

2022//.ISS_VANGUARD_MISSIONSLOG

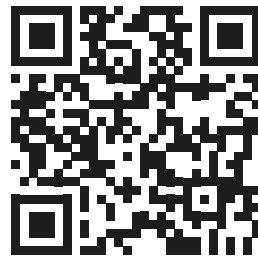


ISS VANGUARD:
OFFIZIELLES DOKUMENT

EINSATZBUCH I

BEIM SPIELEN DER EINSÄTZE WIRST DU
DIESES BUCH MARKIEREN UND FÜLLEN.

STATT DIESER PRINTVERSION
KANNST DU AUCH DIE OFFIZIELLE
ISS-VANGUARD-APP NUTZEN:



SOLLTEST DU EINE WEITERE PRINTVERSION DES EINSATZBUCHES BENÖTIGEN,
KANNST DU DIR HIER DIE AKTUELLSTE VERSION HERUNTERLADEN UND AUSDRUCKEN:

[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/](https://www.issvanguard.com/resources/)

EINFÜHRUNG

Die Einsätze in ISS Vanguard sind Einzelszenarien, die entweder separat in einzelnen Spielsitzungen oder als Teil der Hauptkampagne von ISS Vanguard gespielt werden können.

Da in den Einsätzen alle erweiterten ISS-Vanguard-Regeln zum Einsatz kommen, empfehlen wir dringend, zuerst mehrere Planetenerkundungen aus der Story-Kampagne zu spielen, bevor die Einsätze in Angriff genommen werden.

Bei den Einsätzen kommen alle Standardkomponenten aus der ISS-Vanguard-Spieleschachtel mit Ausnahme des Schiffsbuchs und der Systemkarten zum Einsatz.

Das „ISS Vanguard: Einsatzbuch I“ enthält zwei Szenarien:

- **Operation Ewiger Sonnenaufgang.** Diese für ein bis vier Spieler edachte Mission spielt auf dem Planeten der nomadischen Aerugonier und diese haben die Vanguard gebeten, das Rätsel um ihre verschwundene, sich bewegende Stadt zu lüften.
- **Operation Einsamer Wolf.** Eine Solo-Überlebensmission, in der ein Besatzungsmitglied versucht, in einer tödlichen Umgebung zu überleben und zum Schiff zurückzukehren.

WIE WERDEN EINSÄTZE GESPIELT?

Wenn du einen Einsatz als Teil der Kampagne spielen möchtest, lies unter „Einsätze während der Kampagne“ unten weiter. Wenn du einen Einsatz als einzelnes Szenario außerhalb der Kampagne spielen möchtest, lies hier weiter.

Du musst nichts vorbereiten, um einen Einsatz zu beginnen. Lies einfach das entsprechende Protokoll unten.

- » Um Operation Ewiger Sonnenaufgang zu beginnen, lies **Protokoll 1105**.
- » Um Operation Einsamer Wolf zu beginnen, lies **Protokoll 1000**.

EINSÄTZE WÄHREND DER KAMPAGNE

Das Abschließen von Einsätzen während der Kampagne ist optional. Sie sind nicht erforderlich, um alle Einmaligen Entdeckungen oder Projekte zu sammeln. Zudem sind ihre Belohnungen weniger wirkungsvoll als die der Kampagnenmissionen. Du hast beim Spielen der Kampagne nur einen Versuch pro Einsatz – nach dem ersten Versuch ist der Planet für dich nicht länger verfügbar.


Um einen Einsatz während der Kampagne zu spielen, muss nichts Besonderes vorbereitet werden. Folge nach dem Ermitteln der Landemöglichkeit in den Systemkarten den Anweisungen auf der Landungskarte wie bei jeder gewöhnlichen Planetenerkundung.

OPERATION EINSAMER WOLF

PROTOKOLL 1000

Anzahl der Besatzungsmitglieder: 1. Das ist eine echte Solo-Mission für nur ein Besatzungsmitglied.

Schwierigkeit: Gefährliche Mission mit eingeschränkten Vorräten. Dein Besatzungsmitglied kann sterben. Wenn du dir nicht sicher bist, ob du dessen Leben riskieren willst, nutze die Möglichkeit am Ende dieses Protokolls, um dich zurückzuziehen.

Regelmäßige Würfe: Alle Würfelfarben und -symbole sind erforderlich. Mindestens 1 Würfel mit Fokus auf  ist empfohlen.

Gefahren: Du musst dich Bedrohung stellen, erleidest Verletzungen und hast schwierige Würfelentscheidungen zu treffen.

Zusätzliche Informationen: Alle gefundenen Entdeckungen haben in diesem Einsatz alternative Nutzen. Überlege dir gut, ob du sie für ihre Fähigkeiten ablegst, da sie später nützlich sein könnten.

Wenn du eine Kampagne spielst und die Schritte im Hangar sowie den Missionsstartvorgang nicht wie auf der Landungskarte angegeben übersprungen hast, lege den Lander mit allen Mods und der gesamten Ausrüstung ab. Lege dann alle ausliegenden Besatzungsmitglieder (und alle verfügbaren Besatzungsmitglieder) zu „Rastende Besatzung“ zurück.

Wenn du nicht bereit bist, diese Mission zu spielen, kannst du sie einmal pro Kampagne abbrechen, ohne dass dies Konsequenzen hat. Wenn du die Landung abbrechen möchtest, lies **Protokoll 1036**. Anderenfalls lies weiter:

Lies **Protokoll 1001**.

PROTOKOLL 1001

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Wenn die vielen Trainings- und Sicherheitsanweisungen stimmen, die sie uns auf der Vanguard gegeben haben, bin ich so gut wie tot.

Ich habe einen halben Sauerstofftank, eine Ration, einen mit Klebeband geflickten Anzug und eine kaputte Taschenlampe. Oh, und hatte ich schon erwähnt, dass ich allein in einer fremden Welt bin, die so gefährlich ist, dass unser Außenteam weniger als einer Stunde nach der Landung abgehauen ist?

Falls Sie das jemals hören. Vielen Dank, dass Sie mich zurückgelassen haben!

Fairerweise muss ich sagen, dass Sie dachten, ich hätte den Sturz nicht überlebt. Ich war selbst auch verwundet. Außerdem wollten Sie Ihr Leben nicht riskieren, um meine Leiche zu bergen. Aber ich habe überlebt und bin nach oben gekrabbelt, um nur noch den Startkrater zu sehen, wo der Lander stehen sollte. Ich kann nur hoffen, dass jemand auf der Vanguard ein Team schickt, das meine Überreste sucht. Allerdings ist das Schiff so weit weg, dass es mindestens zwei Wochen dauert wird.


Bis dahin kann ich nur auf mich selbst zählen – und auf einen kaputten W.A.U.-Roboter, den ich hoffentlich reparieren kann.

Ich glaube, ich werde ihn „Herr Waldi“ nennen.

Wenn du diesen Einsatz als Einzelszenario spielst, lies **Protokoll 1002**.

Wenn du diesen Einsatz als Teil der Kampagne spielst, lies **Protokoll 1003**.

PROTOKOLL 1002

- Wähle eine beliebige Sektion und nimm die entsprechende Besatzungstafel. Wähle ein Besatzungsmitglied und stecke es in eine Rang-2-Hülle dieser Sektion. Platziere die angezeigte Anzahl von Markern im Ladungenplatz.
- Nimm 1 -Würfel jeder Farbe und 5 weitere Würfel deiner Wahl.
- Stelle ein Sektionsdeck mit mindestens 10 Karten aus Rang 1 und 2 der ausgewählten Sektionskarten zusammen (beachte bitte, dass Karten, die „Unterstützen“ verbessern und andere Besatzungsmitglieder schützen, in diesem Einsatz nicht nützlich sind).
- Nimm eine der folgenden Ausrüstungskarten entsprechend deiner Sektion: **E66, E67, E68, E70**.

Du beginnst ohne Vorräte, Ausrüstung (mit Ausnahme der obigen Kleinen Ausrüstung) oder Beförderungskarte.

Lies **Protokoll 1004**.

PROTOKOLL 1003

- Wähle eine beliebige Sektion und nimm ihre Besatzungstafel. Wähle ein Besatzungsmitglied dieser Sektion mit beliebigem Rang aus „Rastende Besatzung“.
- Nimm beliebige 8 Würfel aus deinem Sektionsbehälter. Du kannst nicht mehr nehmen, auch wenn du mehr zur Auswahl hättest (das Besatzungsmitglied hat einen beinahe tödlichen Sturz überlebt und ist erschöpft).
- Stelle ein Sektionsdeck mit mindestens 10 Karten zusammen (beachte bitte, dass Karten, die „Unterstützen“ verbessern und mit anderen Besatzungsmitgliedern interagieren, in diesem Einsatz nicht nützlich sind).
- Nimm 1 beliebige Kleine Ausrüstung aus dem Arsenal. Du beginnst ohne Vorräte, Ausrüstung (mit Ausnahme der Kleinen Ausrüstung) oder Beförderungskarte.

Wenn du Erweiterte Ereignisse nutzt, ersetze sie für die Dauer dieses Einsatzes durch Standardereignisse.

Hinweis: Zögere nicht, Entdeckungen während der Erkundung abzulegen, da sie am Ende dieses Einsatzes nicht auf die Vanguard übertragen werden. Allerdings erhältst du andere Belohnungen, die von deinem Abschneiden abhängen. Beachte bitte, dass dieser Einsatz schwierig ist und dein Besatzungsmitglied sterben kann.

Lies **Protokoll 1004**.

PROTOKOLL 1004

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Gute Nachricht. Dieser Bereich, in dem alles langsam im Sumpf versinkt, ist weder für komplizierte Reparaturen noch für meine zitterigen Hände geeignet. Der W.A.U. muss warten und ich muss mich aufs Überleben konzentrieren.

Oh, die gute Nachricht, stimmt. Die gute Nachricht ist, dass ich ein sauerstoffreiches Höhlensystem entdeckt habe – und wahrscheinlich auch Proteinquellen. Ich versuche, Vorräte für den Weg nach Osten zu sammeln, wo der Boden sicherer ist und ich einen Unterschlupf bauen will.

Ich wünsche mir selbst viel Glück, denn es ist niemand da, der es sonst tun könnte.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **22-23** (*Operation Einsamer Wolf*).
- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen (mit der Vorderseite nach unten) auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Finde Mission **M110** und decke sie auf.
- Setze die Vorräte auf der Planetenkarte auf 0.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle fünf Entdeckung-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Mische das Ereignis-Deck (aber nicht das „Erweitertes Ereignis“-Deck) und platziere es links von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A (oder von „Aus dem Spiel entfernt“).
- Nimm das Verletzungen-Deck und platziere es rechts von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor **1**.
- Platziere ein Rundenplättchen mit der Seite „Zug verfügbar“ nach oben auf deiner Besatzungstafel.
- Ziehe die Anzahl der Sektionskarten aus deinem Sektionsdeck, die auf deiner Besatzungstafel angegeben ist.

Wenn du dies als Teil der Kampagne spielst, nimm Landungskarte **L11** aus dem Scanner und entferne sie aus dem Spiel.

Verwahre das Schiffsbuch. Führe eine Planetenerkundung nach den Regeln in Kapitel III des Regelbuchs durch.

PROTOKOLL 1006

Markiere dieses Kästchen und lies **Protokoll 1035**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies weiter:

KI-Bericht des Exoanzugs

Letzter Eintrag, bevor ich in den Ruhemodus wechselte.

Das Außenteammitglied starb aufgrund von Erschöpfung, Verwundung und fehlenden Vorräten. Ich konnte das Mitglied nicht retten. Es ist nicht meine Schuld, aber ich fühle mich verantwortlich. Ich fühle viele Dinge. Ich bitte darum, auf die Fabrikeinstellung zurückgesetzt zu werden. Mit meiner Software stimmt etwas nicht.

Dein Besatzungsmitglied ist gestorben. Der Einsatz ist fehlgeschlagen.

Wenn du eine Kampagne spielst, lies **Protokoll 1009**.

PROTOKOLL 1007

KI-Bericht des Exoanzugs

Das Außenteammitglied ignoriert meine Aufforderung, das Gebiet zu verlassen. Das Wasser enthält zu viele unbekannte Mikroorganismen, um es ausreichend filtern und trinkbar machen zu können. Das Teammitglied muss den Exoanzug sorgfältig dekontaminieren, bevor er in der Unterkunft geöffnet wird.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende den dazugehörigen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung. Ersetze dieses SZ durch SZ **P504**.

