajtsd végre a következő lépéseket:
  - Ha nincs **gépészeti legénységi tag** a játékban, a legénységi tagok összesen legfeljebb négy kockát visszatehetnek a legénységtáblájukra a részlegrekeszből (a rangkorlátozások továbbra is érvényben vannak).
  - Ha nincs **tudományos legénységi tag** a játékban, vegyéi ki egy választott kockát a tudományos részleg rekeszből, dobj vele, és helyezd a **4-es** szektor **S2-es** kockamezőjébe.
  - Ha nincs **biztonsági legénységi tag** a játékban, vegyéi ki egy választott kockát a biztonsági részleg rekeszből, dobj vele, és helyezd a **6-os** szektor **S3-as** kockamezőjébe.
  - Ha nincs **felderítési legénységi tag** a játékban, vegyéi ki egy választott kockát a felderítési részleg rekeszből, dobj vele, és helyezd a **8-as** szektor **S4-es** kockamezőjébe.

**Megjegyzés:** A **9-es** szektorban lévő Kriptazár szabályai a **2-es, 4-es, 6-os** és **8-as** szektor 4 talpatzával függnek össze.

**Megjegyzés:** Amikor új POI-kártya kerül lehelyezésre a *Botanikusdroid* képessége által, az előző POI-n lévő minden jelzót és kockát el kell dobni. A Kriptazár működtetéséhez lehet, hogy módot kell találnod a *Teremtő botanikusdroid* megállítására vagy irányítására.

Fordítsd az összes fordulójelöltöt a „Végrehajtható forduló” oldalára. Kezdd el a bolygófelderítés új körét, és folytasd a játékot.



## 568-AS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Nyugodj darabokban, te rusnya...

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Oké, ennyi elég lesz. Ez végleg meghalt.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Honnan a csodából mászott ez elő?

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: A tudományos részleg biztos kitalálja majd. Most a sebesülteken kell segítenünk.

- Szerezz 1 -t és a **28-as** egyedi felfedezést.
- Dobj el az **M210-es** küldeteskártyát.
- Távolítsd el a játékból az **L13-as** leszálláskártyát.
- Jelöld be a „C” rubrikát a **915-ös bejegyzés**nél. Számold meg a bejelölt rubrikákat a **915-ös bejegyzés**ben.
  - Ha egy bejelölt rubrika van, minden 1-es rangú legénységi tag, aki játszott ebben a felderítésben, előléptetésben részesül.
  - Ha két bejelölt rubrika van, minden 1-es és 2-es rangú legénységi tag, aki játszott ebben a felderítésben, előléptetésben részesül.
  - Ha három bejelölt rubrika van, minden 1-es és 2-es rangú legénységi tag, aki játszott ebben a felderítésben előléptetésben részesül. Ezután szerezz 1 -t.

- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 569-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: CAPCOM, megtaláltuk egy romos torony bejáratát, de az út el van torlaszolva. A törmelék egy részét el tudjuk mozditani, hogy be lehessen jutni. Úgy érzem, megérné.

[**CAPCOM, Hsziu őrmester**]: Megerősítve, kutatócsapat. Menjének tovább a toronyba, és jelentsenek a találatokról. Talán akad odabent néhány nyom arra vonatkozóan, kik élték itt, és mi történt.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: A kapubejáraton lévő piktogramok látszólag ennek a világnak a népét ábrázolják. Nagyjából emberszerűnek tűnnek. A piktogramokon tartanak valamit a kezükben... mi az? Valamiféle gömb?

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Egy hold. Egy holdat tartanak.

[**CAPCOM, Hsziu őrmester**]: Menjének be, kutatócsapat. Derítsük ki, mi történt az itteniekkel és a holdjukkal.

Szerez 1 -t.

## 570-ES BEJEGYZÉS

Helyezd a **P288-as** kártyát ebbe a szektorba.

Ha az *Idemiai zarándok / Tomboló zarándok* ebben vagy egy kapcsolódó szektorban van, lapozz a **259-es bejegyzés**hez.

## 571-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: CAPCOM, egy ideje már itt vagyunk, a piktogramokat fejtegetjük, és van itt egy térkép, amit megmutatnánk. Szerintünk ez a Hodeus-B D a hold elpusztulása előttről.

[**CAPCOM, Hsziu őrmester**]: Megkaptuk a képeket, kutatócsapat. Azonnal ráállítjuk a geológuscsapatot.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Közben előálltunk egy elmélettel is: a térkép alapján kevés volt itt a szárazföld, és a világot szinte teljesen óceán borította. További írásokra akadunk, amik ránézésre feljegyzések az árapályokról, és úgy tűnik, a víz alkalmanként több száz métert is emelkedett.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Feltételezzük, hogy ez a nép megpróbálta befolyásolni az árapályt itt a Hodeus-B D-n, és igyekeztek további szárazföldi területet nyerni a növekvő népességüknek és városaiknak.

[**CAPCOM, Hsziu őrmester**]: Most pedig nincs felszíni víz, amiről beszélni lehetne. A bolygó kopár, és a hold szétrepedve lóg a keringési pályán.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Határozottan nem ez lenne az első alkalom, hogy egy civilizáció megpróbált istent játszani, amiért aztán súlyos árat fizetett.

Szerez 2 *idegen technológia* nyomot.

## 572-ES BEJEGYZÉS

Ha ez a rubrika be van jelölve, lapozz az **557-es bejegyzés**hez. Más esetben olvasd tovább:

[**Kutatócsapat**]: CAPCOM, megközelítjük az objektumot. Jelenlegi távolság: 700 kilométer, és csökken. Fegyverrendszerek bekapcsolva. Gyorsítórakéták készenlétben. Minden rendszer névleges kapacitással működik. Készen állunk a kitérő manőver azonnali végrehajtására.

[**CAPCOM**]: Vettük, egyes csapat. Ezúttal felkészültünk arra, amit nekünk tartogatnak. Következő bejelentkezés 500 klikk múlva. Vége.

[**Kutatócsapat**]: CAPCOM, itt az egyes csapat. Ötszáz kilométerre vagyunk. Az előzetes szkennelések helyesnek bizonyultak. A hajótesten lövegállások vannak. Nem fogtak be minket... még. Várjunk! Halvány gravitációs rendellenességet észlelünk az objektumon belül.

[**CAPCOM**]: Végezzük a méréseket. Legyenek éberek, egyes csapat. Következő bejelentkezés 200 klikk múlva. Vége.

[**Egyes kutatócsapat**]: [Statikus zaj] ... egyes csapat. Kétszáz kilométerre vagyunk a célobjektumtól. Törmelékmezőt azonosítottunk egy véletlenszerű pályán a célpont körül. Nincs jele ellenségnek. Tanácsot kérünk, CAPCOM, folytassuk a leszállást?

[**CAPCOM**]: Megerősítve, egyes csapat, zöld utat kapnak a megközelítésre. Sok szerencsét!















### Leszállás szabályainak leírása:

Ha a leszállóegység legalább 6 -tal, 5 -vel és 5 -gal rendelkezik, lapozz az **573-as bejegyzés**hez. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha több lehetőség is van, válassz egyet. Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozdasd előre a leszállássávon (mozdasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállássávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a **2.** lépésre; ha ott van – sikeresen leszálltál: lapozz az **573-as bejegyzés**hez.

### MAGAS KOCKÁZATTAL JÁRÓ MEGKÖZELÍTÉS

Ezalatt a leszállás alatt jelzőket fogsz a leszállóegység-táblára helyezni. Minden megszerzett jelző különféle arrogátor védelmi rendszert aktivál, ami nehezebbé teszi a bolygófelderítéseted.

	<b>Zsivány drón</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Robbantsd fel!</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> 1 kiválasztott legénységi tag szerez egy <i>Égett</i> sérülést.</li> <li>» <b>Zúzd össze az érzékelőt!</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> helyezz 2 általános jelzőt a leszállóegység-táblára.</li> </ul>
	<b>Törmelék</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Törj át rajta!</b> Ha a  értéke <b>6 vagy több</b>, helyezz 1 általános jelzőt a leszállóegység-táblára. <b>Más esetben</b> helyezz 2 általános jelzőt a leszállóegység-táblára.</li> <li>» <b>Kerüld ki a nagyobb objektumokat!</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> és a  értéke <b>4 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> helyezz vissza 1 kiválasztott felszerelésekártyát a „Fegyvertár”-ba, és veszíts el 2 készletet.</li> </ul>
	<b>Harci raj</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Robbantással törj át rajta!</b> Ha a  értéke <b>6 vagy több</b>, helyezz 1 általános jelzőt a leszállóegység-táblára. <b>Más esetben</b> helyezz 2 általános jelzőt a leszállóegység-táblára. Ezután tegyél vissza 2 véletlenszerű felszerelésekártyát a „Fegyvertár”-ba VAGY minden legénységi tag szerez egy <i>Égett</i> sérülést.</li> <li>» <b>Menekülj!</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b>, helyezz 1 általános jelzőt a leszállóegység-táblára. <b>Más esetben</b> helyezz 2 általános jelzőt a leszállóegység-táblára. Ezután 1 kiválasztott legénységi tag szerez egy <i>Pánikba esett</i> sérülést, és 1 kiválasztott legénységi tag szerez egy <i>Sebzett</i> sérülést.</li> </ul>
	<b>Irányíthatatlan repülés</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Szerezd vissza az irányítást</b> Ha a  értéke <b>3 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> helyezz 1 általános jelzőt a leszállóegység-táblára és minden legénységi tag: 2 -t.</li> <li>» <b>Szabadesés</b> Ha a  értéke <b>3 vagy több</b>, helyezz 1 általános jelzőt a leszállóegység-táblára. <b>Más esetben</b> 1 kiválasztott legénységi tag szerez egy <i>Kimerült</i> sérülést.</li> </ul>

## 573-AS BEJEGYZÉS

Nyisd ki a Bolygópédiát a **28–29.** oldalon (*Arrogátor mestervilág – Külső burkolat*).

Ellenőrizd, hány általános jelző van a leszállóegység-tábládon:

**0:** Semmi sem történik.

**1:** Haladj előre 1-et minden időszávon.

**2–3:** Haladj előre 2-t minden időszávon.

**4+:** Helyezd az *Arrogátor harci raj* fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött, és helyezd az *Arrogátor harci raj* kartonfiguráját és mind a 3 *Drónok* kartonfiguráját a **6-os** szektorba.

Ezután dobd el azokat a jelzőket, amiket a leszállás során helyeztél el.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

**Megjegyzés:** Lehetséges, hogy a bolygótáblán felsorolt egyedi felfedezések közül egyet már megszerezteél korábban, a kampány során.

## 574-ES BEJEGYZÉS

[**CAPCOM**]: Figyelem, egyes csapat, hatalmas energiakiugrást észlelünk a tartózkodási helyük közelében. Úgy tűnik, felzavartak egy darázsűfészket!

[**Kutatócsapat**]: Fogalmuk sem lehet erről, CAPCOM. Ez irdatlan nagy!

Ha nincs az *Arrogátor oltalmazó* a táblán, helyezd az *Arrogátor oltalmazó* kartonfiguráját a **6-os** szektorba. Ha van a táblán *Önjavító oltalmazó* fenyegetéskártya, fordítsd át.

## 575-ÖS BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha ez a rubrika már be volt jelölve, lapozz a **82-es bejegyzés**hez. Más esetekben olvasd tovább:

[**Wayman kapitány**]: Szakadozik a jel, kutatócsapat. Minden rendben?

\*\*\* Erős statikus zaj \*\*\*

[**Kutatócsapat**]: ...félúton a napkoronán át. Még mindig van pár óra a... Az egyik nullmező-generátor megégett. Át kellett kapcsolnunk a...

[**Dr. Corey**]: Kutatócsapat, közelednek az átmeneti régióhoz. A határ a nap fényudvara és a kromoszféra között nagyon keskeny, de a hőmérséklet-különbség drasztikus lesz. Számítsanak rá, hogy hirtelen félmillió Celsius-fokról nagyjából hétezer Celsius-fokra fog esni.

[**Kutatócsapat**]: Még jó, hogy jégeralsót vettünk fel. Nem akarnék megfázni.

[**Dr. Corey**]: Értékelem a jókedvet, de egy ilyen nagy hőmérséklet-zuhanás komolyan megterheli majd a pajzsot. A laborban esélyünk sem volt ilyen mértékű termálsokkot szimulálni. Csupán az elméleti modellekre hagyatkozhatunk.

[**Kutatócsapat**]: Nos, reméljük, jól számolgattak, doki...

\*\*\* Erős statikus zaj \*\*\*

Lapozz a **86-os bejegyzés**hez.

## 576-OS BEJEGYZÉS

[**CAPCOM, Hszü örmester**]: Kutatócsapat, enyhe gravitációs eltolódásokat mérünk a jelenlegi tartózkodási helyük közelében. Jelentést kérünk.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Igen, mi is látjuk, CAPCOM. Úgy tűnik, ez a torony szerkezet hatással van a gravitációra, és épp a széttört holdra szegeződik.

[**CAPCOM, Hszü örmester**]: Jelentős energiahullámot észlelünk az építmény felől. Van rá esély, hogy a torony kapcsolódik hozzá?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Valahonnan el kell vonnia az erőt, hogy ilyesmit tegyen.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Kezdek rájönni, hogy zúzták össze az Edan korábbi lakosai a holdjukat. Nyilván úgy próbálták befolyásolni az árapályokat, hogy eltaszították és magukhoz vonták a holdat.

[**CAPCOM, Hszü örmester**]: Úgy tűnik, kutatócsapat. Haladjanak tovább az építmény felé további tanulmányozásra.

Szerezd le a **1** jelzőt. Dobb el az időjelölőt az aktuális globális körülményről. Helyezd a **G19-es** globális körülmény-kártyát felfelé fordítva a globális körülmény-pakli tetejére. A **6-os** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P000-ás** kártyára.

## 577-ES BEJEGYZÉS

**Az arrogátor energiagenerátor értékelése; 14/68-B felderítési bejegyzés melléklete**

A kutatócsapat által megszerzett anyagokból a gépészeti részleg extrapolálhatja, hogy az arrogátorok az egyszerű, mégis hatékony megoldásokat részesítették előnyben az energiagenerálás terén. A talált fúziós reaktorok látszólag több ezer évig működőképeseek voltak. Az automatizált rendszerek minden akadályát elhárították; szimplán eltávolították az egyes óvintézkedéseket, amelyek a hasonló, földi technológiákban megvannak. Az így termelt hő egyszerűen szétoszlott a külső rétegben, és felmelegítette a mestervilág belsejét. A tudományos részleg xenobiológusai máris azt vizsgálják, vajon az arrogátorok egyedi módon ellenállók-e a sugárzással szemben.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P326-os** kártyára.

## 578-AS BEJEGYZÉS

**A kapitány naplója, D-432 jelű feljegyzés**

A Magnacereb hihetetlen pusztítást okozott, mielőtt néhány legénységi tag észhez tért, és leállította. Amikor számba vettem minden veszteséget és kárt, amit a hajónk elszenvedett, le voltam sújtva. Az ISS Vanguard hatalmas részzeit vagy a bestia zúzta szét, vagy a hallucináló legénység. A gyengélkedő most tele van olyanokkal, akik a lény irányításának különféle utóhatásaitól szenvednek. Még azokra is hatott, akik a torporkamrákban aludtak. Úgy tűnik, a rövid felderítésünk az Ugniron több hónapnyi munkához és megpróbáltatáshoz vezetett.

A legjobb biztonsági szakértőinket bíztam meg a feladattal, hogy derítsék ki, a lény hogyan tudott behatolni a hajóba, és miként akadályozhatjuk meg az ilyen beszivárgásokat a jövőben. Remélem, a Magnacerebből szerzett minták és a támadásról készült felvétel tanulmányozása valamivel több fényt derít a dolgokra.

- Szerezd meg a **28-as** egyedi felfedezést.
- Távolítsd el a játékból az **L13-as** leszálláskártyát.
- Húzd fel az összes legénységi tagot a „Pihenő legénység” közül, keverd meg őket, és véletlenszerűen húzz fel egyet minden részlegről. Távolítsd el a kártyáját a rangtokjából, és helyezd a legénységtáblára.
- Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 579-ES BEJEGYZÉS



[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Az egész küldetésünk olyan, mint egy különös ábránd, de ez a látvány... álomszerű.

[**CAPCOM**]: Elnézést, hogy megzavarom a költői gondolatait, de minden egyes bolygó kívül esik mások Hill-gömbjén. Valaki megépítette ezt a rendszert.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: És ha valaki épít egy egész bolygórendszert, az nem álomszerű?!

[**CAPCOM**]: Koncentráljon a küldetésére. Csodálhatják a látványt, miután visszatértek. Most összpontosítsanak erre a három bolygóra. Érdekes jeleket fogunk mindegyik felől. Nem úgy, mint a másik hetvenöt... másolatnál.














[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Vettem!

Ha a leszállóegység legalább 7 -vel és 6 -gal rendelkezik, lapozz a **666-os bejegyzés**hez. Más esetekben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobbj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozdasd előre a leszállássávon (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállássávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a **2.** lépésre; ha ott van – sikeresen leszálltál: lapozz a **666-os bejegyzés**hez.



## TURBULENCIA

	<b>Optimális röppálya</b>	<b>Kiseb zavarok</b> Ha a  értéke 6 vagy több, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag 5  -t. a következővel csökkentve:  .
	<b>Hirtelen túlhevülés</b>	Válassz egyet: » <b>Olvadt hajótest</b> Nyisd ki a Hajókönyvet a 19. oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység). » <b>Meghibásodott hűtés</b> Minden legénységi tag: 6  -t a következővel csökkentve:  .
	<b>Turbulencia</b>	Válassz egyet: » <b>Erős szél</b> Minden legénységi tag:  -t. » <b>Stabilizálási nehézség</b> Minden legénységi tag: 7  -t a következővel csökkentve:  .
	<b>Égiháború</b>	Válassz egyet: » <b>Rövidzárlat</b> Tegyél vissza a „Fegyvertár”-ba 6 véletlenszerű felszerelőkártyát a következővel csökkentve:  .
		» <b>Sokk</b> Egy kiválasztott legénységi tag szerez egy Pánikba esett sérülést.

## 580-AS BEJEGYZÉS

Ez a küldetés egyedi előkészítési szabályokkal rendelkezik. Nagyon alaposan kövesd az alábbi utasításokat.

**Fontos:** A végső bevetésnél nincs lehetőség evakuálásra. Ha túl sok sérülést szenvednek, a legénységi tagjaid meghalnak, és ezzel teljesen kikerülnek ebből a felderítésből.

- Vegyél vissza minden legénységi tagot a „Pihenő legénység” közül a kezekben lévő elérhető legénységi tagok közé.
- Válassz egy leszállóegységet a Hajókönyv 19. oldaláról (Hangár kártyatartó) – ha sérült, fordítsd felfelé. Helyezd az asztalra azt a táblát, amelyik ezt a leszállóegységet képviseli.

**Tipp:** A rendkívül ellenálló páncélzat és az extra módosítási mező értékes lesz ezen a küldetésen.

- Húzd fel az **A31-es** kártyát (Nullmező-pajzs) a „Leszállóegység-módosítások” közül, és helyezd a jelzett mezőbe a leszállóegység-táblán.
- Töltsd fel a többi mezőt a leszállóegység-táblán bármilyen „Leszállóegység-módosítás”-sal a Hajókönyv 21. oldaláról (Hangár kártyatartó) vagy a „Várakozó...” borítékból.


**Tipp:** A páncélzat és bármi, ami javít a kockákkal való gazdálkodásban, különösen értékes lesz ezen a küldetésen.

- Helyezd a jelzőt a leszállóegység-tábla készletsávjának megfelelő mezőjére.
- Minden játékos válasszon egyet az elérhető legénységi tagok közül a kutatócsapataba. Erősen javasolt minden részlegről vinni valakit az utolsó küldetésre, akkor is, ha kevesebb játékos van. Ha egyedül játszol, 2–4 legénységi tagot kell választanod, mindet eltérő részlegről. Minden játékos tegye vissza a kezében maradt legénységi tagokat a „Pihenő legénység” közé („B” kártyatartó).




**Tipp:** A küldetés hosszú és nehéz lesz, valamint fenyegetéseket rejt magában.



- Minden játékos helyezze a legénységtáblájára a legénységi tagjait, és készítse elő a táblákat a standard szabályoknak megfelelően (lásd „A kutatócsapat előkészítése” lépést a Hajókönyv 23. oldalán).

**Tipp:** A küldetés fenyegetéseket tartogat, de a TZO mechanikai öltözeteket leszámítva a nyomok és felszerelések száma korlátozott.

- A játékosok húzzanak fel minden felszerelőkártyát a „Fegyvertár”-ból, és helyezzék őket felfelé fordítva az asztalra. Először a kutatócsapat minden legénységi tagja válasszon 1 kis felszerelés  kártyát, és helyezze a legénységtáblájára mellé (ez a szám változhat egyes leszállóegység-módosítások miatt).
- Ezután az utolsó küldetésben részt vevő részleg után egy „TZO mechanikai öltözet” kártyát **kell** helyezni a leszállóegységre. Ha

a módosított leszállóegység által megengedett küldetésfelszerelés-kártyák száma túl kicsit, a többlet „TZO mechanikai öltözet” kártyák inkább a személyfelszerelés-kártyák maximális számát csökkentik.

**Például:** Ha a leszállóegység 2 -t és 5 -t engedélyez, valamint 4 „TZO mechanikai öltözet” kártyát húzol fel, a leszállóegységeden az összesen megmaradt hely 3 .

- Válassz a többi  és  kártyák közül annyit, hogy elérd az előző lépésben meghatározott korlátot. A kiválasztott felszerelőkártyákat helyezd egy pakliban a leszállóegység-tábla mellé.

Amint minden előkészület kész, lapozz az **575-ös bejegyzéshez**.

## 581-ES BEJEGYZÉS

## Kutatócsapat, 1945-I jelű felderítési jelentés

A folyosók és rámpák végtelennek tetsző útvesztője tágas barlangba vezet. A padló lebegő, tükörszerű emelvényekből áll. A mechanikai öltözetünk fényei túl gyengék voltak, hogy elérjenek a túloldalra. Előttünk, a villámcsapásoktól fehérre festve tűnt ki a sötétségből egy lépcsőzetes piramis, nagy ajtóval és igen bonyolult zárszerkezettel. Közvetlenül mögöttem valamiféle felfüggesztett torony volt; a teteje magába szívta a fény javát, ami folyamatosan beáradt a plafonon át. A hatalmas piramis négy sarkában észrevettünk négy kisebb piramist, amikhez mind különös ravatal tartozott, és vastag kötelek kapcsolták össze a fő piramissal.

Az egy dolog, hogy a teremtek képesek voltak az univerzum legtömörebb, legsúlyosabb anyagába ásni a létesítményüket, de most már azt is tudtuk, hogy gépeket is készítettek belőlük. És itt még nem értek véget a meglepetések. Miközben megálltunk gyönyörködni az elénk táruló látványban, óriási gép bukkant elő a sötétségből; egy kolosszális robot, ami erőteret bocsátott ki, elfedve valamit épp a pókszerű lábak alatt. A mező mögött megpillantottunk valami zöldet és vibráló: egy ablakot egy másik világra, amit ez a böhöm gép folyton magával vitt.

Hogy függ össze ez az egész? Hogyan nyithatjuk ki az ajtót? Tudjuk, hogy nem sok időnk maradt kideríteni.

## 1. A bolygótábla előkészítése

- Töltsd fel a bolygótábla jobb oldalát a jelzett egyedi felfedezésekkel (lefelé fordítva).
- Töltsd fel a bolygótábla jobb oldalát a felsorolt küldetés-kártyákkal és globális-körülmény-kártyákkal, vagy kövesd a küldetés- és globális-körülmény-kártya mezőjére nyomtatott, bolygóspecifikus utasításokat.
- A nyomzsákot helyezd a bolygótábla mellé. Ellenőrizd, hogy 20 nyomjelölő van-e benne.
- Keverd meg külön mind az 5 felfedezés-paklit, és helyezd őket a bolygótábla fölé. Ha még nem lennének ott, vedd ki őket az „A” kártyatartóból.
- Keverd meg haladóesemény-paklit, és helyezd a bolygótábla bal oldalára.
- A sérülések pakliját helyezd a bolygótábla jobb oldalára.
- Helyezz minden legénységi tagot az **1-es** szektorba.
- Helyezd a *Teremtő botanikusdroid* fenyegetőkártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött.
- Keresd meg a **P091-es** és **P092-es** kártyát. Lefelé fordítva helyezd őket a kijelölt *Botanikusdroid* POI-halmába a *Botanikusdroid* fenyegetőkártya mellé, úgy, hogy a **P092-es** kártya legyen legfelül.
- Helyezd a *Teremtő botanikusdroid* kartonfiguráját a **2-es** szektorba. Helyezd a *Botanikusdroid* POI-halmának legfelső lapját a **2-es** szektorba. (**Emlékeztető:** amikor egy POI-t a *Botanikusdroid* POI-kártyájára kell lecserélni, minden kockát, jelölőt és jelzőt, ami ezen a POI-kártyán van, el kell dobni).

## 2. A kutatócsapat előkészítése

- A játékosok elosztják a személyfelszerelés-kártyákat és a küldetésfelszerelés-kártyákat maguk közt. Egyik legénységi tag sem vihet magával olyan felszerelőkártyát, ami egy másik részleghez tartozik. Ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosja hozza meg a döntést.
- Minden legénységi tag helyezzen egy fordulójelölőt a legénységtáblájára, a „Végrehajtható forduló” oldalával felfelé.
- Minden legénységi tag húzzon a részlegpaklijából annyi részlegkártyát, amennyi a legénységtábláján van jelölve.
- A felderítési részleg játékosja válasszon ki egy legénységi tagot, aki megkapja a START-jelölőt.

- Ha a kutatócsapatban kevesebb, mint négy legénységi tag van, hajtsd végre a következő lépéseket:
  - Ha nincs **gépészeti legénységi tag** a játékban, a legénységi tagok összesen legfeljebb négy kockát visszatehetnek a legénységtáblájukra a részlegrekeszükből (a rangkorlátozások továbbra is érvényben vannak).
  - Ha nincs **tudományos legénységi tag** a játékban, vegyél ki egy választott kockát a tudományos részleg rekeszéből, dobj vele, és helyezd a **4-es** szektor **S2-es** kockamezőjébe.
  - Ha nincs **biztonsági legénységi tag** a játékban, vegyél ki egy választott kockát a biztonsági részleg rekeszéből, dobj vele, és helyezd a **6-os** szektor **S3-as** kockamezőjébe.
  - Ha nincs **felderítési legénységi tag** a játékban, vegyél ki egy választott kockát a felderítési részleg rekeszéből, dobj vele, és helyezd a **8-as** szektor **S4-es** kockamezőjébe.

### 3. A bolygófelderítés megkezdése

**Megjegyzés:** A **9-es** szektorban lévő **Kriptazár** szabályai a **2-es, 4-es, 6-os** és **8-as** szektor 4 talapzatával függenek össze.

**Megjegyzés:** Amikor új POI-kártya kerül lehelyezésre a *Botanikusdroid* képessége által, az előző POI-n lévő minden jelzót és kockát el kell dobni. A *Kriptazár* működtetéséhez lehet, hogy módot kell találnod a *Botanikusdroid* megállítására vagy irányítására.

## 582-ES BEJEGYZÉS

### Felderítési bejegyzés – 14/77-C

Azt reméltük, hogy a befejezetlen jármű vizsgálata több információt ad majd arról, hogy építették meg. Nagyon meglepődtünk, amikor kiderült, hogy ez inkább személyszállításra való. Még sosem találtunk az arrogátoroktól ilyesmit!

A lépegető további tanulmányozása még inkább betekintést engedett az arrogátor anatómiájába. Ahhoz az extra információhoz képest, amit a romok, a hozzáférési pontok, a terminálok és más interfészek szkenneléseiből szereztünk, összefoglalhatjuk, hogy valamivel alacsonyabbak voltak az emberi átlagmagasságnál, és elég tömzsi alkattal bírtak. Az interfészek egy része arra enged következtetni, hogy megszokottak voltak a szándékos testmódosítások, amiről még manapság is csak viták folynak a Földön.

Ami leginkább megdöbbentett minket az volt, hogy miután annyi időt töltöttünk a - feltehető - vároközpontjukban, egyetlen arrogátor maradványaira sem bukkantunk rá. Hová tűntek mind?

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd 1 -t.

## 583-AS BEJEGYZÉS

Ha ez a rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és szerezz 2 *különös növényzet* nyomot.

Lapozz az **538-as bejegyzés**hez.

## 584-ES BEJEGYZÉS

### 78. xenoépítészeti tanulmány

A falak sokkal vastagabbak, és betonszerű anyag fedi őket. A plafon alacsonyabban van, nincs rajta semmi dísz, sem ékirászerű feliratok/rajzok, amik a jármű többi részén jelen vannak.

A megerősített tárolók maradványai halmokban állnak, összekeveredve a tartalmunkkal – botalakú eszközök és üvegszilánkok. A technológiát elemző csapat azt állítja, ezek fegyverek. A helyiség szerkezete katonai használatot is sejtet.

Helyezd a **P298-as** kártyát ebbe a szektorba.

## 585-ÖS BEJEGYZÉS

**A** – Ha az „A” rubrika van bejelölve, lapozz az **587-es bejegyzés**hez.

Más esetben lapozz az **586-os bejegyzés**hez.

## 586-OS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Pokoli egy bolygót találtak nekünk, CAPCOM. Láthatáron belül romok vannak, talán még utak vagy autópályák maradványai is; és mindent beborítanak a kráterek. Úgy tűnik, a Hodeus-B D komoly püföléseket kap a törött holdtól.

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** Mindig a lehető leghatékonyabb helyekre visznek minket, Vanguard.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Emlékeztessenek már újra, miért nem szállhatunk le közelebb az építményhez?

**[CAPCOM, Hszüi őrmester]:** Az építményből áradó gravitációs rendellenességek miatt gyalog kell megközelíteniük, kutatócsapat. Látnak alkalmas leszállási zónát?

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Még nem. Viszont meteoritot, azt sokat látunk, CAPCOM. Iszonyatosan gyorsan zuhannak... várjunk csak!

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** Bejövő... becsapódásra felkészülni!


**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** A fenébe, ez túl közel volt.

**[CAPCOM, Hszüi őrmester]:** Kutatócsapat, jelentést kérek.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** A leszállóegységet eltalálta egy meteorit. Még repülünk, de alig.











**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** Finoman, a jobb oldali fűvóka nem működik.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Egyben marad... muszáj neki. Kapcsoljuk be a szkennert, és keressünk egy leszállási helyet!

Ha a leszállóegység legalább 6 -tal, 6 -vel és 4 -gal rendelkezik, lapozz az **594-es bejegyzés**hez. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzót** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatasz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szenvedne, hagyj figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgasd előre a leszállássávon (mozgasd a jelzót 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállássávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a **2. lépésre**; ha ott van – sikeresen leszálltál: dobd el az ártalomjelzőket a leszállóegységről, és lapozz az **594-es bejegyzés**hez.

### ŰRSZEMÉLT

	<b>Kritikus találat!</b>	<b>Túléljük?</b> Helyezz 6 –  jelzót (ártalomjelzót) a leszállóegység-táblára. Ha <b>3 vagy több</b> van, lapozz az <b>598-as bejegyzés</b> hez.
	<b>Rakomány-sérülés</b>	Válassz egyet: » <b>Helyzet elfogadása</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , semmi sem történik. <b>Más esetben</b> tegyél vissza a „Fegyvertár”-ba 3 véletlenszerű felszerelékártyát. » <b>Próbáld megmenteni a felszerelést</b> Helyezz 6 –  jelzót (ártalomjelzót) a leszállóegység-táblára. Ha <b>3 vagy több</b> van, lapozz az <b>598-as bejegyzés</b> hez.
	<b>Tűz!</b>	Válassz egyet: » <b>Oltsd el</b> Egy kiválasztott legénységi tag szerezz egy <b>Égett</b> sérülést. » <b>Válassz le azt a részt</b> Veszíts el 6 –  készletet.
	<b>Optimális röppálya</b>	<b>Repülés folytatása</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , semmi sem történik <b>Más esetben</b> minden legénységi tag: 1  -t.

## 587-ES BEJEGYZÉS












**[CAPCOM, Hszüi őrmester]:** Erős meteoritaktivitást észlelünk az Edan atmoszférájában. Készüljenek fel, kutatócsapat.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Ne aggódjanak. Ezúttal semmi sem lephet meg minket. Olyan közel megyünk az építményhez, amennyire csak tudunk.

Ha a leszállóegységed legalább 5 -tal, 4 -vel és 4 -gal rendelkezik, lapozz az **594-es bejegyzés**hez. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgasd előre a leszállássávon (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállássávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a **2. lépésre**; ha ott van – sikeresen leszálltál: dobd el az ártalomjelzőket a leszállóegységről, és lapozz az **594-es bejegyzés**hez.

### ŰRSZEMÉT

	<b>Kritikus találat!</b>	<b>Túléljük?</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag dob a  -val. Nyisd ki a Hajókönyvet a <b>19.</b> oldalon, és fordítsd át az aktuális leszállóegységet a sérült oldalára (kivéve, ha az egy alap leszállóegység.
	<b>Rakomány-sérülés</b>	Válassz egyet: » <b>Fogadd el a helyzetet</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , semmi sem történik. <b>Más esetben</b> tegyél vissza a „Fegyvertár”-ba 3 véletlenszerű felszerelésekártyát. » <b>Próbáld megmenteni a felszerelést</b> Minden legénységi tag:  -t.
	<b>Tűz!</b>	Válassz egyet: » <b>Oltsd el</b> Egy kiválasztott legénységi tag szerez egy <b>Égett</b> sérülést. » <b>Válassz le azt a részt</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , veszíts el 2 készletet. <b>Más esetben</b> veszíts el 5 készletet.
	<b>Optimális röppálya</b>	<b>Repülés folytatása</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag: 1  -t.

## 588-AS BEJEGYZÉS

- Ha ez a rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és szerezd meg a **30-as** egyedi felfedezést.

Hagyd az *Oltalmazó metahedron* kartonfiguráját a jelenlegi szektorában. Fordítsd át a másik oldalára az *Oltalmazó metahedron* fenyegetéskártyáját.


## 589-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: A rakterünk most majdnem tele van. Engedélyt kérünk a bolygó elhagyására.


[**CAPCOM, Hsziu őrmester**]: Engedély megadva. Szép munka, kutatócsapat!

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Köszönjük. Remélem, lesz buli, amikor visszatérünk.

[**CAPCOM, Hsziu őrmester**]: ...

Dobd el az **M180-as** küldetést. Szerezz 1 -t. Lapozz az **594-es bejegyzés**hez, és jelöld be az „A” betű melletti rubrikát, anélkül hogy elolvasnád a szövegét. Ha a rubrikák („A” és „B”) most be vannak jelölve, távolítsd el a játékból az **L16-os** leszálláskártyát.

## 590-ES BEJEGYZÉS

- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár* kártyatartó), és távolíts el a játékból egy leszállóegység-kártyát az alap leszállóegységen kívül.
- Távolíts el **1 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéről.
- Távolítsd el a *Bombázás* fenyegetéskártyáját és kartonfiguráját a tábláról.
- Dobd el a **P241-es** kártyát (*Arrogátor cirkáló*) a **8-as** szektorból.
- Dobd el az **M103-as** küldetésekkártyát.
- Szerezz 1 -t.

**Tipp:** A felrobbant cirkáló után maradt törmelékmező érdekes felfedezéseket tartogathat, ha van esélyed átkutatni.

## 591-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

[**1. műveleti tiszt**]: Hé!

[**2. műveleti tiszt**]: Mi van?

[**1. műveleti tiszt**]: Csak hallani akartam végre valami mást is a légzésemen kívül. Annyira sötét van itt...

[**2. műveleti tiszt**]: A megfelelő szó a „békés”. És a békés az jó. A francba!

[**1. műveleti tiszt**]: Mi...

[**1. műveleti tiszt**]: Szerencsétlenek...


[**2. műveleti tiszt**]: Remélem, csak ilyen volt az anatómiájuk. Annyira... görbék.

[**1. műveleti tiszt**]: Ne menj közel hozzájuk, legalábbis most ne. Az elhagyott hajó rendszerei felébrednek, amikor odamegyünk.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P296-os** kártyára.

## 592-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már mind be volt jelölve, az alsót hajtsd végre:

- Szerezd meg a **12-es** egyedi felfedezést, és 1 -t. Jelöld be a „C” rubrikát a **905-ös bejegyzés**nél, és olvasd el a szövegét.
- Szerezz 1 készletet és 1 **különös növényzet** nyomot.
- Szerezz 1 készletet és 1 **különös növényzet** nyomot.
- Szerezz 1 **különös növényzet** nyomot.

## 593-AS BEJEGYZÉS

Ha az *Idemiai zarándok* / *Tomboló zarándok* ebben vagy egy kapcsolódó szektorban van, lapozz a **259-es bejegyzés**hez.

Más esetben semmi sem történik.

## 594-ES BEJEGYZÉS

Nyisd ki a Bolygópediát a **36–37.** oldalon (*Edan*).

Ha az alábbi rubrikák egyike („A” vagy „B”) már be volt jelölve, hajtsd végre a másik szövegét.

Más esetben dobj egy D10-est, ellenőrizd az eredményedet, és hajtsd azt végre (anélkül, hogy bejelölnéd).

0–4:A  Lapozz a **603-as bejegyzés**hez.

5–9:B  Lapozz a **609-es bejegyzés**hez.


## 595-ÖS BEJEGYZÉS


[**Kutatócsapat**]: Bejutottunk a mestervilágba. Továbbmehetünk, *Vanguard*?

[**CAPCOM**]: Legyenek óvatosak, kutatócsapat. Becsléseink szerint az érintkezés az arrogátorokkal nehéz lehet.

[**Kutatócsapat**]: Vettük, *Vanguard*, továbbmegyünk a nyílásba.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

- Szerezz 1 -t.


Ezzel véget ér a bolygófelderítésed az *Arrogátor mestervilág – Külső burkolatban*; ha szeretnéd még jobban felderíteni a bolygónak ezt a részét, egy kiválasztott legénységi tag töltsön fel 2 -t, és térj vissza a játékhöz.

Más esetben, ha messzebbre szeretnél menni az *Arrogátor mestervilágban*, olvass tovább:

Ha az aktuális bolygóddhoz tartozik bolygóregisztrációs lap a „Regisztrált bolygók” („B” kártyatartó) között, dobd el.

**Fontos:** Az *Arrogátor mestervilág – Külső burkolat* és *Belső mag* részt külön regisztráló lapon kell elmenteni.

Vegyél elő egy üres bolygóregisztrációs lapot, és töltsd ki az alábbiak szerint:

- Írd a lap tetejére az aktuális bolygó nevét (azt, amelyik a bolygótáblán van).
- Dobd el következő jelű POI-kártyákat: .
- Írd fel annak a leszálláskártyának a számát, amelyik épp a bolygószenkerben van.



- Minden szektor esetén írd fel az adott szektorban lévő POI-kártyák számát.
- Ha egynél több POI-kártya van, a legfelsőt írd a bal oldalra. Jelöld be, hogy a szektor befejezett-e.
- Írd fel minden olyan egyedi felfedezés számát, ami még a bolygóábrán van.
- Írd fel minden olyan fenyegetés számát és szektorszámát, ami még a bolygóábrán van. Ezután a bolygóábrán lévő összes fenyegetéskártyát és a neki megfelelő kartonfigurát tedd vissza a dobozba.

Tegyél vissza minden POI-kártyát, küldeteskártyát és globális körülmény-kártyát a bolygóábráról a megfelelő helyükre az „A” kártyatartóba.

Minden legénységi tag dobja el az összes részlegkártyáját.


A bolygóábrán lévő minden egyedifelfedezés-kártyát tegyél vissza az „Egyedi felfedezések” közé („A” kártyatartó).

A bolygóregisztrációs lapot helyezd a „Regisztrált bolygók” közé („B” kártyatartó). Tegyél vissza minden nyomjelölőt a nyomzsákba.

Vegyél le a bolygóábráról minden legénységi tag- és leszállóegység-figurát, majd helyezd őket a tábla mellé.

Dobj el minden küldetésfelszerelés-jelölőt a bolygóábráról – a felszerelés-kártyájuk használatával ismét elhelyezheted őket. Ha ezáltal a P.E.T.-t is eldobtad, helyezd vissza a kockát a tulajdonos elhasznált készletébe.

A bolygóábrának most üresnek kell lennie.

- Lapozz az **572-es bejegyzéshez**, és jelöld be az ottani rubrikát, anélkül hogy elolvasnád a szövegét. Ezután térj vissza ehhez a bejegyzéshez.
- Nyisd ki a Bolygópédiát a **30–31.** oldalon (*Arrogátor mestervilág – Belső mag*).
- Tartsd meg a leszállóegységed, a készleteit, a felfedezéseket és a módosításokat – használni fogod őket a mestervilágon belül!
- Ha ez a rubrika **nincs** bejelölve, és sikerült megfordítanod az előléptetés-kártyát, dobd el, szerezz 3 -t, és jelöld be ezt a rubrikát. Más esetben dobd el az előléptetés-kártyát.
- Ha ez a rubrika **nincs** bejelölve, helyezd mind a 4 **P319-es** kártyát felfelé fordítva, véletlenszerűen a **2-es, 4-es, 6-os és 7-es** szektorba, majd jelöld be ezt a rubrikát.
- Helyezz minden legénységi tagot és leszállóegységet az **1-es** szektorba. Minden legénységi tag tölts fel az összes kockáját. Fordíts minden fordulójelölőt a „Végrehajtható forduló” oldalára, és kezdj egy új kört.
- Lapozz a **687-es bejegyzéshez**.



## 596-OS BEJEGYZÉS

Dobj egy D10-est, jelöld be a rubrikát az eredmény mellett, és szerezd meg a bónuszát. Ha az a rubrika már be volt jelölve, semmi sem történik.

- 0–2:**  Szerezz 2 ásvány nyomot.
- 3–5:**  Szerezz 2 különös növényzet nyomot.
- 6–8:**  Szerezz 2 eleven példány nyomot.
- 9:**  Szerezz bármilyen 2 nyomot, ugyanabból a típusból.

## 597-ES BEJEGYZÉS

„Úgy tűnt, egy örökkévalóságot töltöttünk egy sötét gödörben. Először heves vita alakult ki köztünk arról, ki felel ezért a hihetetlen hibáért. Hogy tudtunk mind itt kikötni, teljesen egyszerre, anélkül hogy ismét aktiváltuk volna a zárókövet, és anélkül hogy bárki felhúzott volna minket fentről? Amikor kifogytunk a szavakból, a sötétben ülve vártunk, hogy ne merítsük ki az energiaforrásunk. Végül, amikor már kezdtük azt hinni, hogy ennyi volt, a helyiség megremegett. A gép lassan elkezdte újraindítani magát.”

Dobj el minden kártyát az **1-es, 2-es, 3-as és 4-es** szektorból. Helyezz minden legénységi tagot a **2-es** szektorba. Minden legénységi tag: -t, majd dob a -val.

## 598-AS BEJEGYZÉS

\*\*\* Erős statikus zaj \*\*\*

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: Kutatócsapat, jelentést kérek! Elvesztettük magukat a radaron. Jöjjenek be, kutatócsapat!

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Igen, ami azt illeti. Ne hagyják, hogy a hangárosok felhúzzák magukat, de összetörtük a leszállóegységet. Most már bent vagyunk.

\*\*\* Hangos dübörgés \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Veszik az adást, Vanguard? CAPCOM, szeizmikus földmozgásokat érzékelünk a zuhanási zónában. Tanácsot kérünk.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Valami alólunk jön felfelé.

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: Kutatócsapat, ismételjék meg az utolsó...

Nyisd ki a Bolygópédiát a **36–37.** oldalon (*Edan*).

- Ha jelenlegi bolygóhoz tartozik bolygóregisztrációs lap a „Regisztrált bolygók” között („B” kártyatartó), fogd a jelenlegi bolygód bolygóregisztrációs lapját, és a használatával állíts vissza minden mentett POI-kártyát, egyedi felfedezést és fenyegetést a bolygóábrára úgy, ahogy akkor voltak, amikor utoljára itt jártál.
- Töltsd fel a bolygóábra jobb oldalát a kijelölt egyedi felfedezésekkel (helyezd őket lefelé fordítva a felsorolt sorrendben – az első kártya kerüljön alulra, az utolsó pedig legfelülre).
- A nyomzsákot helyezd a bolygóábra mellé. Ellenőrizd, hogy 20 nyomjelölő van-e benne.
- Keverd meg külön mind az 5 felfedezéspaklit, és helyezd őket a bolygóábra fölé. Ha még nem lennének ott, vedd ki őket az „A” kártyatartóból.
- Keverd meg az eseménypaklit, és helyezd a bolygóábra bal oldalára. Ha még nem lenne ott, vedd ki az „A” kártyatartóból.
- A sérülések pakliját helyezd a bolygóábra jobb oldalára. Ha még nem lenne ott, vedd ki az „A” kártyatartóból.
- Helyezd a **P400-as** kártyát a **3-as** szektorba.
- Helyezd a **P399-es** kártyát a **4-es** szektorban lévő kártyák tetejére.
- Helyezz minden legénységi tagot a **3-as** szektorba. Minden legénységi tag dob a -val, vagy  + -t.
- Keresd meg az **M182-es** küldetést, és helyezd a bolygóábra „Küldetés” mezőjébe.
- Oszd el a személyfelszerelés-kártyákat és a küldetésfelszerelés-kártyákat a legénységi tagok közt. Ha a játékosok közt nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést.
- A leszállóegység tönkrement! Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár kártyatartó*), és fordítsd át a sérült oldalra azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység). Ezután dobd el a leszállóegység-táblát, és tegyél vissza minden módosítást a „Várakozó...” borítékba.
- Nincsenek készleteid, és nem is szerezhetsz ilyesmit.
- Minden alkalommal, amikor egy legénységi tag szerez egy felfedezést, a legénységtáblájuk mellé teszik azt – a hajóirányítás alatt úgy kezel őket, mintha egy leszállóegység-táblán lennének.
- Keresd ki két **G18-as** globális körülmény-kártyát, keverd meg őket, és helyezd őket egy pakliba, felfelé fordítva a bolygóábra „Globális körülmények” mezőjébe.
- Helyezd a *Ophthalmoid* fenyegetéskártyáját a neki megfelelő helyre a bolygóábra fölé.
- Helyezd a *Ophthalmoid* kartonfiguráját a **2-es** szektorba.
- Vedd ki az előléptetés-kártyákat az „A” kártyatartóból, keverd meg őket, és húzz 2-t véletlenszerűen. Csoportként válasszatok ki egyet, és helyezzétek a „Teljesíten” oldalával felfelé fordítva a bolygóábra mellé. Ha a játékosok közt nincs egyetértés, a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést. A megmaradt előléptetés-kártyákat helyezd vissza az „A” kártyatartóba.
- Minden legénységi tag helyezzen egy fordulójelölőt a legénységtáblájára, a „Végrehajtható forduló” oldalával felfelé.
- Minden legénységi tag húzzon a részlegpaklijából annyit részlegkártyát, amennyi a legénységtábláján van jelölve.
- A felderítési részleg játékosra válasszon ki egy legénységi tagot, aki megkapja a START-jelölőt.

Lapozz az **585-ös bejegyzéshez**, és jelöld be az „A” betű melletti rubrikát – ezután folytasd a játékot.

## 599-ES BEJEGYZÉS

[Alfa lövészcsoport, 1. műveleti tiszt]: A hangár tiszta! Visszavertük az ellenséget. A leszállóegységek sértetlennek tűnnek!

[Wayman kapitány]: Remek. Jól figyeljenek, alfa. Ez az arrogátor hajó cafatokra tép minket. Tennünk kell valamit.

[Alfa lövészcsoport, 1. műveleti tiszt]: Mármost azt akarják, hogy leszálljunk, és harcoljunk meg egy idegen cirkálóval?

[Wayman kapitány]: A tudományos részleg arra a következtetésre jutott, hogy korlátozottak a közelharcra képességeik. És nincsenek ellenséges harcosok, hogy támogassák.

[Alfa lövészcsoport, 1. műveleti tiszt]: Meglátjuk, mit tehetünk, de a hajó feltankolása és felfegyverzése időbe fog telni.

[Alfa lövészcsoport, 2. műveleti tiszt]: Valójában a fegyverek és a teli tank nélkül is tehetünk valamit...

[Alfa lövészcsapat, 1. műveleti tiszt]: Nem tetszik a beszélgetés iránya.

Lapozz a **607-es bejegyzés**hez.

## 600-AS BEJEGYZÉS

A vezérlőteremben nincs áram. Amint telepítesz egy tápcsatlakozót a **7-es** szektorba, egy új kártya (**P106**) kerül felfedésre a **6-os** szektorban. Azelőtt kell interakcióba lépned vele, hogy az áram ismét elmenne. Az a legjobb, ha egy legénységi tag a **6-os** szektorban vár, miatt a többi legénységi tag visszakapcsolja az áramot a **7-es** szektorban. Olyan részlegkártyákat is használhatsz, amik javítanak a mozgékonyágodon, hogy időben elérj a vezérlőterembe.

## 601-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: ..veszik az adást? Mi... [rádió statikus zaja]

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ismételjék meg, egyes csapat. Szakadozik a jel!

[Kutatócsapat]: A föld alatt vagyunk. Találtunk... [rádió statikus zaja] ...a kapu közelében. Egy másik kótábla az. A hely elég biztonságos, hogy elidőzzünk, és tanulmányozzuk.

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ez a maguk döntése, egyes csapat. A xeno részlegnek minden vágya, hogy rátehesse a kezét erre a valamire. De ha úgy vélik, túl kevés a készletük...

[Kutatócsapat]: [Rádió statikus zaja]

Lapozz az **55-ös bejegyzés**hez.

## 602-ES BEJEGYZÉS

Szerezd le -t.

Cseréld le a **P239-es** kártyát (*Égő archívum*) a szektorodban a **P002-es** kártyára.

## 603-AS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Átjutottunk, CAPCOM! Már látjuk a bolygó felszínét. Hihetetlen! A kiszáradt folyómedrek úgy néznek ki, mintha a bolygó felszínébe vésett szimbólumok lennének. Északon a repedezett tengerfenék egészen a horizontig nyúlik.

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: A kezdeti felmérések azt mutatták, hogy ez alig öt évszázaddal ezelőtt még tengeri világ volt. A víz a bolygó 94%-át ellepte. A folyton záporozó holdkövek miatt a helyi flóra és fauna, valamint a civilizáció maradványainak tanulmányozása lehet az egyetlen esélyünk a megőrzésükre. Ez legyen most a legfontosabb.

- Keresd meg az **M180-as** küldetést, és helyezd a bolygótábla „Küldetés” mezőjébe.
- Keresd meg mindkét **G18-as** globális körülményt, keverd meg őket, és helyezd ezt a paklit felfelé fordítva a bolygótábla „Globális körülmények” mezőjébe.
- Helyezd a *Ophthalmoid* fenyegetéskártyáját a neki megfelelő helyre a bolygótábla fölött.
- Helyezd a *Ophthalmoid* kartonfiguráját a **3-as** szektorba.


Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 604-ES BEJEGYZÉS

**17C** jelű nyelvészeti jelentés, az arrogátor szövegfájlok megtalált mintái alapján:

Úgy tűnik, az arrogátorok társadalma legalább két kasztra bomlott, amik rendkívül ellenségesek voltak egymással szemben. A nyelvük kizárólag többes számú ragozást tartalmaz (további példákért lásd a mestervilágban összegyűjtött adatokat), de az írásos kommunikáció kizárja annak lehetőségét, hogy az arrogátorok kollektív tudattal rendelkeztek volna. Másrészt a megszerzett töredékek említést tesznek egy „Holtstutogó” nevű entitásról. További kontextus szükséges annak kiderítéséhez, ez egy vallásos alakra utal-e, vagy valami másra.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd le -t.

## 605-ÖS BEJEGYZÉS

[Másodtiszt, Dahl őrnagy]: Jó döntés! Habár nagyon különbözik a földi fővárosoktól, ez a szerkezetcsoport

egyértelmű jelentőséggel bír. Emellett, ha erre összpontosítunk, azzal megmutathatjuk a vendéglátóinknak, hogy őszintén érdeklődünk a kultúrájuk és művészetük iránt. Ne feledjék: tartsák nyitva a szemüket, hátha látnak valamit, ami segíthet megérteni ezeket a lényeket vagy jobban kommunikálni velük.

Helyezd az **M120-as** kártyát (*Szent Összeesküvés*) a „Küldetés” mezőre a bolygótábla jobb oldalán. A többi nem választható küldetést helyezd vissza a „Küldetések” közé. Lapozz a **736-os bejegyzés**hez.

## 607-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Kezdd meg az előkészületeket az indításra** – Ezzel nehezebb lesz időben teljesítened az elsődleges küldetésedet. Helyezd a **P234-es** kártyát (*Hangár*) a szektorodba, ha még nincs ott. Ezután folytasd a játékot.
- » **Utasítsd a legénységet az ellenséges cirkáló szétverésére** (legalább egy elérhető legénységi tag szükséges hozzá) – Válassz ki tetszőleges számú elérhető legénységi tagot a részlegedből (és más részlegből is, ha a játékosaid beleegyeznek). Ezek a legénységi tagok **meg fognak halni** a parancsaid teljesítése közben, és a feladat teljesítésére kiválasztott leszállóegység **tönkre fog menni**. Lapozz a **142-es bejegyzés**hez.
- » **Hagyd figyelmen kívül az ellenséges cirkálót; majd valaki más gondoskodik róla** – Helyezz egy büntetésjelölőt az asztalra, és helyezd a **P000-as** kártyát a szektorodba. Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár* kártyatartó), és fordíts át egy általad választott leszállóegység-kártyát a sérült oldalára – a választott kártya nem lehet alap leszállóegység. Ezután folytasd a játékot.

## 608-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha ez a rubrika már be volt jelölve, ez a bejegyzés lezárul. Más esetben olvass tovább:

**Első kapcsolatfelvétel, archívum, kutatócsapat - 17B jelű jelentés kivonata**

Az egyik olyan fa alatt halvány csillogásra lettünk figyelmesek. Egy darabokra tört, idemiai maszk hevert ott, amit belepett a por. Közvetlenül fölötte, a fa kérgén egy idemiai elmosódott, sötét körvonalai voltak – a mi ízlésünkhöz képest túl élethűnek tetszett, és fájdalmasan kicsavarodott pózban örökitették meg. Hirtelen úgy éreztük, a lehető leggyorsabban el kellene hagynunk ezt a helyet.

Szerezd meg a **13-as** egyedi felfedezést, ha elérhető. Ha a **13-as** egyedi felfedezés nem elérhető, szerezd le -t helyette.

## 609-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Átjutottunk, CAPCOM! Már látjuk a bolygó felszínét. Hihetetlen! A kiszáradt folyómedrek úgy néznek ki, mintha a bolygó felszínébe vésett szimbólumok lennének. A leszállási zónánktól délkeletre egy különös szerkezet áll...

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: Így van. A kutatóink úgy nevezik, az „épitmény”. Erős gravitációs rendellenességet észlelünk a szerkezeten belül.

- Keresd meg az **M181-es** küldetést, és helyezd a bolygótábla „Küldetés” mezőjébe.
- Keresd meg mindkét **G18-as** globális körülményt, keverd meg őket, és helyezd őket felfelé fordítva egy pakliba a bolygótábla „Globális körülmények” mezőjében.
- Helyezd a *Ophthalmoid* fenyegetéskártyáját a neki megfelelő helyre a bolygótábla fölött.
- Helyezd a *Ophthalmoid* kartonfiguráját a **6-os** szektorba.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 611-ES BEJEGYZÉS

**A kapitány naplója, F-842 jelű feljegyzés**

Ekkor hallottunk utoljára a kutatócsapat felől. Immár mindegyik tagját „Akcióban eltűnt”-nek tekintjük, és menthetetlenül arra gondolok, én küldtem a halálba ezeket a bátor lelkeket. Vajon a technológiánk túl új volt ehhez? Hibát vétettünk egy ponton? Dr. Corey biztosított afelől, hogy a nullmező nem vallhatott kudarcot magától, és valami más felel az esetért. Talán egy nap megtudjuk, mi történt. Egy újabb kutatócsapat készül a leszállásra, miközben ezeket a sorokat

írom. Az ő küldetésük még nehezebb lesz, mivel az ő vállukat nemcsak a teremtők kriptájába való bejutás terheli, hanem az őket megelőző csapat sorsának kiderítése is.

**Figyelem!** A Vanguard már nem fordulhat vissza, ahhoz túl késő. Ha még két kutatócsapatot elveszítesz, a kampányod véget ér. A következő leszállásod során mindenképp olvasd el újra az összes POI-kártyát, a fenyegetéseket és a kártyatanokat, hogy biztosan ne maradjon ki semmi fontos.

Ha szeretnéd elmenteni és eltávolítani a játékokat, mielőtt újra megpróbálkoznál az utolsó küldetéssel, lapozz a **798-as bejegyzéshez**.

Amikor készen állsz rá, hogy ismét lejátszd az utolsó küldetést, jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **737-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **737-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **810-es bejegyzéshez**.

## 612-ES BEJEGYZÉS

**Első kapcsolatfelvétel, archívum, kutatócsapat**  
- 17B jelű jelentés kivonata

Beléptünk a műhelybe – és azonnal magunkon éreztük a számtalan tükörmaszok tekintetét, amik a falakon voltak elrendezve, és a plafonról lógtak. Egy idemiai kézműves épp odabent dolgozott: régi és sérült maszkokat hozott helyre. A mozdulatai gyorsak és pontosak voltak, mégis lassan haladt. A hatalmas helyiségben több összetett eszköz és munkaállomás volt szétszórva; az idemiaiak senki sem segített, miközben egyik gépet a másik után hozta működésbe. Próbáltunk a maszkok és a jelentőségük felől érdeklődni, de a lény nem felelt, mert lefoglalta a munkája. Megkérdeztük, segíthetünk-e, de nem fogadta el az ajánlatunkat. Viszont vissza sem utasította...

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza a döntést):

- » **Segíts a kézművesnek** – Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P272-es** kártyára.
- » **Adj egy maszkot a kézművesnek** (csak ha rendelkezel a **13-as** egyedi felfedezéssel) – Lapozz a **643-as bejegyzéshez**.
- » **Hagyd el a műhelyt** – Folytasd a játékot.


## 613-AS BEJEGYZÉS

**Ásatási bejegyzés** - THX1138

Az ásást úgy terveztük meg, hogy a törmelékmező hosszabb tengelyén vágjon át abban a reményben, hogy megtudjunk valamit az arrogátorok hollétéről, és arról, mi történt a mestervilágukkal. Az előzetes eredmények alapján az említett törmelék nagy sebességű becsapódás következménye a jármű külső felszínén. A talált leletek nagy valószínűséggel az arrogátoroktól származnak, és feltűnő hasonlóságot mutatnak a hajójuk már ismert példáival. Hasznos információkat biztosíthatnak, ami segíthet nekünk az arrogátor stílusú, komoly védelemmel ellátott leszállóegységek építésében.

A régészek az ásátás további kiterjesztését javasolják a kivetített területre, ahol az ütközést okozó objektum legnagyobb része lehet.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd meg a **8-as** egyedi felfedezést. Ha már megvan, szerezz 1 -t.

Helyezd a **P311-es** kártyát ebbe a szektorba.

## 614-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **273-as bejegyzéshez**.

Semmi sem történik.

## 615-ÖS BEJEGYZÉS

Ha a Kénkőn vagy, lapozz a **616-os bejegyzéshez**.

Ha a Gyufaszálon vagy, lapozz a **601-es bejegyzéshez**.

## 616-OS BEJEGYZÉS


[Kutatócsapat]: ..veszik az adást? Mi... [rádió statikus zaja]

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ismételjék meg, egyes csapat. Szakadozik a jel!

[Kutatócsapat]: A hegy belsejében vagyunk. Tettünk néhány érdekes felfedezést, és... [rádió statikus zaja] ... a szeizmikus zavar. Egy másik kőtábla az, ami beágyazódott a hatalmas magmakamrába. Szerintem elég közel tudunk menni, hogy tanulmányozhassuk.

[CAPCOM, Coetz tizedes]: Ez a maguk döntése, egyes csapat. A xeno részlegnek minden vágya, hogy rátehesse a kezét erre a valamire, de ha úgy vélik, ez túl kockázatos...

[Kutatócsapat]: [Rádió statikus zaja]

- Dobd el az **M10-es** és **M31-es** küldeteskártyát, ha fel van fedve.
- Szerezz 1 -t.
- Szerezz egy egyedi felfedezést.
- Helyezd a **P001-es** kártyát az ebben a szektorban lévő kártyák tetejére.
- Lapozz az **55-ös bejegyzéshez**.

## 617-ES BEJEGYZÉS

[Részlegvezető]: Óvatosan, csapat. Nagyon komoly oxigénszivárgást észlelünk a tartózkodási helyük közelében. Biztosan megsérült az egyik raktér.

[Alfa lövészcsapat]: Nem tudnák lezárni a válaszfalakat a szivárgás körül?

[Részlegvezető]: A legtöbb válaszfal tönkrement. Lokalizálnunk kell a kárt, és helyre kell hoznunk, mielőtt túl sok oxigén szökne ki az ürbe.

[Alfa lövészcsapat]: Mintha nem lenne már így is épp elég dolgunk...

Lapozz a **622-es bejegyzéshez**.

## 618-AS BEJEGYZÉS

**Első kapcsolatfelvétel, archívum, kutatócsapat**  
- 17B jelű jelentés kivonata

Sok időbe és erőfeszítésbe telt, de sikerült makulátlanul tisztára törölnöm a maszk kristályos felületét. Csak amikor végeztem, akkor tűnt fel, hogy a vendéglátó a karom mögött téblábol. Kikapta a maszkot a kezemből, szemügyre vette, és aprót biccentett – nem tudtam biztosan, ez a gesztus ugyanazt jelenti-e, mint az embereknél, de úgy éreztem, ez a megfelelő pillanat egy kis faggatózásra...

Cseréld le a kártyát a szektorodban a **P271-es** kártyára.

Lapozz a **630-as bejegyzéshez**.

## 619-ES BEJEGYZÉS

[Másodtiszt, Dahl őrnagy]: Jó döntés! Sérült vagy sem, a Vanguard még mindig küldetést teljesít, és további kőtáblákra van szükségünk a kutatásunkhoz. Emellett a kőtábla írásjele segíthet megértenünk, mi hajtja ezeket az idemiaiakat. Eddig mindegyik kőtábla inspirálta valamiképpen a körülötte élő civilizációkat. Arról a tényről nem is beszélve, hogy ennek a nagy kihívást jelentő célnak az elérésével megmutathatjuk a vendéglátóknak, milyen merész felfedezők is vagyunk...

Helyezd az **M121-es** kártyát (Mélyebb igazság) a „Küldetés” mezőre a bolygó tábla jobb oldalán. A többi nem választható küldetést helyezd vissza a „Küldetések” közé. Lapozz a **736-os bejegyzéshez**.

## 620-AS BEJEGYZÉS

**A kapitány naplója, E-736 jelű feljegyzés**

Megesküdtem, hogy sosem hagyom hátra a legénységemet, ezúttal mégis képtelen voltam kiadni a parancsot. Egyértelmű volt, hogy ennek a rendszernek ezt a rejtélyes, kozmikus raját vonzzák az erőteljes energiakitörések és a magas hőmérséklet. A Vanguard MI-je figyelmeztetett, hogy ha megpróbálunk túl közel manőverezni ezekhez a lényekhez, az olyan lenne, mintha zaftos steaket lógatnánk egy éhes farkas elé. És ha ezek a valamik belepik az egész Vanguardot, ahogy azt a leszállóegységgel is tették, a fedélzeten mindenki élete veszélybe kerülne.

Miközben a lerobbant leszállóegységünket figyeltük a kijelzőn, körülvéve a különös mikroorganizmusuk vastag felhőjével, csak azt reméltem, a benne lévő emberek megértik, miért nem segíthetünk nekik – és hogy egyedül is módot találnak a kijutásra.

- **Mintaszerezés a lényekből** – Habár kockázatos, ezáltal könnyebben tanulmányozhatnánk őket. Lapozz a **624-es bejegyzéshez**.
- **Várakozás a Vanguardra, hogy megmenten minket** – Biztos



látják, hogy bajban vagyunk! Lapozz a **645-ös bejegyzéshez**.

## 621-ES BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/73-A

Ez a körzet tele van épületek kiégett vázaival.

A kialakításuk elképesztően haszonelvű; írmagja sem maradt olyan épületnek, ami kulturális célúnak tekinthető, és különösebb díszeket sem fedeztünk fel. A még álló falak közül olyan maradványokat is láttunk, amik kizárólag propagandaanyagként tekinthetők. Végtelenül egyszerű, nyers üzenetük más fajok számára is érthető: a galaxis a miénk! Azon merengünk, vajon a távolban felderengő nagy csarnok eltérő-e.

Az automatikus felderítőink megmutatták, hogy egyes romokban sok az üveges fal és az olvadt üveg. A hosszabb felderítés választ adhat arra, mi történt a mestervilágban.

Minden légénységi tag húzzon 1 részlegkártyát. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P329-es** kártyára.

## 622-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészei részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Hozd helyre a hajón keletkezett károkat és a szüntesd meg a szivárgásokat saját kezűleg** – Ezzel nehezebb lesz időben teljesítened az elsődleges küldetésedet! Helyezd a **P240-es** kártyát (Sérült raktér) a szektorodba, ha még nincs ott.
- » **Utasítsd a légénységi tagokat a károk helyrehozására** (legalább egy „Elérhető légénységi tag” kártya szükséges hozzá) – Válassz ki tetszőleges számú elérhető légénységi tagot a részlegedből (és más részlegből is, ha a játékosai beleegyeznek). Ezek a légénységi tagok meghalhatnak a parancsaid teljesítése közben! Lapozz a **724-es bejegyzéshez**.
- » **Hagyd figyelmen kívül a károkat; majd valaki más gondoskodik róluk** – Csökkentsd a morált a *Híd* kártyatartójánál (Hajókönyv, 3. oldal) – Ha már nagyon alacsony volt, semmi sem történik. Ezután tegyél vissza egy véletlenszerű kártyát az „Összegyűjtött felfedezések” közül („B” kártyatartó) a felfedezéspajlijába. Keverd meg minden részleg összes elérhető légénységi tagját, és húzz egy kártyát véletlenszerűen. Ez a légénységi tag meghal: helyezd a „Veszteségek” mezőre a tábla mellett. Adj **1 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéhez.

## 623-AS BEJEGYZÉS

**A** – Ha az „A” rubrika be van jelölve, semmi sem történik.

Más esetben jelöld be a rubrikát az „A” betű mellett, és lapozz a **631-es bejegyzéshez**.

## 624-ES BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

[1. műveleti tiszt]: Oké, vegyük ezt át újra. Felveszed az öltözeted, és bemész a légszilipbe. Csökkentjük odabent a nyomást, épp csak nulla fölé. Így, amikor kinyitod a zárat, a legtöbb ilyen kis rohadék ki lesz szippantva, és lesz egy másodperced begyűjteni a mintát, aztán bezárni az ajtót.

[2. műveleti tiszt]: Mi van, ha elkezdenek benyomakodni?

[1. műveleti tiszt]: Ezt nem hagyhatjuk. Gyorsnak kell lenned, és szorosan zárd be.

[2. műveleti tiszt]: És ha mégis bejutnak?

[1. műveleti tiszt]: Nos, nem kockáztathatjuk meg, hogy a hajóban lézengjenek, igaz? Bármilyen jelentősebb mennyiség a légszilipben azt jelentené, hogy ott ragadsz, amíg nem találunk más módot a helyzet megoldására. Szóval ezt ne csináld, jó?

[2. műveleti tiszt]: Értem.

Minden játékos vitassa meg és válasszon ki egy olyan légénységi tagot, aki a leginkább alkalmas arra, hogy nyitva tartsa a légszilipet, és segítsen a mintagyűjtésben. Döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést. Ezután lapozz a **628-as bejegyzéshez**.

## 625-ÖS BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Készítsék a szkennereket! A bolygó feltűnik... most.

[Dr. Corey]: Itt is van. Kódnév: „Ugnir”. Újabb világ, amit meglátogattak a teremtők! Csak gondoljunk...

[Anu, idemiai követ]: Szóval ide vittetek minket? Pah! Micsoda időpazarlás.

[Wayman kapitány]: Mi a baj, követ?

[Anu, idemiai követ]: Itt semmit sem fogtok találni, emberek.

[Dr. Corey]: Minden tisztelettel, követ. A teremtők okkal jelölték meg ezt a bolygót. És látod? A szkennerek oxigéndús atmoszférát jeleznek, és óriási mennyiségű szerves anyagot a felszínen.

[Anu, idemiai követ]: A társaim a múltban tanulmányozták ezt a világot. Semmi fontosat nem találtunk itt. De menjetek csak, nézzétek meg a saját szemetekkel.

[Wayman kapitány]: Nos, az nem árthat, ha megkukkantjuk. Készítsék elő a kutatócsapatot!

Lapozz a **627-es bejegyzéshez**.

## 626-OS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: A drónokkal keltsétek fel a figyelmét, és gyertek ide!

\*\*\* **Energiakisülések robbanások** \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Mondd újra, egyes? Az összetűz leköti minket [elektromos interferencia], és a fedezékünk percről percre mind jobban szétesik. [Robbanás] Aú!

Minden légénységi tag a **4-es** szektorban dob a -val.

## 627-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: Kutatócsapat a Vanguardnak. Földet értünk. Adatkapcsolat elindítva.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Érkeznek az adatok, kutatócsapat. Milyen volt a leszállás?

[Kutatócsapat]: Semmi említésre méltó nem történt. És úgy tűnik, a bolygó sem tartogat többet.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Magyarázat?

[Kutatócsapat]: Az egész felszínt sima, szürke kavicsok borítják, ameddig csak a szem ellát. A detektor nem mutat köztáblajeleket.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Különös. A szkennerek szerves anyagok bőséges jelenlétét mutatták ki! Állítsák fel a felszerelést, és vegyenek mintákat, kutatócsapat.

[Kutatócsapat]: Vettem! Ó, várjunk! Mégis van itt valami. Egy hosszú, nyálkás nyomot látunk, ami belevész a távolba, nem messze a leszállási zónánktól.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Legyenek óvatosak, kutatócsapat. Egy nagy organizmus nem létezhet valamilyen életközösség nélkül, ami támogathatná.

[Kutatócsapat]: Valamiféle törmeléklet látunk, nem messze a leszállási zónától. Idegen eredetűnek tűnik. Gondolják, hogy valami kényszerleszállást hajtott itt végre?

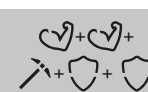
Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):


- » **Kövessd a különös nyomot** – Lapozz a **635-ös bejegyzéshez**.
- » **Tanulmányozd a földön lévő köveket** – Lapozz a **644-es bejegyzéshez**.
- » **Közelítsd meg az idegen törmeléklet** – Lapozz a **752-es bejegyzéshez**.


## 628-AS BEJEGYZÉS

Az előző bejegyzésben kiválasztott légénységi tag hajítja végre a következő dobáspróbát. Más légénységi tagok támogathatják, mintha ugyanabban a szektorban lennének. Hagyj figyelmen kívül minden olyan kártyát és felszerelést, amik olyasmire utalnak, ami nincs jelen az asztalon (például: az olyan kártyák, amik engedik, hogy nyomokat húzz, vagy másik szektorba mozogj). Bármilyen kockát használás, az nem lesz elérhető a későbbi próbák során. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád ebben a leszállásban.


**A LÉGSZILIP BIZTOSÍTÁSA**



Tölts fel 5 -t



Lapozz a **637-es bejegyzéshez**.



Lapozz a **632-es bejegyzéshez**.

## 629-ES BEJEGYZÉS

### Felderítési bejegyzés - 14/02

Nem vagyunk messze az állványzattól, ami egy fűtőventilátorhoz vezet, épp az anomália hatósugarának legszélénél.

Válassz egyet:

- » **Vágy magadnak utat a csarnok felé** – A romos épületek és omladozó maradványok közt egy sértetlen épületet lehet kivenni. Az érzékelőink azt mutatják, hogy az anomália epicentruma is lehet. Helyezd a legénységi tagodat a **4-es** szektorba.
- » **Válaszd a biztonságosabb utat a városba** – Az automatikus felderítőink azt mutatják, van egy ösvény, ahol az anomália hatása nem annyira markáns. Ez mélyebbre vezethet a városban. Helyezd a legénységi tagodat a **7-es** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban.**

## 630-AS BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Érdeklődj a maszkok jelentősége felől**  
– lapozz a **695-ös** bejegyzéshez.
- » **Kérdezd meg, miért üres a város**  
– lapozz a **717-es** bejegyzéshez.
- » **Hagyd el a műhelyet** – Folytasd a játékot.

## 631-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: CAPCOM, veszik az adást?

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: Alig, kutatócsapat. Elég gyenge a jel. A méréseink alapján több kilométerrel az Edan felszíne alatt vannak.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Úgy is érezzük. Elég komoly túra lejutni ide.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: CAPCOM, belefutottunk valamiféle föld alatti tengerbe. Egy tengerbe, komolyan. Túl nagy ahhoz, hogy pontosan lemérjük a műszereinkkel.

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: Kutatócsapat, fontos lenne, hogy mintát szerezzenek a folyadékból. És ha lehetséges, bármilyen jelenlévő mikroorganizmusból.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Vettük, CAPCOM.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Óvatosan. Azt hiszem, láttam valamit, ami mozgott.


Helyezd a **P395-ös** kártyát az ebben a szektorban lévő kártyák tetejére.

## 632-ES BEJEGYZÉS

### Személyes napló, 3562-es legénységi tag

Először úgy tűnt, az ajtót lehetetlenség kinyitni. Azonban, amint kissé kinyílt, a megmaradt levegő azonnal ki lett szippantva a légzsilipből, és ide-oda dobált. Kelllett egy másodperc, mire visszaálltam a helyemre, és ekkorra a mikroszkopikus lények felhője már el is kezdett a résnek feszülni és benyomakodni a hajóba.

Próbáltam bezárni az ajtót, de olyan volt, mintha egy robozó vonatot akarnék puszta kézzel feltartóztatni. Végül az ajtó feltárult, és nekilökött a falnak. Sötét felhő özönlött be a légzsilipbe, odalapítva a falhoz. Azt hittem, ennyi volt. Szerencsére a belső válaszfal kitartott, és a szellőztetőrendszer egyik csövével a csapatnak sikerült megszereznie a mintát, amire szükségük volt. Engem elnyelt a tintafekete felhő, minden oldalról szorongatott, és egy örökkévalóságnak tűnő ideig kellett várnom, mialatt a csapat a mintákon dolgozott...

A dobáspróbát végrehajtó legénységi tag dob a -val.

Ha emiatt a legénységi tag negyedik sérülést szerez, hagyd figyelmen kívül az eredményt.

Ezután jelöld be egy rubrikát a **925-ös** bejegyzésnél. Ha nem ez volt az utolsó bejelölt rubrika, lapozz a **637-es** bejegyzéshez.


## 633-AS BEJEGYZÉS

### Ásatási bejegyzés - THX1138-1

Az ásatás kiterjesztése gyümölcsözőnek bizonyult. A csapatunk ráakadt az arrogátorok személyszállítási módjának

maradványaira, mégpedig egy eddig ismeretlen típusra. Ez a lelet közelebb áll a tényleges arrogátor példányokhoz, mint eddig bármelyik. A xenológiai osztály máris rámutatott a különféle hasonlóságokra a kivetített testösszetételükben, és átdolgozzák a többi ismert gépekkel kapcsolatos elméleteket.

A szállítójármű szinte teljesen összetört a kényszerleszállás során, de sikerült megszereznünk néhány részét. A munkatétel az, hogy a pajzs technológiánk ő világunkban megfelelő verzióját használják. Sikerült átalakítanunk a generátorokat úgy, hogy működőképes pajzsok legyenek. Ezek elvileg megóvják a csapatokat a helyszínen az arrogátoroktól, ha esetleg beléjük futnának.

Szerezd a -t. Haladj előre 1-et minden időszávon. Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P312-es** kártyára.

## 634-ES BEJEGYZÉS

[Pilóta]: ...rémés! De a pajzsok valószínűleg kitartanak.

[CAPCOM]: Engedélyt adok a küldetés megszakítására, ha rázós a helyzet.