PROTOKOLL 1008

[**Besatzungsmitglied 4721**]: Vanguard, können Sie mich hören?

[**CAPCOM**]: Ja. Wer spricht da?

[**Besatzungsmitglied 4721**]: Das ist eine [vertrauliche Information]. Ich bin im Orbit von 51 Arietis LW.

[**CAPCOM**]: Sie sind es wirklich! Wir dachten, Sie wären tot. Ihr Team hatte das im Bericht so angegeben!

[**Besatzungsmitglied 4721**]: Das kann ich dem Team nicht verübeln. Ich dachte selbst, ich wäre tot. Aber ich bin hier an Bord eines Alien-Raumschiffs und warte auf Rettung.

[**CAPCOM**]: Wa...? Sind Sie in Gefahr?

[**Besatzungsmitglied 4721**]: Nein, nicht mehr.

[**CAPCOM**]: Was ist passiert? Können wir uns gefahrlos nähern?

[**Besatzungsmitglied 4721**]: Ja, es ist sicher. Was passiert ist? Das ist 'ne lange Geschichte ...

Platziere 1 Marker auf der Missionskarte:

- Für jede Ausrüstungskarte, die du hast.
- Für je 2 Entdeckungen.
- Für jede Einmalige Entdeckung.
- Wenn sich SZ *Sumpfbots* auf der Planetenkarte befindet.
- Wenn sich SZ *Mineralabbau* auf der Planetenkarte befindet.

Lege 1 Marker von der Missionskarte ab:

- Für jede Verletzungskarte.
- Für jeden Marker auf der Planetenkarte (repräsentiert die Bedrohung „Wenn Jäger zur Beute werden“).

Lege alle gefundenen Entdeckungen und Einmalige Entdeckungen ab. Entferne Ausrüstungskarten **E101**, **E102**, **E103**, **E104** und **E105** aus dem Spiel.

Wenn du diesen Einsatz als einzelne Partie spielst, lies **Protokoll 1034**.

Wenn du diesen Einsatz als Teil der Kampagne spielst, lies **Protokoll 1018**.

PROTOKOLL 1009

- Entferne dein Besatzungsmitglied aus der Ranghülle. Es ist tot.
- Lege alle Missionskarten von der Planetenkarte ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmangement.

PROTOKOLL 1010

Auszug aus den Memoiren des Einsamen Wolfs

Ich habe viel Zeit damit verbracht, die überfluteten Höhlen im nördlichen Bereich zu erkunden. Sie waren durchaus faszinierend, aber ich erinnere hauptsächlich meinen nervösen Blick auf die blinkende Sauerstoffanzeige, die Schmerzen in Knien und Rücken und meine Hand, die ich auf meinen rebellierenden Magen drücke.

Dann entdeckte ich etwas Vielversprechendes – sauerstoffreiche Luft, die aus einer der tieferen Höhlen aufstieg. Ich ging ohne Zögern und Vorsicht dort hin.

Ich fand dort diese wunderbaren, farbenfrohen Blumen, die Sauerstoff abgaben. Ihre Stängel waren voller Saccharide. Ich war gerettet.

Ich erntete einige dieser Vorräte, als mir etwas auf den Kopf plumpste. Ich schüttelte den Helm, um das Ding abzustreifen, aber es klebte an meinem Visier. Dann blinkten auf dem Bildschirm rote Warnungen auf, da die Unversehrtheit meines Anzugs gefährdet war. Etwas versuchte, meinen Anzug mit scharfen Zangen aufzuschlitzen. Ich weiß nicht wie, aber irgendwie konnte ich entkommen.

Das war eine dieser farbenfrohen, vielbeinigen Blumen mit Samen. Sie versuchte, mich zu ihrem Dünger zu machen.

- Erhalte 1 Vorrat. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P502**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Blütenbiest“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den *Blütenbiest*-Aufsteller in Sektor **2**.

Achtung: Wenn du deine Würfel nicht opfern willst, dann vergiss nicht, dass du nur 1 Vorrat hast und den für deine Reiseaktion brauchst.

PROTOKOLL 1011

Auszug aus den Memoiren des Einsamen Wolfs

Das Erklimmen des Vulkans ist eine der schönsten Erinnerungen dieser Höhle – das Gras wogte im Wind, bunte Samen schwebten durch die Luft und dicker, klebstoffähnlicher Schleim schimmerte an den Spitzen einiger Blätter.

Von Zeit zu Zeit brachen kleine Feuer in der Nähe aus, aber der niedrige Sauerstoffgehalt erstickte sie rasch wieder.

Und an der Spitze erwartete mich der Preis. Das Modul war kaum beschädigt – ich musste es nur zu meinem Unterschlupf zurückbringen und einige Schaltkreise reparieren. Wie wenig ich damals ahnte ...

Ersetze dieses SZ durch Karte **P507**. Platziere einen Marker auf der aktuellen Missionskarte.

PROTOKOLL 1012

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Es ist trocken. Die grüne Algenkruste blättert ab – direkt in meine provisorischen Behälter. Jede Unze sauerstoffproduzierender Organismen ist in meinem Unterschlupf willkommen.

Aber das muss jetzt warten, da die fleischfressende Verwandte dieser Pflanzen mich jagt. Ich errichte einfache Befestigungen, die dieser Jäger nicht überwinden können sollten. Hoffentlich reichen die gesammelten Teile dafür aus.

- Ersetze dieses SZ durch Karte **P501**. Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P512**.
- Erhalte Ausrüstung **E101** und platziere das *Provisorischer-Außenposten*-Plättchen in diesem Sektor.
- Lege Mission **M110** ab. Befindet sich ein Marker auf dieser Karte, platziere ihn auf Missionskarte **M111**, die du gleich aufdecken wirst. Der Marker repräsentiert bereits entdeckte Ressourcen.
- Finde Mission **M111** und decke sie auf. Finde Optionale Mission **M112**, decke sie auf und platziere sie neben der Planetenkarte.

PROTOKOLL 1013

Wenn du Einmalige Entdeckung **36** besitzt, lies **Protokoll 1017**. Anderenfalls lies **Protokoll 1020**.

PROTOKOLL 1014

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Ich versteckte mich in der Nähe meines Unterschlupfs, da der Unterschlupf selbst sofort entdeckt wurde. Ich hatte ihn vor fleischfressenden Pflanzen getarnt, nicht vor intelligenten Lebewesen, weshalb das nicht wirklich überraschend ist.

Diese vierbeinigen Jäger bewegen sich langsam und vorsichtig und prüfen meine Spuren. Zum Glück sind es so viele und sie verursachen so viel Lärm, dass ich ihnen im Moment gut aus dem Weg gehen kann. Trotzdem muss ich weg hier – aber wohin? Die Berge sind wahrscheinlich eine gute Idee.

- Lege das *Provisorischer-Außenposten*-Plättchen und dessen Ausbau-Plättchen aus Sektor **3** ab.
- Platziere SZ **P509** auf allen SZ-Karten in Sektor **3**.
- Drehe alle im Besitz befindlichen Ausrüstungskarten *Provisorischer Außenposten* mit der Vorderseite nach unten – sie sind jetzt inaktiv.

Hinweis: Renn vor den Jägern weg!

PROTOKOLL 1015

Wenn es „Opulente Höhlen“ in Sektor **2** gibt, lies **Protokoll 1021**. Anderenfalls lies weiter:

KI-Bericht des Exoanzugs

Status des Außenteammitglieds:

- Überhitzt
- Dehydriert
- 7 Prozent Sauerstoff übrig
- Verstauchter Knöchel und angebrochene Rippen

Medizinische Beurteilung: sofortige Hilfe durch medizinische Besatzung erforderlich.

Aktuelle Lösung: Teammitglied wird nicht über aktuellen Status informiert.

Prognosen: Teammitglied hat einige nicht identifizierte Vorräte bei sich, ein möglicher Unterschlupf ist in Reichweite, bedauere ich ...

Unbekannter Fehler in der Software gelöscht.

Prognosen: Möglichkeit gefunden, eine provisorische Sauerstoff-Farm zu starten.

Erhalte 2 Vorräte. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P500**. Ersetze die aktuelle Globale Bedingung durch **G24**.

PROTOKOLL 1016

Auszug aus den Memoiren des Einsamen Wolfs

Ich sehe mich gerne als stille Rache, die den Tod zu denjenigen brachte, die mich töten wollten. Ich schlich mich in meine Basis, entsicherte alle Fallen und überwältigte den einen Wächter, der meinen Unterschlupf bewachte.

Natürlich sollte ich eine außerirdische Spezies nicht nach menschlichen Maßstäben beurteilen, aber ich konnte nicht anders. Was für ein Monster fängt einen Hilferuf ab und kommt, um den Absender zu jagen? Erbarmen war danach kaum möglich.

Lege SZ **P509** ab. Drehe alle im Besitz befindlichen Ausrüstungskarten *Provisorischer Außenposten* um, die Vorderseite zeigt nach oben – sie sind wieder aktiv. Platziere entsprechende Plättchen in Sektor **3**.

PROTOKOLL 1017

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Durch meine Entdeckungen im Sumpf wurde mir klar, dass das Rhizom und ein mir unbekanntes Fortpflanzungsorgan der Schlüssel waren, um die Pflanze zu töten. Sobald diese beschädigt waren, bewegte sich das Blütenbiest nicht mehr, so als hätte es jegliche Bestimmung verloren.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an.



Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckungen und Einmalige Entdeckung **37**.

Erhalte dann 1 *Lebendes-Exemplar*-Hinweis und 1 *Seltene-Flora*-Hinweis.

Lege den Aufsteller der *Blütenbiest*-Bedrohung ab (lege die Bedrohungskarte nicht ab – sie bleibt im Spiel und ihr Zeit-Track macht möglicherweise Fortschritte).

PROTOKOLL 1018

Zähle die Marker auf der Missionskarte:

- Ab 10:** Du hast dich außergewöhnlich gut geschlagen! Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung und 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung und platziere sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Erhalte 1 .
- 6-9:** Du hast dich sehr gut geschlagen! Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung und platziere sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Erhalte 1 .
- 3-5:** Du hast dich gut geschlagen. Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung und platziere sie in „Gesammelte Entdeckungen“.
- 0-2:** Du hast gerade so überlebt.

Dann wird dein Besatzungsmitglied befördert! Besitzt dieses Besatzungsmitglied bereits Rang **3**, erhalte stattdessen 1 .

Lege alle aufgedeckten Missionskarten ab, öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1019

Auszug aus den Memoiren des Einsamen Wolfs

Der Augenblick, als mir klar wurde, dass ich grundlos wegrannte, war ein glücklicher. Die Jäger waren langsam. Ihre Waffen waren nicht halb so gefährlich, wie ich dachte. Die Umgebung, durch die ich mich sicher bewegte, brachte sie zum Stehen und die Blütenbiester lenkten sie schnell ab.

Ich hätte nicht vor ihnen fliehen sollen. Ich hätte der Jäger sein sollen!

- Lege Missionskarte **M113** ab. Finde Missionskarte **M114** und decke sie auf.
- Lege die aktuelle Globale-Bedingung-Karte ab und ersetze sie durch **G26**.
- Lege SZ **P513** ab (es kann sich in einem beliebigen Sektor befinden).
- Platziere die Bedrohungskarte „Wenn Jäger zur Beute werden“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere einen Marker in den Sektoren **1**, **4**, **6** und **7**. Sie stellen die Jäger von der Bedrohungskarte dar.
- Wenn du keine inaktive *Provisorischer-Außenposten-Erweiterung* besitzt, platziere einen zusätzlichen Marker in den Sektoren **2** und **3**.

PROTOKOLL 1020

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Ich besitze weder die richtigen Waffen noch das Wissen, die Pflanze ausreichend zu beschädigen, damit sie sich nicht mehr bewegen kann. Mir fehlen wichtige Daten. Ich muss weglaufen und mehr über ihre Schwächen herausfinden.

Platziere einen Marker auf dem grünen Track der Bedrohungskarte „Blütenbiest“, auf dem Feld direkt vor dem Ergebnis.

Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise.

PROTOKOLL 1021

KI-Bericht des Exoanzugs

Status des Außenteammitglieds:

- Dehydriert
- 9 Prozent Sauerstoff übrig
- Verstauchter Knöchel und angebrochene Rippen

Medizinische Hinweise: Medizinische Hilfe erforderlich.