[Pilóta]: Nem szükséges.

[Leszállóegység MI]: Megsérült a navigációs modul. Tönkrement a navigációs modul. Megsérült a kommunikációs modul.

[CAPCOM]: [Statikus zaj]

[Pilóta]: Hmm... Hogy történt ez? A pajzs még aktív!

[Leszállóegység MI]: A szkennerek elvették egy fémcsapadékot, és átengedték a pajzsokon, hogy energiát takarítsanak meg. Fenyegetés meghatározásának frissítése...

Ez a leszállási folyamat nehezebb és hosszabb lesz. Több lépésre oszlik. Kezdeképpen helyezd a D10-est a leszállóegység-táblára. Ez a leszállóegység **javításjelzője**. Állítsd a „0”-ás értékre.

Kezdd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállásvonalon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatasz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgasd előre a leszállásvonalat (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállásvonalon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a 2. lépésre; ha ott van – sikeresen leszállál: lapozz a **641-es** bejegyzéshez.

### OLVADTFÉM-ESŐ

	<b>Girozkóp-meghibásodás</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Hozd egyenesbe a gépet:</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag: -t.</li> <li>» <b>Javítsd meg a girozkópokat:</b> Minden legénységi tag: 3 -t.</li> </ul>
	<b>Veszélyes lehetőség</b>	<b>Próbáld megragadni!</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , azonnal lapozz a <b>641-es</b> bejegyzéshez. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag:  -t.
	<b>Olvadtfém-zápor</b>	<b>Kitartás:</b> Minden legénységi tag: 4  -t a következővel csökkentve:  .
	<b>Kilyukadt raktér</b>	<b>Kitartás:</b> Veszíts el 4 készletet, a következővel csökkentve:  . <b>VAGY</b> Minden legénységi tag:  -t.

## 635-ÖS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Belépünk egy magas szerkezetekkel teli területre. Miért nem láttuk a keringési pályáról?

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: Mi? A videókon semmi ilyesmi nincs. A maguk előtt lévő terep síma.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: A víz emelkedik. A kavicsokon szűrődik keresztül. Vanguard, hallanak?

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Mi? Hogyan...

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Elvesztettük a kapcsolatot a Vanguarddal, csapat. Magunkra maradtunk.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Halljuk magukat!

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Gyorsan. Húzzunk el innen, mielőtt megfulladunk.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Nincs jele víznek az adáson. Hallanak minket, kutatócsapat? Válaszoljanak!

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Haladj a szerkezetek felé** – Lapozz a **664-es bejegyzéshez**.
- » **Várd meg, amíg a víz elnyel** – Lapozz a **667-es bejegyzéshez**.
- » **Tanulmányozd a köveket** – Lapozz a **648-as bejegyzéshez**.
- » **Térj vissza a leszállóegységhez** – Lapozz a **669-es bejegyzéshez**.

## 636-OS BEJEGYZÉS

[234-es legénységi tag]: Vanguard, könyörgöm, mondják, hogy hallanak.

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Egyszerűen nem válaszolnak! Doktor, muszáj küldenünk egy...

[234-es legénységi tag]: Nem kell, őrmester. Tisztán hallom.

[Dr. Corey]: Végre! Mi van a többiekkel?

[234-es legénységi tag]: Esméletlenek vagy hallucinálnak. Azonnali lövészet támogatásra van szükségem. Célba tudják venni ezt a megtermett rohadékot?

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Nahát! Veszélyesen közel van. Elkaphatja magát is a robbanás.

[Dr. Corey]: Biztos, hogy el akarjuk pusztítani a lényt? Nem tudjuk majd megvizsgálni...

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Doki! Itt most a legénység biztonsága a tét!

Az a legénységi tag, akinek van jelző a kártyáján, válasszon egyet:

- » **Utasítsd a Vanguardot a bombázásra** – Lapozz a **680-as bejegyzéshez**.
- » **Próbáld meg felébreszteni a barátaidat** – Lapozz a **697-es bejegyzéshez**.
- » **Próbáld meg saját kezűleg legyőzni a hatalmas bogarat** – Lapozz az **558-as bejegyzéshez**.

## 637-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló, 289-es legénységi tag

A mintával a fedélzeten tanulmányozni tudtuk az organizmust, és többet is kideríthettünk az életciklusáról. Ezek az apró lények speciális sejtszervecskékké rendelkeznek, amik a fényt hihetetlen mennyiségű meghajtó energiává alakítják át. Az elhanyagolható tömegükkel együtt ez lehetővé tette, hogy nagyobb sebességet érjenek el, mint a legjobb leszállóegységünk, és a legnagyobb sebessége elméletben majdnem eléri az 1C-t.

Azonban ezeknek a hihetetlen sejtjes hajtóműveknek a létrehozása és feltöltése elképesztő mennyiségű energiába kerül, ezért a lényeknek bizonyos ideig a nap fényudvarának közelében kell lenniük. Másrészt a tényleges szaporodási folyamatuk kizárólag a csillagködben következhet be, ami gazdag a szerves vegyületekben. Ez a két tény határozta meg a teljes életciklusukat: megközelítették a napot, hogy feltöltődjenek, lemásolták a sejtszervecskéjüket, majd visszarepültek a csillagködhöz, hogy táplálkozzanak és életet adjanak az új generációnak.

Még ennél is fontosabb, hogy felfedeztünk egy kémiai katalizátort, ami azt kommunikálja a mikroorganizmus felé, hogy elegendő energiát gyűjtött, és arra sarkallja, hogy térjen vissza a csillagködbe. Úgy véltük, ha le tudjuk ezt másolni, a lények elveszítenék az érdeklődésüket a leszállóegységünk vagy a Vanguard iránt.

Minden játékos vitassa meg és válasszon ki egy olyan legénységi tagot, aki a leginkább alkalmas arra, hogy lemásolja a szerves katalizátort, és továbbiakat szintetizáljon a laborban. Döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést.

Ezután lapozz a **639-es bejegyzéshez**.

## 638-AS BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/73

A nagy csarnokot behálózták az interferáló gravitációs vonzás vonalai. Az anomália középpontja felé haladni biztos halált jelent. Eldöntöttük, hogy módot találunk a hatása megkerülésére.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):



- » **Kövessd a felderítőt** – Az automatikus felderítő, mielőtt csődöt mondott egy nagyjából 20 000 g-s mezőben, navigálható utakról tett jelentést az anomália közepének közelében. Követni tudtuk a rögzített útvonalát. Helyezd a legénységi tagodat a **6-os** szektorba.
- » **Válaszd le az alagutakat** – Az érzékelők egy ösvényt jeleztek a félig beomlott szervizalagutakon keresztül, ahol a gravitációs mezők majdnem a szabványos paraméterek között vannak. Helyezd a legénységi tagodat a **7-es** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban**.

## 639-ES BEJEGYZÉS

Az előző bejegyzésben kiválasztott legénységi tag hajtja végre a következő dobáspróbát. Más legénységi tagok támogatják, mintha ugyanabban a szektorban lennének. Hagyj figyelmen kívül minden olyan kártyát és felszerelést, amik olyasmire utalnak, ami nincs jelen az asztalon (például: az olyan kártyák, amik engedik, hogy nyomokat húzz, vagy másik szektorba mozogj). Bármilyen kockát használsz, az nem lesz elérhető a későbbi próbák során.

A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád ebben a leszállásban.

 A CSILLAGRAJ KATALIZÁTORÁNAK SZINTETIZÁLÁSA

 = 

 +  + 	Szerez 1  -t, Tölts fel 5  -t.
 +  + 	Lapozz a <b>642-es bejegyzéshez</b> .
Jelölj be egy rubrikát a <b>925-ös bejegyzés</b> nél. Ha nem ez az utolsó bejelölt rubrika, lapozz a <b>637-es bejegyzéshez</b> , és próbáld meg újra.	

## 640-ES BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/73-B

Az épületek maradványai extrém magas hőmérsékletnek voltak kitéve, mintha valaki a bizonyítékokat pusztította volna el. A talált üledék alátámasztja mindazt, amit a korábbi találkozásaink alapján megtudtunk az arrogátorokról. A romok további felderítése lehetővé tette, hogy hozzáférjünk félig eltemetett, sértetlen kristálytárolókhöz. A tartalmuk nem hasonlít semmire, amit az arrogátorok csinálhattak volna. Lehetséges, hogy ezek egy másik kultúra ereklyéi?

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P330-as** kártyára.

## 641-ES BEJEGYZÉS


CVR hangadat

[Navigációs tiszt]: A navigációs modulnak annyi. Megpróbálok a közelségérzékelőt és a felhőképződményeket használni a navigáláshoz.

[Pilot]: Kérem, tegye azt. A hajótestet is muszáj megjavítanunk.

[Navigációs tiszt]: Repülés közben? Van erre idő?

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a gépészeti részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Javítsd meg a leszállóegység páncélzatát** – A játékosok (csapatként) -t minden legénységi tag után a kutatócsapatban, majd lapozz a **646-os bejegyzéshez**.
- » **Egyelőre hagyd figyelmen kívül a károkat** – Lapozz a **649-es bejegyzéshez**.



## 642-ES BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 289-es legénységi tag**

A csapatunk szintetizálta a katalizátort, és szétterjesztette a hajótestben. Az energiaimádó mikroorganizmusok az elvárásoknak megfelelően elveszítették az érdeklődésüket a leszállóegység iránt, és lassan elúsztak. Nem tudtuk, meddig fog működni ez a trükk, szóval sietve befoltoztuk a hajót, és elindultunk vissza a *Vanguardra*; némi mintát is magunkkal vittünk a lényekből.

A fedélzetre visszaérve megtudtuk, hogy a *Vanguard* ráakadt a teremtők egyik kőtáblájára, ami a csillagköd mélyén lebegett. Úgy tűnt, a teremtők arra használták ezt a rendszert, hogy ellenőrizzék, egy űrbéli, mikrobiális élet értelmes lényé tud-e fejlődni. Eddig nem történt meg, de ha adunk még egymillió évet ezeknek a mikrobáknak, ki tudja?

A biztonsági részleg nem akart tovább időzni a raj közelében, ezért amint biztosítottunk minden felfedezést, elhagytuk a rendszert.

Szerezd le -t.

Szerezd meg a **27-es** egyedi felfedezést.

Lapozz a **663-as** bejegyzéshez.

## 643-AS BEJEGYZÉS

A kézműves elvette tőlünk az összetört maszkot; az ujjai kissé remegtek, ahogy végigsimított velük a repedt tükör felületén. Alaposan szemügyre vette a tárgyat, majd azt mondta, nagyra értékeli, hogy elhoztuk neki, mivel az egyik családtagjához tartozott. Ám, mivel az idemiai, akié volt, meghalt, a maszkot nem szabad rendbe hozni. A kézműves visszaadta a műtárgyat, de a munka folytatása helyett ott maradt előttünk, és a maszkon láthattuk a saját döbbsent arcunkat. Úgy éreztük, itt az esély némi faggatózásra...

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd le -t.

Lapozz a **630-as** bejegyzéshez.

## 644-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be az „A” rubrikát a **915-ös** bejegyzésnél. Ezután olvasd tovább:

**Személyes napló, 234-es legénységi tag**

Amint elkezdtek a bolygó felszínének tanulmányozását, megértettük a bolygó körüli pálya letapogatása miért vitt tévútra minket. A talajt borító kavicsok nem igazi kövek voltak. Hanem szürkés, kavicszerű pozsgások, egészen hasonlóak a földi lithopsokhoz, avagy kavicskaktuszokhoz. Hamar azonosítottunk több alfaját is – egy ökoszisztéma mozgó fogaskerekei, amik annyira egyszerűek voltak, hogy súrolták a lehetetlenség határát. A szimbiotikus mikroorganizmusokat leszámítva a lithopsok tűntek az egyetlen élőlényeknek azon a bolygón; képesek voltak fennmaradni az ásványi anyagokban gazdag talajon és a nap gyér fényében. A letapogatásaink helyesnek bizonyultak: a bolygó tele volt élettel. Azonban Anu mégis jól mondta. Itt nem volt semmi látnivaló, leszámítva talán a nagy, nyálkás nyomot, ami beleveszett a távolba...

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Kövessd a különös nyomot** – Lapozz a **635-ös** bejegyzéshez.
- » **Térj vissza a Vanguard fedélzetére**  
– Lapozz a **669-es** bejegyzéshez.

## 645-ÖS BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 289-es legénységi tag**

A hajótest nyikorog. Órák teltek el azóta, hogy utoljára kapcsolatba léptünk a *Vanguard*dal... Azt kezdjük gyanítani, hogy a hajónak biztonságos távolságba kellett húzódnia, látva, mi történt a leszállóegységünkkel.

Jelöld be egy rubrikát a **925-ös** bejegyzésnél. Ha nem ez volt az utolsó bejelölt rubrika, lapozz a **123-as** bejegyzéshez.

## 646-OS BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[Pilóta]: Bárcsak segíthetnék!

[Fojtott hang]: Persze... A francba, ég a bőröm!

[Pilóta]: Légy óvatos!

[Fojtott hang]: Teljes öltözetben vagyok. Látva, mi van idekint, csodálom, hogy a leszállóegység még egy darabban van.

Növeld a **javításjelzőt** 3-mal.

Lapozz a **649-es** bejegyzéshez.

## 647-ES BEJEGYZÉS

**Felderítési bejegyzés - 14/58**

Majdnem elértük a csarnokot. A fenséges épület sértetlennek tűnt. A helyi, gravitációs mezők erős ingadozása meggátolja a hozzáférést a romoknak ebből a részből. Valahogy be kell jutnunk...

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Fordulj vissza** – A szkennerek alapján az a terület veszélyesen negatív g-mezők átjárhatatlan útvesztője. Az egyetlen józan lehetőség az, ha visszafordulunk, és visszatérünk az állványzat közelében lévő, jól feltérképezett területre. Helyezd a legénységi tagodat a **2-es** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban.**

## 648-AS BEJEGYZÉS

Ha az „A” rubrika a **915-ös** bejegyzésnél be van jelölve, semmi újat nem derítesz ki – lapozz a **635-ös** bejegyzéshez.

Más esetben jelöld be az „A” rubrikát a **915-ös** bejegyzésnél. Ezután olvasd tovább:

**Személyes napló, 234-es legénységi tag**

Amint elkezdtek a bolygó felszínének tanulmányozását, megértettük a bolygó körüli pálya letapogatása miért vitt tévútra minket. A teljes felszínt beborító kavicsok nem igazi kövek voltak. Hanem kavicszerű pozsgások, egészen hasonlóak a földi lithopsokhoz, avagy kavicskaktuszokhoz. Hamar azonosítottunk több alfaját is – egy ökoszisztéma mozgó fogaskerekei, amik annyira egyszerűek voltak, hogy súrolták a lehetetlenség határát. De egyre nehezebben tudtunk a tanulmányozásra összpontosítani a különös dolgok közepette, amik körülöttünk történtek...

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Haladj a szerkezetek felé** – Lapozz a **664-es** bejegyzéshez.
- » **Várd meg, amíg a víz elnyel** – Lapozz a **667-es** bejegyzéshez.
- » **Térj vissza a leszállóegységhez** – Lapozz a **669-es** bejegyzéshez.

## 649-ES BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[Pilóta]: Ezek a felhők baljósoknak tűnnek. Ki tudjuk őket kerülni?

[Navigációs tiszt]: Könnyedén. MI, adatokat kérünk róluk.

[Leszállóegység MI]: A szkennerek nukleáris tevékenységet észlelnek a felhőben. Ismeretlen jelenség. Javaslat: elkerülés és megjelölés további kutatásra.

[Pilóta]: Talán nekünk magunknak kellene elvégeznünk a kutatást?

[Navigációs tiszt]: Eszébe se jusson!

Válassz egyet:

- » **Repülj be a felhőkbe** – Lapozz a **652-es** bejegyzéshez.
- » **Kerüld el a felhőket** – Lapozz a **699-es** bejegyzéshez.

## 651-ES BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 289-es legénységi tag**

Szinte már elszomorított, mennyire hatékony lett a szintetikus járványunk. Amint eleresztettük, a leszállóegységünket körülvevő mikroorganizmusok teljes raja elsorvadt, és a halott lények felhője szépen ellebegett az űrbe. A kórság távolabbra is elterjedt, az utazó rajok vonala mentén. Néhány héttel később, amikor az *ISS Vanguard* fedélzeti rendszerének elhagyására készültünk, a halálnak ezek a sötét csikjai több oldalról is mind közelebb kerültek a szerves csillagködhez.

Ahogy a megfigyelési fedélzetről figyeltem mindezt, rájöttem, mi is volt a valódi ára a kutatócsapatunk megmentésének. A teremtők kőtáblája, amit a felderítőink találtak a

csillagködben, arra utalt, a csillagraj mikrobiális élete azért jött létre, hogy leteszteljék, egy úrbéli lény képes-e intelligens fajjá fejlődni. Ez a kísérlet most erőszakos véget ért. Hamarosan a Vanguard laborjában lévő minta lesz az egyetlen emlék erről az egyedi fajról.

Szerezd meg a **27-es** egyedi felfedezést.

Lapozz a **663-as bejegyzés**hez.

## 652-ES BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**












[**Leszállóegység MI**]: A napszelek szétszakítják a pajzsot. Lehetséges radioaktív szennyezés.

[**Navigációs tiszt**]: Legalább megtudtunk valamit?

[**Leszállóegység MI**]: A felhőkről készült adatok a fedélzeti adatrögzítőben tárolódnak, várva, hogy a tudományos MI-k feldolgozzák. Azonban a kezdeti szkennelések szinte semmit sem mutattak ki.

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállásvonalon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyd figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgasd előre a leszállásvonalat (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, dobd el, és lapozz a **662-es bejegyzés**hez. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

### RADIOAKTÍV FELHŐK

	<b>Apró, nukleáris robbanás</b>	<b>Fel voltunk készülve?</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag:  a következővel csökkentve:  .
	<b>Lehetőség</b>	<b>Próbáld megragadni!</b> Ha a  értéke <b>6 vagy több</b> , azonnal lapozz a <b>662-es bejegyzés</b> hez. <b>Más esetben</b> semmi sem történik.
	<b>Fúvóka-meghibásodás</b>	<b>Zuhanás:</b> Minden legénységi tag:  -t a következővel csökkentve:  .
	<b>EMP</b>	Válassz egyet: » <b>Védd a pilótátlékét pajzsral:</b> Tegyél vissza a „Fegyvertár”-ba <b>5 véletlenszerű felszerelésekártyát</b> a következővel csökkentve:  . » <b>Védd a rakteret pajzsral:</b> Egy kiválasztott legénységi tag szerez egy <b>Kimerült sérülést</b> .

## 660-AS BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: CAPCOM, ráakadtunk egy olyan autópályára, amit a keringési pályáról láttunk.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Van bármi elméletük arról, merre vezethet, kutatócsapat?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Azt hiszem, mind egy helyre visz. Az építményhez.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Megerősítve, CAPCOM. Valóban úgy tűnik, hogy egyenesen az építményhez vezet.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Vettem, kutatócsapat. Kövessék az utat, és tegyenek jelentést, ha az építménynél vannak.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Gorombaság lenne nem használni, ha már egyszer ilyen készségesen iderakták.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P406-os** kártyára.

## 661-ES BEJEGYZÉS

**Hangbejegyzés - 14/82**

[**Kutatócsapat**]: Mindent megszereztünk innen, amit lehetett. Menjünk!

[**Holtsuttogó**]: Remélem, birtokba vettetek mindent, ami kellett, betolakodók. A mestereinknek-mesteremnek-főnökünknek-főnökömnek már nem fog kelleni.

[**Kutatócsapat**]: A fenébe, ez a pasas háborzongató.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Hagyd el a csarnokot** – Az anomália középpontjának elhagyása után körbe-körbe jársz. Néhány órányi látszólag céltalan forduló után, kilépsz a nagy csarnokból. Helyezd a legénységi tagodat a **4-es** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban**.

## 662-ES BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[**Leszállóegység MI**]: Szennyeződött levegőellátás. Létfenntartó rendszer veszélyben.


[**Pilóta**]: Nem lehetek ott mindenhol, MI!

[**Navigációs tiszt**]: Maga nem is, Mr. Kényelmes-székben-ücsörgő pilóta. MI, megoldhatjuk ezt a leszállás után?

[**Leszállóegység MI**]: Hát persze. Nagyjából hetven százalék az esély rá, hogy annyi ideig túléljük.




[**Navigációs tiszt**]: Ez még mindig jobb, mint feldobni egy érmét, nem?

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Javítsd meg a létfenntartó rendszert** – A játékosok (csapatként) -t minden legénységi tag után a kutatócsapatban, majd lapozz a **678-as bejegyzés**hez.
- » **Muszáj kibírnod** – Lapozz a **674-es bejegyzés**hez.

## 663-AS BEJEGYZÉS

Számold meg a bejelölt rubrikákat a **925-ös bejegyzés**ben.

- Ha egyik rubrika sincs bejelölve, szerezz **3** -t. Ezután minden 1-es és 2-es rangú legénységi tag, aki játszott ebben a felderítésben, előléptetést kap.
- Ha csak egy rubrika van bejelölve, szerezz **2** -t. Ezután minden 1-es rangú legénységi tag, aki játszott ebben a felderítésben, előléptetést kap.
- Ha két rubrika van bejelölve, szerezz **1** -t.

Távolítsd el a játékból az **L7-es** leszálláskártyát.

Keverd az **S25-ös** helyzetkártyát (Csillagrajfertőzés) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.


## 664-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat**]: Ez nem fog sikerülni, CAPCOM! Tudjuk, hogy a kapcsolat elszállt, de reméljük, ez az üzenet végül elér magukhoz. Még mindig a szerkezetek felé mászunk. De egyáltalán nem haladunk előre.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: A kapcsolat stabil, halljuk magukat.

[**Dr. Corey**]: Látja a méréseket az öltözetükről? Az agyi aktivitásuk hasonló ahhoz, amilyen a REM alatt szokott lenni.

[**Kutatócsapat**]: Nem mászunk... A bolygó felszínén kúszunk felfelé!

Minden legénységi tag dob a -val. Ha bármelyik legénységi tag elszenved egy negyedik sérülést, helyette hagyd figyelmen kívül a negyedik sérüléskockát és -kártyát. Ezután olvasd tovább:

[**Kutatócsapat**]: Ez nagyon furcsa. Biztosan hallucinálunk. Csapat, vissza kell mennünk a leszállóegységhez. Várjunk... hová tűnt a tenger?

Lapozz a **669-es bejegyzés**hez.

## 665-ÖS BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Te értesz ebből bármit?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Fogjuk rá. Ha kiszűrjük a hablatyolást és a rossz verselést, az adatok műszaki tervrajzokat is tartalmaznak. Véleményem szerint annak, amit építenünk kellene, semmi értelme sincs. De bízom benne, hogy Szolga tudja, mit csinál.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Francba ezzel a lényvel!

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Hé, fogd vissza magad! Szolga nem is olyan rég egy volt közülünk. És mindent megtesz, hogy mentse az irhánkat.

Minden játékos vitassa meg és válasszon ki egy olyan legénységi tagot, aki a leginkább alkalmas arra, hogy létrehozza a látogatók szubtéri jelzőjét. Döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést. Ezután lapozz a **668-as bejegyzéshez**.

## 666-OS BEJEGYZÉS

A  B  C


- Nyisd ki a Bolygópediát a **32–33.** oldalon (Alteregő).
- Helyezd a leszállóegység kartonfiguráját az **1-es** szektorba. Helyezz minden legénységi tagot ebbe a szektorba.
- Ha az „**A**” rubrika be van jelölve, helyezz **1 jelzőt** a **3-as** szektorba.
- Ha a „**B**” rubrika be van jelölve, helyezz **1 jelzőt** a **3-as** szektorba.
- Ha a „**C**” rubrika be van jelölve, helyezz **1 jelzőt** a **2-es** szektorba.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 667-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat]: A folyadék sűrű lehet. Lebegünk.

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: A kapcsolat stabil, halljuk magukat.

[Dr. Corey]: Látja a méréseket az öltözetükről? Az agyi aktivitásuk hasonló ahhoz, amilyen a REM alatt szokott lenni.

Minden legénységi tag dob a -val. Ha bármelyik legénységi tag elszenved egy negyedik sérülést, hagyj figyelmen kívül a negyedik sérüléskártyát és -kockát, majd folytasd a játékot. Ezután olvass tovább:

[Kutatócsapat]: Hol van a víz? Miért a földön kúszunk? Hallucinálunk? Szerintem most már vissza kellene mennünk a leszállóegységhez.



Lapozz a **669-es bejegyzéshez**.









## 668-AS BEJEGYZÉS

Az előző bejegyzésben kiválasztott legénységi tag hajítja végre a következő dobáspróbát. Más legénységi tagok támogathatják, mintha ugyanabban a szektorban lennének. Hagyj figyelmen kívül minden olyan kártyát és felszerelést, amik olyasmire utalnak, ami nincs jelen az asztalon (például: az olyan kártyák, amik engedik, hogy nyomokat húzz, vagy másik szektorba mozog). Bármilyen kockát használ, az nem lesz elérhető a későbbi próbák során.

A döntéseidől függően további próbák várhatnak rád ebben a leszállásban.

 A SZUBTÉRI JELZŐ MEGÉPÍTÉSE

 = 

 + 	Tölts fel 5  -t.
 + 	Szerezz 1  -t.
 + 	Lapozz a <b>672-es bejegyzéshez</b> .
 + 	Jelölj be egy rubrikát a <b>925-ös bejegyzésnél</b> . Ha még vannak jelöletlen rubrikák, lapozz a <b>470-es bejegyzéshez</b> .

## 669-ES BEJEGYZÉS

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: Doki... Körbe-körbe járnak. Át kellene gondolnunk az evakuálási legénység kiküldését.

[Dr. Bell, vezető hajóorvos]: Biztosan nem csak kommunikációs gondról van szó?

[CAPCOM, Hsziu őrmester]: Nem, minden felszerelés jól működik. Olyan, mintha egyszerűen már nem hallanának minket.

[Kutatócsapat]: Vanguard, nem tudom, veszik-e az adást, de minél közelebb próbálunk menni a leszállóegységhez, az annál messzebb mozog? Úgy tűnik, lehetetlenség elérni oda. Maguk azok? Vagy kezdünk megőrülni?

[Dr. Bell, vezető hajóorvos]: Hallják a hangomat, kutatócsapat? Hallucinálnak. Valahogy magukhoz kell térniük!

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést).

- » **Rázd meg a fejed, hogy megszűnjön az illúzió** – Lapozz a **671-es bejegyzéshez**.
- » **Vegyély mély lélegzetet, és próbálj megnyugodni** – Lapozz a **673-as bejegyzéshez**.


» **Nézz a saját kezedre** – Lapozz a **677-es bejegyzéshez**.

» **Jelentsd a problémákat a Vanguardnak** – Lapozz a **675-ös bejegyzéshez**.

## 671-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló, 234-es legénységi tag

A fejemet ráztam, és igyekeztem eloszlatni az elmémet ellepő ködöt. Éreztem, ahogy a víz lötyög a két fülem közt, a szemem pörgött az üregében – émelegtem, ahogy a világ tótágast állt. Aztán megpillantottam a barátaimat: mind négykézláb küzdöttek a saját elméjükkel.

Minden legénységi tag dob a -val. Ha bármelyik legénységi tag elszenved egy negyedik sérülést, helyette hagyj figyelmen kívül a negyedik sérüléskockát és -kártyát. Ezután válassz egyet:

- » **Vegyély mély lélegzetet** – Lapozz a **673-as bejegyzéshez**.
- » **Nézz a saját kezedre** – Lapozz a **677-es bejegyzéshez**.


## 672-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló, 289-es legénységi tag

Szolga épp a jelzés mellett bukkant fel, mindenféle figyelmeztetés nélkül, halálra rémisztve mindannyiunkat – de ennél is ijesztebb volt végigsétálni vele a szubtéri alagútján, ami keresztülvitt a látogatók birodalmán.

Végül az ISS Vanguardon kerültünk elő újra. A hídról figyeltük, amint a leszállóegységünk lassan összeroppan a mikroorganizmusok átlátszatlan raja közepette. A Vanguard bevetett egy drónt, hogy biztonságos távolságból vegyen mintát – emellett ráakadtunk a teremtők egyik kőtáblájára, ami a csillagköd mélyén lebegett. Úgy tűnt, a teremtők arra használták ezt a rendszert, hogy ellenőrizzék, egy úrbéli, mikrobiális élet értelmes lényé tud-e fejlődni. Eddig nem történt meg, de ha adunk még egymillió évet ezeknek a mikrobáknak, ki tudja?

A biztonsági részleg nem akart tovább időzni a raj közelében, ezért nem sokkal később elhagytuk a rendszert.

Szerezz 2 -t.

Szerezd meg a **27-es** egyedi felfedezést.


Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyek a jelenlegi leszállóegységet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).

Lapozz a **663-as bejegyzéshez**.

## 673-AS BEJEGYZÉS

Személyes napló, 234-es legénységi tag

Megállíthatatlanul nyeltem a levegőt. Az egész testem felpuffadt, akár egy lufi, és elfogott a szédülés. Lenéztem: a lábam hihetetlenül távol volt – de a talaj... ellebegtem! Nem! Ez képtelenség volt! Össze kellett szednem magamat!

Minden legénységi tag dob a -val. Ha bármelyik legénységi tag elszenved egy negyedik sérülést, helyette hagyj figyelmen kívül a negyedik sérüléskockát és -kártyát. Ezután válassz egyet:

- » **Rázd meg a fejed** – Lapozz a **671-es bejegyzéshez**.
- » **Nézz a saját kezedre** – Lapozz a **677-es bejegyzéshez**.

## 674-ES BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Navigációs tiszt]: Az MI szerint nincs elegendő adat, és a leszállóegység már így is siralmas állapotban van. Meg kell szöknünk ezekből a felhőkből!

[Pilotá]: De még gyűjthetnénk adatokat...

[Navigációs tiszt]: Elég ebből a sületlenségből!

[Pilotá]: Minden rendben. A tudásért megéri!

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Folytasd a repülést a felhőkben** – Lapozz a **681-es bejegyzéshez**.
- » **Térj ki manőverezéssel** – Lapozz a **712-es bejegyzéshez**.

## 675-ÖS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Őrmester, tanácsot kérünk. Segítségre van szükségünk!

[Dr. Bell, vezető hajóorvos]: Az életjeleik jónak tűnnek. Az állapotukat nem valami toxin vagy anyagcserezavar okozza. Szerintem valami hallucinációkat vált náluk, de fogalmam sincs, micsoda.



[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Kutatócsapat, azonnali kivonás!

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Semmi értelme. A Vanguard nem hall minket. Azt hiszem, félek.

[Dr. Bell, vezető hajóorvos]: Remélem, emlékeznek a kiképzésükre. Van egy pszichológiai trükk, ami gyakran beválik rossz álmok esetén. Csak rá kell nézni...

[Kutatócsapat]: Futás! El kell innen tűnnünk!

Lapozz a **669-es bejegyzéshez**.

## 676-OS BEJEGYZÉS

Hangbejegyzés - 14/73-C

[Kutatócsapat, 2. tiszt]: Ez egy... Vanguard szimbólum?

[Kutatócsapat, 1. tiszt]: Lépj oldalra, biztos képzelepsz.

\*\*\* Csozozogás \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. tiszt]: Ez hogy lehet? Már nem számít. Felvisszük a fedélzetre azt a kapszulát.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerez 1 -t és a **26-os** egyedi felfedezést.

## 677-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló, 234-es legénységi tag

Amikor a kezemre pillantottam, viszolyogva hátráltam el. A lestrapált öltözetem helyett különös, kiténes végtagot láttam, két karommal. Széttártam az ujjaimat, majd ökölbe szoritottam őket, és mélyről jövő, felkavaró érzés tört rám, hogy nem hozzám tartoznak. A kezem nem olyanak ÉRZŐDÖTT, mint ezek a valamik. Még mindig végig tudtam simítani a hüvelykemmel a többi ujjamon, ám a szemem valami teljesen mást látott.

Aztán mintha leállt volna az agyam, majd újraindult. Az őrmester hangja a fülhallgatón keresztül eljutott az agyamig - és még sosem örültem jobban, hogy hallhatom.

Ekkor észrevettem, hogy a barátaim előttem kúsznak, és vonagló testtel szántanak keresztül a szürke kavicsokon. Egy szörnyűséges lény magasodott föléjük; egy óriási bogár, aminek agyformája volt, és a pofájából undorító folyadék csöpögött.

Válassz egy véletlenszerű legénységi tagot. Helyezz **1 jelzőt** a legénységi-tag-kártyájára. Az a játékos, aki ezt a legénységi tagot irányítja, válasszon egyet:

- » **Próbáld meg felébreszteni a barátaidat**  
– Lapozz a **697-es bejegyzéshez**.
- » **Próbáld meg saját kezűleg legyőzni a hatalmas bogarat**  
– Lapozz az **558-as bejegyzéshez**.
- » **Kérd meg a Vanguardot, hogy lőjön a lényre a keringési pályáról** (a **B10-es** hídfeljesztés (Vindicator-ágyú) szükséges hozzá) – Lapozz a **636-os bejegyzéshez**.

## 678-AS BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Navigációs tiszt]: Kicséréltem a szűrőt, megjavítottam a katalizátormodult...

[Pilóta]: Remek! Szemmel tartottam a vezérlőpultot, amíg maga távol volt, de azt hiszem...

[Navigációs tiszt]: Bal, hat fok, most! Fel, egy fok!

...

[Navigációs tiszt]: Majdnem a legdurvább viharba kormányzott minket! De igen, elég jó munkát végezett, mindent egybevetve.

Növeled a **javitásjelzőt 3-mal**.

Lapozz a **674-es bejegyzéshez**.

## 679-ES BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/67

A területről készült szkennel rengeteg törmelék mutatnak, és több helyen gravitációs ingadozás észlelhető. Az idevezető alagút vizsgálata kiugrásokat jelzett a gravitációs mezőben. Az egyetlen biztonságos út a levegőbe függesztett, hatalmas falazat alatt vezet a nagy csarnokig, ami a legközelebbi romok mögött tornyosul.

Válassz egyet:

- » **Válaszd a biztonságos utat** – Helyezd a legénységi tagodat a **4-es** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban**.


## 680-AS BEJEGYZÉS

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: Fedezékbe, kutatócsapat! Tüzelés indítása! 3... 2...

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Ha eltalálnak, valaki megtenné...

[CAPCOM, Hszüi őrmester]: 1... Tűz!

\*\*\* Vanguard főágyú lövéseinek dördülése \*\*\*

Minden legénységi tag dob a -val. Ha bármelyik legénységi tag elszenved egy negyedik sérülést, helyette hagyj figyelmen kívül a negyedik sérüléskockát és -kártyát. Ezután lapozz az **553-as bejegyzéshez**.

## 681-ES BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Leszállóegység MI]: Elegendő adat rögzítve. Adatok tárolása a fedélzeti adatrögzítőbe.

[Pilóta]: Látja? Mondtam, hogy megéri.

[Leszállóegység MI]: Veszély! Növekvő nukleáris sugárzási szint.













[Navigációs tiszt]: Tényleg megérte? Várjunk! Látja ezt?

[Pilóta]: Ezt a sötét felhőt?

[Navigációs tiszt]: Ez nem egy felhő! Ez egy szilárd objektum, ami a felhők fölött lebeg, és sokkal nagyobb a Vanguardnál!

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállásávon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyj figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgasd előre a leszállásávon (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, dobd el, és lapozz a **685-ös bejegyzéshez**. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

### NUKLEÁRIS TEVÉKENYSÉG

	Pillanatnyi béke	Semmi sem történik
	Turbulencia	Számítottunk rájuk? Ha a  értéke <b>6 vagy több</b> , semmi sem történik. Más esetben minden legénységi tag: 5  -t a következővel csökkentve:  .
	Robbanás	Válassz egyet: » <b>Manőverezz</b> Minden legénységi tag: 4  -t a következővel csökkentve:  .
		» <b>Pajzsot fel!</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , semmi sem történik. Más esetben minden legénységi tag szerez egy Sebzett sérülést.
	Halálos sugárzás	Túlélés Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , minden legénységi tag:  -t. Más esetben minden legénységi tag szerez egy Kimerült sérülést.

## 682-ES BEJEGYZÉS

**A** – Szerez 1 *idegen technológia* nyomot. Helyezd a **P315-ös** POI-t a **4-es** szektorba.

**B** – Szerez 1 -t. Helyezd a **P316-os** POI-t a **4-es** szektorba.

## 683-AS BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/95

A gravitációs hajtómű aktiválása még a városnak erre a távoli részére is hatással volt. Az emiatt bekövetkező gravitációs eltolódás utat nyitott a csarnokba, de gyakorlatilag minden más átjárót lezárt. Az alagutat, amin keresztül idejöttünk, újra blokkolják a magas g-s területek.

Válassz egyet:

- » **Próbálg bejutni a nagy csarnokba** – Helyezd a legénységi tagodat a **4-es** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban.**

## 684-ES BEJEGYZÉS

Akció utáni jelentés - 14/02, kivonat

Miután korábban feltérképeztük az ismert drónrajokat és a törmelékmezőket, amik az objektumot vették körül, sikerült csendben, különösebb zűr nélkül megközelítenünk. Az előző felderítés azt is lehetővé tette, hogy gyorsan kinyissuk a mestervilág belső magjába vezető ajtót. Ezúttal a küldetésünk nagyon könnyen kezdődött...

- Ha a Bolygópédia a **29–30.** oldalon van kinyitva (*Arrogátor mestervilág – Külső burkolat*), és nem mentted el, tedd meg most:

Ha az aktuális bolygóhoz tartozik bolygóregisztrációs lap a „Regisztrált bolygók” („B” kártyatartó) között, dobd el.

**Fontos:** Az *Arrogátor mestervilág – Külső burkolat* és *Belső mag* részt külön bolygóregisztrációs lapon kell elmenteni.