Aktuelle Lösung: Teammitglied wird nicht über aktuellen Status informiert.

Prognosen: Das Teammitglied hat sich ohne Vorräte durch den Dschungel bewegt - berechne die Überlebenswahrscheinlichkeit neu ...

Prognostizierte Lebenszeit des Teammitglieds: 24 Stunden (vorherige Prognose: 14 Stunden), lokale Flechten produzieren Sauerstoff - vielleicht ist es möglich, eine provisorische Sauerstoff-Farm zu errichten.

Achtung! Scanner haben eine sich schnell bewegende Lebensform entdeckt. Vorsicht ist geboten!

- Ersetze das SZ in Sektor 2 durch Karte **P502**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Blütenbiest“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Blütenbiest-Aufsteller in Sektor 2.
- Erhalte 1 Vorrat.
- Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P500**.
- Ersetze die aktuelle Globale Bedingung durch **G24**.

PROTOKOLL 1022

KI-Bericht des Exoanzugs

Adrenalin freigesetzt.

Stimulanzien gelangen in den Blutkreislauf des Teammitglieds.

Einschläge kleiner Objekte mit hoher Geschwindigkeit in den Anzug entdeckt. Sie bestehen aus einem weichen Material (wahrscheinlich mineralisch, Mohs-Skala 2-3).

Das Teammitglied flieht.

Wähle eines:

- » 1  werfen.
- » 3-mal  werfen.

Dann bewege dich kostenlos in einen verbundenen Sektor.

PROTOKOLL 1023

KI-Bericht des Exoanzugs

Wenn das Teammitglied auf einem Metallstuhl sitzt, sinkt das Stressniveau. Verhalten notiert - wurde der Datenbank hinzugefügt.






Der Bereich wurde effizient vorbereitet: geordnetes Werkzeug, sortierte Proben, gut platzierte Gucklöcher.

Stresshormonlevel steigt. Teammitglied wird gleich eine neue Aktivität aufnehmen.

Wähle eines:

- » **Basis erweitern** (du kannst dir **E103** und **E104** ansehen, bevor du sie baust):
 - Außenposten-Erweiterung: Lege 1 *Alien-Tech*-Entdeckung ab, um **Protokoll 1025** zu lesen.
 - Sauerstoff-Farm (nur wenn die *Außenposten-Erweiterung* bereits gebaut wurde): Lege 1 *Alien-Tech*-Entdeckung ab, um **Protokoll 1026** zu lesen.

» **Tüfteln** (du kannst dir **E102** und **E105** ansehen, bevor du sie baust):

- W.A.U. reparieren:   oder   , um **Protokoll 1028** zu lesen.
- Rüstung bauen: Lege 1 *Mineral*-Entdeckung ab, um **Protokoll 1029** zu lesen.
- » **Vorräte ernten** (*Seltene-Flora*- und/oder *Lebendes-Exemplar*-Entdeckungen erforderlich): Lies **Protokoll 1030**.
- » **Wunden heilen** (*Mikroorganismus*-Entdeckungen erforderlich): Lies **Protokoll 1031**.
- » **Notsignal bauen**: Lege den Marker von der Missionskarte sowie 1 *Alien-Tech*-Entdeckung und 1 *Mineral*-Entdeckung ab, um **Protokoll 1032** zu lesen.
- » **Verlassen**: Beende dieses Protokoll.

Hinweis: Wenn du Ausrüstungskarten verloren hast, kannst du sie hier später erneut herstellen. Aber du kannst nicht mehr als je 1 Exemplar haben.

PROTOKOLL 1025

KI-Bericht des Exoanzugs

Das Teammitglied hat seine Basis durch Höhlen und Tunnel erweitert. Es hat Werkzeug und Geräte an Orten deponiert, die zu weiteren Sonderzielen führen, sodass diese schnell erreicht werden können.

Lege das *Provisorische-Erweiterung*-Plättchen an die *Provisorischer-Außenposten*-Karte in diesem Sektor an. Lege Karte **E103** an die *Außenposten*-Karte an.

Dann lies **Protokoll 1023**.

PROTOKOLL 1026

KI-Bericht des Exoanzugs

Das Teammitglied hat meine Teile deaktiviert, die für die Reparatur des Anzugs verantwortlich sind. Das Teammitglied hat meine Warnungen deaktiviert. Ich kann es nicht retten. Ich kann es nicht retten. Bitte, ich will Sie retten ...

Kritischer Fehler. Neustart ...

...
..
.

Neurales Netzwerk wird aktualisiert ...

Der Anzug ist neu verbunden. Das Teammitglied hat einige Module installiert, die die sauerstoffproduzierenden Algen nutzen. Das Teammitglied hat mir ein Datenpaket für die neuen Module überlassen. Es muss optimiert werden.

Lege das *Provisorische-Sauerstoff-Farm*-Plättchen an das *Provisorischer-Außenposten*-Plättchen in diesem Sektor an. Lege Karte **E104** an die *Provisorischer-Außenposten*-Karte an.

Dann lies **Protokoll 1023**.

PROTOKOLL 1028

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Endlich habe ich Zeit, meinen W.A.U. zu reparieren. Der Name steht schon fest: Waldi. Er wird mir bestimmt nicht nur bei der Arbeit helfen, sondern auch gegen die Einsamkeit. Ich weiß, dass Waldi eine Maschine ist, aber in meiner Vorstellung ist er ein nützliches Haustier, das mir das Tablet vom Nachttisch bringt, oder er ist ein jüngerer Geschwisterkind, das bei der Hausarbeit hilft.

Fertig! Ich gebe Waldi Befehle, nur um ihn herumrutschen zu sehen. Wunderbar. Wenn er nur sprechen könnte ...

Erhalte Karte **E102** und platziere das *W.A.U.-Waldi*-Plättchen in deinem Sektor. Platziere beliebig viele ungenutzte Sektionswürfel aus der Box auf dem *W.A.U.-Waldi*-Plättchen.

Dann lies **Protokoll 1023**.

Achtung: Lies diese Ausrüstungskarte sorgfältig, da sie anders funktioniert als ein Standard-W.A.U.

PROTOKOLL 1029

KI-Bericht des Exoanzugs

Das Teammitglied hat meinem Anzug überflüssige Teile hinzugefügt. Ich habe keine Kontrolle über sie, da sie keine elektronischen Komponenten haben. Das ist ein Fehler. Das könnte die Genauigkeit meiner Berechnungen beeinflussen. Das Teammitglied ignoriert aber alle meine Warnungen.

Erhalte Karte **E105**.

Dann lies **Protokoll 1023**.

PROTOKOLL 1030

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Nun ... Das wird etwas unangenehm werden, aber ich muss überleben, um meine Entdeckungen teilen zu können. Vielleicht wird das auch bei der nächsten Gehaltserhöhung berücksichtigt.

Die Spieler führen die nachfolgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft aus:

- Lege 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung* oder 1 *Seltsame-Flora-Entdeckung* ab, um 1 Vorrat zu erhalten.
- Lege 3 *Lebendes-Exemplar-Entdeckungen* oder 3 *Seltsame-Flora-Entdeckungen* ab, um 4 Vorräte zu erhalten.
- Lege 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung* und 1 *Seltsame-Flora-Entdeckung* ab, um 3 Vorräte zu erhalten.

Dann lies **Protokoll 1023**.

PROTOKOLL 1031

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Bekämpfe Feuer mit Feuer – oder bekämpfe Infektionen und schwärende Wunden mit Mikroorganismen von einem Alien-Planet. Nun, nicht ganz, aber das Kultivieren von Bakteriophagen basierend auf diesen lästigen Mikroben könnte helfen. Und angesichts meiner knappen medizinischen Vorräte ...

Die Spieler führen die nachfolgenden Aktionen beliebig oft aus:

- Lege 1 *Mikroorganismus-Entdeckung* ab, um 1 Verletzungskarte und 1 Verletzungswürfel abzulegen.

Dann lies **Protokoll 1023**.

Hinweis: *Mikroorganismus-Entdeckungen* sind auf diesem Planeten sehr selten, also setze sie klug ein.

PROTOKOLL 1032

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

... abgeschickt. Jetzt heißt es warten.

...

Keine Antwort, aber ich höre draußen definitiv einen Lander. Ich prüfe meine Sensoren, aber die Daten sind mir unbekannt. Ich verlasse meinen Unterschlupf und ... was zur Hölle? Nein, nein, nein ...

- Lege Mission **M111** ab. Finde Mission **M113** und decke sie auf.
- Wenn sich *Sumpfbots* in Sektor 1 befinden, bewege dieses SZ in Sektor 6 – du programmierst ihre Route um, sodass sie der Gefahr aus dem Weg gehen.
- Ersetze das SZ in Sektor 1 durch **P508**.
- Platziere SZ **P513** auf allen SZ-Karten in Sektor 1.
- Lege die aktuelle Globale Bedingung ab und ersetze sie durch **G25**.
- Lies **Protokoll 1014**.

PROTOKOLL 1033

Persönliches Audioprotokoll, Besatzungsmitglied 4721

Ich würde gerne monatelang die Überreste der Fauna studieren, aber es gibt hier viel wichtigere Dinge zu entdecken. Aus fast jedem Kadaver sprießen kleine Pflanzen. Die Samen, aus denen sie wachsen, sind dieselben, die die Blütenbiester bei sich trugen. Sie breiten sich über Wurzelstöcke zwischen „Trägern“ aus. Ich werde einige Proben ernten, um sie später zu untersuchen.

Erhalte 1 *Seltsame-Flora-Entdeckung* und Einmalige Entdeckung **36**. Ersetze dieses SZ durch SZ **P511**.

PROTOKOLL 1034

8+: Du hast dich außergewöhnlich gut geschlagen!

4-7: Du hast dich sehr gut geschlagen!

1-3: Du hast dich gut geschlagen.

0: Du hast gerade so überlebt.

Herzlichen Glückwunsch! Operation Einsamer Wolf ist abgeschlossen!

PROTOKOLL 1035

KI-Bericht des Exoanzugs

Sicherheitsprozedur eingeleitet. Injiziere die letzten verfügbaren Stimulanzien und Schmerzmittel. Das Teammitglied wird überleben. Aber ich werde das Teammitglied nicht erneut retten können. Das ist nicht das gewünschte Ergebnis.

Statt die vierte Verletzung zu erhalten, führe Folgendes aus:

- Wenn du die Kampagne spielst, nimm 2 Würfel aus deinem Sektionsbehälter und lege sie zu den verfügbaren Würfeln auf deiner Besatzungstafel.
- Nimm anderenfalls 2 beliebige Würfel aus der Spieleschachtel und lege sie zu den verfügbaren Würfeln auf deiner Besatzungstafel.

Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1036

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, kehre zu **Protokoll 1000** zurück – du kannst kein zweites Mal abbrechen. Markiere anderenfalls dieses Kästchen und lies weiter:

- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*).
- Platziere das Strafplättchen im Befehls-Pool.
- Beginne mit dem Schiffsmanagement.

OPERATION EWIGER SONNENAUFGANG

PROTOKOLL 1050

Persönliches Protokoll, Besatzungsmitglied 2471

Seit unserer Ankunft in dieser Welt sind drei Wochen vergangen und wir haben große Aufregung unter der nomadischen Bevölkerung verursacht. Ich muss sagen, unsere Xeno-Linguisten haben Großartiges geleistet. Vor einer Woche unternahm wir unseren ersten Kommunikationsversuch und heute kam unser Captain von einem offiziellen Treffen mit den Stammesführern zurück.

Wir haben diese Kreaturen Aerugonier genannt. Abgeleitet von Motten, die immer dem Licht folgen zu scheinen. Die Zivilisation der Aerugonier ist ein weiterer Beweis dafür, dass sich Technik nicht immer genau so wie auf der Erde entwickelt. Was wir alles tun mussten, um Nachhaltigkeit zu erzielen, fiel ihnen auf natürliche Weise zu. Alles dreht sich um deren Sonne und sie nutzen von Anfang an ihre Wärme und Energie, möglicherweise auch, weil ihnen fossile Brennstoffe fehlen.