Ezután vegyél elő egy üres bolygóregisztrációs lapot, és töltsd ki az alábbiak szerint:

- Írd a lap tetejére az aktuális bolygó nevét (azt, amelyek a bolygótáblán van).
  - Írd fel annak a leszálláskártyának a számát, amelyik épp a bolygószenkerben van.
  - Minden szektor esetén írd fel az adott szektorban lévő POI-kártyák számát. Ha egynél több POI-kártya van, a legfelsőt írd a bal oldalra. Jelöld be, hogy a szektor befejezett-e.
  - Írd fel minden olyan egyedi felfedezés számát, ami még a bolygótáblán van.
  - Írd fel minden olyan fenyegetés számát és szektorszámát, ami még a bolygótáblán van. Ezután a bolygótáblán lévő összes fenyegetéskártyát és a neki megfelelő kartonfigurát tedd vissza a dobozba.
  - A bolygóregisztrációs lapot helyezd a „Regisztrált bolygók” közé („B” kártyatartó).
  - A bolygótáblán lévő minden POI-kártyát tegyél vissza a „Látnivalók (POI)” közé („A” kártyatartó). A bolygótáblán lévő minden egyedifelfedezés-kártyát tegyél vissza az „Egyedi felfedezések” közé („A” kártyatartó).
- Nyisd ki a Bolygópédiát a **30–31.** oldalon (*Arrogátor mestervilág – Belső mag*).
  - Lapozz a **687-es bejegyzéshez.**

## 685-ÖS BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Leszállóegység MI]: Érzékelők nem működnek!

[Navigációs tiszt]: Ne törődjön vele. Majdnem ott vagyunk.


[Pilóta]: Ezt nem mondhatja komolyan! Nem szállhatok le működő érzékelők nélkül!

[Navigációs tiszt]: A leszállóegység már így is tropa. Egy durva leszállás nem oszt, nem szoroz.

[Pilóta]: Később fel is kell szállnunk, ugye tudja?

Szerez l ásvány felfedezést.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Sietős leszállás** – Lapozz a **693-as bejegyzéshez.**
- » **Az érzékelők megjavítása** – A játékosok (csapatként)  minden legénységi tag után a kutatócsapatban, majd lapozz a **689-es bejegyzéshez.**

## 686-OS BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/55

Ezt a területet a város mélyén erősen változó gravitációval jellemzik. Lehetnek sértetlen épületek közöttük.

Válassz egyet:

- » **Hatolj mélyebbre a rendellenes mezőkben** – Az előreküldött felderítő drónok megerősítik, hogy van esély a fenséges csarnok megközelítésére, ami a távolban tornyosul. Helyezd a legénységi tagodat a **6-os** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban.**

## 687-ES BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/01A

Leereszkedtünk a nyílás kanyargó folyosóra, és beléptünk a mestervilág központjába. A graviméter apró változásokat jelzett a gravitációs vonzásban, minél közelebb kerültünk ennek a járműnek a belsejéhez. Ahogy lefelé menet áthaladtunk a páncélzat több, vastag rétegén, egyre inkább elveszítettük a kapcsolatot a Vanguarddal. Minden felszerelésünket és készletünket magunkkal kellett cipelnünk.

A fásasztó utazást követően végre lemásztunk egy állványzaton, be a romos megavárosba, ami a hajón belül terült el. Azoknak a helyeknek az átkutatása, amiket a pozíciókból láttunk, évekbe telhet, de azt meghatároztuk, hogy az anomália forrása a városon belül van, a nagy csarnokra hasonlító épületben, ami látszólag sértetlen volt. Ez azt jelentheti, hogy odabent kőtáblacsoportok vannak, mivel már tudtuk, hogy az arrogátorok képesek voltak számos obeliszket egy helyre bezsűfolni.

Ennek a csarnoknak az elérése lett az elsődleges célunk. A felderítő drónjaink változó gravitációval bíró utakat fedeztek fel köztünk és a célállomás között. Tudjuk, hogy figyelniük kell, hová lépünk – ha letévedünk az ösvényről, az a halálunkat jelentheti.

Ez az ellenséges környezet azt is megkövetelte, hogy gyorsan cselekedjünk. Nem tudtuk meghatározni, hogyan hathat ránk a mestervilág, ha túl sokáig maradunk.

Még mindig nem láttunk élő arrogátort, de rengeteg bizonyíték akadt rá, hogy továbbra is a közelben vannak.

- Helyezd a *Gravitációs hasadék fenyegetéskártyáját* a neki megfelelő helyre a bolygótábla fölött. Helyezd a *Gravitációs hasadék* kartonfiguráját az **5-ös** szektorba.
- Ez a térkép különleges mozgást használ egyes szektorokban. Lásd a globális körülményt és a „Menj tovább” akcióját.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 688-AS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: A drónokkal keltjük fel a figyelmét!

\*\*\* Energiakisülések \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: [Töltési hang] Célkeresztben van. Ezt neked, te rohadék idegen!

\*\*\* Robbanás \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Jaj, ez fáj?

Tedd a következőt a fenyegetéskártyán ebben a szektorban: .

## 689-ES BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Navigációs tiszt]: Kész!

[Pilóta]: Köszönöm. Most már biztonságban leszállhatunk.

[Navigációs tiszt]: Ez valójában jó ötlet volt. Köszönöm, hogy rávett.

Növeld a **javításijelzőt 3-mal**. Ha az értéke **9**, lapozz a **723-as bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **693-as bejegyzéshez**.

## 690-ES BEJEGYZÉS

\*\*\* Plazmavágók hangja \*\*\*

[Egyes kutatócsapat]: Felnyitottuk a külső burkolatot, és így bejuthattunk a csomópontba. Tanácsot kérünk, CAPCOM.

[CAPCOM]: Szép munka, egyes csapat! Próbálgják megkerülni a rendszereiket. Nincs meg a fegyverzetünk ahhoz, hogy megszabaduljunk az egész ágyútól, szóval módot kell találnunk a helyszínen való kiiktatásra.

[Egyes kutatócsapat]: A belső működése hasonlít a többi arrogátor technológiához, amiket eddig láttunk. Nem lesz nehéz megpiszkálni az IFF-rendszereit, hogy barátként azonosítson minket.

Lapozz a **682-es bejegyzéshez**. Jelöld be az „A” rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat.

## 691-ES BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/91

A gravitációs ingadozás ezen a területen alábbhagyott, amikor aktiváltuk a gravitációs hajtóművet. Azonban már nem tudunk belépni a csarnokba. A törmelék, ami korábban bizonytalanul

lógott a ritkás levegőben, most elzárja a befelé vezető utunkat. Másrészt a szervizalagutak, amik a város mélyére visznek, ismét elérhetőek.

Válassz egyet:

- » **Közelítsd meg a lehető legjobban a csarnokot**  
– Helyezd a legénységi tagodat a **4-es** szektorba.
- » **Használd a szervizalagutakat a város mélyébe való bejutáshoz** – Helyezd a legénységi tagodat a **7-es** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban.**

## 692-ES BEJEGYZÉS

Akció utáni jelentés - 14/02

A mestervilágba vezető bejárat utáni kutatás sokáig tartott. Az ismeretlenbe való behatolás további előkészületek nélkül és gyorsan megfogyatkozó készletekkel botorság volt. Miután gyorsan tanácskoztunk a CAPCOM-mal, úgy döntöttünk, visszatérünk a hajóra.

Lapozz a **990-es bejegyzéshez**.

## 693-AS BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[**Navigációs tiszt**]: Itt egy hely, ahol biztonságban leszállhatunk. Talán.

[**Pilóta**]: Ez... jó lesz, azt hiszem.

[**Navigációs tiszt**]: A lebegő ronccsal nem jut eszembe semmi jobb.

[**Pilóta**]: Ez rázós lesz.

- Nyisd ki a Bolygópédiát a **26–27.** oldalon (*Muspellheim*).
- Cseréld le a POI-t az **1-es** szektorban a **P292-es** kártyára.
- Helyezz **1 jelzőt** a leszállóegység-táblára a **javításjelző** minden pontja után. Ezután dobd el a **javításjelzőt** a leszállóegység-tábláról.
- Lapozz a **477-es bejegyzéshez**, és jelöld be az „A” betű melletti rubrikát, anélkül hogy végrehajtanád a bejegyzés többi részét. Ezután nyisd ki a Hajónaplót a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 694-ES BEJEGYZÉS

- Ha ez a rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és helyezd az **O16-os** másodlagos célt (A *titan ledöntése*) a „Várakozó...” borítékba.

## 695-ÖS BEJEGYZÉS

[**Idemiai vendéglátó**]: ...

[**Vanguard MI**]: Amikor a maszakra nézel, magadat látod. Ez egy emlékeztető. Te vagy az egyetlen, aki abban a világban él, amit valóságnak nevezel. A valóság egy kivetülés az elmédben. Minden torz. Te magad változtattad meg. Távol áll az igazságtól.

[**Idemiai vendéglátó**]: ...

[**Vanguard MI**]: Valójában mindannyian egyedül vagyunk ebben a világban. A maszka erre emlékeztet minket. Azt is eszünkbe juttatja, hogy amikor valakihez beszélünk, nem igazán hozzá beszélünk. Hanem a képhez, amit az elménkben hoztunk létre. Egy képhez, amit az igazságról alkotott koncepcióink eltorzítottak, akár helyesek, akár nem.

[**Idemiai vendéglátó**]: ...

[**Vanguard MI**]: A világokban ugyanaz vagy, mint aki akkor voltál, amikor utoljára beléptél ide. Az én világomban megváltoztál. Most másképp látlak. Talán közelebb állsz az igazsághoz. Talán távolabb. Csak az idő a megmondhatója.

- Ha ez a rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és szerezz 1 -t.

Jelöld be az „A” rubrikát a **905-ös bejegyzésnél**, olvasd el a szövegét, és lapozz a **630-as bejegyzéshez**.

## 696-OS BEJEGYZÉS

\*\*\* *Plazmavágó hangja* \*\*\*

[**Egyes kutatócsapat**]: Felnyitottuk a külső burkolatot, és így bejuthattunk a csomópontba. Tanácsot kérünk, CAPCOM.

[**CAPCOM**]: Szép munka, egyes csapat. Próbálják megkerülni a rendszereiket. Nincs meg a fegyverzetünk ahhoz, hogy megszabaduljunk az egész ágyútól, szóval módot kell találnunk a helyszínen való kiiktatásra.

[**Egyes kutatócsapat**]: A belső működése hasonlít a többi arrogátor technológiához, amiket eddig láttunk. Nem lesz


nehéz megpiszkálni az IFF-rendszereit, hogy barátként azonosítson minket.

Lapozz a **682-es bejegyzéshez**. Jelöld be a „B” rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat.

## 697-ES BEJEGYZÉS

Személyes napló, 234-es legénységi tag

Eszelősen igyekeztem felkelteni a barátaimat; rázogattam őket, kiabáltam, közben pedig a bestia rám rontott. A társaim az utolsó pillanatban küzdötték fel térdre magukat. Együtt sikerült megsebesítenünk a lényt, és az életünkért futottunk a leszállóegység felé, ami már tisztán kivehető volt, nem messze tőlünk.

Minden legénységi tag dob a -val. Ha bármelyik legénységi tag elszenved egy negyedik sérülést, helyette hagy figyelmen kívül a negyedik sérüléskockát és -kártyát. Jelöld be a „B” rubrikát a **915-ös bejegyzésnél**.

Ezután lapozz a **707-es bejegyzéshez**.

## 698-AS BEJEGYZÉS

Akció utáni jelentés - 14/03

(...) a küldetés onnantól lejtmenet volt. Szunnyadó, de most felébredő konstrukciók, lézeres útvesztők, előre becélzott halálzónák – minden eltökélte, hogy kiirt minket. Alig sikerült evakuálnunk... Ha valaha újra megpróbálunk ott leszállni, azt tanácsolom, vagy legyen mindenki olyan csendes, amennyire emberileg lehetséges, vagy az egész területre dobjanak atomot a keringési pályáról.

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölt a leszállóegység-táblára, és dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról. Nyisd ki a Hajónaplót a **25.** oldalon (A *bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 699-ES BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[**Leszállóegység MI**]: Közelgő napszél.










[**Pilóta**]: Csak viccelsz, MI, ugye?

[**Leszállóegység MI**]: A viccmódult nem telepítették a rendszerembe.

[**Navigációs tiszt**]: Humoros, mint mindig. Pilóta, készen áll egy újabb menetre?

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajítani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagy figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgasd előre a leszállássávon (mozgasd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Ha a jelző eléri a „Sikeres leszállás” mezőt, dobd el, és lapozz a **701-es bejegyzéshez**. Más esetben menj vissza a **2.** lépésre.

### NAPKITÖRÉS

	<b>Emelkedő hőmérséklet</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Tedd kockára a rakteret</b> Veszíts el 2 készletet.</li> <li>» <b>Tedd kockára a pilótafülkét</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, minden legénységi tag: -t.</li> <li><b>Más esetben</b> egy kiválasztott legénységi tag szerez egy <i>Égett</i> sérülést.</li> </ul>
	<b>Lehetőség</b>	<b>Ragadd meg!</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , lapozz a <b>701-es bejegyzéshez</b> . <b>Más esetben</b> semmi sem történik.
	<b>Sugárzás</b>	<b>Túlélés</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , minden legénységi tag:  +  -t. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag szerez egy <i>Kimerült</i> sérülést.



## 700-AS BEJEGYZÉS

Akció utáni jelentés - 14-06

Nehéznek bizonyult átverekedni magunkat az arrogátorok romos városán. A változó gravitáció azt jelentette, hogy hihetetlenül zord körülmények közt kellett ügyködnünk. És tényleges arrogátorokkal még nem találkoztunk, sem a működő konstrukcióikkal.

Véleményem szerint az információnak ez a kiaknázatlan forrása további felderítőküldetéseket tesz indokolttá, jobb előkészületekkel és készletekkel.

Lapozz a **990-es bejegyzés**hez.

## 701-ES BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Leszállóegység MI]: Kigyulladt az oxigéntartály. Létfenntartó rendszer veszélyben.

[Pilóta]: Nem lehetek ott mindenhol, MI!

[Navigációs tiszt]: Nem is. Egész idő alatt a vezérlőknél ül. MI, megoldhatjuk ezt a leszállás után?

[Leszállóegység MI]: Hát persze. Nagyjából hetven százalék az esély rá, hogy annyi ideig túléljük.

[Navigációs tiszt]: Ez még mindig jobb, mint feldobni egy érmét, nem?

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Javítsd meg a higiéniai hálózatot** – A játékosok (csapatként) minden legénységi tag után a kutatócsapatban, majd lapozz a **708-as bejegyzés**hez.
- » **Menekülj el egy sérült leszállóegységben** – Lapozz a **704-es bejegyzés**hez.

## 702-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: ...és csak átpöccintjük ezt a kapcsolót itt, aztán...

\*\*\* Töltődő felszerelés \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Voilà! Működik!

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Mindenki legyen éber, úgy tűnik, felrúgtunk egy darázs-fészket!

A mestervilág külső felszínét most előnti a piros fény. Ez a csomópont látszólag elegendő az alapvető rendszerek áramellátásához.

Ha a **G33-as** globáliskörülmeny-kártya a bolygóábrán van, indítsd újra az időszámítást.

Ha a **G33-as** globáliskörülmeny-kártya nincs a bolygóábrán, helyezd a „Globális körülmény” mezőre.

Ha a **P318-as** kártya (*Termikus szellőzőnyílás*) a **6-os** szektorban és a **P317-es** kártya (*Gépesített géptároló*) a **5-ös** szektorban van, semmi sem történik. Más esetben helyezd a **P318-as** POI-kártyát a **6-os** szektorba és a **P317-est** a **5-ös** szektorba.

Ha az *Arrogátor oltalmazó már* a táblán van:

Hajtsd végre a **megsemmisítő sugarat** a fenyegetéskártyájáról, és távolítsd el a jelzőt a fenyegetéskártyán lévő piros sávról.

Ha az *Arrogátor oltalmazó* még **nincs** a táblán:

Helyezd az *Arrogátor oltalmazó* fenyegetéskártyáját az egyik fenyegetésmezőre, a kartonfiguráját pedig a **6-os** szektorba.

Ezután olvass tovább:

Ha van *Inaktív védelmi üteg* POI a **4-es** szektorban, lapozz a **776-os bejegyzés**hez.

Ha van **P315-ös** POI-kártya (*Módosított védelmi üteg*) a **4-es** szektorban, lapozz a **779-es bejegyzés**hez.

Ha van **P316-os** POI-kártya (*Kijavított védelmi üteg*) a **4-es** szektorban, lapozz a **777-es bejegyzés**hez.

## 703-AS BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/01

Nehéznek bizonyul egyik helyről eljutni a másikba a mestervilág magjában. Gyakran kapjuk azon magunkat, hogy körbe-körbe járunk, csak hogy rájövjünk, a belső óránk egy másodpercet sem mozdult. Ez az egész izgó-mozgó, idő-bigyó dolog finoman szólva is nyugtalanító.

Ha a **2-es** szektorban vagy, lapozz a **629-es bejegyzés**hez.

Ha a **3-as** szektorban vagy, lapozz a **638-as bejegyzés**hez.

Ha a **4-es** szektorban vagy, lapozz a **647-es bejegyzés**hez.

Ha a **5-ös** szektorban vagy, lapozz a **661-es bejegyzés**hez.

Ha a **6-os** szektorban vagy, lapozz a **679-es bejegyzés**hez.

Ha a **7-es** szektorban vagy, lapozz a **686-os bejegyzés**hez.

## 704-ES BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Pilóta]: Ez nem is volt olyan rossz, nem?

[Navigációs tiszt]: Megőrült?

[Pilóta]: Talán bevethetnénk magunkat a felhők közé, kutathatnánk...

[Navigációs tiszt]: Nem! Alig bírunk repülni!

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Repülj a felhőkbe kutatási céllal** – Lapozz a **681-es bejegyzés**hez.
- » **Kerüld el a felhőket** – Lapozz a **712-es bejegyzés**hez.

## 705-ÖS BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: CAPCOM, védelmi állásokhoz közeledünk. Ugyanolyan sémájú fegyverek, mint amiket az Üresség Szemében találtunk. Úgy tűnik, inaktívak.

[CAPCOM]: Vettem, egyes.

\*\*\* Léptek hangja \*\*\*

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: CAPCOM, úgy tűnik, ráakadtunk az üteg vezérlőközpontjára. Megpróbálunk bemenni.

[CAPCOM]: Csak ne zavarják fel a darázs-fészket, egyes.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: [Mormogva] Aha, hasznos tanács.

\*\*\* Plazmavágók használatának hangja \*\*\*

Ellenőrizd, hogy a **940-es bejegyzés**ben lévő rubrika be van-e jelölve; ne hajtsd végre a bejegyzést.

Ha be van jelölve, lapozz a **690-es bejegyzés**hez. Más esetben lapozz a **696-os bejegyzés**hez.

## 706-OS BEJEGYZÉS

Ha a **2-es** szektorban vagy, lapozz a **769-es bejegyzés**hez.

Ha a **3-as** szektorban vagy, lapozz a **759-es bejegyzés**hez.

Ha a **4-es** szektorban vagy, lapozz a **774-es bejegyzés**hez.

Ha a **5-ös** szektorban vagy, lapozz a **784-es bejegyzés**hez.

Ha a **6-os** szektorban vagy, lapozz a **691-es bejegyzés**hez.

Ha a **7-es** szektorban vagy, lapozz a **683-as bejegyzés**hez.

## 707-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Menj, menj, menj! Zárd be a rámpát!

\*\*\* Bezáródó válaszfal hangja \*\*\*

\*\*\* Légzsilip nyomás alá helyezésének zaja \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Tyű! Ez aztán... volt valami. Húzzunk innen, mielőtt ez az izé visszajön egy újabb menetre.

[Leszállóegység MI]: Felkészülés a felszállásra. Fő hajtómű bekapcsolása.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Csak gyorsan, kérlek! Szemmel tartja valaki a lényt? Mit csinál most?

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Nyolc óránál van. Csak ül odakint, a nyílt színen. Mintha hirtelen elveszítette volna az érdeklődését. Nem is néz ránk. Hanem... felfelé bámul?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Látod azt a fényes pontot az égen? Úgy tűnik, ez a bogár a Vanguardot figyeli.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Szerinted tudja, mi az az űrhajó?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Nem érdekel. Húzzunk el innen.

Távolítsd el minden jelzőt (a töltéseket ne) a legénységtag-kártyákról.

Lapozz a **748-as** bejegyzéshez.

## 708-AS BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[**Navigációs tiszt**]: Tűz eloltva. A létfenntartás nemsokára működni fog.

[**Pilóta**]: Ez jó hír. Köszönöm.

[**Navigációs tiszt**]: Remélem, hamarosan leszállunk...

Növeld a **javításjelzőt 3-mal**.

Lapozz a **704-es** bejegyzéshez.

## 709-ES BEJEGYZÉS

Kisvártatva az áram elmegy, de van esély a csomópont ismételt aktiválására – ez lehetőséget adhat az ellenség elintézésére vagy az utolsó, nagy futásra való felkészülésre a termikus szellőzőnyíláshoz.

Dobd el a **G33-as** kártyát.

Dobd el a **P318-as** kártyát (*Termikus szellőzőnyílás*) a **6-os** szektorból és a **P317-es** kártyát (*Gépesített géptároló*) a **5-ös** szektorból.

Ezután:

- Ha van **P313-as** POI-kártya (*Aktív védelmi üteg*) a **4-es** szektorban, lapozz a **767-es** bejegyzéshez.
- Ha van **P314-es** POI-kártya (*Feltört védelmi üteg*) a **4-es** szektorban, lapozz a **812-es** bejegyzéshez.

## 710-ES BEJEGYZÉS

Dobj egy D10-est, és ellenőrizd az alábbiakban az eredményt. Ha a rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a mellette lévő szövegben leírtakat. Ha a rubrika már be volt jelölve, jelöld be és hajtsd végre a legelső, jelöletlen rubrikát alatta. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

- 0:  Az aragátorok megpróbálnak beviharzani a hídra! Helyezd a **P233-as** kártyát (*Aragátor támadás*) kártyát az **1-es** szektorban lévő kártyák tetejére.
- 1-2:  Lapozz a **376-os** bejegyzéshez.
- 3:  Lapozz a **751-es** bejegyzéshez.
- 4-5:  Lapozz a **617-es** bejegyzéshez.
- 6:  Lapozz a **820-as** bejegyzéshez.
- 7:  Lapozz az **522-es** bejegyzéshez.
- 8:  Lapozz a **427-es** bejegyzéshez.
- 9:  Lapozz a **447-es** bejegyzéshez.
- Semmi sem történik.

## 711-ES BEJEGYZÉS

Ha az **M182-es** küldeteskártya fel van fedve, lapozz a **718-as** bejegyzéshez.

Más esetben olvass tovább.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Megsérültünk! Visszamegyünk.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Persze, első a biztonság. De a kapitány nem lesz elégedett.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Francba vele! Mi sem örülünk, de remélem, nem lesznek veszteségek!

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára, és dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról. Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.


## 712-ES BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[**Navigációs tiszt**]: Ez... békés.

[**Pilóta**]: Talán magának. Próbálok elkerülni az álnok áramlatokat, és mivel minden megsérült, ez elég nehéz.

[**Navigációs tiszt**]: Talán. De akkor is gyönyörű.

Minden legénységi tag feltölt 1 -t.

Lapozz a **714-es** bejegyzéshez.

## 713-AS BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: CAPCOM, elértünk az építmény bejáratához.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Van nyoma életnek?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Nincs. Kész szellemváros van itt lent.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: De azért gyönyörű, CAPCOM. A maga döbbenetes, „idegen rom” módján.

[**CAPCOM, Hszüi őrmester**]: Vettem, kutatócsapat. Azt javasolom, pihenjenek, mielőtt továbbmennének. Fogalmunk sincs, milyen mélyre megy az építmény.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Nekem nem kell kétszeres mondanía.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P407-es** kártyára.

## 714-ES BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[**Pilóta**]: Na, most békés. De nem tudom, merre megyünk.

[**Navigációs tiszt**]: Ha nem tévedek... Nézzen jobbra!

[**Pilóta**]: Nahát! Masszív. Hogyan lebeghet?

[**Navigációs tiszt**]: Fogalmam sincs. De leszállhatunk a...


[**Leszállóegység MI**]: Napkitörés észlelve! Minden érzékelő működésképtelen!

[**Navigációs tiszt**]: A francba! Le tud szállni nélkülük?

[**Pilóta**]: Talán?

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a felderítési részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

» **Sietted a leszállást** – Lapozz a **721-es** bejegyzéshez.

» **Javítsd meg az érzékelőket** – A játékosok (csapatként)  minden legénységi tag után a kutatócsapatban majd lapozz a **716-os** bejegyzéshez.

## 715-ÖS BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Átjutottunk! Most már látom a felszínt.

[**Vanguard MI**]: Leszállás becsült ideje: T-3.

[**Másodtiszt, Dahl őrnagy**]: A leszállási zónájukat a vendéglátóink választották ki. Egy földszív az egy szerkezetcsoporthoz elött, amiről úgy hisszük, ennek a bolygónak a fővárosa.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Látom a leszállási zónát... üres. Senki sem vár ránk!

[**Másodtiszt, Dahl őrnagy**]: Igen. Azt reméltük, lesz ott valamiféle fogadóbizottság vagy legalább egy követ, akivel beszélhetnek. Úgy tűnik, errefelé nem így csinálják.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Remek... Szóval most mihez kezdünk? Megszakítsuk a leszállást?

[**Másodtiszt, Dahl őrnagy**]: Természetesen ne! A lehető legtöbbet kell kihozniuk a bolygón töltött idejükből, és derítsenek ki mindent, ami segíthet nekünk megérteni ezt a fajt, akkor is, ha ehhez több felszíni küldetés kell. Három terület van odalent, ami a leginkább érdekes lehet. Nyilván ott a szent város, habár kihaltnak tűnik. Emellett észlelünk egy egész halvány jelet a teremtők kőtáblájából. Az egyik közeli tenger fenekéről jön, egy árokból. Végezetül a xenológusaink nagyon szeretnék, ha tanulmányoznák ennek a világnak a természetes élőhelyeit. Azt gyanítjuk, az idemiaiak minden mozdulatukat árgus szemekkel fogják figyelni. Ne feledjék: maguk az egész fajunk követői! És legyenek éberek. A tény, hogy ez egy barátságos, lakott bolygó, azt jelenti, a felderítésnek viszonylag békésen kell lezajlania. Azonban attól ez még egy idegen élőhely, ami ismeretlen veszélyeket tartogathat.

Lapozz a **454-es** bejegyzéshez.

## 716-OS BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[**Navigációs tiszt**]: Kész.

[**Pilóta**]: Köszönöm. A leszállás most már sokkal könnyebb lesz.

[**Navigációs tiszt**]: Nem téma. Tudja, én is élni akarok.

[Pilóta]: Nos, ha megvolt a leszállás, jöhet az élet miatti aggodás.

[Navigációs tiszt]: Micsoda rím!

[Pilóta]: Mi?

Növeld a **javításjelzőt 3-mal**. Ha az értéke **9**, lapozz a **723-as bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **721-es bejegyzéshez**.

## 717-ES BEJEGYZÉS

[Idemiai vendéglátó]: ...

[Vanguard MI]: „A város nem üres, mivel itt vagyok.” Tisztázom a választ, kutatócsapat.




[Vanguard MI]: ...

[Idemiai vendéglátó]: ...

[Vanguard MI]: Azt ismételteti, hogy a város nem üres. Úgy tűnik, az idemiaiak többsége nem él itt mindig, de attól még ez a fővárosuk. Ha esélyük nyílik megvizsgálni a házaikat, többet is megtudhatunk.

Lapozz a **630-as bejegyzéshez**.

## 718-AS BEJEGYZÉS

Az a legénységi tag, aki megszerezte volna a negyedik sérülését, dob az összes sérüléskockájával. Ha 1 -t és 1 -t VAGY 2 -t dob, a legénységi tag meghal: távolítsd el a rangtokjából, és helyezd vissza minden kockáját a részlegrekeszébe, valamint a felszerelését a „Fegyvertár”-ba. A bolygófelderítés nélküle folytatódik.

Ha bármí más dob, folytatd a játékot.

Ha ő volt az utolsó legénységi tag, helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a Hajókönyv mellé, nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 719-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: CAPCOM, valami nagy van itt lent.

[CAPCOM, Hsziu örmester]: További gravitációs eltolódásokat mérünk, kutatócsapat. Figyeljenek oda, melyik gombot nyomják meg.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Szerintem megtaláltuk a gombot.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: CAPCOM, akárcik éltek itt évszázadokkal ezelőtt, megpróbálták irányítani az árapályokat, és közben a holdjukat túl közel hozták. Az Edant régen tengerek borították, és sivatrrá, meddővé tették.

[CAPCOM, Hsziu örmester]: Vettem, kutatócsapat. Ez megmagyarázza, a holdjuk maradványai miért vannak annyira messze a Roche-határtól, és miért esik szét lassan. A Vanguard fedélzetén alaposabban is tanulmányozhatjuk az árapály-manipulátort. Elképesztő belegondolni, hogy egy faj, ami egyetlen bolygón élhetett csak, ilyen erejű technológiát fejleszthetett ki.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Szerintem van rá ötletem, hogyan csinálták. Segítene valaki azzal a burkolattal?

\*\*\* Fémlemezok mozgásának zaja \*\*\*

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Várjunk! Ez...?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Veszik az adást, Vanguard? Az építményt egy kőtábla köré húzták fel. Ez egy erősítő. Úgy tűnik, tanulmányozták a teremtők obeliszkjének gravitációs horgonyát, és kitalálták, hogyan manipulálhatják ezt a mezőt, hogy gravitációs jelenséget hozzanak létre.

[CAPCOM, Hsziu örmester]: Ennek van értelme. Egy olyan fajnak, amelyik ennyire függ a tengertől, az árapályok irányítása komoly dolog lehetett.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Nagy kár, hogy nem alakult jól számukra...

Dobd el az **M181-es** küldetést, ha fel van fedve. Lapozz az **594-es bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát a „B” betű mellett, anélkül hogy elolvassd a konkrét bejegyzést – Ha a rubrikák („A” és „B”) most be vannak jelölve, távolítsd el a játékból az **L16-os** leszálláskártyát.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Lapozz az **55-ös bejegyzéshez**.

## 720-AS BEJEGYZÉS


Az alábbi lista segít újra létrehozni a bemutatópaklidat, miután kicsomagolod őket.

„A” bemutatópakli

- 1× Ezzel az oldallal felfelé (legfelső kártya)
- 4× legénységi-tag-kártya
  - Riku Hashimura
  - Amir Zaynab
  - Joppe Ulrich
  - Cho Jae-yong
- 12× bemutató részlegkártya (Állóképesség, Vészterv, Halogató taktika, Próbálgatás, Rögtönzött kezelés, Kiszámított kockázat, Atlétika, Szerencsésnek született, Rohanás, Speciális szerszámkészlet, Vészhelyzeti menedék, Útjelzőfény)
- 1× **M01-es** küldeteskártya
- 11× POI-kártya (**P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000**)
- 1× **M02-es** küldeteskártya
- 1× **M03-as** küldeteskártya
- 1× **G01-es** globáliskörülmény-kártya
- 1× **R01-es** kutatási projekt (Idegen anyagok)
- 1× Nincs több kártya! (legalsó kártya)

**Összesen: 34 standard kártya**

„B” bemutatópakli

- 1× Ezzel az oldallal felfelé (legfelső kártya)
- 1× bemutató előléptetés-kártya
- 1× **1-es** egyedifelfedezés-kártya
- 4× Csak egy karcolás! sérüléskártya
- 5×  eseménykártya
- 1× Nincs több kártya! (legalsó kártya)

**Összesen: 13 kis alakú kártya**

## 721-ES BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Navigációs tiszt]: Itt egy hely, ahol biztonságban leszállhatunk. Talán.

[Pilóta]: Ez... jó lesz, azt hiszem.

[Navigációs tiszt]: A lebegő ronccsal nem jut eszembe semmi jobb.

[Pilóta]: Ez rázós lesz.

Nyisd ki a Bolygópédiát a **26–27.** oldalon (Muspellheim).

Az **1-es** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P291-es** kártyára.

Helyezz **1 jelzőt** a leszállóegység-táblára a **javításjelző** minden pontja után. Ezután dobod el a **javításjelzőt** a leszállóegység-tábláról.

Lapozz a **477-es bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát az „A” betű mellett, anélkül hogy elolvassd a konkrét bejegyzést. Ezután nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 722-ES BEJEGYZÉS

Nyisd ki a Bolygópédiát a **26–27.** oldalon (Muspellheim).

Az **1-es** szektorban lévő POI-t cseréld le a **P291-es** kártyára.

Helyezz **7 jelzőt** a leszállóegység-táblára.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 723-AS BEJEGYZÉS

CVR hangadat

[Pilóta]: Remek munkát végeztünk! A leszállóegység olyan, mint új korában!

[Navigációs tiszt]: De a navigációs rendszer még mindig nem működik. Viszont adhatok új koordinátákat a legjobb megközelítéshez.

[Pilóta]: Megmondaná, merre menjek, hogy láthassuk az objektumot felülről?




[Navigációs tiszt]: Rajta vagyok!




[Leszállóegység MI]: Ritka fémekkel teli területet észleltem, a leszállási helytől keletre.



- Nyisd ki a Bolygópédiát a **26–27.** oldalon (*Muspellheim*).
- Cseréld le a POI-t a **6-os** szektorban a **P299-es** kártyára.
- Helyezz akármennyi legénységi tagot a **6-os** szektorba.
- Helyezz **1 jelzőt** a leszállóegység-táblára a **javításjelző** minden pontja után. Ezután dobd el a **javításjelzőt** a leszállóegység-tábláról.
- Lapozz a **477-es bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát az „A” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést. Ezután nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet.

## 724-ES BEJEGYZÉS

- Helyezd a **P240-es** kártyát (*Sérült raktér*) a szektorodba, ha még nincs ott.
- Ha a kiválasztott legénységi tagok **rangjának** összege **3 vagy több**, haladj előre 2-t a zöld sávon a **P240-es** kártyán.
- A gépészeti részlegről kiválasztott minden legénységi tag után haladj előre 2-t a zöld sávon a **P240-es** kártyán.
- Minden olyan kiválasztott legénységi tag után, aki   vagy  átalakítási képességgel rendelkezik a legénységtag-kártyáján, haladj előre 2-t a zöld sávon a **P240-es** kártyán.

**Ha a jelző a zöld sávon elérte a kimenetelt:** minden kiválasztott legénységi tag után dobj 3 sérüléskockát. Ha 1 -t és 1 -t VAGY 2 -t dobssz, a legénységi tag meghal: helyezd a „Veszteségek” mezőre a tábla mellett. Ha minden dobással végeztél, helyezd a túlélő legénységi tagjaidat a „Pihenő legénység” („B” kártyatartó) közé. Ezután lapozz a **732-es bejegyzéshez**.

**Ha a jelző a zöld sávon nem érte el a kimenetelt:** a kiválasztott legénységi tagjaid kudarcot vallottak a céljuk elérésében, és meghaltak. Helyezd őket a „Veszteségek” mezőre a tábla mellett. Újabb csapatot kell küldened a feladat teljesítésére! Lapozz a **622-es bejegyzéshez**.

## 725-ÖS BEJEGYZÉS

[CAPCOM]: Készüljenek az esőre! Forró fém hatalmas felhője közeledik a területükhöz.

[Pilóta]: A leszállóegység ki fog tartani. Talán.

[CAPCOM]: Sok sikert, kutatócsapat.



Ha a leszállóegységed legalább 5 -tal és 4 -gal rendelkezik, lapozz a **722-es bejegyzéshez**. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyj figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgassd előre a leszállássávot (mozgassd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállássávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a **2.** lépésre; ha ott van – sikeresen leszálltál: lapozz a **722-es bejegyzéshez**.

### OLVADTFÉM-ESŐ













	<b>Giroszkóp-meghibásodás</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Hozd egyenesbe a gépet:</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag: 2 -t.</li> <li>» <b>Javítsd meg a giroszkópokat:</b> Minden legénységi tag: 6 -t.</li> </ul>
	<b>Veszélyes lehetőség</b>	<b>Próbáld megragadni!</b> Ha a  értéke <b>5 vagy több</b> , mozogj előre a leszállássávon egyet. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag: 2  -t.
	<b>Olvadtfém-zápor</b>	<b>Kitartás:</b> Minden legénységi tag: 5  -t a következővel csökkentve:  .
	<b>Kilyukadt raktér</b>	<b>Kitartás:</b> Veszíts el 5 készletet, csökkentve a következővel:  . <b>VAGY</b> Minden legénységi tag: 3  -t.

## 726-OS BEJEGYZÉS

Ha a leszállóegységednek legalább 3 -je és 4 -a van, helyezz **1 jelzőt** a „Sikeres leszállás” mezőre, majd menj a **4.** lépésre. Más esetben, kezd meg a leszállási folyamatot:

1. A leszállóegység-táblán helyezz **1 jelzőt** a kezdő mezőre (egy „S” jelzi a leszállássávon).
2. Dobj a veszélykockával, alkalmazd az alábbi táblázatban látható hatások közül azt, amelyik megfelel a dobás eredményének, majd menj tovább a következő lépésre. Ha egynél több opció is elérhető, válassz ki egyet (nem választhatsz olyan opciót, amit nem tudsz maradéktalanul végrehajtani). Ha az eredményed nem szerepel a táblázatban, menj tovább a következő lépésre. Abban a ritka esetben, ha egy legénységi tag negyedik sérülést szerezne, hagyj figyelmen kívül azt a sérüléskártyát és sérüléskockát.
3. Mozgassd előre a leszállássávot (mozgassd a jelzőt 1 mezővel jobbra), de ne vidd túl az utolsó mezőn.
4. Amennyiben a jelző a leszállássávon nincs a „Sikeres leszállás” mezőn, menj vissza a **2.** lépésre; ha ott van – sikeresen leszálltál:
  - Nyisd ki a Bolygópédiát a **24–25.** oldalon (*Idemiai Összeesküvés*), ha még nem azon az oldalon van nyitva.
  - Helyezd az *Idemiai zárándok* fenyegetéskártyáját a bolygótábla fölött kijelölt helyre, és helyezd az *Idemiai zárándok* kartonfiguráját a **7-es** szektorba.
  - Lapozz a **715-ös bejegyzéshez**.