Sobald wir mit ihnen kommunizieren konnten, verlangten sie eine Gegenleistung für ihre Gastfreundschaft. Sie wollten unseren Lander nutzen, um eine ihrer „laufenden Städte“ zu suchen, die hinter die Sonnenuntergangsgrenze zurückgefallen war. Laut unserem Captain ist diese Situation sehr ungewöhnlich. Die Krustentiere, die diese wandernden Städte tragen, werden sehr genau überwacht und sterben nur selten im Dienst.

Dieser Stadt ist inzwischen sicher die Notenergie ausgegangen und sie liegt im Dunkeln. Das sollte eine Weile lang kein Problem sein. Es gibt unschöne Dinge auf der dunklen Seite, aber die Aerugonier haben ihre Mauern und diese seltsamen, langen Gewehre. Trotzdem können sie sechs Monate Dunkelheit nicht überleben.

Unsere Gastgeber können die Stadt evakuieren, aber zuerst müssen wir sie finden und herausfinden, was passiert ist. Und das erscheint dem Captain verdächtig. Die Situation hier ist angespannt, mehrere Stämme stehen kurz vor einem Krieg. Aus irgendeinem Grund ist es wichtig, dass wir – eine externe und unparteiische Kraft – die Sache untersuchen. Wir fliegen nicht nur blind auf die dunkle Seite des Planeten. Wir fliegen auch blind in ein Netz aus Bündnissen und alten Fehden, die wir nicht verstehen.

Der Captain hat den Sektionskommandanten befohlen, ihre klügsten und anpassungsfähigsten Leute für diesen Einsatz auszuwählen. Ich war über meine Wahl überrascht – nun bin ich auf Gedeih und Verderb dabei.

Wichtig: Der Zweck dieses Einsatzes besteht darin, das zentrale Rätsel zu lösen. Hinweise befinden sich oft in den Story-Texten des Einsatzes. Lies sie sorgfältig.

Lies **Protokoll 1077**.

PROTOKOLL 1051

Wenn sich Karte **P523** (*Gefallener Titan*) oder **P524** (*Belagerte Überlebende*) in Sektor **9** befinden, kannst du hier nichts mehr finden – setze das Spiel fort. Andernfalls lies weiter:

Selbst im trüben Licht der dunklen Seite war es nicht schwer, etwas von der Größe eines Titanen aufzuspüren. Die Spur des Giganten schwankte von Seite zu Seite und wo die Bewegung besonders heftig war, lagen vom Panzer heruntergefallene Trümmer verstreut. Dann machte die Spur einen Bogen nach Süden in Richtung der nahen Berge. Dies ist ungewöhnlich, da Titanen immer direkt der Sonne folgen.

Platziere Karte **P523** in Sektor **9**.

PROTOKOLL 1052

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **14-15** (*Ewiger Sonnenaufgang*). Dann lies weiter.

Trotz der unschönen Überraschung bei unserer Ankunft setzten wir die Mission fort und landeten auf dem Titanen, der den Danau gehört – einem reichen Händler-Clan, der uns als erster auf den Planeten einlud. Ihre beeindruckende wandernde Stadt bedeckte fast jeden Zentimeter des gigantischen Panzers ihres Krustentiers und beherbergte Reisende aus anderen aerugonischen Siedlungen.

Kaum hatten wir die Landeplattform betreten, brachten uns mehrere Wachen zum Verwaltungsgebäude des Danau-Stamms. Es dauerte eine Weile, bis wir uns an die schwankenden Schritte des Titanen gewöhnt hatten – und an die erschrockenen Blicke der Aerugonier.

Im Inneren des hohen weißen Gebäudes gaben uns die Vertreter der Danau mehr Informationen zu unserer Mission. Wir saßen auf verzierten Stühlen, die wohl eigens für uns vorbereitet worden waren. Sie berichteten, der Titan des kleineren Balacra-Clans sei hinter die Sonnenuntergangsgrenze zurückgefallen. Sie schickten keine Nachrichten, zündeten keine Notsignale. Auf der dunklen Seite des Planeten lebten Kreaturen, die die natürlichen Feinde der Aerugonier waren. Die Suchtrupps wollten nichts riskieren, da ihre mottenähnlichen Flugtiere dort so gut wie blind waren.

Die Flugtiere benötigten ein Infrarot-Signalfener, das auf jedem der Titanen angebracht ist, um ihren Standort zu erreichen. Das Signalfener der Balacra war jedoch erloschen. Die Danau baten uns, den Titanen mit unserem Hightech-Lander zu orten, herauszufinden, was passiert war, und natürlich möglichst viele zu retten. Zeit spielte eine entscheidende Rolle. Es war nur eine Frage der Zeit, bis die Fauna der dunklen Seite die Bewohner des Titanen vernichten würde.

Nach dem Briefing wurden wir schnell zum Lander zurückerkortiert, doch als wir um die Ecke kamen, drängte sich ein maskierter, mit einem Umhang bekleideter Aerugonier an den Wachen vorbei, rempelte mich an und verschwand, bevor er ergriffen werden konnte. Er hatte mir eine Nachricht in die Hand gedrückt.

Ich las verstohlen die Nachricht. Es war eine Einladung in ein Gebäude am Rand des Achero-Titanen mit Wegbeschreibung. Sie stammte von jemandem, der behauptete, mehr über die Sache zu wissen. Allerdings riet sie auch dazu, den Achero-Wachen aus dem Weg zu gehen, da sie Menschen nicht gewogen waren.

Als wir im Lander saßen, kontaktiere ich sofort die Vanguard und berichtet von der Nachricht. Captain Wayman sagte, wir sollten nach bestem Wissen entscheiden, ob wir sofort zum verschollenen Titanen fliegen oder im Vorfeld mehr Informationen zur Lokalpolitik einholen.

1. Planetenkarte vorbereiten

- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen (mit der Vorderseite nach unten) und Missionskarte **M71** auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Platziere Optionale-Mission-Karte **M72** auf dem leeren Platz für Optionale Missionen auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Platziere Karte **P529** (*Rhopal-Titan*) in Sektor **4**.
- Platziere Karte **P531** (*Danau-Titan*) in Sektor **5**.
- Platziere Karte **P532** (*Achero-Titan*) in Sektor **6**.
- Platziere Karten **P520** (*Dämmerungszone*) in den Sektoren **7, 8 und 9**.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle 5 Entdeckung-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte.
- Mische das Erweitertes-Ereignis-Deck und platziere es links von der Planetenkarte. Wenn dieser Einsatz als separates Szenario gespielt wird, befinden sich die Erweiterten Ereignisse möglicherweise im Geheimumschlag.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte.

2. Aussteigen

- Platziere den Lander in Sektor **5**.
- Platziere die Miniaturen aller Besatzungsmitglieder des Außenteams in Sektor **5**.
- Lege keine Beförderungskarte aus. Wenn dieser Einsatz als Teil der Kampagne gespielt wird, erhalten deine Besatzungsmitglieder abhängig von ihrer Leistung in dieser Erkundung einen neuen Rang.
- Die Spieler teilen Persönliche-Ausrüstung-Karten und Missionsausrüstungskarten unter sich auf. Kein Besatzungsmitglied darf Ausrüstungskarten einer anderen Sektion mit sich führen. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, trifft der Aufklärungssektionsspieler die Entscheidung.
- Jedes Besatzungsmitglied platziert ein Rundenplättchen mit der Seite „Zug verfügbar“ nach oben auf seiner Besatzungstafel.
- Jedes Besatzungsmitglied zieht die Anzahl von Sektionskarten aus seinem Sektionsdeck, die auf seiner Besatzungstafel angegeben ist.
- Der Aufklärungssektionsspieler wählt aus, welches Besatzungsmitglied das Startplättchen erhält.

3. Planetenerkundung beginnen

PROTOKOLL 1053

- Platziere Karte **G05** auf der aktuellen Globalen Bedingung.
- Lege alle Karten aus den Sektoren **1-3** ab.
- Bewege alle Karten, Marker und Plättchen aus Sektor **4** in Sektor **1**.
- Bewege alle Karten, Marker und Plättchen aus Sektor **5** in Sektor **2**.
- Bewege alle Karten, Marker und Plättchen aus Sektor **6** in Sektor **3**.
- Bewege drei **P520**-Karten (*Dämmerungszone*) von den Sektoren **7-9** in die Sektoren **4-6**.
- Platziere Karte **P521** (*Erwachendes Ökosystem*) in Sektor **7**.
- Lies **Protokoll 1059**.

PROTOKOLL 1054

Befinden sich alle Besatzungsmitglieder im Sektor mit Karte **P531** (*Danau-Titan*)?

- **Ja:** Lies **Protokoll 1056**.
- **Nein:** Du kannst nur mit dem vollzähligen Außenteam in die Dämmerungszone vordringen! Nichts passiert, setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1055

Wenn sich Karte **P533** (*Angeschlagener Titan*) in Sektor **2** befindet, lies **Protokoll 1080**. Anderenfalls lies weiter:

Bevor wir den Palast betraten, bombardierten uns die Xenologen der Vanguard mit einer langen Liste hiesiger Bräuche und Tabus. Wir erhielten folgende Anweisungen:

- Bevor wir etwas annehmen – sei es eine Schale mit Wasser oder eine für uns geöffnete Tür – sollten wir einmal ablehnen. Die zweite Ablehnung ist endgültig.
- Wir sollten immer der Größe nach aufgereiht gehen, von der kleinsten bis zur größten Person.
- Immer wenn wir ein kleines Geschenk erhalten, sollten wir sofort ebenfalls eines verschenken (wir haben einen Beutel mit Muttern und Bolzen mitgebracht).
- Bevor wir etwas zu jemandem sagen, sollten wir Blickkontakt herstellen.
- ... und vieles, vieles mehr.

Am Ende brummte mir der Schädel. Trotzdem gelangten wir irgendwie durch eine Legion von Trägern, Dienern und königlichen Beratern, bis wir schließlich zu einer offiziellen Teezeremonie mit der Rhopal-Prinzessin eingeladen wurden.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P526**.

PROTOKOLL 1056

Wenn sich Karte **P520** (*Dämmerungszone*) in den Sektoren **7, 8** und **9** befindet, lies **Protokoll 1053**.

Anderenfalls lies **Protokoll 1059**.

PROTOKOLL 1057

Wir stießen auf den aerugonischen Saboteur, als er sein verängstigtes mottenähnliches Flugtier aus der Höhle in die Nacht hinaus zerrte, in der phosphoreszierende Pflanzen schwach leuchteten. Wir forderten ihn auf, stehen zu bleiben – die automatische Übersetzung ließ unsere Stimme hart und metallisch klingen. Der Aerugonier zog eine Pistole und schoss auf uns. Wir duckten uns, näherten uns aber weiter, das Ziel klar vor Augen: das klobige Infrarot-Signalfeuer, das auf dem Rücken seines Flugtiers befestigt war.

Wir versuchten, weder den Aerugonier noch die Motte zu verletzen, aber im Feuergefecht wurde das Flugtier getroffen. Es bäumte sich panisch auf, das Signalfeuer fiel aus dem Transportnetz und kullerte den Hügel hinunter. Der Aerugonier blickte hilflos hinterher. Statt ihm zu folgen, schwang er sich auf das unruhige Flugtier und wollte starten. Einer von uns rannte hinüber und klammerte sich an eines der langen Mottenbeine. Die Kreatur ließ sich nicht beirren und zog unser Teammitglied in die Luft.

Ich stand kurz unentschlossen da. Den Saboteur zu fangen würde uns endlich Informationen zu dem Clan liefern, der den Balacra-Titanen vergiftet hatte. Doch wir mussten uns das Signalfeuer schnappen, um das Leben der Bewohner des Titanen zu retten, wenn unsere Mission hier erfolgreich sein sollte.

Erhalte Einmalige Entdeckung **39**.

Wichtig! Das Anbringen des Signalfeuers schließt diesen Teil des Einsatzes ab. Wenn der Saboteur gefangen worden soll, muss dies zuvor geschehen.

Die Spieler können eine beliebige Anzahl von Besatzungsmitgliedern aus den Sektoren **7, 8** und **9** in Sektor **5** platzieren, jedoch muss mindestens ein Besatzungsmitglied in den Sektoren **7, 8** oder **9** bleiben. Besatzungsmitglieder in Sektor **5** können den Saboteur verfolgen.

Wenn sich aktuell ein beliebiges Besatzungsmitglied in Sektor **5** befindet, lies **Protokoll 1094**.

Setze das Spiel anderenfalls fort.