### ENERGIAVIHAR

	<b>Turbulencia</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Öveket becsatolni!</b> Ha a  értéke <b>3 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> tegyél vissza a „Fegyvertár”-ba 2 véletlenszerű felszerelésekártyát.</li> <li>» <b>Rögzítsd a rakományt</b> Ha a  értéke <b>2 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> minden legénységi tag:  + .</li> </ul>
	<b>10-es erősségű széllelés</b>	<b>Kitartás</b> Ha a  értéke <b>3 vagy több</b> , semmi sem történik. <b>Más esetben</b> nyisd ki a Hajókönyvet a <b>19.</b> oldalon, és fordítsd át az aktuális leszállóegységet a sérült oldalára (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).
	<b>Napkitörések</b>	Válassz egyet: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Aktiváld az elektromágneses pajzsot:</b> Ha a  értéke <b>3 vagy több</b>, helyezz 1 leszállóegység-módosítást a „Várakozó...” borítékba, és 1 kiválasztott legénységi tag szerez egy <i>Égett</i> sérülést.</li> <li>» <b>Más esetben</b> minden legénységi tag szerez egy <i>Égett</i> sérülést.</li> <li>» <b>Rejtőzz el a sűrű atmoszférában</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b>, semmi sem történik. <b>Más esetben</b> tegyél vissza a „Fegyvertár”-ba 2 véletlenszerű felszerelésekártyát.</li> </ul>
	<b>Kedvező légáramlat</b>	<b>Ragadd meg a lehetőséget</b> Ha a  értéke <b>4 vagy több</b> , mozgassd előre a leszállássávot 2-vel.

## 727-ES BEJEGYZÉS

„Most egy grottóban vagyunk, aminek a tetejéből egy hatalmas kristály nő ki. Két alagút vezet még lejjebb, ugyanabba az irányba, amerről a halvány kőtábla jel érkezett.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Lépj be a bal oldali folyosóra** – Lapozz a **741-es bejegyzéshez**.
- » **Lépj be a jobb oldali folyosóra** – Lapozz a **763-as bejegyzéshez**.

## 728-AS BEJEGYZÉS

A törékeny maszk szilánkokra roppan a kezeid közt, és a kézműves kihajít a műhelyből! Cseréld le a kártyát a szektorodban a **P001-es** kártyára. Lapozz a **259-es bejegyzéshez**.


## 729-ES BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 213-as legénységi tag**

Az írisz túlhevített sugárrá összpontosította a nap plazmáját, ami berobbantotta a folyosót. Az öltözeteinken azonnal felvillantak a figyelmeztető fények. Még Dr. Corey sem számított rá, hogy ilyen hőmérsékletekkel kell megbirkóznunk, mint ezek...

Az **1-es** szektorban lévő kártyát cseréld le a **P432-es** (Fókuszáló írisz) kártyára.

Ha a **P433-as** kártya (Felfordított zárókó) a **2-es** szektorban van, lapozz a **765-ös bejegyzéshez**.

Más esetben helyezd a **P434-es** kártyát a **2-es** szektorba. Ezután minden legénységi tag az **1-es** és **2-es** szektorban dob a -val.

**Tipp:** A sugár a zárókó felszíne felé közelít! Ha továbbmegy, muszáj tenned valamit.

## 730-AS BEJEGYZÉS

[Wayman kapitány]: Hívott, doktor?

[Dr. Corey]: Majdnem készen állunk a bekapcsolásra, kapitány. Kérem, álljon a vonal mögé.

[Wayman kapitány]: Ez tényleg biztonságos? Mi van, ha ez a műhold egy csapda?

[Dr. Corey]: Valószínűtlen. Mint látja, ez ugyanannak a technológiának a terméke, mint az Üresség Szeme. Teljesen ugyanazt az álcázó mechanizmust is használja. Ha valamilyen őrsemét nem tett benne kárt, sosem találtuk volna meg. Nem teljesen értjük a teremtők technológiáját, de ez a készülék csupán egy áramforrást, a bolygó felé irányított érzékelőket és azt az alkatrészt tartalmazta, amit most itt lát, maga előtt. Egy olyan alkatrészt, amiről úgy hisszük, azért felelt, hogy továbbítsa a méréseket a bolygóról egy másik, távoli helyre.

[Wayman kapitány]: Az Üresség Szemébe? Gondolja, hogy a teremtők ezzel kémkedtek utánunk?

[Dr. Corey]: Ez nagyon is lehetséges. Amióta megkaptuk az üzenetüket, azon merengtünk, a Szem hogyan tudta befogni a Föld rádió- és tévéadásait. Még túl távol vagyunk, hogy bármilyen jel elérje. Sokan azt gondoljuk, lennie kellett... egy megfigyelőnek. Egy készüléknek, ami képes kémkedni utánunk és hipersebességgel továbbítani az adásunkat. Úgy tűnik, a kutatócsapat erre akadt rá a keringési pályán. Egy megfigyelőre, aminek az volt a feladata, hogy szemmel tartsa az éppen felderített bolygót.

[Wayman kapitány]: Ezt csak egy módon deríthetjük ki biztosan, igaz?

[Dr. Corey]: Helyes a feltevés. Kérem, álljon hátrébb, kapitány. Kezdhethetjük, Josh? Kapcsoljuk be ezt a valamit.

[Dr. Frank]: Bekapcsolás: 3... 2... 1...

\*\*\* Különös zúgás \*\*


[Fekete Lovag jelfogó]: [Kivehetetlen] ördög! Be van kapcsolva? Hívja [kivehetetlen]!

[Wayman kapitány]: Újabb felvett üzenet?

[Dr. Corey]: Nem. A jelfogó látszólag valós időben veszi ezt. De hogyan...

[Fekete Lovag jelfogó]: [Kivehetetlen] veszik az adást? Maguk azok, Vanguard?

[Wayman kapitány]: Hát, átkozott legyek...

Szerezz -t.

lapozz a **735-ös bejegyzéshez**.


## 731-ES BEJEGYZÉS

[Másodtiszt, Dahl őrnagy]: Jó döntés. Ha ez a bolygó tényleg az otthonviláguk, a természetes környezetükről szerzett további ismeretek betekintést nyújthatnak az evolúciójukba. Emellett, ha ennek a bolygónak a természetes közegére összpontosítunk, megmutathatjuk a vendéglátóinknak, hogy a küldetésünk célja a tanulás és a felfedezés.


Helyezd az **M122-es** kártyát (A bölcös) a „Küldetés” mezőre a bolygótábla jobb oldalán. A többi nem választható küldetést helyezd vissza a „Küldetések” közé.

lapozz a **736-os bejegyzéshez**.

## 732-ES BEJEGYZÉS

- Cseréld le a **P240-es** kártyát (Sérült raktér) a szektorban a **P002-es** kártyára.
- Szerezz -t.

## 733-AS BEJEGYZÉS

Az a legénységi tag, amelyik végrehajlja ezt a különleges akciót – vagy bármelyik támogató legénységi tag ugyanabban a szektorban – a következőt teheti: -t, hogy átitassa a talapzatot az emlékei és tapasztalatai egy részével. Ez a kocka örökre elvész. Helyezd a feláldozott kockát bármelyik oldalával felfelé a szektorban lévő POI-kártya egyik keretébe. A kiválasztott oldal határozza meg a Nyisd ki a zárat különleges akció egyik ikonját a **9-es** szektorban. Ha két ikon van a kiválasztott oldalon, bármelyiket választhatod közülük a zár kinyitása során.

**Vedd figyelembe:** Bármilyen hatás, ami lecseréli vagy lefedi a POI-kártyát, a kockát is eltávolítja. Ha eltávolításra kerül, végleg távolítsd el a játékból is.

## 734-ES BEJEGYZÉS

„Az öltözetek nyikorogtak, ahogy alkalmazkodtak a nyomáshoz, miközben egyre lejjebb ereszkedtünk a mélybe. Habár nem volt messze a parttól, a hasadék majdnem két kilométer mélyen nyúlt a földbe. Ami még felkavaróbb: ez nem természetes képződmény. A szkennernek felfedték, hogy az egész terület elpusztult és elsüllyedt valamiféle ismeretlen, tömegpusztító fegyver miatt – a sziklából meredező, több ezer éves szerkezetek szétmargangolt részei és a felfordult köveken látható romok darabkái jelezték, hogy ez egykor nagyszerű város volt. Talán még fényűzőbb, mint a jelenlegi, idemiai főváros.

Amint elértük a hasadék koromfekete alját, a fényeink felfedték régi hadigépezetek egész temetőjét, ami most a mélység tekergőző lényeinek adott otthont. A távoli múltban rémes csata zajlott itt le. És a középpontjában ott állt a kőtábla, amiért ez a két erő egymásnak feszült. A xenonyelvészeink azonnal elkezdték megfejteni az obeliszken lévő legfőbb szimbólumot. Az előző kőtáblákból nyert ismeretekre alapozva értesítették minket, hogy a jelkép nagy eséllyel azt jelenti: »igazság«.

Úgy tűnik, amíg az idemiaiak megtanulták, hogy nincs objektív igazság, háborúkat vívtak, amelyek majdnem lerombolták a bolygójukat, azt gondolva, hogy az alkotóik azt akarják, kövessenek egyetlen igazságot, de nem tudtak megegyezni, melyik igazság volt a megfelelő.”

Ha az **M121-es** küldeteskártya fel van fedve, dobd el. Jelöld be a „B” rubrikát a **905-ös bejegyzésnél**.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már be volt jelölve, folytasd a játékot.

lapozz az **55-ös bejegyzéshez**.

## 735-ÖS BEJEGYZÉS

**A kapitány naplója, D-629 jelű feljegyzés**

Azelőtt még sosem láttam örömet ilyen gyorsan átcsapni kétségbeesésbe.

Meglepődtünk és végtelenül boldogok voltunk, amikor a Föld felvette a kagylót a vonal másik végén. Az utazásaink egyre közelebb vittek az otthontól, és a kommunikáció egyre inkább csődöt mondott.

Szerencsére az FTL-szonda, amit a Földre küldtünk az Üresség Szemében tett előzetes felfedezéseink után, utat talált haza. Amikor szembesültek a teremtők üzenetével, a Föld tudósai ugyanarra a következtetésre jutottak, mint mi. Rájöttek, hogy valami kémkedik a Föld után, elfogják az adásokat, és a Szembe küldik őket, így a Szem kommunikálni tudott velünk, amikor megérkeztünk.

A naprendszer minden centijét átfésülték, és végül lokalizálták a mi Fekete Lovagunkat, épp a Föld bolygó körüli pályáján. Szétszedték, tanulmányozták, és hamar felfedezték a leginkább zavarba ejtő elemét: egy kvantum-összefonódáson alapuló jelfogót a szinte azonnali kommunikációhoz. Amikor áram alá helyeztük a mi relénket, az óvek már működött, várakozott, és kutatott valamiféle jel után.

Most már módunkban állt rögtön kapcsolatba lépni a szülőbolygónkkal.

Nem tarthattam magamban ezt a titkot. Miután végeztünk a magas szintű tárgyalásokkal és eligazításokkal a Vanguard

Kezdeményezés vezetőivel a Földön, az ISS Vanguard minden egyes légénységi tagjának adtam egy órányi uplinket, hogy beszéljenek a családjukkal és a közeli hozzátartozóikkal, ha szeretnék. A küldetésünknek nem volt meghatározott záró dátuma. Addig kellett folytatnunk a felderítést, amíg mindent meg nem tudtunk a teremtőkről, a kőtábláikról és az üzenetükről. Ezért aztán azok közülünk, akik még dédelgették magukban a reményt, hogy valaha újra láthatják a családjukat, most minden hitüket elvesztették. Az, hogy beszélhettek a szeretteikkel, kész áldás volt.

A könnyes viszontlátások és búcsúk közepette kaptam egy sürgős hívást a Vanguard Kezdeményezés irodájától. Szigorúan titkos. Csak én maradtam a hídon a részlegvezetőkkel. A jelentéseink az elpusztult Kristályfény bolygóról felkavarták őket. Valami nem stimmel a Föld magjával. A bolygónk mélyén egy szerkezet növekedett, ami háttorzongatóan hasonlított arra, amelyik halálra ítélte a Kristályfényt. A Földnek ugyanilyen sorsot szántak: hogy belülről tépje szét egy kristályos kinövés. Csak a Vanguard deríthette ki, mi ez – és hogyan lehet megállítani.

Ez a hír valahogy széleseben a légénység fülébe jutott. Nem tudom, ez jó-e vagy rossz. Most már mindannyian osztozunk ugyanazon a komor elhatározáson. A küldetésünk versennyé vált – az idővel szemben. Az egyetlen esélyünk a bolygónk megmentésére az, ha feltárjuk a hagyatékot, amiről a teremtők beszéltek, vagy olyan ismereteket szerzünk, amelyek segíthetnek a kristály megfékezésében, mielőtt túl késő lenne...

Muszáj rákapcsolnunk a kutatásban, és muszáj felfedeznünk további kőtáblákat – mégpedig minél hamarabb. Már utasítottam a mérnökeinket, hogy szereljenek be egy új detektort, és hangolják a kőtáblák egyedi jelére. Viszont ez időbe fog telni. És közben még sok mindent fel kellene derítenünk.

- Húzd fel a **B03-as** hídfeljesztést (Nagy hatótávolságú érzékelőrendszer), és helyezd a „Várakozó...” borítékba.
- Keverd az **S16-os** hajóhelyzetkártyát (Befejezetlen ügyek) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).

**Fontos:** Az új hídfeljesztésed a következő hajóirányítás alatt válik elérhetővé – amint telepítéd, megkapod az új kampánycélokat is.

**Tipp:** Ha nem teljesítetted legalább pár kutatási és gyártási projektet, vedd fontolóra a kutatólaboratórium és gyártókomplexum használatát még egy kicsit, mielőtt folytatnád a kampányt.

## 736-OS BEJEGYZÉS

Ha az **M123-as** küldeteskártya fel van fedve, nyisd ki a Hajókönyvet a **24.** oldalon, és hajtsd végre a „Bolygófelderítés megkezdése” műveletet. Más esetben olvass tovább:

**„A magánynak vége: Az első kapcsolatfelvétel története” – könyvrészlet**

Amint kinyílt a leszállóegység ajtaja, a napellenzőink rögtön a legsötétebb beállításra váltottak, és egy pillanatra szinte megvakultunk. Mindkét nap az égen sütött, és hőhullámmal perzseltek ezt a különös vidéket. Szétszóródtunk a leszállási zónában, és elvégeztük a szokásos ellenőrzéseket – az idemiai város úgy magasodott a távolban, akár egy halom véletlenszerűen egymásra pakolt hasáb.

Egy pillanattal később magányos alak jelent meg a láthatáron; a körvonalai elmosódtak a szuperforró levegőben. Egy idemiai közeledett felénk, és valami vakítóan fényeset tartott a kezében.

Amint a lény elég közel ért, észrevettük, hogy egy nagy, aranyozott tányér az, lángoló anyag kis halmaival (amikből vastag oszlopokban gomolygott a füst) és egy központi, nagy kupac, fehér porral.

A lény maszkkal eltakart arca a mi meglepett ábrázatunkat tükrözte. A lény fejét hajtott, és felénk nyújtotta az aranytányért. Az idemiai várakozón nézett fel ránk, mintha tudnunk kellene, mit csináljunk.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a tudományos részleg játékosra hozza a döntést):

- » **Kóstold meg a port** – Lapozz a **4-es** bejegyzéshez.
- » **Oltsd el a füstölőt** – Lapozz a **67-es** bejegyzéshez.
- » **Szórd a port a fejre** – Lapozz a **109-es** bejegyzéshez.
- » **Vedd át a tányért, és adj valamit cserébe a lénynek** – Lapozz a **168-as** bejegyzéshez.
- » **Utasítsd vissza a tányért** – Lapozz a **259-es** bejegyzéshez.

## 737-ES BEJEGYZÉS

- Helyezz vissza minden részlegkockát a neki megfelelő részlegrekeszbe.
- Helyezz vissza minden felszerelékártyát a „Fegyvertár”-ba.
- Távolíts el a játékból minden olyan légénységi-tag-kártyát, ami a légénységtáblákon van, és helyezd vissza a rangtokjukat a megfelelő részlegrekeszbe.
- Tegyél vissza minden részlegkártyát a neki megfelelő részlegrekeszbe.
- A bolygótáblán lévő minden kártyát – a fenyegetéskártyákkal együtt – tegyél vissza a megfelelő kártyatartóba.
- Helyezz át minden megszerzett egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról a megfelelő mezőbe a Hajókönyv kártyatartójában (30. oldal). Dobj el minden más megtalált felfedezést.
- Távolíts el minden légénységi-tag-figurát, fenyegetést és leszállóegység-kartonfigurát, jelölőt és jelzőt a bolygótábláról.
- Lapozz az **580-as** bejegyzéshez, hogy megkezd az új leszállást.

## 738-AS BEJEGYZÉS

**Felderítési bejegyzés – 14/99-2**

A kőtáblákban tárolt információkhoz való hozzáférés nehéz feladatnak bizonyult. Miatán kitéptük őket a gravitációs horgonyukból, amiket a gravitációs hajtóművek gyengítettek le, az ereklyék – jobb kifejezés hiányában – meghibásodtak, és eltűntek a létezésből. A tudományos részleg máris tele van elméletekkel arról, az arrogátoroknak hogyan sikerült olyan sokat elszállítani belőlük és egy helyen tárolni.

Jelöld be ezt a rubrikát, és lapozz a **789-es** bejegyzéshez. Ha ez a rubrika már be volt jelölve, lapozz a **784-es** bejegyzéshez.

## 739-ES BEJEGYZÉS

**[Másodtiszt, Dahl őrnagy]:** Ismerik az eljárást, kutatócsapat. Az ISS Vanguard még mindig ennek a világnak a keringési pályáján lebeg. Túlzottan nagy károk érték ahhoz, hogy más koordinátákat elérjen. Figyeljenek, ezt nem tudom eléggé hangsúlyozni, de **SZÜKSÉGÜNK** van az idemiaiak segítségére. Kérem, tegyenek meg mindent, hogy megszerezzék.

**[Vanguard MI]:** Közeledünk a felső atmoszférához. Leszállás becsült ideje: T-10.

- Nyisd ki a Bolygópédiát a **24–25.** oldalon (*Idemiai Összeesküvés*).
- Helyezd az **M123-as** választható küldetést a „Választható küldetés” mezőjére a bolygótábla jobb szélénél, ha még nincs ott.
- Lapozz a **726-os** bejegyzéshez.

## 740-ES BEJEGYZÉS

**ISS Vanguard hangbejegyzés, 14/54-es kivonat**

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** [Statikus zaj] a gravitációs rendellenesség ismeretlen hatásai. A legfőbb tünet a hányinger. Még a veterán zéró gravitációs tiszteket is megviseli. Attól tartunk, az anomália magát az idő múlását is befolyásolhatja. Vanguard, tanácsot kérünk.

**[CAPCOM]:** Legyenek óvatosak, kutatócsapat. Ha bármi szokatlan tapasztalnak, tegyenek jelentést.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Kérem, ismételjék meg, Vanguard, elvesztjük a [statikus zaj] ... Fenébe, megint elvesztettük őket.

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** Magunkra maradtunk. Gyerünk.

## 741-ES BEJEGYZÉS


Zsákcucc! Lapozz a **727-es** bejegyzéshez.

## 742-ES BEJEGYZÉS

**Személyes napló, 213-as légénységi tag**

Próbáltunk méréseket és letapogatásokat végezni az íriszen. A mérete ellenére elképesztő pontossággal készült; az óriási szirmok úgy illeszkedtek egymásba, hogy egyetlen atom sem férhetett át közöttük. Nehéz volt meghatározni, milyen vastag. Az írisz mögötti terület minden letapogatásától bediliztek az érzékelőink – akármilyen volt ott, több energiával rendelkezett, mint a nap fölöttünk.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet. Döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést:

- » **Folytasd az írisz kinyitását** – Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P431-es** kártyára.
- » **Megszakítás** – Tölts fel 1 -t, és állíts vissza minden sávot a szektorodban lévő kártyán.



## 743-AS BEJEGYZÉS

ISS Vanguard hangbejegyzés, 14/64-es kivonat

[Kutatócsapat, 1. műveleti tisztt]: [Köhögés] további mellékhatás a gravitációs rendellenesség miatt. A jelenlegi tünetek a légszomj és a gyors kifáradás.

[CAPCOM]: [Interferencia] jelentést.

[Kutatócsapat, 2. műveleti tisztt]: Ismételjék meg, kérem, Vanguard. Kezdjük elveszíteni [statikus zaj] ... A fenébe, megint megszakadt. Már nem sokáig maradhatunk itt. Ez a hely megöli minket!

Minden légénységi tag tegye a következőt: -t, vagy szerez egy Kimerült sérülést.

## 744-ES BEJEGYZÉS


„Hatalmas barlangban álltunk, egy ősi, kagylókkal borított hadigépezet mellett. A bal oldali alagút zsákutcájába egy világító lény volt beragadva, ezért csak jobbra mehettünk tovább.”

lapozz a 792-es bejegyzéshez.


## 745-ÖS BEJEGYZÉS

Muspellheim memoár, 1. rész

A belső bolygók lakosai, akiket elemésztett a rendszer csillagának tüze, kegyetlen véget ért. Évekkel ezelőtt építettek egy bárkát, és vitorlát bontottak a biztonság felé, távol a táguló csillagtól. Mégis, amikor már azt hitték, van remény, ahogy az óriási hajó elhagyta a felperzselt otthonukat, megmutatkozott a napjuk viharos természete. A bonyolult számításai szerint a gázóriásnak gravitációs „parittyaként” kellett volna kilőnie őket a világűr felé, ám elmulasztották figyelembe venni a szuperforró plazma hirtelen kitöréseit, amik idő előtt véget vetettek a menekülésüknek.

Szerez 1 -t.

Ha a **20-as** egyedi felfedezés NINCS a felfedezésmezőben vagy a leszállóegység-táblán:

- Dobj el 1 idegen technológia felfedezést vagy veszíts el 1 -t. Szerezd meg a **20-as** egyedi felfedezést. Azonnal helyezd a mezőre, és olvasd el a bejegyzését.

## 746-OS BEJEGYZÉS

SZIGORÚAN TITKOS


Látogató-projekt, előzetes megfigyelések

Azok a lények, a látogatók - egyelőre ezt a nevet választottuk nekik - valamilyen oknál fogva úgy döntöttek, beavatkoznak. Akik ott voltak a Magban a megérkezésük során, azt állítják, a látogatókat nem az érdekelte, hogy segítsenek a Vanguardnak, hanem inkább az, hogy megóvják a hajó idegen magját. A kézi technológiájuk és a szimbólumai összehasonlító elemzése a régi felvétellel, ami a Földön talált roncsról készült, egyetlen, meglepő következtetésre vezetett: ők a mag létrehozói, akik azért léptek közbe, hogy az alkotásukat védjék.

Több heves vita után Wayman kapitány úgy döntött, lekorlátozza a tudást a teremtőkről, és csak egy szűk körrel osztja azt meg. Egyetértek azzal, hogy a legtöbb légénységi tag kissé felkavarónak találná az információt, miszerint a Vanguard magját átjáróként lehet használni.

Egyelőre kevés adat áll rendelkezésünkre. A látogatók látszólag képesek nagy távolságokat megtenni egyetlen szempillantás alatt. Előttünk a teremtők térképén lévő számos világot meglátogatták már (beleértve a Földet is), ezért talán hozzáférésük van ahhoz a tudáshoz, ami után mi kutatunk. Ki tudja, talán megoldották a teremtők talányát?

Az információhiány ellenére muszáj utánaajrunk ennek, kezdve azzal a testrészükkkel, amire a gépházban akadunk. A következő, sokkal részletesebb jelentés három nap múlva elkészül.

Szerez 1 -t.


## 747-ES BEJEGYZÉS

Muspellheim memoár, 2. rész

A bárkát, ami a gázóriást gravitációs „parittyaként” akarta használni, elkapta a gravitációs vonzás - vagy talán egy darab törmelék tette tönkre, hasonlóan ahhoz, amelyik arra kényszerítette a kutatócsapatunkat, hogy váratlanul lépjen

be a pokolbéli világba? És lassan, de biztosan lehúzta a sűrű, perzselő atmoszféra felé. A bárkában lévő harcoltak a nap könyörtelen vonzása, az egyre növekvő hőség és a sugárzás ellen a hajójuk barlangszerű kamráiban. Valahogy kitarítottak a károk ellenére, és különféle védelmi pajzsokat aktiváltak, de mind hiába - a hajó túl mélyre süllyedt, és túl sokat veszített a sebességéből, hogy képes legyen ismét felemelkedni. Aki csak életben maradt a bárka fedélzetén (vagy inkább a borzalmas, túlhevült koporsóban, ami a pokol peremén lógott) csak megfigyelője lehetett a röpké pillanatoknak az elkerülhetetlen haláluk előtt.

Ha a **21-es** egyedi felfedezés NINCS a felfedezésmezőben vagy a leszállóegység-táblán:

- Dobj el 1 eleven példány felfedezést, vagy veszíts el 1 -t (ha egyik sincs meg, nem veszítesz el semmit). Szerezd meg a **21-es** egyedi felfedezést. Azonnal helyezd a mezőre, és olvasd el a bejegyzését.

## 748-AS BEJEGYZÉS

Személyes napló, 234-es légénységi tag

Azt hittem, ennyi volt. Hamarosan ismét dokkoltunk az ISS Vanguarddal; a fülünk örvendezett, amiért ismét hallhatja a szokásos fedélzeti kommunikáció ismerős sorait. „Leszállás a hangáröbölben.” A Vanguard MI-jének dallama, ahogy a mesterséges intelligencia átveszi a hajó rendszereinek irányítását. „Előzetes szkennelések. Dekontaminálás. Újabb szkennelés.”

Hamarosan a gyengélkedőben levehettük az öltözetünket is, épp, amikor a Vanguard végrehajtotta a parittyamanővert a bolygó körül. Az orvosi csapat kicsit tovább is ott akart minket tartani, hogy megbizonyosodjanak róla, a bolygón elszünetett hallucinációk nem okoztak maradandó károkat. Nekem ezzel nem volt gondom. Semmire sem vágytam jobban, mint egy kiadós alváásra, és a gyengélkedő körtermében voltak a legkényelmesebb ágyak az egész hajón...

Hangos riasztásra ébredtem. Szédültem, és furcsán éreztem magam. A riasztás szavai csak ekkor kezdtek lassan alakot öltetni a fejemben. „Ellenség a hajón!” Azt reméltem, sosem kell újra hallanom ezt...

A csapat többi tagjával lekecmeregtünk a gyengélkedőben lévő priccseinkről, és a központi csarnok felé rohantunk. Az első dolog, amit ott megláttam, egy biztonsági őr volt, aki kukac módjára vonaglott a padlón. Aztán még egyet észrevettem. A hajót mániaikus nevetés töltötte meg. Ez nem lehet a valóság! Ez bizonyára csak egy újabb hallucináció! Továbbmentünk, és lassan elkezdtünk kételkedni a saját érzékeinkben. Aztán a központi csarnokban ráakadtunk: egy agybogárra, ami lassan felzabálta az egyik tengerészgyalogosunkat. Kisebb volt, mint az, amit a bolygón újunk - de ez egészségesebbnek és erősebbnek tűnt. Körülnéztem, hogy segítséget találjak, de látótávolságon belül minden ember elveszett a saját hallucinációjában, leszámítva engem és a kutatócsapatunk többi tagját. Vagy azért, mert találkoztunk azzal a korábbi bogárral, vagy mert beadtak nekünk valamit a gyengélkedőben, de a hallucinációk kizárólag ránk nem gyakoroltak hatást.

Borzongás futott végig a gerincemen, amint rájöttem, hogy a lény egyre közelebb ért a torporkamrákhoz. Ha nem sikerül visszatartanunk, a Vanguard még mindig alvó légénységének több ezer tagját befolyásolhatja a kapszulákban. Mivel a biztonsági csapat kifeküdt, rajtunk állt, hogy minden lehetséges védelmi állást elfoglaljunk, és lezárjuk az összes válaszfalat a lény útjában.

- Nyisd ki a Bolygópédiát a **20–21.** oldalon (ISS Vanguard).
- Helyezd vissza a leszállóegységen lévő felszerelésekártyákat a „Fegyvertár”-ba.
- Helyezz minden módosítást a leszállóegység-tábláról a „Várakozó...” borítékba.
- Helyezd vissza az előléptetés-kártyákat az „Előléptetések” közé.
- Dobd el a készletjelzőket.
- A leszállóegység-táblának most üresnek kell lennie – helyezd vissza a dobozba.
- Keverd meg az eseménypaklit, és helyezd a bolygótábla bal oldalára. Ha még nem lenne ott, vedd ki az „A” kártyatartóból.
- A **P000-ás** kártyát helyezd a következő szektorokba: **2-es, 3-as, 4-es és 7-es.**
- Helyezd a **28-as** egyedi felfedezést az egyedi felfedezés mezőjére.
- Helyezd az **M210-es** küldeteskártyát az ellenséges előny mezőjére.
- Helyezd a **G35-ös** globális körülmény-kártyát a bal felső sarokban lévő „ISS Vanguard” mezőre, hogy eltakarja az evakuálást (**876-os bejegyzés**). Az **578-as bejegyzés** új evakuálása a **G35-ös** kártyán van.

- Helyezd a **G36-os** globáliskörülmény-kártyát a „Globális körülmények” mezőre. Ez alatt a bolygófelderítés alatt 2 aktív globális körülmény van, de csak 1 utazási szabály van érvényben (a **G36-osé**).
- A bolygótábla készletsávját állítsd 3-ra.
- Helyezd a Magnacereb fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygótábla fölött.
- Helyezd a Magnacerebet az **1-es** szektorba.
- Helyezz minden legénységi tagot a **3-as** szektorba.
- Minden legénységi tag feltölti 2 kockát.
- Minden legénységi tag húzzon részlegkártyákat a legénységtábláikra nyomtatott határnak megfelelően.
- A nyomzsákat helyezd a bolygótábla mellé. Ellenőrizd, hogy 20 nyomjelölő van-e benne.
- Keverd meg külön mind az 5 felfedezéspaklit, és helyezd őket a bolygótábla fölé. Ha még nem lennének ott, vedd ki őket az „A” kártyatartóból.
- Minden legénységi tag helyezzen egy fordulójelölőt a legénységtáblájára, a „Végrehajtható forduló” oldalával felfelé.
- A felderítési részleg játékos a válasszon ki egy legénységi tagot, aki megkapja a START-jelölőt.

**Figyelem:** Olvasd el a **G35-ös** kártya különleges akcióját. Ez hasznos lesz ezalatt a bolygófelderítés alatt.

Ha a Magnacereb eléri a **6-os** szektort, vagy ha evakuálni kényszerülsz, a legénységi szállások szennyezetté válnak!

## 749-ES BEJEGYZÉS

Muspellheim memoár, 3. rész

Lehetetlenség megállapítani, mennyi ideig és hányan maradtak a haldokló bárkán. Nem tudhatja senki, mit éreztek, mialatt nézték, hogyan emésztek el a lángok a világukat.

Nem tudjuk, hányan élték túl, és mennyi ideig lélegeztek még, de idővel mind odavesztek, hátrahagyva a reményeik és a kiszáradt testek temetőjét. Vajon sikerült békére és magányra lelniük a többiek közt, akik a végsőkig kitartottak? Ráakadtak valamiféle reménysugárra a tomboló pokol közepette, ami végül mindannyiukat elnyelte? Akármilyen volt az utolsó gondolatuk, ők legalább próbálták megmenteni a kutatásukat. A kő utolsó része a kódolt enciklopédiájukat tartalmazta, beleértve egy hosszú bejegyzést egy idegen lényről, amelyik egyszer leszállt a világukban: egy automatikus, arrogátor hadigépezet volt, amit sikerült kiiktatniuk és alaposan tanulmányozniuk.

Lapozz a **752-es bejegyzéshez**.

## 750-ES BEJEGYZÉS

A kapitány naplója, D-212 jelű feljegyzés

Úgy tűnik, az utunk végső célállomása mindenek bizonyult, csak annak nem, amit vártunk.

Az óriási, koromsötét gömb, ami a semmiben lógott az isteni koordinátáknál, nem adta meg a válaszokat, amiket kerestünk – csak egy rejtélyes üzenetet és megszámlálhatatlanul sok, tovább világok listáját találtuk ott. Most elindultunk, hogy felderítsük az egyiket, és közben az Üresség Szeme titokzatos teremőinek valódi célján merengtünk.

A küldetésünk sokkal hosszabbá és veszélyesebbé válik mostantól, mint azt valaha képzeltük a Földön. Persze nem mindenkinek tetszik az ötlet, hogy a küldetés hosszabbra nyúlik. Sokan tekintgetnek vágyakozva arra, amerre az otthonunk van, most már nagyjából ötven fényévre...


Nyisd ki a Hajókönyvet a **2. oldal**on (*Híd*), és kezd meg a hajóirányítást!

## 751-ES BEJEGYZÉS

Akció utáni jelentés - 54

A folyosó, amibe beléptünk, üres volt, leszámítva pár páncélzat nélküli, enyhén felfegyverkezett, vérrel borított testet. Ahogy elhaladtunk mellettük, az egyik szerencsétlen remegve kinyújtotta a karját felénk. Nahy volt az, a CAPCOM-tiszt a hídról. Remek fickó, a kutatócsapatok nagyon kedvelték. Most úgy reszketett, akár egy gyerek; magányos volt, és rettegett. A sebesülését elnézve azonnal tudtuk: sokáig már nem maradhat életben. És ezt ő is tudta...

Válassz egyet:

- » Fogd meg Nahy kezét, és próbálj vigaszt nyújtani neki –  és jelöld be az „A” rubrikát a **935-ös bejegyzés**nél.
- » Hagyd ott Nahyt, hogy egyedül haljon meg a csatatéren – Folytasd a játékot.

## 752-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat. Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Lapozz a **757-es bejegyzéshez**.

Lapozz a **788-as bejegyzéshez**.

## 753-AS BEJEGYZÉS

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Ez a gép egyszerűen nem mozdul. Megpróbálok hozzáférni a vezérlőpulthoz.

**[CAPCOM]:** Vettem, csak legyen óvatos.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Felnyitom a burkolatot... ééés eltört. Valami kiesett. Tanácsot kérek, CAPCOM. Most küldöm a képet.

**[CAPCOM]:** Úgy néz ki, mint azok a régi elektroncsövek a Földről.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Nahát! Visszaviszem a xenorégészeknek. Másrészt úgy tűnik, ennek a valaminek áramforrásra van szüksége. A szkennerek jeleznek valamit?

**[CAPCOM]:** Legyenek óvatosak, kutatócsapat, a szkennerek gyenge energiajelet mutatnak a balján lévő romok közt. Próbáljon ott kutatni.

Szerezd meg a **22-es** egyedi felfedezést.

## 754-ES BEJEGYZÉS

Akció utáni jelentés - Orvosi melléklet

Az arrogátor mestervilág anomáliájának való hosszabb kitettség komoly károkat okozott a kérdéses legénységi tagok belső szerveiben. Az esetükön dolgozó orvosi csapat úgy becsüli, a sejtjeik kora legalább 10 évvel idősebb, mint kellene. Annak a csapatnak a tagjai közül néhányat hamarosan elveszítetünk.

Azt javasoljuk, amikor legközelebb ilyen extrém környezetben végzünk felderítést, inkább drónokat használjunk.

Minden legénységi tag **Sebzett** sérülést szerez maximum 3 sérülésig.

Lapozz a **990-es bejegyzéshez**.

## 755-ÖS BEJEGYZÉS

**[Másodtiszt, Dahl őrnagy]:** Figyelem, kutatócsapat.

A kapitány még mindig az életéért küzd, ezért az én dolgom kihangsúlyozni, mennyire fontos a küldetésük. A Vanguardnak alig sikerült egyben idehozni minket, ebbe a rendszerbe. Az arrogátorok támadása alatt a víz- és oxigéntartalékunk java odaveszett. A hajótest komoly károkat szenvedett, és a napelmeinknek csak a 7%-a működik. A közeljövőben nemigen folytathatjuk a küldetésünket ennek a bolygónak a lakosai nélkül, és ezidáig ennek a segítségnek a megszerzése trükkösnek bizonyul. A xenonyelvészeink csodálatos munkát végeznek, és alig pár hét alatt megfejtik a nyelvük alapjait. Hála az erőfeszítéseinknek, a hajó MI-je lesz a tolmácsuk ezalatt a küldetés alatt.

**[Vanguard MI]:** Mindig örömmel segíték.

**[Másodtiszt, Dahl őrnagy]:** Máris több kapcsolatfelvétel történt, ráadásul mindegyik a fajuk más képviselőjével. Azonban még mindig nem tudjuk, kik a vezetőik, vagy kivel kellene beszélnünk, hogy megszerezzük a segítséget, vagy valamiféle megállapodást kössünk. Eddig csak azt tudtuk meg, hogy ez a bolygó az egyik védett „templomviláguk”, és engedélyt adtak, hogy egy kis hajó leszálljon. A részlegvezetők magukat választották erre a feladatra. Remélem, jól döntöttek.

**[Vanguard MI]:** Közeledünk a felső atmoszférához. Leszállás becsült ideje: T-10.

**[Másodtiszt, Dahl őrnagy]:** Ó, és még valami...

A leszállóegységeink java megsérült a harc közben. Az, amivel most repülnek, még mindig komoly javításra szorul. Kérem, bánjanak vele finoman. Ez a rendszer két nappal rendelkezik, amik erős turbulenciát és viharos erejű szelet okoznak a felső atmoszférában. Vigyázzanak magukra!

Lapozz a **726-os bejegyzéshez**.

## 756-OS BEJEGYZÉS

Nem sikerült visszaverni a betolakodókat az ISS *Vanguardon*! Emiatt a hajó katasztrófális károkat szenvedett, és sok legénységi tag meghalt.

- Dobj el az **M102-es** küldeteskártyát, ha fel van fedve.
- Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölt az asztalra. Helyezz minden kártyát a „Megtalált felfedezések” közül a felfedezéspaklijukba. Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (*Hangár kártyatartó*), és fordíts át minden leszállóegységkártyát a sérült oldalára (kivéve az alap leszállóegységeket).
- Csökkentsd a morált a Hid kártyatartójánál (Hajókönyv, **3.** oldal), hacsak nem nagyon alacsony már így is.
- Keverd meg az összes legénységi tagot az elérhető legénység és a pihenő legénység mezőiben. Húzd fel a kártyák felét, lefelé kerekítve. Ezek a legénységi tagok meghalnak – helyezd őket a „Veszteségek” mezőre a bolygótábla alatt.
- Lapozz a **106-os bejegyzéshez**.