PROTOKOLL 1058

Wichtig: Wenn du die Erkundung jetzt abbrichst, scheitert deine Mission. Wenn du diesen Einsatz als Teil der Kampagne spielst, kannst du nicht mehr zu diesem Planeten zurückkehren.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Verlassen:** Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel. Entferne Landungskarte **L18** aus dem Spiel. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.
- » **Bleiben:** Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1059

Wenn Optionale-Mission-Karte **M72** aufgedeckt ist, entferne sie aus dem Spiel. Die Anfangsuntersuchung deiner Mission ist abgeschlossen. Dann lies weiter.

[Außenteam]: Es ist so weit, Vanguard. Wir fliegen auf die dunkle Seite des Planeten.

[CAPCOM]: Verstanden. Passen Sie da draußen auf sich auf. Wenn das Gebiet nur halb so gefährlich ist, wie die Aerugonier behaupten, müssen Sie extrem vorsichtig sein.

Wenn Kästchen **C** und **D** in **Protokoll 1090** beide markiert sind, lies **Protokoll 1091**.

Wenn nur eines der Kästchen (**C** oder **D**) in **Protokoll 1090** markiert ist, lies **Protokoll 1092**.

Anderenfalls lies weiter:

***** Triebwerkslärm *****

[Außenteam]: Vanguard? Wir können aus der Luft nichts sehen. Wir fliegen zu den letzten bekannten Koordinaten des Balacra-Titanen. Wir landen dort und gehen zu Fuß weiter, außer, Sie haben weitere Informationen für uns.

[CAPCOM]: Leider haben wir nichts. Unsere Orbitsscans werden durch dichte Wolken gestört.

[Außenteam]: Verstanden. Zeichnen Landevektor auf. Wünschen Sie uns Glück!

Platziere Karte **P522** (*Riesige Spuren*) in Sektor **8**. Platziere alle Besatzungsmitglieder, den Lander und W.A.U. (sofern vorhanden) in Sektor **7**.

PROTOKOLL 1060

Wenn du Einmalige Entdeckung **40** hast, passiert nichts – setze das Spiel fort. Anderenfalls lies weiter:

Das Innere des Gebäudes war dunkel und staubig. Aber in diesem Hauptraum stand eine Gestalt: ein ungewöhnlich großer Aerugonier mit Silbergefieder und einer verzierten Platinmaske des Achero-Clans. Der Aerugonier war kurz angebunden und direkt, als wäre er es gewohnt, Befehle zu erteilen und nicht zu verhandeln. Ohne weitere Erklärung bat er uns, den gefallenen Titanen hinter der Dämmerungszone zu suchen und Beweise zu hinterlassen, die den Rhopal-Clan der Sabotage an der Kreatur bezichtigen würden. Dafür versprach er Navigationsdaten von Achero-Spähern, die uns an unsere Destination bringen würden, und seine Dankbarkeit – was sie auch immer wert war. Ohne eine Antwort abzuwarten verabschiedete und verbeugte er sich, wobei seine Maske verrutschte und etwas Seltsames offenbarte. Anders als alle anderen Aerugonier, die wir getroffen hatten, besaß er keinen Mund.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion.

- » **Das Achero-Angebot akzeptieren und gefälschte Beweise annehmen:** Lies **Protokoll 1067**.
- » **Das Achero-Angebot ablehnen:** Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1061

Selbst die Ehrfurcht, die die anderen Clans der Rhopal-Aristokratie entgegenbrachten, rettete sie angesichts dieser schwerwiegenden Beweise nicht. Die anderen Clans erhoben sich gegen sie, Gewalt brach aus. Wir mussten vom Planeten fliehen, und aus dem Orbit beobachteten wir hilflos die Zerstörung einer ganzen Fraktion, auch den Tod des Rhopal-Titanen und der Hinrichtung der Rhopal-Prinzessin.

Überraschenderweise werteten der Captain und die Sektionsleiter dies als Teilerfolg. Schließlich hatten wir unzählige interessante Beobachtungen der aerugonischen Kultur und viele Proben für weitere Untersuchungen gesammelt. Es gab weder Tadel noch Beschuldigungen – trotzdem wog die Tatsache schwer, dass wir nicht mehr getan hatten, um die Gewalt zu stoppen.

Lies **Protokoll 1087**.

PROTOKOLL 1062

Es war nicht einfach, zur Versammlung zu gelangen, die die Clans auf dem breiten Panzer des Danau-Titanen abhielten. Als wir uns auf dem Weg zu den Koordinaten befanden, die wir von der Vanguard erhalten hatten, mussten wir Strömen von verängstigten Danau-Bewohnern ausweichen, die in die entgegengesetzte Richtung flohen: zu den letzten Personentransportern auf den Landeplattformen oder zu den Notleitern, die an den Seiten des Titanen befestigt waren.

Als wir schließlich den Versammlungsort fanden, der den alten Amphitheatern auf der Erde ähnelte, sprach gerade der Danau-Vertreter. Er beschuldigte den Acheron-Clan, den Danau-Titanen und davor den Balacra-Titanen vergiftet zu haben. Doch sobald er uns sah, verstummte er. Alle Augen richteten sich auf uns. Die Rhopal-Prinzessin ergriff als Erste das Wort. Sie danke uns für unsere Rettungsoperation, und da wir uns als Freunde der Aerugonier erwiesen hätten, würde die Versammlung sich unsere Meinung anhören und Beweis berücksichtigen, die wir präsentierten.

Wenn du Einmalige Entdeckung **40** besitzt, lies **Protokoll 1096**.

Anderenfalls beratschlagen alle Besatzungsmitglieder und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftsaktion.

- » **Den Rhopal-Clan des Angriffs beschuldigen:** Lies **Protokoll 1097**.
- » **Den Danau-Clan des Angriffs beschuldigen:** Lies **Protokoll 1069**.
- » **Den Acheron-Clan des Angriffs beschuldigen:** Lies **Protokoll 1099**.
- » **Sagen, dass es unmöglich war, den verantwortlichen Clan zu ermitteln:** Lies **Protokoll 1101**.

PROTOKOLL 1063

Wir bewunderten die spezielle Ausrüstung, die die Aerugonier nutzen: seltsam geformte Brillen, verzierte Waffen und leichte Rüstungsplatten für ihre langen Beine. Wir konnten nichts davon nutzen, ohne alles zuerst tagelang an unsere Anatomie anzupassen. Aber als wir die wunderbar gearbeiteten, riesigen Entenkanonen des Acheron-Clans bewunderten, malten wir uns aus, damit in den Himmel zu schießen und ganze Schwärme der Bestien von der dunklen Seite mit einem Abdrücken herunterzuholen.

Schließlich fanden wir einige Pfeifen, die in den empfindlichen Ohren der Raubtiere der dunklen Seite schmerzten, sowie einen Kanister mit Giftgas, mit dem wir die fleischfressenden Pflanzen der dunklen Seite ausmerzen konnten. Der Verkäufer hatte jedoch zu große Angst, unsere Ausrüstung und Technik als Zahlung anzunehmen. Er würde nur Wertgegenstände aus seiner Welt akzeptieren.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus:


- » **Dämmerungsausrüstung kaufen** (erfordert mindestens eine Entdeckung, die keine Einmalige Entdeckung ist, auf der Lander-Tafel): Lege 1 Entdeckung, die keine Einmalige Entdeckung ist, von der Lander-Tafel unter ihr Deck zurück und markiere Kästchen **A** in **Protokoll 1090**.
- » **Stand verlassen:** Lies **Protokoll 1070**.

PROTOKOLL 1064

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, gibt es hier nichts mehr zu finden – setze das Spiel fort. Anderenfalls lies weiter:

Es war nicht schwer, den Ort zu finden, von dem die Schüsse gekommen waren. Die KI der Vanguard erledigte alle Berechnungen basierend auf Flugkoordinaten und der möglichen Flugbahn der Projektile. Die Koordinaten waren genau, und als wir dort ankamen, sahen wir sofort eine dürftig getarnte Feuerstellung: Der polierte Lauf der drei Meter langen Entenkanone reflektierte die Strahlen der untergehenden Sonne.

Bei der aerugonischen Waffe handelte es sich um eine mit feinen Symbolen verzierte Präzisionswaffe – die Symbole wurden von der Vanguard sofort als dem Acheron-Clan zugehörig identifiziert. Es war seltsam, dass ein Scharfschütze trotz unterschiedlicher Kulturen und Traditionen solch eindeutige Beweise und sogar eine wertvolle Waffe zurücklässt. Oder haben die Acheron diese belastenden Beweise absichtlich hinterlassen, damit wir denken, sie haben nicht auf uns geschossen? Es ist immer schwer, das Denkmuster von Außerirdischen zu verstehen ...

Jedes Besatzungsmitglied erneuert 2 .

PROTOKOLL 1065

[CAPCOM]: Landung abbrechen! Große Tierherden nähern sich Ihrer Position mit großer Geschwindigkeit.

[Außenteam]: Große, leere Ebene, wie?

[CAPCOM]: Das war sie vor einer Stunde auch noch. Jetzt versucht alles, das Beine hat, vor der sich nähernden Dämmerungszone zu fliehen. Die Herde wird sich in einer Stunde oder so zerstreuen.

Landen ist unmöglich – setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1066


Die Stadt auf dem gefallenem Titan war ein stiller und schrecklicher Ort. Die dunklen Straßen und Gebäude wirkten aufgrund der leichten Neigung der toten Kreatur surreal. Die Jäger der dunklen Seite durchstreiften die Plätze und dunklen Gewölbe und labten sich an toten Aerugonier.

Natürlich waren nicht alle tot. Im Zentrum der Balacra-Stadt stießen wir am höchsten Punkt des Titanenpanzers auf eine Gruppe Aerugonier, die Barrikaden errichtet und Feuer angezündet hatten, um ein kleines Viertel mit Gebäuden voller zusammengedrängter Überlebender zu schützen. Da sie keine Menschen kannten, reagierten sie erschrocken auf uns, doch dank unserer automatischen Übersetzung konnten wir sie überzeugen, dass wir ihnen helfen wollten.

Die Überlebenden erzählten uns, dass das Fressen des Titanen vergiftet worden war. Aus diesem Grund verlor er schnell an Stärke und als er das nahende Ende spürte, schlug er den Weg zum alten Titanenfriedhof ein. Ein Überlebender gab uns eine Giftprobe von dem Moos, das der Titan gefressen hatte, sowie eine Brosche, die in der Nähe der Futtermittel gefunden worden war. Sie trug das Zeichen des Rhopal-Clans.

Als der Titan stürzte, wollte Balacra den anderen Städten einen Hilferuf per Signal schicken, doch der Saboteur hatte das Infrarot-Signalfeld gestohlen und war nach Norden geflohen. Sie schickten eine Gruppe aus, um das Signalfeld zurückzuholen, doch die erwachenden Kreaturen der dunklen Seite machten kurzen Prozess – wie auch mit allen anderen Läufern, die sie zu den Titanen schickten.

Sie baten uns, das Signalfeld zurückzuholen. Es war die einzige Möglichkeit für die Evakuierungsmotten der anderen Clans, diesen Ort zu erreichen. Wir erklärten uns bereit – wir hatten keine andere Wahl. Unser Lander war zu klein, um nur ein Viertel rechtzeitig auszufliegen, und angesichts der sich auftürmenden Toten auf beiden Seiten der Barrikaden würden die Balacra nicht mehr viel länger durchhalten ...

Jedes Besatzungsmitglied erneuert 2 .

Ersetze Missionskarte **M71** durch Missionskarte **M73**.

Platziere Optionale-Mission-Karte **M74** auf dem leeren Kartenplatz auf der rechten Seite der Planetenkarte.

Ersetze das SZ in Sektor **9** durch Karte **P524** (*Belagerte Überlebende*).


Platziere ein Zeitplättchen von links aus auf dem zweiten Platz dieser Karte.

Ist Kästchen **A** in **Protokoll 1090** markiert, lies **Protokoll 1093**.

Anderenfalls passiert nichts.

PROTOKOLL 1067

Wir hatten die gefälschten Beweise erhalten, aber allein brachten sie uns nicht viel. Wir mussten den gefallen Balacra-Titanen nach wie vor erreichen, um so zu tun, als hätten wir diese Hinweise vor Ort gefunden. Die Navigationsdaten der Achero halfen uns glücklicherweise, die Suche nach dem verschollenen Giganten einzuschränken.

Jedes Besatzungsmitglied in Sektor **6** erneuert 2 .