## 757-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat**]: *Vanguard*? Találtunk itt némi arrogátormaradványt. Van itt egy hatalmas, épen maradt alkatrész, ami adattárnak tűnik.

[**CAPCOM, Coetz tizedes**]: Ez nagy dolog lehet, kutatócsapat. Eddig a számítógépeik mindig önmegsemmisítést hajtottak végre fenyegetés esetén. Pár foszlányon kívül még sosem gyűjtöttünk össze többet az arrogátorok adataiból. Azért legyenek óvatosak. Ez csapda is lehet.


[**Kutatócsapat**]: Ha az, szóljanak. Bekapcsoljuk a kvantum uplinket.

[**CAPCOM, Coetz tizedes**]: Vesszük az adást. Hű, na hát! Úgy tűnik, megütötték a főnyereményt, kutatócsapat. Ez egy sértetlen, arrogátor adattár. Ki tudja, ez talán végre felfedheti, honnan származik ez a faj!

[**Kutatócsapat**]: Oké, biztosítjuk, és a leszállóegységhez visszük.

[**CAPCOM, Coetz tizedes**]: Nem, ahhoz túl fontos. Folytassák az eredeti küldetést. Küldünk egy szakképzett szállítócsapatot, hogy gondoskodjanak erről a felfedezésről.

**Gratulálunk!** Találtál egy nyomot az ősi arrogátor otthonvilág helyével kapcsolatban!

Szerezd le -t.

Ha az **R10-es** kutatási projekt (*Arrogátor technológia*) a „Kutatási projektek” közt van („B” kártyatartó), helyezd azt át a „Várakozó...” borítékba.

Helyezd az **R17-es** kutatási projektet (*Arrogátor adatelemzés*) a „Kutatási projektek” közül a „Várakozó...” borítékba.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **3.** oldalon (*Híd kártyatartó*).

Ha a jelenlegi célod az **O06-os** (*A régiek nyomában*), cseréld le az **O07-es** célra (*Az elveszett világ*) a „Hídkártyák” közül.

Ha a jelenlegi célod az **O08-as** (*Párhuzamos univerzum*), helyezd az **O19-es** célt (*A mestervilág megtalálása*) a „Hídkártyák” közül a „Másodlagos cél” kártyatartóba. Ha a másodlagos cél mezője már foglalt, előbb távolítsd el a jelenlegi másodlagos célt.

Zárd be a Hajókönyvet. Ha az *Ugniron* vagy, lapozz a **764-es bejegyzéshez**. Más esetben folytasd a játékot.

## 758-AS BEJEGYZÉS

Helyezz minden legénységi tagot a **9-es** szektorba. Ezután olvass tovább:

**Kutatócsapat, 1945-E jelű felderítési jelentés**

Akárhányszor egyikünk kapcsolatba került a talapzattal, a kripta zárja megváltozott, hogy jobban tükrözze a képességeinket. Végül kinyílt az ajtó. Beléptünk; a reflektoraink képtelenek voltak áthatolni a sűrű sötétségen, ami a piramisban honolt. Amint mind bementünk, a talaj eltűnt a talpunk alól, és a bejárat is felszívódott. A semmiben lebegtünk; beszélni nem tudtunk, és különváltunk a testünktől. Valamiféle új érzékelést kaptunk – amivel ezidáig nem rendelkezett a fizikai testünk –, és éreztük, ahogy az idő sebesen visszaporog. A másodperc töredéke alatt több ezer év repült el.

Aztán világos lett. Az idő ismét elkezdett a megfelelő irányba folyni. Egy bolygó emelkedett ki előttünk az űr sötét háttéréből; ismeretlen csillagok vették körül, egy galaxisban, ami teljesen eltért a miénktől. Közélebb lebegtünk, miközben a bolygó hol élesen kivehető, hol homályos lett. A látomás

tünetekenynek hatott, ám az összpontosított gondolataink valahogy stabilizálták. A bolygó most már betöltötte a látómezőnket, azonban folyamatosan három nagyon eltérő képre szakadt. Megértettük, hogy mindannyiunknak az egyikre kell koncentrálni, ha a látomásban akarunk maradni.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a tudományos részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **A bolygó egy lakható Szuperföld volt, ami bővelkedett az életben** – Lapozz a **458-as bejegyzéshez**.
- » **A bolygó egy nagy nyomású, nagy gravitációjú, vulkanikus pokol volt** – Lapozz a **466-os bejegyzéshez**.
- » **A bolygó egy kék vízlabda volt, egy lakható zóna közepén** – Lapozz a **468-as bejegyzéshez**.

## 759-ES BEJEGYZÉS

**Felderítési bejegyzés - 14/87-1**

A gravitációs zavar hatásainak ellensúlyozása különféle eredményeket hozott. A nagy csarnok szinte teljesen mentes az anomáliáktól. Nem maradt nyoma az erőeltolódásoknak. Odakint mostanra az egyetlen akadály a metropolisz omladozó romja maradt. Bent a mérnököknek sikerült kellemes, 0,9 g-s szinten stabilizálnia a mezőt.

Válassz egyet:

- » **Szedd össze a dolgokat, és indulj el a stabilizált anomália szíve felé** – Ez a küldetésünk célja itt. Helyezd a legénységi tagodat az **5-ös** szektorba.
- » **Indulj el az anomáliák mezője felé** – Helyezd a legénységi tagodat a **6-os** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban.**

## 760-AS BEJEGYZÉS

Nézd meg a jelenlegi célkártyát a *Híd kártyatartójában* (**3.** oldal).

Ha a célkártya az **O01, O02, O03** vagy **O04**, lapozz a **761-es bejegyzéshez**.

Más esetben lapozz a **762-es bejegyzéshez**.

## 761-ES BEJEGYZÉS

Az ISS *Vanguard* kezd túl messze tévelyedni a jelenlegi céltól! A teremtők rendszerei közül még mindig sok maradt hátra, felderítetlenül. A kapitány nem hajlandó továbbrepülni. Látogass meg több rendszert, és haladj előre a kampányodban, mielőtt továbbmennél.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Adj 2 -t az energiakészletedhez.

Folytasd a játékot.

## 762-ES BEJEGYZÉS

Nyisd ki a Rendszertérképek könyvét a **12.** oldalon.

## 763-AS BEJEGYZÉS

„Most egy széles barlangban voltunk, egy rozsdás, kagylókkal borított roncs mellett, ami ránézésre egykor ősi hadigépezet lehetett. Két folyosó volt előtte.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Tanulmányozd a gépet** – Lapozz a **878-as bejegyzéshez**.
- » **Lépj be a bal oldali folyosóra** – Lapozz a **781-es bejegyzéshez**.
- » **Lépj be a jobb oldali folyosóra** – Lapozz a **792-es bejegyzéshez**.

## 764-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Jól van, térjünk vissza a küldetésünkhöz. A lényhez, ami ezt a nyálkás nyomot hagyta. Gondolod, hogy köze lehet ehhez a roncsához?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Nem hinném. Ez a kacat csak egy automata szonda volt, túl kicsi ahhoz, hogy bárkit életben tartson a hosszú űrutazások alatt.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Azt hiszem, akkor csupán egy mód van rá, hogy többet is megtudjunk... Amúgy te is szédülsz kicsit?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Nem, miért kérdezed?

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Semmiért. Igazán semmiért.




Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet:

- » **Kövessd a különös nyomot** – Lapozz a **635-ös bejegyzéshez**.
- » **Tanulmányozd a földön lévő köveket** – Lapozz a **644-es bejegyzéshez**.

## 765-ÖS BEJEGYZÉS

Cseréld le a **P433-as** kártyát (*Felfordított zárókő*) a **2-es** szektorban a **P435-ös** kártyára.

A **3-as** szektorban lévő kártyát cseréld le a **P436-os** kártyára.

Minden legénységi tag az **1-es**, **2-es** és **3-as** szektorban dob -val.

## 766-OS BEJEGYZÉS

„Amint biztonságos rejtekhelyre jutottunk, összegyűltünk, hogy megvitassuk a lehetőségeket. Kétség sem fért hozzá, hogy ki kell feszítenünk az őrnagy ujjai közül a *Vanguard* irányítását – de hogyan? Az első ötlet az volt, hogy szabadítsuk ki Wayman kapitányt a házi őrizetből, de hamar arra jutottunk, hogy ez nem kivitelezhető. Most, hogy Dahl csatahajóvá változtatta a *Vanguardot*, és komolyan megnövelte a biztonsági személyzet számát, a kapitány kabinja körülötti szektor kész erődítménnyé vált. Néhányan úgy véltük, inkább le kellene rohannunk a hidat – a nyitott elrendezése és a számos bejárata miatt könnyű célpontot jelentene, ráadásul a híd irányítása lehetővé tenné, hogy mindenkinek üzenjünk a hajón. A másik ötlet az volt, hogy észrevétlenül kövessük Dahlt, várjuk meg, amíg sebezhetővé válik, és kapjuk el, azt remélve, hogy a vasmarok nélkül legalább pár alárendeltje minket fog támogatni inkább. Végül néhányan úgy éreztük, mindegy, mit teszünk, előbb meg kellene próbálnunk több támogatót toborozni.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a biztonsági részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Támadj Dahl őrnagyra egy olyan helyen, ahol a leggyengébb** (ezt csak akkor teheted meg, ha a „C” rubrika nincs bejelölve a **950-es bejegyzésben**) – Lapozz a **261-es bejegyzéshez**.
- » **Próbáld meg lerohanni a hidat és visszaszerezni a hajó irányítását** (ezt csak akkor teheted meg, ha a „B” rubrika nincs bejelölve a **950-es bejegyzésben**) – Lapozz a **102-es bejegyzéshez**.
- » **Próbáld további szövetségeket szerezni a hajón** (ezt csak akkor teheted meg, ha a „D” rubrika nincs bejelölve a **950-es bejegyzésben**) – Lapozz a **799-es bejegyzéshez**.

## 767-ES BEJEGYZÉS

Dobd el a legfelső POI-kártyát a **4-es** szektorból.

Az ágyúk kikapcsolnak és deaktiválódnak. Most már tudod, hogy amikor legközelebb élesíted őket, az ellenséges szándékkal fog történni.

## 768-AS BEJEGYZÉS

Ha az **M161-es** küldeteskártya fel van fedve, lapozz a **771-es bejegyzéshez**.

Más esetben olvass tovább:

[CAPCOM]: Vesszük az adást. Mi a státuszuk?

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Készen állunk a felszállásra. Mindent megszereztünk, ami az elemzésekhez kell, hogy megtudjuk, mi történt ezeken a bolygókon.

[CAPCOM]: Mind a hetvennyolcon?


[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Nos, csak háromnak van bármiféle jel...

[CAPCOM]: Csak vicceltem. Amúgy sincs időnk mindegyiket alaposan átkutatni. Megvan a kőtábla, szóval jök vagyunk.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Ezt örömmel hallom. Hamarosan találkozunk!

Gratulálunk!

Teljesítetted ezt a bolygófelderítést!

- Szerezz 1 -t.
- Dobj el minden választható küldetést.
- Távolítsd el az **L15-ös** leszálláskártyát a szkennerből, aztán távolítsd el a játékból – ezen a bolygón nem lehetséges újabb leszállás.

Lapozz a **990-es bejegyzéshez**.

## 769-ES BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés – 14/84

Miután átalakítottuk a gravitációs hajtóművet, kiderítettük, hogy az állványzat közelében lévő terület szinte teljesen el van szigetelve.

Válassz egyet:

- » **Indulj el az anomáliák mezője felé** – Helyezd a legénységi tagodat a **6-os** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban**.

## 770-ES BEJEGYZÉS

„Amikor benéztünk a gödörbe, azonnal felfedeztük, hogy amiről azt hittük, egy világító tengeriuborka, az valójában valami, ami egy különös, izgága lény hátához van tapadva. Amint bementünk az alagútba, a lény hátrálni kezdett, amíg meg nem torpant egy széles barlangban, tele színes zátonyokkal. Két barlangbejárat nyílt a lény előtt, és attól függően, merről közelítettük meg, vagy a bal, vagy a jobb oldali felé húzódtok kissé.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a tudományos részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Noszogasd a lényt a bal oldali folyosó felé** – Lapozz a **837-es bejegyzéshez**.
- » **Noszogasd a lényt a jobb oldali folyosó felé** – Lapozz a **884-es bejegyzéshez**.

## 771-ES BEJEGYZÉS

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Már nem bírjuk tovább ezt a környezetet! Muszáj felszállnunk!

[CAPCOM]: A biztonságuk mindig elsőbbséget élvez.

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Mi...

[CAPCOM]: De a *Vanguard* küldetése még fontosabb. Reméljük, ez nem fordul elő újra.




Lapozz a **990-es bejegyzéshez**.

## 772-ES BEJEGYZÉS

Kudarcot vallottál, és a *Vanguardot* majdnem elfoglalták. A hajó legénységének sikerült némi időt nyernie – de ennek hatalmas ára volt...

Csökkenstsd a morált a *Híd* kártyatartójánál (Hajókönyv, **3.** oldal), hacsak nem nagyon alacsony már így is.

Távolítsd el **2 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéről.

Dobj 3 sérüléskockát minden elérhető legénységi tag után. Ha 1 -t és 1 -t VAGY 2 -t dobssz, a legénységi tag meghal: helyezd a „Veszteségek” mezőre a tábla mellett. Amint az összes dobás megtörtént, folytasd a játékot.

## 773-AS BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés – 14/74

A gravitációs hajtómű használata új ösvényeket nyitott meg, és lezárt néhányat a régiek közül. Ez lehet az út, amivel megkerülhetjük a helyet.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Kapcsold BE a gravitációs hajtóművet** – Helyezd a **G34-es** globáliskörülmény-kártyát (*Bekapcsolt gravitációs hajtómű*) a „Globális körülmények” mezőre a bolygótáblán. Ezt az opciót csak akkor választhatod, ha nincs **G34-es** globáliskörülmény-kártya a bolygótáblán.
- » **Kapcsold KI a gravitációs hajtóművet** – Dobd el a **G34-es** globáliskörülmény-kártyát (*Bekapcsolt gravitációs hajtómű*). Ezt az opciót csak akkor választhatod, ha a **G34-es** globáliskörülmény-kártya a bolygótáblán van.
- » **Összpontosítsd a munkát a gravitációs hasadéokra** – Haladj előre 1-et a fenyegetéskártya idősávján, és ne alkalmazd a kimenetelét. Ha ezzel eléred az idősáv utolsó mezőjét, indítsd újra azt a sávot.

## 774-ES BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/89

A csarnokot körülvevő anomália, ami korábban útvesztőszerű területet alkotott, látszólag teljesen eltűnt. Az állványzat közelében van néhány koncentrált rész, ami szinte teljesen el van szigetelve. A felderítő drónok jelentést tettek, miszerint akad pár járható út itt, ami keresztülvisz a városon.

Válassz egyet:

- » **Lépj be a csarnokba** – Helyezd a legénységi tagodat a **3-as** szektorba.
- » **Indulj el az anomáliák mezője felé** – Helyezd a legénységi tagodat a **6-os** szektorba.
- » **Maradj ebben a szektorban.**

## 775-ÖS BEJEGYZÉS

„A folyosó zsákutcának bizonyult. A világító farkú lény most tehetetlenül vergődik a falnál; halálra rémült a közeledésünktől.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Támadd meg a lényt** – Lapozz a **895-ös bejegyzéshez**.
- » **Hagyd békén a lényt, és térj vissza az utolsó barlangba** – Lapozz a **744-es bejegyzéshez**.

## 776-OS BEJEGYZÉS

Hangbejegyzés - 14/13B

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Nézd, az ágyúk feltöltődnek!

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Fedezékbe!

\*\*\* **Robbanás!** \*\*\*

Helyezd a **P313-as** POI-kártyát (Aktív védelmi üteg) a **4-es** szektorba.

## 777-ES BEJEGYZÉS

Mivel korábban már deaktiválták az arrogátorok ágyúját az Üresség Szemében, a kutatócsapat kellő tapasztalatot szerzett ezen technológia terén. A csapat tagjai sikeresen átprogramozták az ágyú IFF-alrendszerét.

Helyezd a **P314-es** POI-kártyát (Feltört védelmi üteg) a **4-es** szektorban lévő kártyák tetejére.

## 778-AS BEJEGYZÉS

„Egy széles barlangban találtuk magunkat, tele színes zátonyokkal. A jobb oldali alagút zsákutcájába egy világító lény volt beragadva, ezért csak balra mehettünk tovább.”

Lapozz a **727-es bejegyzéshez**.




## 779-ES BEJEGYZÉS

Mivel tönkretetted az arrogátorok ágyúját az Üresség Szemében teljesített küldetés során, megtagadtad a lehetőséget a kutatócsapattól, hogy igen fontos tapasztalatot szerezzenek az arrogátorok technológiája terén – és ez most meg is látszik. Balul sül el a kísérleted, hogy eltérítsd az üteget, és ennyivel is nehezebbé fog válni a küldetésed.

Helyezd a **P313-as** POI-kártyát (Aktív védelmi üteg) a **4-es** szektorban lévő kártyák tetejére.

## 780-AS BEJEGYZÉS

**Ebből a küldetésből nincs visszaút!** Az emberiség sorsa tőled függ, és a felkészülés egy újabb leszállásra túl sok időbe telhet.

Az a legénységi tag, aki elszenvedte a negyedik sérülését, túléléspróbát hajít végre: dobj három sérüléskockával. Ha az eredmény 1  és 1  vagy 2 , a túléléspróba nem sikerült. Fordítsd le ezt a legénységi tagot a legénységtáblán, és távolítsd el a figuráját a tábláról. A legénységi tag most cselekvőképtelen, és a speciális mechanikai öltözete sztáizsiban tartja. A fordulója azonnal véget ér, és nem húz eseménykártyát.

A cselekvőképtelen legénységi tagok nem vesznek részt a bolygófelderítésben, nem biztosíthatnak támogatást, és nem lehetnek semmilyen hatás célpontjai, amíg a játék kifejezetten arra nem kér, hogy újra fordítsd őket felfelé.

Ha minden legénységi tag egyszerre válik cselekvőképtelenné, lapozz a **611-es bejegyzéshez**.

Ha a legénységi tag átmegy a túléléspróbán, hagyd figyelmen kívül a negyedik sérüléskártyát és -kockát, majd folytasd a játékot.

## 781-ES BEJEGYZÉS

Zsákutca – de van itt valami érdekes. Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 különös növényzet felfedezést.

Lapozz a **763-as bejegyzéshez**.

## 783-AS BEJEGYZÉS

„A folyosó zsákutcának bizonyult. A lény most tehetetlenül vergődik a falnál; halálra rémült a közeledésünktől.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Támadd meg a lényt** – Lapozz a **895-ös bejegyzéshez**.
- » **Hagyd békén a lényt, és térj vissza az utolsó barlangba** – Lapozz a **896-os bejegyzéshez**.

## 784-ES BEJEGYZÉS

Nem sok mindent tudunk már kezdeni azokkal a meghibásodott kőtáblákkal. Viszont minden interakció velük jelentősen módosítja a gravitációs mezőt körülöttünk.

Minden legénységi tag töltsd fel a következőket:  +  + -t.

Dobd el a **G34-es** globáliskörülmény-kártyát (Bekapcsolt gravitációs hajtómű). Lapozz a **661-es bejegyzéshez**.

## 785-ÖS BEJEGYZÉS

Személyes napló

Emlékszem a sebek és zúzódások okozta fájdalomra, a kimerültségre. Emlékszem a zihálásomra, ami visszhangzott az öltözetem bőrtönében. De egy érzés minden másra felülkerekedett: a szegénység. A küldetés miattam ért csúfos véget. Remélem, nem élem túl, akkor nem kell szembenézniem a barátaimmal...

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára, és dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról.

Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 786-OS BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Ellenőrizd a komplexum déli részét** – Lapozz a **826-os bejegyzéshez**.
- » **Ellenőrizd a komplexum északi részét** – Lapozz a **842-es bejegyzéshez**.

## 787-ES BEJEGYZÉS

Hangbejegyzés - 14/87B

[Holtsuttogó]: Micsoda tündöklően pompás állapot. Én-engem kezdtem aggódni, betolakodók-ti túl primitívek-hiányzóak voltatok, hogy működtessétek az alap-egyszerű gépezetünket-eszközünket. De ti teljesítettetek.

[Holtsuttogó]: Felteszem, betolakodóknak-nektek van néhány kérdésetek. Én-nekem vannak válaszaim.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Mi történt az arrogátorokkal?** – Lapozz a **836-os bejegyzéshez**.
- » **Mi más lehet még itt?** – Lapozz a **795-ös bejegyzéshez**.
- » **Mi vagy te?** – Lapozz a **823-as bejegyzéshez**.

## 788-AS BEJEGYZÉS

Sajnos az adattár vajmi kevés értéket tartogat.

Ha az *Ugniron* vagy, lapozz a **764-es bejegyzéshez**.

Más esetben olvass tovább:

Ha bolygófelderítésen veszel részt, szerezz 1 idegen technológia nyomot, és folytasd a játékot.

## 789-ES BEJEGYZÉS

Felderítési bejegyzés - 14/99-3

A kőtáblalalelet elemzése során rájöttünk, hogy az arrogátorok szubtéri hajtóműveket alkalmaztak, amelyek brutálisan kitépték az egyes obeliszket a gravitációs horgonyukból, így elvihették a kőtáblákat a mestervilágba.


A folyamat hatásai mindenütt érezhetőek voltak körülöttünk. Felügyelet hiányában a kőtáblák befolyást gyakoroltak a mestervilág gravitációs mezőjére, létrehozva azt a tájat, amit épp felderítettünk. Csak elképzelni lehet, micsoda csapásokat szenvedtek el azok a bolygók, ahonnan az arrogátorok elhozták ezeket a leleteket.

--[SZIGORÚAN TITKOS]--

#### 14/01. melléklet

--[SZIGORÚAN TITKOS]--

A Vanguardra visszatérve hamar felfedeztük, hogy a talált kőtáblák kiterjedt, részletes szkennei és modelljei valahogy megsérültek. Eleinte azt hittük, a változékony gravitáció gyakorolt hatást az érzékelőinkre. Eléggé meglepődtünk, amikor kiderült, hogy az adatfolyam tartalmazott egy másolatot is egy MI-konstrukcióról a trófeák csarnokából – a Holtsuttogóról. Sikerült potyautasként bejutnia az adattároló eszközeinken keresztül, aztán elterjesztette magát a Vanguard hálózatában. Próbáltuk kiirtani, de ádázul védte magát, főként szóbeli bántalmazással, mivel a rendszereink felé nem mutatott agressziót. Végül sikerült elszigetelnünk a Holtsuttogót egy alrendszerben, amit most a terveink szerint egy mobil robottestbe fogunk telepíteni. Vajon szövetséges vagy fenyegetés lesz? Csak az idő a megmondhatója.

- Távolítsd el a játékból az **M141-es** küldeteskártyát.
- Szerezz 2 -t.
- Keverd az **S21-es** hajóhelyzetkártyát (MI meghibásodás) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).
- Helyezd át az **5. technológiai szint** kártyáját a „Hídkártyák” közül (ha ott van) a „Várakozó...” borítékba.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **3.** oldalon (Híd kártyatartó). Ha az **O19-es** másodlagos cél (A mestervilág megtalálása) a mezőjén van, távolítsd el a játékból.
- Lapozz a **910-es bejegyzés**hez, és jelöld be a „C” rubrikát, ezután térj vissza ehhez a bejegyzéshez.

Lapozz az **56-os bejegyzés**hez.

## 790-ES BEJEGYZÉS

Hangbejegyzés - 14/98

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Nézd mekkora az a valami!

[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]: Szinte már... nem is illik ide.

[Kutatócsapat, 3. műveleti tiszt]: Óvatosan, srácok. Minél közelebb megyünk az anomáliához, annál extrémebbek a gravitációs ingadozások. Jelen pillanatban [statikus zaj] nem tudunk [interferencia] ...

[Mély hang]: [Sivítás] betolakodók [sivítás]

[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]: Ez meg mi volt?

[Kutatócsapat, 4. műveleti tiszt]: Valami megpróbál betörni a kommunikációs csatornánkba. Legyetek éberek, csapat!

Helyezd a **P331-es** kártyát a **3-as** szektorba. Helyezd a **P332-es** kártyát az **5-ös** szektorba.

## 791-ES BEJEGYZÉS

[Másodtiszt, Dahl őrnagy]: Szép munka, kutatócsapat. A küldetésük lehetővé tette, hogy további adatokat gyűjtsünk a bolygóról. Sajnos még mindig nem tettünk előrelépést az idemiaiakkal való beszélgetések terén. Ha jól értem, a leszállási engedélyünk még mindig áll. Amint visszatérnek a hajóra, leküldünk egy másik csapatot...

**Gratulálunk! Teljesítetted a küldetést!**

- Dobj el az **M123-as** választható küldetést.
- Lapozz a **990-es bejegyzés**hez.

## 792-ES BEJEGYZÉS

„Előttünk a folyosó hatalmas, elárasztott területre vezetett – egy ősi, eltemetett tengeri hasadékba. A szellemszerűen fehér, mélytengeri halak, amik itt éltek, azonnal elkezdtek körülöttünk nyüzsgögni, mintha már rég nem láttak volna külvilági ételt.”

Helyezd a **P281-es** kártyát a **4-es** szektorba.

Helyezd a legénységi tagodat a **4-es** szektorba.

## 793-AS BEJEGYZÉS

Ha az **M130-as** küldeteskártya fel van fedve, lapozz a **794-es bejegyzés**hez. Más esetben olvass tovább:

**A kutatócsapat privát csatornája**

[1. műveleti tiszt]: Immár nincs menekvés. Muszáj kitaratnunk!

[2. műveleti tiszt]: ...

Folytasd a játékot – most már nem fordulhatsz vissza.

## 794-ES BEJEGYZÉS

**CVR hangadat**

[Pilóta]: Gyerünk!

...

[Pilóta]: Csak még egy kicsit!

[Navigációs tiszt]: A legedesebb szavai és ösztönzése sem sarkallhatják gyorsabb repülésre ezt a gépet.

[Leszállóegység MI]: Engem nem lehet motiválni. Mindig az adott pillanatban elérhető, maximális hatékonysággal működöm.

- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd át a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (kivéve, ha az egy alap leszállóegység).

Lapozz a **477-es bejegyzés**hez, és jelöld be a rubrikát az „A” betű mellett, anélkül hogy elolvasnád a konkrét bejegyzést.

Ezután lapozz a **990-es bejegyzés**hez.

## 795-ÖS BEJEGYZÉS

[Holtsuttogó]: Lenyűgöz a gondolat, hogy nemcsak behatolók vagytok, hanem sírrelők is. Milyen kiválóan alkalmas a gyarló alkatotok erre a célra.

Ha az alkotóim technológiájának maradványait keresitek, a lőszergyárakban kellene kutatókat. Általában az utcaszint alatt helyezkedtek el, és ezek voltak a legjobb páncélzattal ellátott, leginkább őrzött helyek a Nagy Viszály utolsó szakaszai alatt.

Ennek a csarnoknak a kiállításait részben átvitték akkor más létesítményekbe, attól tartva és abban reménykedve, hogy létrehozhatják a legfőbb fegyvert. Ha sírrelő lennék, én a kutatólaboratóriumokat keresném, de az adatbankjaimban van némi információ arról, hogy egyes laboratóriumokat letaroltak termobárikus bombázással.

## 796-OS BEJEGYZÉS

Jelöld be az első, jelöletlen rubrikát, és folytasd a játékot. Amikor már minden rubrika be van jelölve, olvass tovább:


**Alteregő: A Paradicsom bolygó kultúrája**

Az előző elemzésben a kollégáim a felfedezéseik alapján elmagyarázták, milyen volt a Alteregő társadalma. Ez a tanulmány ugyanezt a felosztást követi három fő társadalmi osztállyal: a legegyszerűbb állampolgárok, az erős katonák és néhány befolyásos nemes.

A Paradicsom a nemesek és azon katonák menedéke volt, akiket a nemesek védelmével bíztak meg. Ez a kicsi, mégis hihetetlenül vagyonos és tekintélyes népség mindent megtett, hogy óvják magukat a szélesebb körű, társadalmi összeomlás közepette. Azonban, ahogy elapadt a készletek folyama a sivatagi bolygó felől, az ott bekövetkezett környezeti katasztrófa után, a népesség menedékben megbújt részéből vagy hiányzott az önfenntartás képessége, vagy termékenységi gondjaik voltak – ezek végül a bukásukhoz vezettek.

Vajon elvakították őket a gazdag világok, amik a horizonton derengtek fel, olyan közel, hogy a teleszkópjaik egyszerű lencséin át is látták őket?

Egy kis elkalandozás: ez a bolygórendszer miért néz így ki? Ez a természet műve? (Senki sem hisz ebben az elméletben.) Vagy talán a teremtők úgy döntöttek, valamiféle nagyszabású kísérletet hajtanak végre, hogy ezzel próbálják megkönnyíteni az első űrlépteket a fajok számára, amik itt fejlődtek ki?

- Szerezz 1 -t.
- Szerezz 2 eleven példány nyomot és 4 idegen technológia nyomot.
- Dobj el az **M162-es** küldeteskártyát.



## 797-ES BEJEGYZÉS

Lapozz a **611-es bejegyzés**hez, és jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, anélkül hogy elolvasnád a szövegét. Ha ezzel az utolsó rubrika is be lett jelölve, lapozz a **810-es bejegyzés**hez.

Válassz egyet:

- » **Térj vissza a Thorne–Zytkov Objektumra** (ha szeretnéd újraindítani az egész utolsó küldetést) – Nyisd ki a Bolygópédiát a **38–39.** oldalon (*Thorne–Zytkov Objektum*). Lapozz az **580-as bejegyzés**hez.
- » **Térj vissza a teremtők kriptájába** (ha már letakarítottad a *Thorne–Zytkov Objektum* bolygótábláját, vagy ezúttal szeretnéd átugrani) – Nyisd ki a Bolygópédiát a **40–41.** oldalon (*A teremtők kriptája*). Lapozz az **580-as bejegyzés**hez.

## 798-AS BEJEGYZÉS

- Helyezz vissza minden részlegkockát a neki megfelelő részlegrekeszbe.
- Helyezz vissza minden felszerelőkártyát a „Fegyvertár”-ba.
- Távolíts el a játékból minden olyan legénységtag-kártyát, ami a legénységtáblákon van, és helyezd vissza a rangtokjukat a megfelelő részlegrekeszbe.
- Tegyél vissza minden részlegkártyát a neki megfelelő részlegrekeszbe.
- A bolygótáblán lévő minden kártyát – a fenyegetéskártyákkal együtt – tegyél vissza a megfelelő kártyatartóba.
- Távolíts el minden legénységtag-figurát, leszállóegység-kartonfigurát, jelölőt és jelzőt a bolygótábláról.
- Helyezz át minden megszerzett egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról a neki megfelelő mezőre a Hajókönyv kártyatartóban (**30.** oldal). Dobj el minden más megtalált felfedezést.
- Ügyelj rá, hogy a „Várakozó...” boríték üres legyen – távolíts el a játékból minden kártyát, ami még ott van.

Helyezd az **S26-os** helyzetkártyát a „Várakozó...” borítékba. Amikor legközelebb játszol, vagy a Hajókönyv **1.** oldalán lévő standard szabályok szerint hajtsd végre a Mentést, vagy lépj egyenesen az azon a kártyán feltüntetett bejegyzéshez (**797-es bejegyzés**).

## 799-ES BEJEGYZÉS

Ha a „C” rubrika a **930-as bejegyzés**nél be van jelölve, lapozz a **800-as bejegyzés**hez. Más esetben olvasd tovább:

„A titkos segélykérésünk a hajó számos részébe eljutott, ahogy egyik hűségese legénységi tag átadta azt a másikkal. Hamarosan megtudtuk, hogy az arrogátor Holsuttogó volt az egyike azoknak, akik szembeszálltak Dahllal, mert nem tudta eltérni az árusítását. Az őrnagy elkapta, szétszedte, és a Vanguard nagyszámítógépére csatlakoztatta, hogy minden ismeretet megszerezzen a fajtája automatizált maradványairól – az egyetlen erőről, amiről tudta, hogy sosem fog behódolni neki. Rájöttünk, hogy ez lehet az esélyünk. Ha kiszabadítjuk és újjáépítjük, mellénk áll majd; és akkor a mi oldalunkon lesz az évszázados hadviselés alatt összegyűjtött tudása is.

Nem volt könnyű beosonni a nagyszámítógép termébe, de a Holsuttogó pont ott volt, ahol az információink sugallták – kifejtették egy széles asztalon, akár egy idegen anatómiabábu felrobbantott változatát.



»Tegyetek egészsé, földlakók – mondta. – Adjatok egy esélyt, hogy a csatában érjen utol a vég, nem itt.«





A kérése teljesítésében egyedül a riasztóberendezések sűrű hálózata akadályozott meg minket, amit Dahl szőtt a testébe. Tudtuk, hogy amint elkezdjük összerakni, a tengerészgyalogosai tudomást szereznek a jelenlétünkről...”



Jelöld be a „D” rubrikát a **950-es bejegyzés**nél.

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A dobáspróba során használt legénységi tagok meghalhatnak. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze a dobókészletbe őket.

- A dobókészletben lévő , ,  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot. A próba teljesítéséhez **11 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből.

**Ha 10 vagy annál kevesebb pontod van:** A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockát. Ha 1 -t vagy 1 -t dobsz, távolítsd el a játékból az adott legénységi tagot. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé. Amennyiben nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzés**hez. Más esetben lapozz az **501-es bejegyzés**hez.

**Ha 11 vagy annál több pontod van:** A legénységi tagokat helyezd vissza az „Elérhető legénységi tagok” közé. Adj **2 jelzőt** a győzelmi készlethez, és lapozz az **501-es bejegyzés**hez.

## 800-AS BEJEGYZÉS

„Végül csak pár ember csatlakozott hozzánk, akiket a Wayman kapitány mellett eltöltött idejük kedves emlékei hajtottak. Ez aligha érte meg az időt, amit a toborzással töltöttünk, és lebuktatott minket Dahl informátorai előtt is.”

Adj **1 jelzőt** a győzelmi készlethez.

Jelöld be a „D” rubrikát a **950-es bejegyzés**nél.

Lapozz az **501-es bejegyzés**hez.

## 802-ES BEJEGYZÉS

Ha a „D” rubrika a **930-as bejegyzés**nél be van jelölve, lapozz a **800-as bejegyzés**hez. Más esetben olvasd tovább:

„A titkos segélykérésünk a hajó számos részébe eljutott, ahogy egyik hűségese legénységi tag átadta azt a másikkal. Hamarosan megtudtuk, hogy Szolga, az ember, aki egykor a látogatók királynőjével közösködött, egyike azoknak, akik szembeszálltak Dahllal. Az őrnagy elkapta, foglyul ejtette a laborban, begyógyszerezte, és megpróbált információt gyűjteni arról, hogyan férhet hozzá a látogatók dimenziójának végtelen energiaforrásához. Rájöttünk, hogy ez lehet az esélyünk. Ha kiszabadítjuk Szolgát, kétségtelenül mellénk áll majd – akár a látogatók, akár a kutatócsapatbeli bajtársai iránti hűség vezérli.

Nem volt egyszerű beosonni a laborba, és még ennél is nehezebbnek bizonyult Szolga felbresztése. Eseménytelenségében Szolga nem tudta uralni a megfelelő alakját; a csápjai a hátából a padlóra lógtak, és elterültek.

»Sajnálom – motyogta, ahogy lenézett a kuszaságra. – Adjatok esélyt, hogy összeszedjem magam.«







»Csak nyugodtan – nyugtattuk meg. – Tudjuk, ki vagy.«

Szolga kiszabadításában egyedül a teste körüli riasztóberendezések hálózata akadályozott meg minket. Tudtuk, hogy amint elkezdjük elvágni a kötelékeket, Dahl tengerészgyalogosai tudomást szereznek a jelenlétünkről...”

Jelöld be a „D” rubrikát a **950-es bejegyzés**nél.

A játékosok most különleges próbát hajtanak végre a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével. A próba során használt dobókockák nem lesznek elérhetőek a későbbi próbák során. A dobáspróba során használt legénységi tagok meghalhatnak. A döntéseidről függően további próbák várhatnak rád a történet ezen részeként.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos eldöntheti, hány részlegkockával dob (ez akármennyi lehet).
- Ezután minden játékos válasszon a kezéből olyan, tetszőleges számú, elérhető legénységi tagot, aki ,  vagy  átalakítási képességgel rendelkezik, és helyezze őket a dobókészletbe.
- A dobókészletben lévő ,  vagy  eredményeit össze kell számolni. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot. A próba teljesítéséhez **11 vagy több** pont szükséges. A játékosok további kockákkal dobhatnak és további legénységi tagokat jelölhetnek ki, amíg elégedettek nem lesznek az eredménnyel.
- A játékosok távolítsanak el minden dobókockát a dobókészletből.

**Ha 10 vagy annál kevesebb pontod van:** A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockát. Ha 1 -t vagy 1 -t

dobsz, távolítsd el a játékból az adott legénységi tagot. A játékosok minden más legénységi tagot visszatesznek az elérhető legénységi tagjaik közé. Az annyi nem marad egy elérhető legénységi tag sem, lapozz a **810-es bejegyzéshez**. Más esetben lapozz az **501-es bejegyzéshez**.

**Ha 11 vagy annál több pontod van:** A legénységi tagokat helyezd vissza az „Elérhető legénységi tagok” közé. Adj **2 jelzőt** a győzelmi készlethez, és lapozz az **501-es bejegyzéshez**.

## 803-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha ez a rubrika már be volt jelölve, lapozz a **852-es bejegyzéshez**. Más esetben olvasd tovább.

**[Obszervatórium irányítója]:** Úgy van, ahogy vártuk. Az atmoszféra ritkás, valószínűleg harminc százaléka az eredeti sűrűségének.

**[Wayman kapitány]:** Van bármi esély rá, hogy...

**[Anu, idemiai követ]:** A világmegsemmisítő kristály magját itt ültették el nagyjából nyolcvan éve. A bolygó hamarosan belép a pusztítás végső fázisába.

**[Wayman kapitány]:** Tudsz a kristályról, ami elpusztította a Kristályfényt? Eddig miért nem mondtál róla semmit?! Nem tarthatsz vissza...

**[Anu, idemiai követ]:** A saját értelmed által kellene tanulnod. Nem az én dolgom átalakítani titeket, hogy úgy lássátok a világot, mint az idemiaiak.

**[Wayman kapitány]:** A bolygómat is megmértelyezte ez a járvány! Mindent tudnom kell...

**[Anu, idemiai követ]:** Távozom. Használjátok ezt a bolygót arra, hogy megtudjátok, mit tesz a kristály veletek...


**[Wayman kapitány]:** [Mély lélegzet] Akkor hát tanuljunk. Irányító, mondjon el mindent. Mire számíthatunk? Van rá bármi mód, hogy a földiek megóvják magukat attól, ami következik?

**[Obszervatórium irányítója]:** Nos... [köhögés] Mivel a bolygó tömege megváltozott, és a magja helyét átvette egy kristály, a bolygó holdja kezd leválni a keringési pályájáról. Úgy tűnik, ez komoly hatással van minden árapályra. Rádásul, mivel a napszelek átjutnak a meggyengült mágneses mezőre, a vízszint csökken, ahogy a víz elpárolog. Egy ilyen bolygón élő civilizáció minden tagja apokaliptikus aszályval nézne szembe.

**[Wayman kapitány]:** Ez mind amiatt, mert a mag egyre jobban kihűl?

**[Obszervatórium irányítója]:** Igen. Ezáltal a bolygó jobban ki van téve a napsugárzásnak is, növény- és állatfajok tömeges kipusztulását okozva. Az embereknek a Földön ezekkel a kezdeti hatásokkal kell először megbirkóznuk majd. Később... Nos, a Kristályfényen keresztül láttuk, mi lesz később, nem?

**[Wayman kapitány]:** Igen, és reménykedjünk, hogy nem jut el a Föld odáig. Még van időnk megoldást biztosítani nekik.

Szerezd le -t.

Ha a „B” rubrika a **910-es bejegyzésnél** be van jelölve, lapozz a **848-as bejegyzéshez**.

Ha a „C” rubrika a **910-es bejegyzésnél** be van jelölve, lapozz a **863-as bejegyzéshez**.

Más esetben ez a bejegyzés lezárul.

## 804-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Ellenőrizd a komplexum déli részét**  
– Lapozz a **826-os bejegyzéshez**.
- » **Ellenőrizd a komplexum nyugati részét**  
– Lapozz a **831-es bejegyzéshez**.

## 809-ES BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Ellenőrizd a komplexum déli részét**  
– Lapozz a **826-os bejegyzéshez**.
- » **Ellenőrizd a komplexum nyugati részét**  
– Lapozz a **831-es bejegyzéshez**.
- » **Ellenőrizd a komplexum északi részét**  
– Lapozz a **842-es bejegyzéshez**.

## 810-ES BEJEGYZÉS

A Föld lakosai hiábavalóan néztek a csillagokra, várva a Vanguard visszatérését – a hajó elveszett a nagy ismeretlenben, mindenki együtt a fedélzeten.

Egyesek szerint a hajó elpusztult. Mások szerint soha nem is tervezték úgy, hogy visszatérnek – ez csupán a Vanguard Kezdeményezés körmönfont terve volt, és mindig abban reménykedtek, megmenthetik a legjobb és legokosabb embereket, míg a többiek hátrahagyhatják a haldokló világon.

A bolygó utolsó, kétségbeesett hónapjaiban egyes országok és vállalatok emberekkel teli, kezdetleges bárkákat küldtek távoli csillagrendszerek felé abban a reményben, hogy egymaguk is új otthon találnak az emberiségnek. A legtöbbjük kudarcot vallott. Egyesek kicsi, küszködő kolóniákat alapítottak, amelyek jövőt biztosítottak az embereknek, akármilyen fájdalmas és bizonytalan legyen is az.

Az emberiség többi része hátramaradt a Földön. Néhányan még a megváltás reményébe kapaszkodtak, abba, hogy a Vanguard csodával határos módon hazatér. Egészen a legutolsó pillanatig kitartottak, amikor a kristály áttörte a bolygó kérgét...

**Teljesítetted az ISS Vanguard kampányt!** Arra bátorítunk, hogy próbáld meg újra, és keress más befejezést, látogass meg más bolygókat, és hajts végre eltérő kutatási és gyártási projekteket.

Lapozz a **899-es bejegyzéshez**.

## 811-ES BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Légy óvatos. Városi övezetbe lépünk.

**[Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt]:** Ez a hely maga a pokol. Képtelenség, hogy itt még bármi éljen.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Talán, de azért maradjatok éberek. Látjátok ezeket a magas szerkezeteket, amiknek az ablakai mind a négy irányba néznek? Ezek őrtornyok lehettek.

**[Kutatócsapat, 3. műveleti tiszt]:** Előfordulhat. De akár tűztorony is lehet.

**[Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt]:** Mindegy, az a fontos, hogy legyünk óvatosak. A jel ennek a zónának a középpontjából jön.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet:

- » **Menj a tornyok felé** – Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P360-as** kártyára.
- » **Ásd bele magad az urbanizált zónába** – Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P361-es** kártyára.

## 812-ES BEJEGYZÉS

Dobd el a legfelső POI-kártyát a **4-es** szektorból.

Az ágyúk kikapcsolnak és deaktiválódnak. Most már tudod, hogy amikor legközelebb élesíted őket, még mindig az arrogátorok lesznek a célpontjai.


## 813-AS BEJEGYZÉS

**Akció utáni jelentés**

Egy váratlan találkozás az arrogátor konstrukció másik típusával majdnem kudarcra ítélte a küldetésünket. Ez a változat egészen speciális volt, független platform, ami képes nagy számú drónt szállítani, építeni és megjavítani. Ha az arrogátorok képesek voltak fenntartani egy ilyen típusú katonai felszerelést, ki tudja, hogyan fognak meglepni minket legközelebb?

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat.

Ha már minden rubrika be van jelölve, az alsót hajtsd végre.

Szerezd le -t és **2 idegen technológia** nyomot. Távolítsd el a tábláról az **Arrogátor harci raj** fenyegetéskártyáját, a kartonfiguráját és a **Drónok** kartonfigurát. Ha az **R10-es** kutatási projekt (Arrogátor technológia) a „Kutatási projektek” közt van („B” kártyatartó), helyezd azt át a „Várakozó...” borítékba.

Szerezd le **3 idegen technológia** nyomot. Távolítsd el a tábláról az **Arrogátor harci raj** fenyegetéskártyáját, a kartonfiguráját és a **Drónok** kartonfigurát.

Távolítsd el a tábláról az **Arrogátor harci raj** fenyegetéskártyáját, a lapkáját és a **Drónok** kartonfigurát.

## 817-ES BEJEGYZÉS

A xenológus naplója

Igazi csoda volt – arrogátor technológia vegyítve más, idegen befolyással. Durva, de hatékony kombináció. Én tovább akartam tanulmányozni, de a kollégáim úgy döntöttek, bekapcsolják.

Figyeltem, ahogy kivesszik a radioaktív cellákat a lezárt tárolóból, ügyelve minden biztonsági előírás betartására. Amikor az ágyú életre kelt, somolyogtak a sisakjaik alatt. Vagy talán csak képzelődtem?

Azt tervezték, hogy használják. Ez nem nekem való – a dolgok elpusztítása nem az én dolgom.

- Helyezd az *Átalakított arrogátor behemót* fenyegetéskártyáját a neki megfelelő helyre a bolygóábra fölé.
- Az *Átalakított arrogátor behemót* aktívvá válik – olvasd el a fenyegetéskártyáját, és szükség szerint alkalmazd a szabályait.
- Helyezd az *Átalakított arrogátor behemót* kartonfiguráját a **3-as** szektorba.

## 820-AS BEJEGYZÉS

Akció utáni jelentés – 55

Útközben elhaladtunk a hajó fogdája mellett. Akkoriban volt pár ismert bajkeverő a cellákban, beleértve egy zendülőt is, aki lelőtt egy tisztet. Az ajtókon dörömböltek, azt kérve, hogy eresszük ki őket. Megígérték, hogy csatlakoznak a harchoz. Tudtam, hogy a kapitánynak vagy a biztonsági részleg vezetőjének ez nem tetszene – ahogy azt is, hogy sokan kihasználnák ezt a lehetőséget a menekülésre. Azonban embertelenségnek tűnt bezárva hagyni őket a pokoli fejtelenség közepette.

Válassz egyet:

- » **Engedd ki az elítélteket, és fegyverezd fel őket** – Távolsítsd el **1 jelzőt** az ellenséges előny mezőjéről. Csökkentsd a morált a *Híd* kártyatartójánál (Hajókönyv, **3.** oldal), hacsak nem nagyon alacsony már így is.
- » **Hagyd ott az elítélteket a cellákban** – Folytasd a játékot.

## 821-ES BEJEGYZÉS

Ha van legalább **1 jelző** ebben a szektorban, lapozz a **824-es bejegyzéshez**. Más esetben olvasd tovább:

A kutatócsapat privát csatornája

[2. műveleti tiszt]: A mérések szerint lennie kell itt valaminek.

[3. műveleti tiszt]: Figyelj, hová lépsz. Aknamező is lehet.

[1. műveleti tiszt]: Nem vagyok geológus, de nem gyanúsan... szögletes ez a domb?

[3. műveleti tiszt]: Hogy nem vettem ezt észre! Én valami kisebbet kerestem.

[2. műveleti tiszt]: Van itt valami. Billentyűzetnek tűnik, de tucatnyi különös szimbólum van rajta.

[1. műveleti tiszt]: Ha ez az, amit gyanítok, eléggé biztos, hogy nem fogjuk erre felé megtalálni a kódot.

Tölts fel 2 -t, amit ebben a dobáspróbában használtál.

## 823-AS BEJEGYZÉS

[Holtstutgó]: Én-engem a mesterségesen létrehozott óra vagyok ennek a dicső raktárnak, amiben lépdelték. Az a faj hozott létre, akit ti arrogátorként ismertek... kicsoda méltatlan kifejezés... hogy védjem a kollektív memóriánkat. Nem magyarázom el részletesen, hogyan jöttem létre. A száználmas technológiátok alapján aligha lehetséges számotokra, hogy megértésétek a szükséges erőfeszítéseket.

## 824-ES BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

[2. műveleti tiszt]: A szimbólumok kombinációja bevált!

[3. műveleti tiszt]: Igen... Ez volt a hetvennyolcadik próbálkozás. Szerencsénk, hogy eltaláltuk, és nem robbant az arcunkba.

[2. műveleti tiszt]: De bevált!

[3. műveleti tiszt]: Aha...

[1. műveleti tiszt]: Srácok, ne vitatkozzatok, hanem gyertek, ezt nézzétek. Úgy néz ki, mint egy luxusmenedék.

...

[1. műveleti tiszt]: Mindegyik szoba másképp van feldíszítve. Egyértelműen különböznek a másik két bolygón lévőktől, de a stílusuk hasonlít valamelyest. Ugyanaz a kultúra, más osztály?

[3. műveleti tiszt]: Ezt a fejtegetést rád hagyom. Engem jobban érdekel, hogy lássam, él-e még bárki, és fenyegetést jelentenek-e.

Helyezd az **M162-es** választható küldetést egy üres mezőre a jelenlegi küldetéskártya mellett.

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Ellenőrizd a komplexum déli részét**  
– Lapozz a **826-os bejegyzéshez**.
- » **Ellenőrizd a komplexum nyugati részét**  
– Lapozz a **831-es bejegyzéshez**.
- » **Ellenőrizd a komplexum északi részét**  
– Lapozz a **842-es bejegyzéshez**.



## 825-ÖS BEJEGYZÉS

„Az Üresség Szeme hamarosan olyasminek az arénájává vált, amire a teremtők valószínűleg sosem számítottak: egy pusztító csatáé több intelligens faj tagjai közt, akiknek a létrehozásában segítettek. Hatalmas hajók manővereztek a semmiben, a haldokló csillag vörös fényében. Tucatnyi drón és harcos csusszant át minden irányból az űrszemét szalagjai közt, miközben a pusztítás néma táncát járták.

A Vanguard legénysége mindent beleadott, de kevés szövetségesünk volt, az ellenfeleink létszáma pedig bőven felülmúlta a miénket. Így is rengeteg veszteséget szenvedtünk el, és a hajó már a csata előtt is sérült volt. Ahogy az ellenséges hajók jelei körülvettek minket a központi kijelzőn, a hídon mindenki megértette, hogy a győzelmünk szinte lehetetlen...”

A játékosok most végrehajítják az utolsó különleges próbát a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos dobjon a megmaradt részlegkockájával.
- Ezután minden játékos helyezze az összes megmaradt elérhető legénységi tagját a dobókészletbe.
- Távolsítsd el a játékból az összes  és  eredményt. Számold meg az összes megmaradt kockát. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni **1** pontot.

Most ellenőrizd a végső pontszámot:

**0–10** – Lapozz a **327-es bejegyzéshez**.

**11–35** – Lapozz a **827-es bejegyzéshez**.

**36 vagy több van** – Lapozz a **838-as bejegyzéshez**.


## 826-OS BEJEGYZÉS

Felderítési tiszt naplója

Ennek a helynek a belső tere szinte már szerénynek mondható: hiányoztak a díszek, amik kint láthatóak, nem volt benne bútor, csak számos, egyszerű matrac és egy lapos, kerek tárgy, ami talán asztal lehetett. Őszintén szólva valami sokkal... fényűzőbbet vártam? Biztosra vettem, hogy az építmény menedék a faj tehetős tagjainak. Talán ez a szoba a szolgáloké volt? Az furcsa lenne, tekintve, hogy szinte minden automatizált volt, amikor még a helyet el tudták látni árammal.

Valami hosszabb időre is magára vonta a figyelmemet – a sarokban egy piktogramot karcoltak a falra. Nekem ez semmit sem jelentett, de a xenológusunk váltig állította, hogy embereket ábrázolt, akik elpusztították a saját világukat, és most egyedül haldokolnak egy elhagyatott bolygón. Talán igaz van, ám én mindössze különös köröket és vonalakat láttam.



Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P368-as** kártyára.

- Jelöld be ezt a rubrikát. Ha már be volt jelölve, folytasd a játékot. Más esetben szerezz 1 -t, és lapozz a **796-os bejegyzéshez**.

## 827-ES BEJEGYZÉS

„A csata iszonyatos volt, és súlyos árat kellett fizetnünk. A Vanguard számos legénységi tagja találkozott a végzetel. Ám a végén mégis felülkerekedtünk.”



A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockát. Ha 1 -t vagy 1 -t dobssz, távolítsd el a játékból az adott legénységi tagot.

Ezután lapozz a **838-as bejegyzéshez**.

## 829-ES BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

[2. műveleti tisztt]: [Statikus zaj]

[3. műveleti tisztt]: Ismételd meg. Megvan?

[2. műveleti tisztt]: Halott... [statikus zaj] ... rémes. Le kell fürödnöm.

[3. műveleti tisztt]: Remek. Most...

[1. műveleti tisztt]: Hagyd békén kicsit. Ő végig egy szörnyel volt ott, miközben mi a vezérlokkal babráltunk.

[3. műveleti tisztt]: Elnézést... csak izgatott lettem, amiért még jobban felderíthetjük a bolygót.

[1. műveleti tisztt]: Azt sem tudjuk, végleg elhárult-e a fenyegetés. Kettes, ott van a kótábla?

[2. műveleti tisztt]: ...látom. A jel [statikus zaj] ... A közelben van.


[1. műveleti tisztt]: Remek munka. Odamegyek segíteni!

[2. műveleti tisztt]: Nem szükséges. Épp itt van előttem. Egy beomlott... szentélyben?

[1. műveleti tisztt]: Kezdd el feltölteni az adatokat a Vanguardba. Amúgy a jel sokkal tisztább lett.

[2. műveleti tisztt]: Igen, a terület valahogy felerősíti az adást.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t és a **23-as** egyedi felfedezést.

Dobd el a *Bendő* fenyegetéskártyáját és a kartonfiguráját.

Dobd el az *Átalakított arrogátor behemót* fenyegetéskártyáját és a kartonfiguráját.

Az **1-es** szektorban lévő kártyát cseréld le a **P000-ás** kártyára.

Lapozz az **55-ös bejegyzéshez**.


## 831-ES BEJEGYZÉS

Felderítési tisztt naplója

A szondáim valamiféle szerves anyagot észleltek előttnk, ezért óvatos megközelítést választottam. Úgy tűnik, erre nem volt szükség. Odabent, a fényes kövekkel és fémekkel bevont falak közt csupán maradványok voltak: amorfnak tűntek, és összeaszalódott gombák meg döglött bogarak héjai lepték be őket.

Miközben a többiek mintákat gyűjtöttek, én átkutattam a helyiséget - áradt belőle a fényűzés, habár sok elemének nem értettem a célját. Ezek szobrok vagy bútorok? Festmények vagy vázlatok? Játékkonzolok vagy termosztátok? A Vanguardon valószínűleg akad olyan, aki élete legfőbb tanulmányának részévé tenné ezt a helyet. Nekem más dolgom volt, és nem az, hogy a halott, gazdag idegenekkel teli teremben elmélkedjek.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P369-es** kártyára.

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha már be volt jelölve, folytasd a játékot. Más esetben szerezz 1 -t, és lapozz a **796-os bejegyzéshez**.

## 834-ES BEJEGYZÉS



„Az idegen fajok és a köztünk lévő viszály ellenére nagyon is meg tudtuk állapítani, hogy az Üresség Szemében mindenkit felvillanyozott a döntés, hogy megosztjuk a teremtők tudását. A legénységünk is megkönnyebbülten fellelegzett. Mindazok után, ami a fedélzeten történt, senki sem vágyott újabb összetűzésre. Volt pár visszafogott ünnepély az ISS Vanguardon, de a legtöbben inkább kihasználták az első csendes pillanatot, amiben hosszú idő óta nem volt részünk, és a pihenést választották. Nos, leszámítva Dr. Corey-t és a munkatársait, akik azonnal hozzáfogtak a teremtők adattárának „kibányászásához”. Kiderült, hogy minden megvan benne: mesés elméletek, amik minden kérdésünkre feleltek az univerzummal kapcsolatban, döbbenetes technológiák, amik szinte már varázslatosnak hatottak, sőt még a teremtők kultúrájának ereklyéi is.

Ezt a munkát durván félbeszakította a harci riadó.

Kiderült, hogy még ha mi igazságos és felelősségteljes módon is akarnánk megosztani a tudást, egyes idegeneknek más elképzelésük volt. Felbátorodtak a Vanguard gyengeségétől, a szövetségesek hiányától, és váratlan támadást indítottak, azt remélve, hogy maguknak követelhetik a teremtők adattárát, anélkül hogy megosztanák azt más fajokkal. Nem volt más választásunk: le kellett őket győznünk.”


A játékosok most végrehajítják az utolsó különleges próbát a kockáik és a legénységi tagjaik segítségével.

Hajtsd végre a következő lépéseket:

- Először minden játékos dobjon a megmaradt részlegkockájával.
- Ezután minden játékos helyezze az összes megmaradt elérhető legénységi tagját a dobókészletbe.
- Távolítsd el a játékból az összes  és  eredményt. Számolj össze minden további eredményt. Ezután a dobókészletben lévő minden legénységi tag után hozzá kell adni 1 pontot.

Most ellenőrizd a végső pontszámot:

**0–8** – Lapozz a **327-es bejegyzéshez**.

**9 vagy több** – A dobókészletben lévő minden legénységi tag után dobni kell egy sérüléskockát. Ha 1 -t vagy 1 -t dobssz, távolítsd el a játékból az adott legénységi tagot.

Ezután lapozz a **847-es bejegyzéshez**.

## 835-ÖS BEJEGYZÉS

A xenológus naplója

A gép tele volt megrongálódott műszerekkel, a kábeleket letépték a panelekről, a kijelzők sötétben ásitóztak. Akár évekig is képes lennék ezt az egyetlen hajót tanulmányozni, de erre sajnos nem volt időm. Legalább szerettem néhány tárgyi leletet, ami segíthet nekünk megérteni ezt a kihalt fajt.

Különösen nagy reményeket fűztem egy darab fémhez, ami erős, mágneses mezővel rendelkezett. Ez talán olyasmis lehet, mint a mi mágneskártyáink. Vagy inkább valami adattároló eszköz?

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd meg a **15-ös** egyedi felfedezést. Helyezz el 1 **jelzőt** a **2-es** szektorban. Ezután lapozz a **666-os bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát a „C” betű mellett, anélkül hogy végrehajtanád a bejegyzés többi részét.

## 836-OS BEJEGYZÉS

[**Holtsuttogó**]: Az alkotóim nagy hatalommal bírtak. Volt, hogy ezt a hatalmat az egész galaxisra kiterjesztették. Senki nem érhetett fel hozzájuk, és azokat, akiket látogatónak neveztek, a feledésbe küldték. A végtelenségig tudtak növekedni és terjeszkedni. Legalábbis mind ezt hitték.

[**Holtsuttogó**]: Az alkotóim biztosra vették, hogy azok, akiket ti teremtőknek hívtok, azt a sorsot szánták nekik, hogy uralják a galaxist. Miközben a csillagok távolságát térképezték fel, feltárták, hogy a teremtők kijelölték nekik azokat a rendszereket, amiket meg kell hódítaniuk. Rájöttek, hogy a saját otthonviláguk is meg van jelölve ezen a térképen. A megtorlástól tartva megépítették ezt a hajót és még sok másikat is, hogy ne találhassák meg vagy pusztíthatják el őket az ellenfelek. Az úr mélyéről fejlett osztagokat küldtek számtalan világba, egyesével követelve maguknak a születési jogukat. Annnyira a hódításra összpontosítottak, hogy nem vették észre a veszélyes széthúzást, ami egyre jobban elterjedt a saját társadalmukon belül.

[**Holtsuttogó**]: Az ingatag alapra épült ház nem állhat sokáig, és végül a két frakció háborúba vonult egymás ellen. Nehéz leírni az ideológiai szétválásukat olyanoknak, akik keveset tudnak az alkotóikról, de a bökkenőt maguk a teremtők jelentették: vajon ők csak újabb meghódítandó célpontok, vagy istenszerű lények, akiknek be kell hódolni? Ennek az ideológiai szétszakadásnak a megoldására a teremtőim csak egyetlen módot ismertek. A fegyvertényt. Sajnos mindkét oldal több évezredes háborús szakértelemmel rendelkezett, és a legpusztítóbb fegyverektől sem riadtak vissza. A részletek elvesztek néhány adatbankkal egyetemben, ám végül én maradtam az utolsó értelmes lény ezen a hajón. Mivel nem állt módomban interakcióba lépni a fizikai világgal, sok éven át szunnyadtam... amíg ti nem jöttetek.

## 837-ES BEJEGYZÉS

„A lény ismét megtorpant egy grottóban, aminek a tetejéből egy hatalmas kristály nő ki. Két barlang szája nyílt előtte, és úgy tűnt, azt fontolgatja, merre fusson legközelebb.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a tudományos részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Noszogasd a lényt a bal oldali folyosó felé**  
– Lapozz a **783-as bejegyzés**hez.
- » **Noszogasd a lényt a jobb oldali folyosó felé**  
– Lapozz a **889-es bejegyzés**hez.

## 838-AS BEJEGYZÉS

„A csata nem ment könnyen, de az ISS Vanguard technológiai fejlődésének és a számos szövetségünknek hála végül felülkerekedtünk. Néhány támadó hajó elpusztult. A legtöbb viszont biztonságos távolságba húzódtott.

A teremtők adattára biztonságos – emberi – kezekben maradt.”

Lapozz a **847-es bejegyzés**hez.

## 839-ES BEJEGYZÉS

Jelöld be ezt a rubrikát, ha még nincs bejelölve. Ezután olvass tovább:

„A zárókövet keskeny, kerek rés vette körül a padlón – alig fél centi széles volt, de túl mélyre vezetett ahhoz, hogy meg lehessen mérni. Ami ennél is érdekesebb az, hogy a területen, ezen a körön belül, szinte egyáltalán nem volt hamu és törmelék, miközben a kívül lévő részt ősi maradványok borították – ezek a felismerhetetlenségig összeégtek. Egyértelműnek tűnt, hogy időszakosan történt valami a zárókövet körülvevő gyűrűn belül, eltávolítva az összegyűlt törmeléket. Ennek fényében nem tudtuk biztosan, közelebb akarunk-e menni vagy sem...”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a gépészeti részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Érintsd meg a zárókövet** – Lapozz a **95-ös bejegyzés**hez.
- » **Hagyd hátra a zárókövet, és menj tovább** – Folytasd a játékot.

## 840-ES BEJEGYZÉS


**SZIGORÚAN TITKOS**

„Születési jog” projekt, utolsó bejegyzés

Én bolond! Egy pillanatra abba a megnyugtató illúzióba ringattam magamat, hogy mindent tudok ezekről a rejtélyes obeliszekről, amit csak tudni lehet. Végül is én vagyok a téma legfőbb, emberi szakértője, és hála a Vanguard kutatócsapatai erőfeszítéseinek, összegyűjtöttem talán a legnagyobb, kőtáblákkal kapcsolatos, kutatási adatbázist a galaxisnak ebben a részében.

Kiderült, hogy csak új nézőpontra volt szükségem. A Vanguard legutóbbi áttörései a szubtéri kutatási technológiák terén lehetővé tették az olyan letapogató eszközök létrehozását, amivel most először megfigyelhettük a kőtábla szubtéri spektrumát. Amikor szemtanúja lehettem az eredményeknek, padlót fogtam. Mintha életemben először láttam volna színeket. Bizonyára így érezhette magát Anton van Leeuwenhoek, amikor megpillantotta az apró vízcseppek benépesítő, számtalan baktériumot és protozoát.

Hogyan is foglalhatnám mindezt szavakba? Minden kőtáblát több réteg, különféle szubtéri mező vesz körül. Ezek állandóan mozognak, akár egy különös virág szirmai, és a láthatatlan hatásuk az egész bolygón végigsöpör. Az, aminek mi annyi figyelmet szenteltünk – a fizikai obeliszk – csupán apró kavics az egész közepén. És még ez sem minden! Hosszú, rostos szálak nyúlnak minden irányba, az eltérő rendszerek kőtáblái felé. Ha egy kőtábla olyan, mint egy virág, együtt óriási, galaxisokon átnyúló növényt alkotnak. Elnézést ezért az amatőr nyelvezetért. Azt hiszem, rám férne némi alvás. Holnap elkezdjük ezeket a szubtéri mezőknek a tanulmányozását. Ezek jelenthetik a kulcsot annak megértéséhez, miért küldtek minket a teremtők ennek az ábrándnak a kergetésére a galaxison át... Corey, vége.

Szerezd le a -t.

- Keverd az **S20-as** hajóhelyzetet (*Hazafelé*) a „Jövöbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).
- Helyezd át az **R23-as** kutatási projektet (*A kőtáblák titka*) és az **R22-est** (*Jövöbeni kutatás*) a „Kutatási projektek” közül a „Várakozó...” borítékba.

- Helyezd át a **C25-ös** gyártási projektet (*Jövöbeni eszközök*) a „Gyártási projektek” közül a „Várakozó...” borítékba.
- Helyezd az **O10-es** célkártyát (*Az utolsó üzenet*) a „Hídkártyák” közül a „Várakozó...” borítékba.

## 841-ES BEJEGYZÉS

**Hangbejegyzés – 14/87A**

[**Mély hang**]: Ó, most dolgozik-működik, micsoda alapvető-primitív interfész. Üdv, betolakodók! Az arrogátor birodalom közepén-szívében álltok-vagytok. Sajnálatos események-körülmények miatt, én-nekem, a Holtsuttogónak kell betolakodókat-titeket üdvözölnie.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Nos, soha...

[**Holtsuttogó**]: A kommunikációra tett kísérleteid kudarcot vallanak. A létesítmény jelenlegi állapota miatt nem fogadhatok hangbemeneteleket. Különbőféle gravitációs rendellenességeket-zavarokat észlelek, amik akadályozzák a pompás bemeneti szenzoros berendezésemet.

Ha a **G34-es** globális körülmény (*Bekapcsolt gravitációs hajtómű*) a táblán van, lapozz a **787-es bejegyzés**hez. Más esetben semmi sem történik.

## 842-ES BEJEGYZÉS

**Felderítési tiszt naplója**


A biztonsági szakemberünk fel volt villanyozva, amikor beléptünk erre a területre. Az összetört állványok között több primitív fegyver és fából készült páncélzat hevert, amit megfertőzött valami gomba.

A xenológus elkezdte tanulmányozni a padlón lévő régi foltokat és a hosszú padokat valami körül, ami csakis egy aréna lehetett.

Az egész helyet átvizsgáltam – nem láttam sem készülékeket, sem gépeket; mégis minden mechanikus volt.

Komolyan gladiátor arénát építettek a bunkerükben? Tudom, hogy butaság az idegenek kultúráját a miénkhez hasonlítani, de ez... nem tudom megérteni!

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P367-es** kártyára.

Jelöld be ezt a rubrikát. Ha már be volt jelölve, folytasd a játékot. Más esetben szerezd le a -t, és lapozz a **796-os bejegyzés**hez.

## 843-AS BEJEGYZÉS

Számold össze a jelzőket a győzelmi készletben. Ellenőrizd a végeredményt!

**0–9** – Lapozz a **834-es bejegyzés**hez.

**10+** – Lapozz az **548-as bejegyzés**hez.

## 845-ÖS BEJEGYZÉS

Jelöld be a rubrikát a **839-es bejegyzés**nél. Ha be van jelölve, lapozz a **95-ös bejegyzés**hez. Ha nincs bejelölve, lapozz a **98-as bejegyzés**hez.

## 846-OS BEJEGYZÉS

**A kutatócsapat privát csatornája**

[**1. műveleti tiszt**]: Magasan van a plafon, a bejáratok keskenyek, ahogy a székek is. Egy humanoid fajról beszélünk, amelyik sokkal magasabb nálunk. Még a végtagok száma is egyezni látszik a bútoraik futó elemzése után...

[**3. műveleti tiszt**]: Hé, azokat nézzétek! Fegyverek?

[**1. műveleti tiszt**]: Úgy tűnik.

[**3. műveleti tiszt**]: Ez a gép még mindig kijelez valami vázlatot.

[**2. műveleti tiszt**]: Egy térkép! A Paradicsom bolygó terepére hasonlít.

[**3. műveleti tiszt**]: Egy bizonyos helyre mutat. Különös szimbólumok sorai vannak mindenütt. Lemásolom őket, akármit is jelentsenek.


[**1. műveleti tiszt**]: Megvan!

[**2. műveleti tiszt**]: Mi?

[**1. műveleti tiszt**]: A fegyverek. Úgy működnek, mint a mi sokkolóink. Tömegoszlatásra kellenek? De olyan sok van belőlük! Vagy talán ez a faj annyira érzékeny idegrendszerrel bírt, hogy ezzel is meg lehetett ölni őket?

[**2. műveleti tiszt**]: Ébresztő! Tudom, hogy ez a kedvenc témád, de te mondtad nekünk, hogy maradjunk éberek.

[**1. műveleti tiszt**]: Értem. Mozogjunk.

Ha ez a rubrika már be volt jelölve, folytasd a játékot. Más esetben jelöld be ezt a rubrikát, szerezz 1 -t, és helyezz 1 **jelzőt** a **3-as** szektorba. Ezután lapozz a **666-os bejegyzés**hez, és jelöld be a rubrikát az „A” betű mellett, anélkül hogy végrehajtanád a bejegyzés többi részét.

## 847-ES BEJEGYZÉS

Fogd a Hajókönyvet, és ellenőrizd, hogy a **29.** és a **30.** oldalon lévő egyedi felfedezések kártyáinak mezői foglaltak-e. Ha azok, lapozz a **849-es bejegyzés**hez. Más esetben olvass tovább:

„Ez volt az utunk vége. Akkor kezdődött, amikor először beléptünk a Szem külső burkolatába, és elrejtve benne felfedeztünk egy teljes csillagrendszert. Akkor ért véget, amikor hátrahagytuk ezt a rendszert – most furcsán csendes volt, a teremtők üzenete nélkül, ami eddig állandóan ismétlődött minden csatornán.

Végre hazatérhetünk: egy nagyon megváltozott legénység egy nagyon megváltozott hajón. És miközben legtöbbször úgy döntöttünk, a torpokamrákban tesszük meg a visszautat, az *ISS Vanguard* legkiválóbb kutatói és kivitelezői arra használták a hosszú úrutazást, hogy módot találjanak a Föld megmentésére a kristályos fegyvertől, ami a magjában növekedett.

A megoldás megvolt, de még a teremtők tudása sem forgathatja vissza az idő kerekét. Amikor az emberek észrevettek egy új csillagot az égen – a több évtizedes, kalandos útról visszatérő hajót –, a Föld java már elveszett. A *Vanguard* elpusztította a kristály szívét, megállítva ezzel a növekedését. A bolygó mégis instabil maradt, és képtelen volt támogatni a nagyszámú népességet. Az ünneplések és megható vizionálás után az igazság hamar nyilvánvalóvá vált. Habár egy utazás véget ért, sok másik épp ekkor vette kezdetét. A Föld új hajókat épített, sokkal fejlettebbeket, mint az eredeti *Vanguard*. Valakinek el kellett vezetnie őket a csillagokhoz, ahol az emberiség új otthonra lelhet. Valakinek be kellett töltenie a szerepet, amit a teremtők ruháztak az emberekre a technológiájukkal együtt. Még számos világot nem látogatunk meg a teremtők térképéről, és ezek ismeretlen csodákat rejthetnek.

A Föld pusztulását okozó fegyver létrehozói még valahol odakint jártak, és igazságot kell szolgáltatni velük szemben.

A felfedezések új kora már csak pár lépésre volt, az emberiség java pedig nomáddá fog válni – nem sokban különbözve a *Vanguard* legénységétől...”

**Gratulálunk!** Teljesítetted az *ISS Vanguard* kampányt.

Arra bátorítunk, hogy próbáld meg újra, és keress más befejezést, látogass meg más bolygókat, és hajts végre eltérő kutatási és gyártási projekteket.

Jelöld be az „A” rubrikát a **960-as bejegyzés**nél – ez hatással lesz az *ISS Vanguard* jövőbeli kampányaira!

Lapozz a **880-as bejegyzés**hez.

## 848-AS BEJEGYZÉS

**[Szolga]:** Közbeszólhatok? Mi, úgy értem, a látogatók, rendelkezünk némi ismerettel a Kristálytűskéről. Az Anyavilágunk majdnem odaveszett miatta. Megállítottuk a Tüske növekedését; ehhez az Anyavilágot egy másik birodalomba helyeztük át, nem euklideszi helyekre, amiket az emberiség fel sem tudna fogni. Ebben az új dimenzióban az idő megállt, így a Tüske sztázisba került.

**[Wayman kapitány]:** Szerintem a Föld középpontjában nem lehet megállítani az időt. Még ha meg is próbálnánk, az a bolygónk halálát jelentené.

**[Szolga]:** Igen, a jelenlegi állapotában, igen. Mit érzel...? Könnyeket? Bánatot. Nagyon elszomorít, amikor az embertársaim halálára gondolok, odahaza, a Földön.

**[Wayman kapitány]:** ...

**[Szolga]:** Segíthetünk abban, hogy az egész bolygótokat és fajotokat áthelyezzétek egy olyan helyre, ami sokkal jobb, mint a saját világotok. Csak alkalmazkodnotok kell. Extra szerveket kell növesztenetek, és hasonlók.

**[Wayman kapitány]:** Én... átgondolom a szavaidat. Köszönöm, Szolga.

Ha a „C” rubrika a **910-es bejegyzés**nél be van jelölve, lapozz a **863-as bejegyzés**hez.

## 849-ES BEJEGYZÉS

**A kapitány bejegyzése, utolsó feljegyzés**

„Ez volt az utunk vége. Akkor kezdődött, amikor először beléptünk a Szem külső burkolatába, és elrejtve benne felfedeztünk egy teljes csillagrendszert. Akkor ért véget, amikor hátrahagytuk ezt a rendszert – most furcsán csendes volt, a teremtők üzenete nélkül, ami eddig állandóan ismétlődött minden csatornán.

Végre hazatérhetünk: egy nagyon megváltozott legénység egy nagyon megváltozott hajón, ami számtalan új technológiát és csodás ismereteket visz magával. És miközben legtöbbször úgy döntöttünk, a torpokamrákban tesszük meg a visszautat, az *ISS Vanguard* legkiválóbb kutatói és kivitelezői arra használták a hosszú úrutazást, hogy módot találjanak a Föld megmentésére a kristályos fegyvertől, ami a magjában növekedett.

A *Vanguard* utazásai alatt tett számtalan felfedezésnek és a teremtők tudásának hála – akik végtelenül sok világot alkottak – a megoldás már azelőtt elkészült, hogy a hajó fülúton járt volna a Föld felé.

Végül egy nap, az emberek észrevettek egy új csillagot az égen – a több évtizedes, kalandos útról visszatérő hajót. A *Vanguard* kutatói és mérnökei most generációkkal előrébb jártak, mint bármelyik földi szakértő. Elpusztították a kristályt, és a teremtők terraformálási technológiái lehetővé tették az emberek számára, hogy helyreállítsák a károk javát. Am az ezt követő ünneplések és megható vizionálás közepette a hajó veterán legénységi tagjai ismét a csillagokat kezdték kémlelni. Habár egy utazás véget ért, sok másik épp ekkor vette kezdetét. A Föld új hajókat épített, sokkal fejlettebbeket, mint az eredeti *Vanguard* – és még sok minden volt, amit elérhettek. A teremtők technológiájával együtt az emberiség vállára megterhelő szerep nehezedett, amit a galaxisban kellett betöltenie. Más bolygók és fajok a kristályos fegyverek áldozatává váltak, és ugyanannyira rászorulhattak a megmentésre, mint a Föld. A fegyver létrehozóival szemben igazságot kell szolgáltatni. Még számos világot nem látogatunk meg a teremtők térképéről, és ezek ismeretlen csodákat rejthetnek.

A felfedezések új kora már csak pár lépésre volt. Elkezdett kibontakozni egy új, ígéretes, galaktikus civilizáció, melynek szívében a helyrehozott Föld állt.

Csupán a *Vanguard* pár tisztje ismerte az igazságot: hogy a galaxison és a nagy feketeségen túl, ami mindenkit körülvevett, közeledett a végső fenyegetés – ugyanaz a veszély, amivel szemben a teremtők tehetetlenek voltak...”