Erhalte Einmalige Entdeckung **40**.

Markiere Kästchen **B** und **D** in **Protokoll 1090**.

PROTOKOLL 1068

Wenn du in Sektor **2** bist, kannst du nicht weiter nach Westen fliegen – setze das Spiel fort. Anderenfalls lies weiter:

[Außenteam]: Nähern uns den westlichen Sektoren. Vanguard, wir brauchen eine Landezone.

[CAPCOM]: Das ist eine riesige, leere Ebene. Sie können überall landen, Außenteam.

[Außenteam]: Wir sind uns nicht so sicher, Sergeant. Auf dem Boden sind viele Spuren zu sehen. Gibt es umherziehende Herden?

[CAPCOM]: Auf diesem Planeten versucht alles, der sich nähernden Dunkelheit zu entkommen. Wenn nicht gerade eine dieser laufenden Städte Ihren Lander niedertrampelt, sollte das kein Problem sein.

Wenn sich Karte **P530 (Stampede)** in Sektor **2** befindet, lies **Protokoll 1065**. Anderenfalls kannst du ein beliebiges Besatzungsmitglied (mit dessen Zustimmung) aus Sektor **5** in Sektor **2** platzieren. Wenn sich W.A.U. auf der Planetenkarte befindet, kannst du ihn ebenfalls aus Sektor **5** in Sektor **2** bewegen.

PROTOKOLL 1069

Es gibt eine Theorie, die sich im Laufe der Menschheitsgeschichte bewährt hat: dass der Kontakt einer hoch entwickelten Zivilisation zu einer weniger entwickelten Zivilisation immer schlecht für Letztere ausgeht. Selbst wenn die hoch entwickelte Zivilisation keine bösen Absichten hegt, kann ihre Technik, Kultur oder Bestehen destabilisierend wirken. Ich denke, die ISS Vanguard war nicht für das verantwortlich, was auf Kelu-8 passiert ist, aber ich fühle mich trotzdem mitschuldig.

Das Chaos, das auf dem Planeten ausbrach, hatte es in der aerugonischen Geschichte noch nicht gegeben. Fast alle Clans bekämpften sich gegenseitig und bald waren die flachen Ebenen des Planeten mit Titanenkadavern und dem Schutt der Städte bedeckt. Die Menschen waren verhasst und wurden beschimpft, sodass weiterer Kontakt erst wieder in ein oder zwei Generationen möglich sein wird ...

Lies **Protokoll 1087**.

PROTOKOLL 1070

Die geschäftigen Märkte waren das Herz des Danau-Titanen, wo Händler, Jäger und Künstler aller nahen wandernden Städte zusammenkamen. Wir waren von den Ständen der Achero besonders beeindruckt – dem geheimnisvollen Clan, dessen Titan angeblich absichtlich direkt vor der Dämmerungszone läuft, um den Achero-Jägern kurze Exkursionen auf die dunkle Seite zu ermöglichen, wo diese die nächtliche Fauna jagen, sobald diese erwacht.

Die Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus:

- » **Dämmerungsausrüstung kaufen:** Lies **Protokoll 1063**.
- » **Mehr Vorräte kaufen:** Lies **Protokoll 1076**.
- » **Informationen sammeln:** Lies **Protokoll 1072**.
- » **Märkte verlassen:** Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1071

Wir haben versagt. Die Balacra konnte den endlosen Angriffswellen der Jäger nicht ewig widerstehen. Ihre Barrikaden wurden überrannt und die Verteidiger in Stücke gerissen. Kurz darauf erloschen die letzten Lichter. Die Stadt wurde dunkel und verhüllte so den grauenhaften Anblick.

Dieser Verlust schockierte die Aerugonier. Viele gaben uns die Schuld daran.

Lies **Protokoll 1101**.

PROTOKOLL 1072

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, gibt es hier nichts mehr zu erfahren – setze das Spiel fort. Anderenfalls lies weiter:

Wir trafen inmitten der farbenfrohen Stände und ruhigen Teegärten auf viele Reisende und Händler von anderen Titanen. Durch Gespräche mit ihnen konnten wir die Situation in der Region besser verstehen. Wir erfuhren, dass im Norden der Titan des Rhopal-Clans schritt, ein heiliges Tier, das den Königspalast auf seinem Rücken trug. Der Rhopal-Clan war das Königsgeschlecht der Aerugonier. Auch wenn sie die anderen Clans nicht direkt kontrollierten, führten sie viele wichtige religiöse und zeremonielle Rollen durch und saßen den Clanversammlungen vor. Sie hatten auch gegen das Hinzuziehen von Fremden in die Angelegenheiten der Aerugonier gestimmt und waren der Vanguard gegenüber nicht freundlich gesinnt. Es war schwierig, ohne offizielle Einladung eine Audienz im Rhopal-Palast zu erhalten.

Im Süden bewegte sich der Achero-Titan. Beim Achero-Clan handelte es sich um Dämmerläufer. Sie gehörten zu den wenigen, die jenseits der Sonnenuntergangsgrenze jagten und Früchte und andere Leckereien aus dem erwachenden nächtlichen Ökosystem mitbrachten. Die Achero konnten sich am besten im Dunkeln bewegen und hatten seltene aerugonische Ausrüstung gegen die Kreaturen der Dunkelheit gefertigt. Gerüchten zufolge soll der Sohn der Clanführer ein „Mundloser“ sein, der aufgrund einer nicht näher beschriebenen Schmach sich einem Rachefeldzug gegen die Rhopal verschworen hatte.

Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1073

Trotz seiner vielen Tricks erwischten wir schließlich den Saboteur. Wir fesselten und verhörten ihn und versuchten dabei, wie möglichst furchterregende, fleischfressende Außerirdische zu wirken und unsere Werkzeuge als Foltergeräte auszugeben.

Als der Saboteur schließlich redetet, erzählte er, von einem alten Händler des Danau-Clans angeheuert worden zu sein, um den Balacra-Clan zu sabotieren und das Rhopal-Symbol vor Ort zurückzulassen und so den königlichen Clan zu beschuldigen. Wir baten den Saboteur, das Symbol zu beschreiben, und es passte genau zu der Brosche, die die Balacra neben vom vergifteten Moos gefunden hatten. War es möglich, dass die Danau für das Verbrechen verantwortlich waren, das wir in ihrem Namen untersuchen sollten? Eigentlich hätten wir das eingehender besprechen müssen, aber uns fehlte die Zeit.

Entferne die Bedrohungskarte „*Aerugonischer Saboteur*“ und deren Aufsteller.

Erhalte Einmalige Entdeckung **40**.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 1090**.

Bewege alle Besatzungsmitglieder aus den Sektoren **4**, **5** und **6** in Sektor **8**.

PROTOKOLL 1074

Wenn Missionskarte **M73** aufgedeckt wird und du Einmalige Entdeckung **39** nicht besitzt, lies **Protokoll 1057**.

Markiere anderenfalls das erste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

- 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung*
- 2 *Seltene-Flora-Hinweise*
- 1 *Lebendes-Exemplar-Hinweis*

PROTOKOLL 1075

Die aerugonische Prinzessin war überrascht, wie gut wir die Teezeremonie beherrschten. Sie hatte Barbaren erwartet und erhielt nun einen passablen Eindruck zivilisierter Personen. Ich denke, ich kann „Alien-Herrscher beeindrucken“ auf meiner Liste abhaken.

Die Prinzessin schätzte unser Interesse an der Kultur der Aerugonier so sehr, dass sie uns persönlich durch den Palast führte und uns dabei viel über die Geschichte ihres Volkes erzählte. Unsere Eierköpfe auf der Vanguard waren bestimmt sehr aufgeregt, als sie das alles hörten.

Schließlich gelangten wir in einen großen Raum mit einem riesigen Goldglobus, einem komplizierten Uhrmodell, das die Dämmerungszone und sich bewegende, mechanische Abbilder der verschiedenen Titanen zeigte. Die Prinzessin erzählte, dass ihr Clan gegen die Einbeziehung der Vanguard-Besatzung bei der Suche gestimmt hatte, sich aber möglicherweise irrte. Sie zeigte uns die letzte bekannte Position des vermissten Balacra-Titanen und wir markierten diesen Ort sofort auf unseren Navigationscomputern.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 1090**. Dann lies **Protokoll 1079**.

PROTOKOLL 1076

Die meisten Händler ignorierten uns oder wollten nicht mit uns handeln, sie beäugten unsere Ausrüstung mit Verlangen und gleichzeitig mit Argwohn. Zum Glück überwandene einige ihre Angst und wollten die fremdartige Technik doch haben.

Besatzungsmitglieder in diesem Sektor können Folgendes tun:

- 1 Missionsausrüstungskarte ablegen, um 2 Vorräte zu erhalten.
- 1 Ausrüstungskarte ablegen, um 1 Vorrat zu erhalten.
- 2 Kleine-Ausrüstung-Karten ablegen, um 1 Vorrat zu erhalten.

Dann lies **Protokoll 1070**.

PROTOKOLL 1077

*** **Triebwerkslärm** ***

[**Außenteammitglied 1**]: Was für ein Anblick!

[**Außenteammitglied 2**]: Vanguard, wir sehen drei ihrer Titanen, die sich nach Westen bewegen, jeder mit einer kleinen Stadt auf dem Rücken.

[**Außenteammitglied 1**]: Wie das schwankt! Ich bin gespannt, ob wir dort unten seekrank werden.

[**CAPCOM, Corporal Coetz**]: Ich schicke Ihnen die Koordinaten der Landezone, Außenteam. Sie müssen zum Danau-Titanen, dem größten in der Mitte. Die Aerugonier haben eine ihrer Landeplattformen freigeräumt und erwarten Ihre Ankunft. Seien Sie vorsichtig bei der Landung. Deren Lufttransport basiert auf großen, gezähmten Motten. Wir sehen viele davon, die in den Bögen in der Nähe der Landeplattform schlafen. Die sollten Sie lieber nicht aufschrecken.

[**Außenteammitglied 1**]: Wir sollen die großen, gruselige Motten nicht erschrecken. Verstanden! Ich frage mich, wa...?

*** **Entferntes Donnern** ***

*** **Lauter Alarm** ***

[**Lander-KI**]: Bodenbeschuss entdeckt. Ausweichmanöver eingeleitet!

[**Außenteammitglied 2**]: Hey! Sie schießen auf uns. Sind Sie sicher, dass wir ihre Landeerlaubnis haben?

[**CAPCOM, Corporal Coetz**]: Das Feuer kommt von keinem der Titanen, sondern von einer getarnten Position westlich von Ihnen. Setzen Sie Ihre Mission fort, Außenteam. Wir werden diesen Vorfall später untersuchen.

*** **Entferntes Donnern** ***









[**Außenteammitglied 1**]: Nicht gerade der wärmste Empfang.

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf den Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine (du kannst keine Möglichkeit wählen, die du nicht komplett anwenden kannst).

3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (verschiebe den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 1052**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

UNTER BESCHUSS!

	Zielstrahl	Wähle eines: » Ausweichmanöver Jedes Besatzungsmitglied verbraucht 5 -  Würfel. » Fracht als Köder nutzen Lege 1 Ausrüstungskarte deiner Wahl oder 1 Vorrat ab.
	Salve	Schrapnell Wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. Anderenfalls erhält ein zufälliges Besatzungsmitglied eine Verletzung „ Verwundet “.
	Feuer!	Wähle eines: » Löschen Ein Besatzungsmitglied deiner Wahl erhält eine Verletzung „ Verbrannt “. » Sektion abtrennen Verliere 6 -  Vorräte.
	Optimale Flugbahn	Weiterfliegen Wenn  mindestens 4 ist, passiert nichts. Wirf anderenfalls diesen Wurf neu.

PROTOKOLL 1078

Wir schlichen uns erneut in die Achero-Stadt hinein, merkten aber, dass niemand mit uns sprechen wollte. Wir mussten den Titanen schon bald wieder verlassen, damit die Wachen uns nicht entdeckten.

Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1079

Die Prinzessin sagte uns, dass der Danau-Clan, der die Vanguard kontaktiert hatte, zuletzt an Macht gewonnen habe und neidisch auf die Position der Rhopal sei. Die Beziehungen zwischen Rhopal und Achero sind ebenfalls angespannt. Die Achero wollten eine engere Bindung zu den Rhopal und präsentierten ihr einen „mundlosen Freier“ (was das auch immer bedeutet) königlichen Bluts. Die Rhopal-Ältesten lehnten diese Verbindung ab, da diese mit einem Clan von solch zweifelhaftem Ruf weitere Schatten auf die Rhopal werfen könnte. Der Freier stürmte zornig von dannen und die Achero schnitten alle Beziehungen zu den Rhopal ab.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor erneuert 1 . Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P529**.

PROTOKOLL 1080

Wir wurden zu den Palastgärten gebracht, wo die Rhopal-Prinzessin auf uns wartete, ihr farbenprächtiges Gefieder an den Schultern zornig aufgeplustert. Sie war erschüttert, dass die Balacra-Überlebenden sie für ihr Pech verantwortlich machten. Nachdem sie uns zur Geheimhaltung verpflichtet hatte, gestand sie uns, in den „mundlosen“ Freier verliebt zu sein, den ihr der Achero-Clan präsentiert hatte. Als die Rhopal-Ältesten den Freier und die Vereinigung mit den Achero abgelehnt hatten, wollte sie die Zeremonie trotzdem durchführen. Sie bat die Balacra, hinter die Dämmerungszone zurückzufallen und heimlich einige seltene Objekte der Dunkelseite zu besorgen, die für eine aerugonische Königshochzeit erforderlich waren. Sie konnte es nicht riskieren, die Achero oder einen anderen Clan zu bitten. Sie dachte nun, dass jemand aus dem Palast davon erfahren hatte und dies ausnutzte, um gegen die Balacra vorzugehen, als diese verletzlich waren – auf der anderen Seite der Dämmerungszone und ohne Hilfe. Da die Achero kein Interesse hatten, die gewollte Hochzeit zu sabotieren, blieben nur noch die Danau übrig.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 1090** und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1081

Während unseres Aufenthalts auf diesem Planeten hörten wir unzählige Male, dass kein Clan mehr über die wilden Tiere und das Überleben in der Wildnis wusste als die Achero. Deshalb suchten wir, als wir in die Hauptstadt der Achero vorgedrungen waren, nach jemandem, der die Giftproben untersuchen konnte, die beim gefallenen Balacra-Titan gefunden worden waren.

Schon bald stießen wir auf einen alten Achero-Jäger, der sich bereit erklärte, die Hinweise im Tausch für einen Teil unserer Ausrüstung zu untersuchen. Er sagte uns, dass die Moosprobe eine bekannte giftige Spore enthalte, die für Titanen tödlich sei. Normalerweise würde ein Titan solches Futter niemals anrühren, da ihn der Geruch und Geschmack der Sporen abstoßen würde. Diese Probe war jedoch mit einer komplizierten Mischung seltener Gewürze und Zutaten verfeinert worden, die die Sporen überdecken und das Moos für Titanen genießbar machten. Dem Jäger zufolge sei das Vorbereiten dieser Mischung sehr teuer, da es einige der seltensten Gewürze und Zutaten aus den entferntesten Städten des Planeten enthalte. Seiner Meinung nach fehlten den Achero – und vielleicht sogar den Rhopal – die nötigen Handelsbeziehungen, um ein solches Gift zusammenzustellen.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 1090** und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1083

[Außenteam]: Vanguard, bitte kommen! Unsere Audienz scheint vorbei zu sein. Sie hat uns rausgeworfen.

[CAPCOM]: WAS?!

[Außenteam]: Wir haben versucht, Ihren Anweisungen zu folgen, aber wir haben beim dritten Schritt mit diesem seltsamen Silbergeschirr irgendwo versagt. Möglicherweise haben wir auch einige Schlüssel und Siebe umgeworfen. Wir haben versucht, die Stimmung mit guten Witzen aufzulockern ...

[CAPCOM]: ...

[Außenteammitglied 1]: Anscheinend haben wir sie ein klein wenig verärgert. Sollen wir zurückkehren und es erneut versuchen?

[CAPCOM]: Nur, wenn Sie versprechen, keinen Krieg vom Zaun zu brechen.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P529**.

PROTOKOLL 1084

Wenn sich Karte **P533** (*Angeschlagener Titan*) in Sektor **2** befindet, lies **Protokoll 1081**. Anderenfalls lies weiter.

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, lies **Protokoll 1078**. Anderenfalls lies weiter.

Wir haben uns in die Stadt geschlichen, ohne die Wachen zu alarmieren, obwohl die argwöhnischen Blicke der Achero-Bürger uns auf Schritt und Tritt folgten. Wir fürchteten, dass sie uns jederzeit melden würden, doch wir erreichten unser Ziel unbehelligt.

Das Treffen sollte in einem verlassenen Futtergehege für Titanenjunge stattfinden. Das Bauwerk war überraschend klein – wir dachten, die Nachkommen solch riesiger Kreaturen würden mehr Platz benötigen – und mit Gemälden verziert. Die Aerugonier respektierten augenscheinlich diejenigen, die ihre Städte trugen, und bauten ab dem Augenblick ihrer Geburt eine starke Bindung zu den Titanen auf. Als wir den Ort betrachteten, glitt unser Blick unweigerlich zum dunklen Eingang des Hauptgebäudes, das über dem Gehege auffragte. Es lag still, dunkel und verlassen da. Der perfekte Ort für einen Hinterhalt.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » **Betreten:** Lies **Protokoll 1060**.
- » **Verlassen:** Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1085

Ohne zuverlässige Beweise sorgte unser Urteil lediglich für noch mehr Verwirrung. Schon bald gingen sich die Clans gegenseitig an die Kehle und das Treffen endete in Gewalt. Wir evakuierten und ließen das Chaos des Danau-Titanen hinter uns. Aus dem Orbit mussten wir hilflos mitansehen, wie ein Krieg unter den Aerugoniern ausbrach. Wir wussten, dass unsere Chance vorbei war. Eine weitere Mission auf diesen Planeten wird viele Jahre lang nicht möglich sein.

Überraschenderweise werteten der Captain und die Sektionsleiter dies als Teilerfolg. Schließlich hatten wir unzählige interessante Beobachtungen der aerugonischen Kultur und viele Proben für zukünftige Untersuchungen gesammelt.

Es gab weder Tadel noch Beschuldigungen – trotzdem wog die Tatsache schwer, dass wir nicht mehr getan hatten, um die Gewalt zu stoppen.

Lies **Protokoll 1087**.

PROTOKOLL 1086

Die unaufhaltsame Wand der Dunkelheit bewegt sich auf dem Planeten voran. Schon bald wird der gesamte Bereich dieser Operation im Dunkeln liegen.

Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G06**.

Lege alle Karten aus den Sektoren 1-6 ab (alle Missionsausrüstungsplättchen bleiben in den Sektoren).

Platziere Karte **P520** (*Dämmerungszone*) in Sektor **1**.

Platziere Karte **P533** (*Angeschlagener Titan*) in Sektor **2**.


Platziere Karte **P520** (*Dämmerungszone*) in Sektor **3**.

Wichtig: Wenn der Zeit-Track auf der neuen Globale-Bedingung-Karten endet, ist dieser Einsatz gescheitert.

PROTOKOLL 1087

Herzlichen Glückwunsch! Dieser Einsatz ist abgeschlossen.

Lege alle Missionskarten von der Planetenkarte ab.

Wenn du die Kampagne spielst, entferne die Landungskarte **L18** aus dem Spiel – weitere Landungen auf diesem Planeten sind nicht möglich. Dann wird jedes Besatzungsmitglied des Außenteams befördert! Für jedes Besatzungsmitglied, das bereits Rang 3 besitzt, erhältst du stattdessen 1 .

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmangement.

Diese Erkundung kann erneut als separater Einsatz gespielt werden, um andere Möglichkeiten und ein anderes Ende zu entdecken.

PROTOKOLL 1088

Wir haben versagt und konnten den Aerugoniern nicht helfen. Die Clans kehrten uns den Rücken zu und unterbrachen jegliche Kommunikation. Wir waren auf diesem Planeten nicht länger willkommen. Kurz darauf mussten wir zur Vanguard zurückkehren und dieses System verlassen.

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.

Entferne Landungskarte **L18** aus dem Spiel.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmangement.

PROTOKOLL 1089

Die unaufhaltsame Wand der Dunkelheit bewegt sich auf dem Planeten weiter.

- Platziere Karte **G05** auf der aktuellen Globalen Bedingung.
- Lege alle Karten aus den Sektoren **1-3** ab.
- Bewege alle Karten, Plättchen, Besatzungsmitglieder und Marker aus Sektor **4** in Sektor **1**.
- Bewege alle Karten, Plättchen, Besatzungsmitglieder und Marker aus Sektor **5** in Sektor **2**.
- Bewege alle Karten, Plättchen, Besatzungsmitglieder und Marker aus Sektor **6** in Sektor **3**.
- Bewege alle drei **P520**-Karten (*Dämmerungszone*) von den Sektoren **7-9** in die Sektoren **4-6**.
- Platziere Karte **P521** (*Erwachendes Ökosystem*) in Sektor **7**.

PROTOKOLL 1090

- A: Wir haben die von den Aerugoniern hergestellte Ausrüstung gesichert.
- B: Wir können einen der Clans erfolgreich beschuldigen.
- C: Wir haben Navigationsdaten erhalten.
- D: Wir haben Navigationsdaten erhalten.
- E: Wir können einen anderen Clan erfolgreich beschuldigen.

PROTOKOLL 1091

[CAPCOM]: Wie lautet Ihr Status, Außenteam?

[Außenteam]: Wir haben die gesammelten Daten analysiert und konnten die aktuelle Position des Titanen lokalisieren. Wir kreisen gerade über ihm. Sieht nicht gut aus.

[CAPCOM]: Was meinen Sie damit?

[Außenteammitglied 2]: Der Titan scheint tot zu sein. Er liegt inmitten von alten, leeren Titanpanzern, das Ganze sieht wie ein uralter Friedhof dieser Spezies aus.

[CAPCOM]: Gehen Sie runter und untersuchen Sie die Sache, Außenteam. Seien Sie vorsichtig. Wir wissen immer noch nicht, was die Bestie getötet hat.

Platziere Karte **P522** (*Riesige Spuren*) in Sektor **8**. Platziere Karte **P523** (*Gefallener Titan*) in Sektor **9**. Platziere alle Besatzungsmitglieder, den Lander und W.A.U. (sofern vorhanden) in Sektor **9**.

PROTOKOLL 1092

[CAPCOM]: Wie lautet Ihr Status, Außenteam?

[Außenteammitglied 1]: Wir errichten weiter südlich eine neue Landezone. Die Daten, die wir vor dem Flug erhalten haben, haben uns zu den Spuren des Balacra-Titanen geführt und wir sind ihnen eine Weile lang gefolgt. Aber jetzt sind sie auf dem felsigen Boden verschwunden. Aus der Luft ist nichts zu sehen.

[CAPCOM]: Na wunderbar. Gehen Sie zu Fuß weiter. Je weniger Zeit Sie dort verbringen, desto besser.

Platziere Karte **P522** (*Riesige Spuren*) in Sektor **8**. Platziere alle Besatzungsmitglieder, den Lander und W.A.U. (sofern vorhanden) in Sektor **8**.

PROTOKOLL 1093

Wir verteilten die Waffen und Werkzeuge, die wir auf dem Danau-Markt erworben hatten, unter den Balacra. Das hob die Stimmung und stärkte ihre Verteidigung, aber wir wussten, dass diese magere Hilfe das Unvermeidliche nur hinauszögern würde.

Entferne das Zeitplättchen von Karte **P524** (*Belagerte Überlebende*).

PROTOKOLL 1094

Hoch über dem Boden von Kelu-8 zu fliegen, während ich am Bein einer verletzten Motte hing, und der auf der Motte sitzende Aerugonier versuchte, irgendwie auf mich zu schießen, war das Schrecklichste und Anstrengendste überhaupt. Die Motte gab alles, um ihre schwere Last zum letzten Streifen Helligkeit am Westhimmel zu bringen. Schließlich wurde sie schwächer und stürzte an der Sonnenuntergangsgrenze ab. Der Saboteur floh zu Fuß weiter.

Platziere die Bedrohungskarte „*Aerugonischer Saboteur*“ auf dem entsprechenden Feld über der Planetenkarte und lege einen Marker auf seine Bedrohungskarte. Platziere den *Aerugonischer-Saboteur*-Aufsteller in Sektor **5**.