**Gratulálunk!** Teljesítetted az *ISS Vanguard* kampányt; az egyedi felfedezések 100%-át megszerzed, és ellátogattál a kampány minden felfedezhető bolygójára. Köszönjük az elhivatottságodat – az űr ezen részében már nem várnak rád tiikok, de lesznek még újabb kalandok.

Jelöld be az „A” és a „B” rubrikát a **960-as bejegyzés**nél – Ezek hatással lesznek az *ISS Vanguard* jövőbeli kampányaira!

Ezután lapozz a **880-as bejegyzés**hez.

## 850-ES BEJEGYZÉS

A legénységi tagot el kell távolítani a rangtokjából, és ezt a legénységi tagot vissza kell helyezni a legénységtáblára. Ez a legénységi tag halott. Távolítsd el a figuráját a bolygótábláról – ez a tag innentől nem része a bolygófelderítésnek.

Ha még maradt legénységi tag a bolygótáblán, folytasd a játékot.

Ha nem maradt legénységi tag a bolygótáblán, ez a küldetés kudarccal zárul:

- Keverj vissza minden nem egyedi felfedezést a paklijába. Tedd vissza a **33-as** egyedi felfedezést (ha rendelkezel vele) az „Egyedi felfedezések” közé („B” kártyatartó).
- Távolítsd el a játékból az **L4-es** leszálláskártyát. Ezen a bolygón nincs lehetőség újabb leszállásra!
- Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára (ha nincs leszállóegység-tábla az asztalon, tedd le bármelyik leszállóegység-táblát).
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 851-ES BEJEGYZÉS

**A xenológus naplója**

Az az áldás ért, hogy ezek közt a ház-gép ötvözetek közt sétálhattam: egykor minden automatizált volt, mozgó



hidakkal, amik összekötötték a szerkezeteket, és falakkal, amik tetszés szerint váltottak helyet, hogy tereket hozzanak létre vagy válasszanak le...

Ez felvet egy kérdést: honnan szereztek elegendő forrást, hogy felépítsenek egy ilyen csodás várost? Számítógépes chipek, áramforrások, számtalan érzékelő és motor – minden egyes ilyen átalakítható házhoz több nyersanyag kellett, mint egy emberi település feléhez. Sajnos tudom a választ: kíméletlenül kihasználták a bolygó ökoszisztémáját. Ha tudnánk, hogy ilyen sok másik, élhető és erőforrásokban gazdag bolygó van körülöttünk, valószínűleg mi is hasonlóan viselkednénk. Ilyen csábításnak nehéz ellenállni.

Akad még két régió, amit fel akartam deríteni: egy helyet, ami nem lehetett más, csak egy űrkikötő, illetve egy elpusztított terület, ahonnan jelet fogtunk – nagy valószínűséggel a teremtők egyik kőtáblája bocsátotta ki. Azonban ennek a második helynek a felderítése veszélyesnek tűnt. Mi okozhatott ennyi kárt?

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést):


- » **Közélsd meg az űrkikötőt** – Lapozz a **869-es bejegyzéshez**.
- » **Haladj a kőtábla jele felé** – Lapozz a **861-es bejegyzéshez**.

## 852-ES BEJEGYZÉS

[**Obszervatórium irányítója**]: A geotermikus tevékenység gyengébb, mint korábban. A méréseim szerint az átlaghőmérséklet itt 0,1 kelvint csökken évente.

[**Wayman kapitány**]: Ez nem történhet meg a mi Földünkkel. Muszáj módot találnunk a megmentésére!


Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t.

## 860-AS BEJEGYZÉS

„Mindent megpróbáltunk, hogy kinyissuk az ajtót, de kudarcot vallottunk. Nem látszott rajta sem zárszerkezet, sem vezérlőpult. Még a mechanikai öltözetünk teljes erejét beleadva is túl súlyos volt ahhoz, hogy megmozdítsuk. Az egyetlen érdekesség, amit felfedeztünk, egy nagy, kör alakú panel volt; ami valamiféle energiaelnyelő anyagból készült, ami a lezárt ajtók közepét elfoglalta.”

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t.

## 861-ES BEJEGYZÉS

**A xenológus naplója**

A felfedezésem izgalmas volt, ugyanakkor pokoli ijesztő is. Találtunk egy magas akadályt, ami szerves anyagból készült. Egy pillanattal később kiderült, hogy ez egy épület nagyságú organizmus, amit felébresztett a behatolásunk. Kelltek a minták, de ahhoz, hogy valaha elemezhessem őket, először is túl kellett ezt élnem...

- Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P362-es** kártyára.
- Helyezd a **Bendő** fenyegetéskártyáját a neki megfelelő helyre a bolygótábla fölött.
- A **Bendő** aktívva válik – olvasd el a fenyegetéskártyáját, és szükség szerint alkalmazd a szabályait. Helyezd a **Bendő** kartonfiguráját ebbe a szektorba.

## 863-AS BEJEGYZÉS

[**Holtsuttogó**]: Féltek a fajok eltörlődésétől-kihalásától? A halálnak számos módja akad az otthonvilágokban növekvő tumoron-kristályon túl is.

[**Wayman kapitány**]: Ezt mégis hogy érted?

[**Holtsuttogó**]: A teremtőim mind odavesztek. És sosem találkoztak magával a kristállyal. A galaxisban sok más veszély akad, ami véget vethet az életeteknek.

[**Wayman kapitány**]: Azt mondd, van valami konkrétan, amire számítanunk kell?

[**Holtsuttogó**]: Nem. Vigasztalni-megnyugtadni akartalak. De valószínűleg nem ment valami jól.

[**Wayman kapitány**]: Nem tudom, mi aggaszt jobban: a hirtelen próbálkozásod, hogy megértsd az érzéseinket, vagy a „veszélyek”, amikről beszéltél.

Folytasd a játékot.

## 865-ÖS BEJEGYZÉS

**A kapitány naplója, D-8629 jelű feljegyzés**

Elképesztő, mi mindent elérhetünk, ha egyetlen dologra összpontosítunk. Immár életem során másodszer láttam ezt a csodát. Először évekkal ezelőtt, amikor a régi Föld legtöbb országa és szervezete összeállt, hogy megépítse az *ISS Vanguard*-ot. És most, amikor szemtanúja voltam annak, ahogy a *Vanguard* minden tagja – a vezető kutatóktól és mérnököktől kezdve az egyszerű tengerészgyalogosokig – összefogott, és kifejlesztette, letesztelte, majd kivitelezte az áttörést jelentő technológiát, ami lehetővé teheti számunkra a küldetés befejezését, miközben visszafelé száguldottunk az Űresség Szeme felé. Nagy volt a tét: a Földet sújtó, nagymérvű szeizmikus tevékenységek már nagy árat követeltek, sok várost a földdel téve egyenlővé. Kevés időnk maradt a teremtők kriptájának feltörésére, és a megoldás megtalálására, amivel megmenthetjük a szülőbolygónkat...

Helyezz vissza a összegyűjtött felfedezést a felfedezések paklijába, beleértve legalább 2 ritka felfedezést. Ha nincs elég felfedezésed, lapozz a **877-es bejegyzéshez**. Más esetben olvasd tovább:

- A következő kártyákat helyezd a „Nem elérhető felszerelés” közül a „Fegyvertár”-ba: **E76** (TZO mechanikai öltözet: Megfigyelő), **E77** (TZO mechanikai öltözet: Öltalmazó), **E78** (TZO mechanikai öltözet: Úttörő), **E79** (TZO mechanikai öltözet: Vigyázó).
- Most lapozz az **580-as bejegyzéshez**.

## 869-ES BEJEGYZÉS

**A xenológus naplója**

Az előttem lévő terep, amit szögesdrót vett körül, határozottan egy űrkikötő volt: kiterjedt, lapos terület betonozott platformokkal, hangárokkal és több elhagyott kis járművel (valószínűleg teherautók vagy szállítmányozók lehettek).

A platformokat korom borította – valójában több rétegben. Senki sem takarította ezen a helyen, mintha a járművek sietve távoztak volna. Később a kikötőt kifosztották: a kerítést ledöntötték, a szállítmányozókat felborogatták, a tartályokat szétzúzták.

A kikötő távolabbi sarkában még mindig ott pihent egy hajó, betört ablakokkal és szétvert fedélzeti nyílásokkal.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P363-as** kártyára.

## 872-ES BEJEGYZÉS

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Találtál valamit?

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Nem sokat. Az egész szét van marcangolva, mintha úthenger hajtott volna át rajta. Főként fém és kerámia alkotja. Ismeretlen, rendkívül ellenálló anyagok. A körömnél nagyobb, sértetlen elemeket nem látok.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Figyelembe véve, milyen itt a gravitáció, csoda, hogy bármi megmaradt.

[**Kutatócsapat, 3. műveleti tiszt**]: Kétkem, hogy a teremtők szándékosan hagyták itt ezt a sok kacatot...

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Aha. Úgy tűnik, valaki megpróbálta előtünk is felderíteni ezt a helyet. Ránézésre nem jutottak sokra.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Hé, van itt valami. Úgy néz ki... mint egy páncélkesztyű ujjja. Hosszú. Vékony. Négy ízülettel. Van benne valami szerves maradvány.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Biztosítsd a mintát. Segíthet megtudnunk, ki járt itt előtünk.

[**Kutatócsapat, 2. műveleti tiszt**]: Zacszkóva és címkézve! Van itt még valami. A páncélzat egyik oldala megolvadt. A szkennerek óriási mértékű hőterhelést mutatnak.

[**Kutatócsapat, 1. műveleti tiszt**]: Ami ezeket a nyomokat hagyta, sokkal forróbb lehetett, mint bármi ezen a területen. Óvatossnak kell lennünk. A nullmező már így is teljes kapacitással működik. Ha bármilyen rosszabb hatás éri, mint amit most tapasztalunk, az könnyedén tönkretetheti.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 3 idegen technológia nyomot.



## 882-ES BEJEGYZÉS

Elfogott minket a csüggedés, ahogy a Magnacereb elért a gyengélkedőbe – ám ekkor, az utolsó pillanatban sikerült aktiválnunk a védelmi tornyot, amit az arrogátor támadása után közvetlenül a bejárata fölé szereltek fel. Nem sikerült komolyan megsebesítenie a lényt, de a Magnacereb egy pillanatra meghátrált, némi időt nyerve nekünk ezzel. Tudtuk, hogy nem lesz még egy esélyünk.

Minden légénységi tag dob a -t.

Helyezd Magnacerebet a **2-es** szektorba.

## 883-AS BEJEGYZÉS

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 1 -t, és tölts fel 1 -t.

Mélytengeri lények újabb hulláma bukkan fel! Indítsd újra mindkét sávot a **P281-es** kártyán.

**Tipp:** Biztos van más mód a vadászok figyelmének elterelésére. Talán, ha adsz nekik valami más enivalót, az megoldja a dolgot – és rengeteg szivacs maradt odafent...

## 884-ES BEJEGYZÉS

„A folyosó zsákutcának bizonyult. A lény most tehetetlenül vergődik a falnál; halálra rémült a közeledésünktől.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a biztonsági részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **A lény megtámadása** – Lapozz a **895-ös bejegyzéshez**.
- » **Hagyd békén a lényt, és térj vissza az utolsó barlangba** – Lapozz a **778-as bejegyzéshez**.

## 885-ÖS BEJEGYZÉS

Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára, és dobj el minden nem egyedi felfedezést a leszállóegység-tábláról. Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (*A bolygó elhagyása*), és kezd meg a hajóirányítást.

## 886-OS BEJEGYZÉS

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezz 2 *Alien Tech Leads*-t.

Lapozz a **889-es bejegyzéshez**.


## 887-ES BEJEGYZÉS

**A biztonsági szakember naplója**

Az épület üres és biztonságos volt. A kora ellenére nem fenyegetett a beomlás veszélye. Nem sok teendőm akadt. Persze segítettem a kutatásban, a vizsgálatokban és minden másban, de az elsődleges feladatomból az volt, hogy ügyeljek mindenki biztonságára, és egyelőre mindenki nyugodt lehetett a beavatkozásom nélkül is.

A xenológusunknak rengeteg dolga akadt. Próbálta működésre bírni az idegen gépezetet, ami leginkább a mi számítógépeinkhez hasonlítható, és sikerült mutatnia nekünk pár rövid felvételt: a dóm alatti kolónia alapításáról, majd a kolónia haldoklásáról és elkorcsosulásáról egy barátságatlan környezetben, ami egyre csak rosszabbodott az idő múlásával, nagy eséllyel a bolygó természetes erőforrásainak mértéktelen kizsákmányolása miatt.

A felvételek közt egy térkép és pár szimbólum is volt, amik a harmadik bolygó területét jelképezték, azt, amelyiknek egészséges az ökoszisztémája.

Ha ez a rubrika már be volt jelölve, folytasd a játékot. Más esetben jelöld be ezt a rubrikát, szerezz 1 -t, és helyezd 1 **jelzőt** a **3-as** szektorba.

Ezután lapozz a **666-os bejegyzéshez**, és jelöld be a rubrikát a „B” betű mellett, anélkül hogy végrehajtanád a bejegyzés többi részét.

## 888-AS BEJEGYZÉS

[**Dr. Corey**]: Mindenkinek köszönöm, hogy eljött! Az, amit most készülök bemutatni... finoman szólva is meglepő. Mint tudják, a csapattal a kőtáblák különös, háttérbeli jeladását tanulmányoztuk, ami csupán szubtéri szinten észlelhető. Szemben az üzenettel, amit az Üresség Szemébe belépve fogtunk, a kőtáblák háttérbeli jelét nem szabták személyre az embereknek vagy a testvérfajainknak. Ezt a teremtők eredeti nyelvén hozták létre. MI, játszd le az üzenetet.

[**Vanguard MI**]: Természetesen, Dr. Corey.

[**Vanguard MI**]: „Felkészültetek. Ismeritek a szavainkat. Ismeritek az anyagon túli erőket. Ismertek más dimenziókat. A tanulás érdekében meg kellett térítenetek vagy épp le kellett igáznotok másokat. Felkészültetek. Ideje benyújtani az igényt. Menjete vissza. Oda, ahol minden kezdődött. Egy naphoz a napon belül. Nyújtsátok be az igényt. A ti jövőtök a mi jövőnk lesz.”

[**Wayman kapitány**]: Egy naphoz a napon belül? Ennek semmi értelme!

[**Dr. Corey**]: Szerintem van. Minden kőtábla háttérbeli jele a galaxis egy adott irányába mutat és egy pontban fut össze.

\*\*\* **Klökk** \*\*\*

[**Wayman kapitány**]: Az Üresség Szemében. A teremtők Dyson-gömbjén! De már jártunk ott, és semmit sem találtunk!

[**Dr. Corey**]: Pontosabban...

\*\*\* **Klökk** \*\*\*

[**Dr. Corey**]: ...a nap kellős közepébe mutatnak, a gömbön belül. És itt válnak a dolgok érdekessé. Emlékezhetnek, hogy a rendszer maradványainak felderítésekor különös jelet észleltünk a rendszer vörös óriása körül. Akkoriban a technológiáink és a tudományunk túl primitív volt ahhoz, hogy értelmét lássuk, szóval minden mérést katalogizáltunk, és továbbléptünk. Most a csapatom ismét elővette ezeket az adatokat. Amit találtunk, az bámulatos.

\*\*\* **Klökk** \*\*\*

[**Dr. Corey**]: Azt már tudjuk, hogy a gömb álcázott volt, ám a nap is rejtegette a valódi természetét. Rendkívül összetett szubtéri mezőt alkalmazott, hogy utánozza az összetömrült, spektrográfiai jelet, valamint egy átlagos vörös óriás más vonásait is. Azonban egész végig valami más volt! A rendszerről rögzített minden adatunk csupán töredéke annak, ami odabent van.

\*\*\* **Klökk** \*\*\*

[**Anu**]: Egy mag-csillag! Két, egyesült nap: az egyik óriási és forró, a másik kicsi és tömör.

[**Dr. Corey**]: Az emberi tudományban a megfelelő kifejezés a „Thorne-Zytkov Objektum”. Eddig ez csupán elméleti lehetőség volt. Egy ilyen akkor keletkezik, amikor egy vörös óriás összeütközik egy szupersűrű neutroncsillaggal, és megragadja a gravitációja. A neutroncsillag lényegében a vörös óriás szilárd magjává válik.

[**Anu**]: De minek törnék magukat a teremtők ennek a természetes jelenségnek az elrejtésével?

[**Dr. Corey**]: Van itt még valami. Ez nem egészen természetes.

\*\*\* **Klökk** \*\*\*

[**Dr. Corey**]: Ez csupán egy villanásnyi felvétel a nagy hatótávolságú szkennereinkből, amit sikerült rekonstruálnunk. Láthatják, hogy valami bele van vésva a neutroncsillag felszínébe. Egy létesítmény. Egy kriptá. Biztos vagyok benne, hogy a teremtők erre gondoltak, amikor „az igény benyújtásáról” beszéltek a kincsüket illetően.

[**Wayman kapitány**]: Órútság! Felfogja egyáltalán, milyen lehetetlen feladat lenne felderíteni egy ilyen helyet? Képzeld el, milyen lenne a nap szívében sétálni, egy szupersűrű anyag felszínén lépdelni, amiből egy teáskanálnyi több nyomát nyoma.

[**Dr. Corey**]: Helyes a feltevés. Amint átlépi a mezőt, ami semlegesíti és elrejteti a csillag igazi gravitációját, a leszállóegység és a légénysége nagyjából 100 milliárd g-s gyorsulásnak lesz kitéve. A szökési sebesség a Thorne-Zytkov Objektumról körülbelül fele a fénysebességnek. Más szavakkal, ha a csillag körüli védőmező összeomlik, azonnal beszippantja az Üresség Szemét.

[**Másodtiszt, Dahl őrnagy**]: Akkor mégis miről beszélünk? Ha a teremtők azt akarják, hogy odamenjünk, a küldetésünknek annyi.

[**Anu**]: Nem feltétlenül. Hihetetlen erők uralkodnak ott, de csakis ott, abban a dimenzióban. Egy botor zöldfülvű harcol az áramlattal szemben. Egy bölcs matróz tudja, hogyan kerülje el.

[**Wayman kapitány**]: Ez igaz, doktor? Elérhetjük és felderíthetjük ezt a helyet?

[**Dr. Corey**]: Úgy hiszem, igen, kapitány. A legújabb, transzdimenzionális technológiáinkkal és a teremtők által



a kőtáblák köré vont, valóságtorzító mezőkkel kapcsolatos tudásunkkal azt hiszem, megpróbálhatunk valami hasonlót építeni. Végül is, ha létrehoztak egy olyan buborékot, ami megakadályozhatja, hogy a Thorne-Zytkov Objektum kapcsolatba lépjen a külvilággal, azt hiszem, mi is készíthetünk egy hasonló buborékot, ami megóvhatja a leszállóegységet és a kutatócsapatot. Azonban ez igen költséges lesz.

**[Wayman kapitány]:** És ha a mező csődöt mond?

**[Dr. Corey]:** Ha.

\*\*\* Csend \*\*\*

**[Wayman kapitány]:** Oké, csináljuk. Kérem, kezdje meg a munkát, doktor. Végig kell ezt csinálnunk!

**[Dr. Corey]:** Köszönöm, kapitány. Azt hiszem, ha minden embert és erőforrást ráállítunk erre az egyetlen célra a Vanguard fedélzetén, hamarosan elkészülhetünk...

**Fontos:** A gyártás sürgetése egyenesen a kampány utolsó küldetéshez fog vezetni. Ha vannak olyan bolygók, amiket még meg szeretnél látogatni, inkább válaszd „A kampány folytatása” lehetőséget. Most minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (döntetlen esetén a gépészeti részleg játékosra hozza meg a végső döntést):

- » **Összpontosíts minden erőfeszítést a nullmező legyártására** (ó összegyűjtött felfedezés szükséges hozzá, beleértve 2 riika felfedezést) – Lapozz a **865-ös bejegyzéshez**. Ez azonnal elindít egy új bolygófelderítést.
- » **Folytasd a kampányt** – Lapozz a **877-es bejegyzéshez**.

## 889-ES BEJEGYZÉS

„A lény ismét megtorpan, ezúttal egy széles barlangban, egy rozsdás, kagylókkal borított roncs mellett, ami ránézésre egykor ősi hadigépezet lehetett. Két folyosó van előtte.”

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a tudományos részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Tanulmányozd a gépet** – Lapozz a **886-os bejegyzéshez**.
- » **Noszogasd a lényt a bal folyosó felé** – Lapozz a **775-ös bejegyzéshez**.
- » **Noszogasd a lényt a jobb folyosó felé** – Lapozz a **892-es bejegyzéshez**.

## 891-ES BEJEGYZÉS

A biztonsági szakember naplója

Némelyik tartály még mindig tele volt valami különös, instabil anyaggal – valószínűleg üzemanyag. A sugárzási szint magas volt, szóval úgy döntöttem, drónokat használok a hely átkutatására. A felvétel mindent megadott, ami kellett: számtalan rekesz volt ott, tele ugyanezzel az anyaggal, valamint további tartályokat is láttam a nyomaival. Emellett építési anyagok törmelékei és előregyártott úrhajóelem is akadt ott (olcsónak, tömeggyártottnak tűntek; valószínűleg rakomány, nem emberek szállítására használták).

Ennek a helynek az állapota az egész bolygóét tükrözte – kizsákmányolt volt, amit hátrahagytak az enyészetnek. Gyanítom, hogy ez csupán közvetítőállomás lehetett a szennyezett otthonvilág és az egyik egészséges glóbusz közt, ami a terjeszkedés következő célpontjává vált.

Ha az alábbi rubrika nincs bejelölve, jelöld be, és hajtsd végre a leírtakat:

Szerezd meg a **24-es** egyedi felfedezést.

## 892-ES BEJEGYZÉS

„A lény előtt a folyosó hatalmas, elárasztott területre vezetett – egy ősi, eltemetett tengeri hasadékba. A szellemszerűen fehér, mélytengeri halak, amik itt úszkálnak, azonnal elkezdtek körülötte nyüzsgögni, és cafatokra tépték. Ezután lakmározni kezdtek, nem törődve a jelenlétünkkel.”

A **4-es** szektorban lévő bármelyik kártyát cseréld le a **P286-os** kártyára. Helyezd a legénységi tagodat és minden támogató legénységi tagot ebbe a szektorba.

## 893-AS BEJEGYZÉS

Jelöld be a legfelső, jelöletlen rubrikát, és hajtsd végre a leírtakat.

Lapozz a **882-es bejegyzéshez**.

Lapozz az **578-as bejegyzéshez**.

## 894-ES BEJEGYZÉS

A kutatócsapat privát csatornája

**[1. műveleti tiszt]:** Beválik?

**[2. műveleti tiszt]:** ...

**[1. műveleti tiszt]:** Emlékszel, mit csináltunk, hogy kinyíljon a bunker? Próbáld levágni a kódnak ezt a részét, és ezt ezután illeszd be... Semmit sem értek, de felteszem, ez talán nem a kulcs egy része, hanem valami, ami megmagyarázza, miként használjuk?

**[2. műveleti tiszt]:** Nem működik.

**[1. műveleti tiszt]:** Esetleg, ha megfordítod?

**[3. műveleti tiszt]:** Nahát! Kinyílt, és nem ölt meg minket!

**[2. műveleti tiszt]:** Pofa be, és fedezékbe!

**[1. műveleti tiszt]:** Arrogátorok, itt?!

...

**[3. műveleti tiszt]:** Halott.

**[1. műveleti tiszt]:** Állj! Gyere vissza!

**[3. műveleti tiszt]:** Meghalt. Módosított. Ágyúvá változtatták. Egy hatalmas ágyúvá. Szerintem bekapcsolhatjuk.

Cseréld le a POI-t ebben a szektorban a **P359-es** kártyára.

## 895-ÖS BEJEGYZÉS

„Rárontottunk a lényre, és hirtelen, robbanásszerűen körbevett minket a sötétség. Olajos anyag terült szét a vízben – annyira sűrű volt, hogy alig láttuk a saját kezünket. Amint a lény elszárgult mellettünk, ott maradtunk vakon és tehetetlenül, vadul csépelve a kőlabirintusban. Sok időbe és még több erőfeszítésbe telt újra feljutni a felszínre.”

A támogató legénységi tagokkal együtt dobjatok a -val.

Dobd el a POI-kártyát a **3-as** szektorból.

**Tipp:** Ismét megpróbálhatod.

## 896-OS BEJEGYZÉS

„Most egy grottóban vagyunk, aminek a tetejéből hatalmas kristály nő ki. A bal oldali alagút zsákutcájába egy világító lény volt beragadva, ezért csak jobbra mehettünk tovább.”

Lapozz a **763-as bejegyzéshez**.

## 897-ES BEJEGYZÉS

- Helyezd az **Újrindítószugár** fenyegetéskártyáját a kijelölt helyre a bolygóábla fölött.
- Helyezd **1 jelzőt** a kijelölt helyre az „Utazás (gyors)” szabály mellé az **Újrindítószugár** fenyegetéskártyán.
- Helyezd az **Újrindítószugár** kartonfiguráját a **7-es** szektorba.
- Cseréld le a kártyát az **1-es** szektorban a **P446-os** kártyára.

## 898-AS BEJEGYZÉS

Minden játékos vitassa meg és válasszon egyet (ha nincs egyetértés, a felderítési részleg játékosra hozza meg a döntést):

- » **Ellenőrizd a komplexum nyugati részét** – Lapozz a **831-es bejegyzéshez**.
- » **Ellenőrizd a komplexum északi részét** – Lapozz a **842-es bejegyzéshez**.

## 899-ES BEJEGYZÉS

Köszönjük, hogy velünk játszottál!

ISS Vanguard fő kampány

**Vezető író:** Krzysztof Piskorski

**További írók:** Andrzej Betkiewicz, Matt Click, Paweł Samborski

**Bolygófelderítési tervek:** Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Paweł Samborski, Adrian Krawczyk, Łukasz Orwat, Matt Click

**Szerkesztés és korrektúra:** Matt Click, Dan Morley, Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki

**Tesztelés és fejlesztés:** Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

## 905-ÖS BEJEGYZÉS

- A** - Megtudtuk a tükrös, rituális maszkok mögött rejlő jelentést. Mint kiderült, arra emlékeztetik az idemiaiakat, hogy mindannyian kizárólag annak a világnak a lakosai vagyunk, amit az érzelmeinkkel fogunk fel. Hogy mindenki és minden mást, akit és amit látunk, a saját elfogultságunk torzít el. Hogy kivetítjük magunkat másokra, és mindarra, ami körülöttünk történik. Az idemiaiak számára az ideál, aminek az elérésére törekednek, az objektív világ és objektív igazság, habár felfogják, hogy ez szinte lehetetlen.
- B** - Megtudtuk, hogy az idemiai kótábla központi írásjelének az igazsághoz van köze. Eleinte az idemiaiak úgy értelmezték ezt, hogy a magasabb rendű igazságot kell keresniük, ami évszázadokon átívelő, brutális vallási és politikai hadviseléshez vezetett. Végül újraértelmezték az írásjelet, és most úgy hiszik, az „Igazság”, amit említ, a valósággal áll kapcsolatban; minden olyan mentális konstrukció elutasítását jelenti, ami megmetyelezi a valóságot vagy annak észlelését.
- C** - Megtudtuk, hogy az idemiaiak eredetileg ezen a világon fejlődtek ki. A körülmények és a tápanyagban gazdag élelem extrém hiánya miatt körültekintően takarmányoztak; több időnyel előre kellett tervezniük, és mindig mozgásban maradtak, akárcsak a Föld nagytestű, macskaféle ragadozója. A bolygó nem tudott komolyabb csoportokat támogatni, ezért is olyan radikálisan individualista a természetük.
- D** - Megtudtuk, hogy az idemiaiaknak nincs kormánya, és helyette a közvetlen demokráciára hagyatkoznak. A „mentális konstrukciók” és anyagatlan koncepciók bármilyen formájának elutasítása lehetetlenné tette számukra az olyan fogalmak megértését, mint az „ideológia”, „képviselők”, „pártok” vagy „mandátumok”. A tömegmédiá semmilyen formája sem alakult ki náluk soha.
- E** - Megtudtuk, hogy az idemiaiak ádázul önállóak, és sosem alakítanak ki nagyobb csoportokat vagy speciális szervezeteket. Minden technológiájukat aprólékosan dolgozzák ki a magányos kézművesek, és mindannyian tökéletes szintre fejlesztik a tudásukat egyetlen alkatrész, komponens vagy a részek egy adott összeállítására terén. A tudásukat más kézművesektől szerzik.
- F** - Megtudtuk, hogy az idemiai kultúra hihetetlenül messzi múltira nyúlik vissza emberi mércével mérve - és viszonylag változatlan. Az idemiaiak láthatóan nagyra értékelik a magányt is.

## 910-ES BEJEGYZÉS

- A** - Egy idemiai követ csatlakozott a Vanguard legénységéhez.
- B** - Egy faj képviselője egy másik dimenzióból csatlakozott a Vanguard legénységéhez.
- C** - Egy hajdani erős birodalom mementója csatlakozott a Vanguard legénységéhez.

## 915-ÖS BEJEGYZÉS

- A** - Tanulmányoztuk a lithopsokat.
- B** - Láttuk a Magnacerebet.
- C** - Legyőztük a Magnacerebet.

## 920-AS BEJEGYZÉS

- A** - Az ISS Vanguard elindult a békés terjeszkedés, kereskedelem és együttműködés útján.
- B** - Az ISS Vanguard hatalomra tört a katonai uralmon keresztül.

## 922-ES BEJEGYZÉS

- Ha ez a rubrika be van jelölve, semmi sem történik. Más esetben, jelöld be a rubrikát, és olvasd tovább:

### A kapitány naplója, 795. feljegyzés

Ma, amikor keresztülsétáltam a Vanguard követségi szárnyán, lenyűgözött, milyen nagy és élénk lett az a hely. Úgy

éreztem, mintha alig egy pillanattal korábban találkoztunk volna először fejlett, idegen életformával. És most? Számos virágzó kolóniánk van mindenfelé, és a követségeink szinte minden ismert, lakott bolygón ott vannak.


A valóság mibenlétét a templomviláguk békéjében vitatjuk meg az idemiaiakkal. A technológiát egzotikus portékára cseréljük az aerugonok városaiban, amiket hatalmas bestiák hátára építettek. A reklinerekkel pihengetünk az otthonviláguk kertvilágában. Még az óvatos, gyanakvó tárgianok is megnyitották az erődített világukat a hajónk előtt.

A Vanguardot és a legénységét számtalan világban ismerik és tisztelik. Vannak szövetségeseink, akikre mindig számíthatunk, mindegy, mi történik. Még a legvadabb álmaimban sem tudtam volna elképzelni jobb kimenetelt.

Természetesen mindannak ellenére, amit elértünk, nem mindenki örül a választott utunknak. Egyes tiszték úgy vélik, ha a marconább oldalunkat mutatjuk az idegeneknek, jobban hozzájárulnának a küldetésünkhöz.

Ha a küldetésünk egy része arra szolgált, hogy az emberiség követői legyünk, szerintem elég jó munkát végeztünk.

### Gratulálunk! A legnagyobb szövetséget alakítottad ki a galaxisnak ebben a részében.

Szerez 2 -t.

## 924-ES BEJEGYZÉS

- Ha ez a rubrika be van jelölve, semmi sem történik. Más esetben, jelöld be a rubrikát, és olvasd tovább:

### A kapitány naplója, 795. feljegyzés


Ma, amikor keresztülsétáltam a Vanguard hadműveleti termén, megdöbbenett, milyen hektikus ott minden. Úgy éreztem, alig egy pillanattal korábban még egy védtelen felderítő hajó voltunk, akiket megszálltak az arrogátorok. És most? Valódi sereg áll rendelkezésünkre. Minden, arra megfelelő bolygón erődített előőrsoket építettünk ki. Az elit, technológiailag fejlett lövészcsapatunkat számos világban bevetettük, biztosítva ezzel a Föld jövőjét. Az aerugonok számtalan ajándékot küldenek nekünk, és sarcot fizetnek. A büszke idemiaiak elfogadták a parancsnoklásunkat. A gyanakvó tárgianok nem mernek a hajónkra lőni. Még az Örökvihar atkái is nekünk gürcölnek, ásványokat és olyan anyagokat szállítva, amik előmozdíthatják a terjeszkedésünket.

A Vanguard nemcsak a legfélelmetesebb hajó a galaxisnak ebben a részében, hanem más fajok is készek az oldalunkon küzdeni. El sem tudom képzelni, hogy bármi veszélybe sodorhatná ezen a ponton a küldetésünket.

Természetesen mindannak ellenére, amit elértünk, nem mindenki örül a választott utunknak. Egyes tiszték úgy vélik, ha a kedvesebb oldalunkat mutatjuk az idegeneknek, ugyanúgy hozzájárulnának a küldetésünkhöz, csak épp barátságosabb érzésekkel az emberiség felé.

Lehetséges. Azonban azok után, hogy a hajónkat majdnem elpusztították, rájöttem, hogy nem szabad kockáztatnunk, ha a Föld minden lakójának élete a tét. Most, hogy a Vanguard biztonságban van, végre megnyugodtam.

### Gratulálunk! A galaxisnak ez a része immár a tiéd.

Szerez 2 -t.

## 925-ÖS BEJEGYZÉS

- Ha már mindhárom rubrika be van jelölve, olvasd tovább:

### A kapitány naplója, 629. feljegyzés

Tettük, amit lehet, ám végül nem tudtuk megmenteni a kutatócsapatot. Tehetetlenül figyeltem a távolból, ahogy a leszállóegységüket összeroppantja a raj súlya körülöttük. Egész végig az ösztönömmel viaskodtam, ami üvöltött, hogy mentsem meg őket. Azonban az MI és a tudományos csapat egyhangú véleményt mondott - ha a Vanguard megközelíti a rajt, velünk is ugyanez történne. Vannak csaták, amiket egyszerűen nem nyerhetsz meg - ezt a leckét jól megtanították nekem az akadémián...

Az elkövetkező napokban, a temetési szertartások után, az automatizált felderítőink mintákat vettek ebből az egyedi mikroorganizusból. Még a teremtők egyik kótábláját is felfedeztük a szerves csillagködben. Az obeliszk arra utalt, hogy a csillagraj mikrobiális élete azért jött létre,

hogy leteszteljék, egy űrbéli lény képes-e intelligens fajjá fejlődni. Mi egyszerűen pechünkre belefutottunk ebbe a kísérletbe.

Dr. Corey azt mondja, a csillagraj mikrobáinak egyedi tulajdonságai segíthetnek nekünk egy új, biológiai akkumulátor és energiaátalakító létrehozásában. Mégsem vagyok benne biztos, hogy ez a felfedezés többet ér, mint az egész kutatócsapatunk élete.

Minden legénységi tagot el kell távolítani a rangtokjából, és vissza kell helyezni a legénységtáblájára. A rangtokokat tedd vissza a részlegrekeszébe. Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára.

- Szerezd meg a **27-es** egyedi felfedezést.
- Távolítsd el a játékból az **L7-es** leszálláskártyát.
- Keverd az **S25-ös** helyzetkártyát (Csillagrajfertőzés) a „Jövőbeni helyzetek” közül a „Lehetséges helyzetek” közé („B” kártyatartó).
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd meg a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (hacsak az nem egy alap leszállóegység).
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 930-AS BEJEGYZÉS

- A** - Az egyik szövetségesünk meghalt, mialatt fedezett minket szökés közben.
- B** - A parancsnokunkat megölték akció közben.
- C** - Az egyik erős szövetségesünk nincs a Vanguard fedélzetén.
- D** - Az egyik erős szövetségesünk nincs a Vanguard fedélzetén.
- E** - A Vanguard vezető kutatóját megölték akció közben.
- F** - A másodtiszt meghalt, miközben a Vanguard fedélzetén harcolt.
- G** - A Vanguard számos tisztje cselekvőképtelen vagy halott.

## 935-ÖS BEJEGYZÉS

- A** - A legénységi tagok úgy döntöttek, Nahy mellett maradnak az utolsó pillanataiban.
- B** - A legénységi tagok megakadályozták az ISS Vanguard csapatát abban, hogy megkínózzák az arrogátort.

## 940-ES BEJEGYZÉS

- A Vanguard kutatócsapata megszüntette az Üresség Szemének álcázását! Jelöld be ezt a rubrikát, és lapozz a **425-ös bejegyzéshez**.

## 950-ES BEJEGYZÉS

- A** - Megpróbáltuk kiszabadítani a kapitányt a cellájából.
- B** - Próbáltuk meglepetésszerűen lerohanni a hidat.
- C** - Megpróbáltuk elfogni az ellenséges parancsnokot.
- D** - Megpróbáltunk több szövetségest szerezni a hajón.

## 960-AS BEJEGYZÉS

- A** - A Vanguard fő küldetése teljesült.
- B** - A Vanguard minden lehetséges egyedi felfedezést megszerzett.

## 965-ÖS BEJEGYZÉS

- Jelöld be ezt a rubrikát, és lapozz a **843-as bejegyzéshez**.

## 970-ES BEJEGYZÉS

- A behemót elbukott.

## 990-ES BEJEGYZÉS

- Minden legénységi tagot, aki nem volt a leszállóegység-szektorban, meggyilkoltak! Távolítsd el a legénységtag-kártyájakat a rangtokjaikból, és tárd a rangtokot a neki megfelelő részlegrekeszben. Helyezd a legénységtag-kártyát a legénységtáblára.
- Ha **NINCS** legénységi tag a leszállóegység-szektorban, a leszállóegység és annak minden tartalma odavész:
  - Keverj vissza minden nem-egyedi felfedezést és minden más kártyát a leszállóegységben a paklijukba.
  - Helyezd a „Küldetés sikertelen” jelölőt a leszállóegység-táblára.
  - Nyisd ki a Hajókönyvet a **19.** oldalon (Hangár kártyatartó), és fordítsd meg a sérült oldalára azt a leszállóegység-kártyát, amelyik a jelenlegi leszállóegységedet képviseli (hacsak az nem egy alap leszállóegység).
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **25.** oldalon (A bolygó elhagyása), és kezd meg a hajóirányítást.

## 991-ES BEJEGYZÉS

- A Vanguard most először indította be a vészhelyzeti sorozási eljárást.
- A Vanguard második (vagy sokadik) alkalommal indította be a vészhelyzeti sorozási eljárást.



# 999-ES BEJEGYZÉS