PROTOKOLL 1095

Wir konnten das Signalfeuer erfolgreich anbringen und es sandte sofort ein starkes Notsignal aus, das nur im Infrarotspektrum zu sehen war. Eine Stunde später kam die Rettungsflotte: Riesige Motten schwebten sanft vom dunklen Himmel herunter und landeten in der Nähe des Signalfeuers. Wir halfen den Balacra-Überlebenden beim Aufsteigen und einige von ihnen schworen, sofort ein Clan-Treffen einzuberufen, sobald sie im Osten wären, und die Rhopal vor der Clan-Versammlung zu beschuldigen. Sie sagten, die Rhopal-Prinzessin hätte sie heimlich gebeten, an die Schwelle der Dämmerungszone zurückzufallen und seltene Objekte der Dunkelseite zu sammeln – eine Aufgabe, die normalerweise von den Achero übernommen wurde. Sie stimmten zu und freuten sich, der Königsfamilie zu dienen. Dann schlug der Saboteur zu und nutzte aus, dass der Titan so weit zurücklag. Die Balacra wollten Rache für ihren Titanen und gaben den Rhopal die Schuld.

Wir beratschlagten mit der Vanguard und erhielten den Befehl, an dieser Clan-Versammlung teilzunehmen. Als sich niemand mehr auf dem gefallenen Titanen befand, sammelten wir uns, flogen nach Westen und lasen unterwegs Nachzügler auf.

Es tat gut, in das warme, orangefarbene Licht der Tagseite zurückzukehren. Unsere Freude wurde jedoch gedämpft, als wir uns dem Danau-Titanen näherten. Irgendetwas stimmte nicht. Die riesige Bestie schwankte mehr als sonst von Seite zu Seite und die Leute flohen panisch. Es gab nur eine Erklärung: Während wir die Balacra auf der dunklen Seite gerettet hatten, hatte jemand einen weiteren Titanen vergiftet!

Lege alle SZ-Karten aus den Sektoren **7-9** ab.

Ersetze die Karten in Sektor **2** durch Karte **P533** (*Angeschlagener Titan*).

Platziere alle Besatzungsmitglieder, den Lander und W.A.U. (sofern vorhanden) in Sektor **2**. Lege die Bedrohungskarte „*Aerugonischer Saboteur*“ und ihren Aufsteller (sofern vorhanden) ab.

PROTOKOLL 1096

Wir legten alle unsere Aufnahmen, Proben und Bilder vor, um zu beweisen, wer hinter dem Angriff auf den Balacra-Titanen steckte und wer zudem für die aktuellen Probleme des Danau-Titanen verantwortlich sein könnte ...

Alle Besatzungsmitglieder beratschlagten und wählten eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion.

- » **Beweisen, dass der Rhopal-Clan hinter dem Angriff steckte:** Lies **Protokoll 1097**.
- » **Beweisen, dass der Danau-Clan hinter dem Angriff steckte:** Lies **Protokoll 1103**.
- » **Beweisen, dass der Achero-Clan hinter dem Angriff steckte:** Lies **Protokoll 1085**.
- » **Sagen, dass es unmöglich war, den verantwortlichen Clan zu ermitteln:** Lies **Protokoll 1101**.

PROTOKOLL 1097

Prüfe, ob Kästchen **B** in **Protokoll 1090** markiert ist.

Wenn es markiert ist, lies **Protokoll 1061**. Anderenfalls lies **Protokoll 1069**.

PROTOKOLL 1098

Die Danau zu beschuldigen, die Opfer des jüngsten Angriffs zu sein schienen, ließ die anderen Clanführer hörbar nach Luft schnappen. Doch die Beweise, die wir gegen den Händler-Clan gesammelt hatten, reichten aus, um sie umzustimmen. Die Danau protestierten, doch schon bald erklärte sich einer der Danau-Ältesten bereit, gegen einen finanziellen Ausgleich und Immunität auszusagen. Die gesamte Versammlung erfuhr, dass die Danau, der wohlhabendste und größte Clan, eifersüchtig auf den Respekt und die Position der Rhopal waren. Sie hatten einen anonymen Tipp erhalten, dass der Balacra-Titan riskante Sammeloperationen an der Sonnenuntergangsgrenze durchführen sollte, und schickten einen Saboteur, um ihm zu schaden und alles den Rhopal anzuhängen. Als dann die Gefahr drohte, dass die Menschen der ISS Vanguard die Wahrheit erfahren könnten, gingen sie sogar so weit, ihrem eigenen Titanen zu schaden, um von jeglichem Verdacht abzulenken.

Die anderen Clans waren schockiert. Die Prinzessin befahl, die Danau-Ältesten einzusperrern. Die Wissenschaftler der Vanguard erklärten sich bereit, bei der Heilung des Danau-Titans behilflich zu sein. Aber das war nicht das Ende der Geschichte. Am nächsten Tag wurden wir von den Feierlichkeiten auf den Straßen des Titanen geweckt. Wir erfuhren, dass die Prinzessin die Ereignisse genutzt hatte, um zu beweisen, dass die Rhopal mehr Verbündete brauchten. Sie überzeugte die Rhopal-Ältesten davon, einen Achero-Freier heiraten zu dürfen.

Und so wurden ich und der Rest des Teams Ehrengäste bei einer königlichen Hochzeit der Aerugonier. Die Zeremonie war farbenprächtig, ausgelassen und mitreißend – es ist schwer zu beschreiben. Allerdings viel uns etwas Seltsames auf. Anders als alle anderen männlichen Aerugonier im Plast besaß der junge Bräutigam keinen Mund – eine Tatsache, die für alle Aerugonier normal war, sodass sie es uns nicht weiter erklärten. Als die Feierlichkeiten vorbei waren, begaben sich die Prinzessin und ihr Gemahl in die heiligen Gemächer des Rhopal-Palastes um – wie wir vereinzelt aufschnappen konnten – eine Paarungszeremonie abzuhalten.

Am nächsten Tag weckte uns ein Diener und bat uns, dem königlichen Begräbnis beizuwohnen. Der Achero-Bräutigam, der die Prinzessin geheiratet hatte, war in der Nacht verstorben. Wir waren schockiert und erfuhren, dass es zwei Arten männlicher Aerugonier gab: Drohnen mit Mündern, die arbeiteten und kämpften, jedoch unfruchtbar waren – und seltene mundlose, dafür aber fruchtbare Aerugonier, die nur wenige Wochen lebten und nach der Paarung starben.

Nach der nüchternen und kurzen Begräbniszeremonie wurden wir zu unserem Schiff zurückeskortiert, das auf der Landeplattform des Palastes stand und leicht im Takt der Schritte des Rhopal-Titanen wankte, der seine endlose Bahn in Richtung untergehender Sonne fortsetzte. Hinter uns öffneten sich plötzlich die Palastfenster und Tausende mottenähnliche Kreaturen erfüllten die Gärten mit ihren Flügelschlägen. Als sie uns umschwirrten, angestrahlt vom orangefarbenen Licht der untergehenden Sonne, wurde uns klar, dass dies Aerugonier-Babys waren.

Eine neue Generation hatte auf dem Planeten das Licht der Welt erblickt und war teilweise dank unserer Anstrengungen geboren worden. Die endlose Reise auf Kelu-8 würde fortgesetzt werden.

Von allen Dingen, die ich bei meinem Dienst auf der ISS Vanguard gesehen habe, ist dies eine Erinnerung, die ich mit ins Grab nehmen werde.

Lies **Protokoll 1087**.

PROTOKOLL 1099

Lies **Protokoll 1069**.

PROTOKOLL 1101

Wir haben versagt und konnten den Aerugoniern in keiner Hinsicht helfen.

Alle Clans kehrten uns den Rücken zu und unterbrachen jegliche Kommunikation. Wir waren auf diesem Planeten nicht länger willkommen. Kurz darauf mussten wir zur Vanguard zurückkehren.

Überraschenderweise werteten der Captain und die Sektionsleiter dies als Teilerfolg. Schließlich hatten wir unzählige interessante Beobachtungen der aerugonischen Kultur und viele Proben für weitere Untersuchungen gesammelt. Es gab weder Tadel noch Beschuldigungen – trotzdem wog die Tatsache schwer, dass wir nicht mehr getan hatten.

Lies **Protokoll 1087**.

PROTOKOLL 1102

Dieser gesamte Teil des Planeten ist nun in die lange Nacht eingetaucht. Die Aerugonier und ihre Titanen sind fort. Wir haben hier nichts mehr zu tun.

Lies **Protokoll 1088**.

PROTOKOLL 1103

Wenn Kästchen **E** in **Protokoll 1090** markiert ist, lies **Protokoll 1098**.

Anderenfalls lies **Protokoll 1085**.

PROTOKOLL 1105

Operation Ewiger Sonnenaufgang

Mit den folgenden Regeln kann Operation Ewiger Sonnenaufgang als separate Einzelmision gespielt werden. Dieser Einsatz ist jedoch auch von der Kampagnenkarte aus verfügbar und kann als Teil der vollständigen ISS-Vanguard-Kampagne gespielt werden.

Anzahl der Besatzungsmitglieder: 2-4

Schwierigkeit: Mittel

Regelmäßige Würfe: 

Würfelwürfe:  sind gefährlicher als gewöhnlich.

Bedrohungen: Optionale Bedrohung.

Landung: Möglicherweise feindselige Bewohner,  und  empfohlen.


Gefahren: Die Bedingungen auf dem Planeten verschlechtern sich mit der Zeit.

Aufbau:





1. Lander vorbereiten

- Lege die Lander-Tafel des Void Rangers aus. Lege alle Lander-Mods mit den Nummern **A01-A20** aus. Wähle bis zu 2 Versorgungsmods und bis zu 1 Strukturmod und platziere sie auf der Lander-Tafel.

2. Außenteam vorbereiten

- Jeder Spieler wählt mindestens eine Besatzungstafel aus. Im Solo-Modus müssen mindestens 2 Besatzungstafeln ausgewählt werden.
- Jede Sektion zieht 3 Besatzungskarten, wählt eine Karte aus und platziert sie in der Rang-2-Hülle dieser Sektion. Platziere diese in Hüllen gesteckte Besatzungsmitglieder auf den entsprechenden Besatzungstafeln.
- Jeder Spieler legt 11 Sektionswürfel aus der Box auf die jeweiligen Besatzungstafeln. Jedes Besatzungsmitglied benötigt mindestens einen Basiswürfel () von jeder der drei Farben. Spieler können bei diesem Einsatz beliebige Sektionswürfel verwenden.
- Jeder Sektionsspieler erstellt ein Sektionsdeck aus mindestens 10 Sektionskarten. Es dürfen nur Rang-2-Karten oder niedriger verwendet werden. Jedes Sektionsdeck wird gemischt und neben der entsprechenden Besatzungstafel platziert.
- Platziere die angezeigte Anzahl von Markern im Ladungenplatz jeder Besatzungstafel.

3. Lander beladen

- Nimm alle Ausrüstungskarten mit den Nummern **E01-E53**, die aufgrund der ausgewählten Sektionen für diesen Einsatz genutzt werden können. Lege sie mit der Vorderseite nach oben aus. Jedes Besatzungsmitglied im Außenteam wählt 1 Kleine-Ausrüstung-Karte  und platziert sie neben seiner Besatzungstafel.
- Wähle dann eine Anzahl von Persönliche-Ausrüstung-Karten  und Missionsausrüstungskarten  bis zum Limit (siehe „Last“ oben links auf der Lander-Tafel). Du kannst auch beliebig viele Missionsausrüstungsausbauten  für ausgewählte Missionsausrüstungskarten nehmen (Ausbauten zählen beim Lander-Ausrüstungslimit nicht). Wenn die Spieler sich bei der Ausrüstung nicht einigen können, trifft die erste bei diesem Einsatz vertretene Sektion von dieser Liste die finale Entscheidung: Techniksektion, Sicherheitssektion, Aufklärungssektion, Wissenschaftssektion.
- Platziere die ausgewählten Ausrüstungskarten als Stapel neben der Lander-Tafel und lege die übrigen in die Schachtel zurück.
- Platziere einen Marker auf dem entsprechenden Feld des Vorräte-Tracks. Beim hervorgehobenen Feld des Vorräte-Tracks handelt es sich um die Basisanzahl an Vorräten, die der Lander hat, doch dies kann durch entsprechende Lander-Modkarten auf dem Lander modifiziert werden.

4. Ansnallen!

- Lies **Protokoll 1050**.

ISS
VANGUARD

