

2022//.ISS\_VANGUARD\_MISSIONSLOG



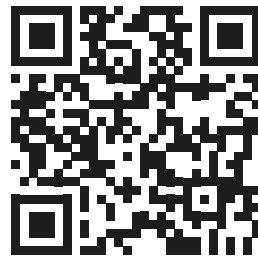
ISS VANGUARD  
OFFIZIELLES DOKUMENT

# LOGBUCH

## V1.01

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

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



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

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

## STARTPROTOKOLL

[Captain Wayman]: Guten Morgen, Besatzung! Wer dies hört, gehört zu einer zwar kleinen, aber entscheidenden Gruppe, die zuerst aufgeweckt wird.

Ich bringe Sie kurz auf den neuesten Stand: Die letzten beiden Jahre ist die Vanguard sicher in Richtung unseres Zielorts geflogen, den außerirdischen Koordinaten folgend hin zum Hauptziel unserer Mission. Vor fünf Tagen haben wir den Alcubierre-Antrieb ausgeschaltet und auf unterhalb der Lichtgeschwindigkeit abgebremst. Auf dem Hauptdeck kommt man sich gerade relativ schwer vor: Die Gravitationskompensatoren halten den Abbremsvorgang auf leicht unangenehmen 2 g. Die roten Zonen des Schiffs sind gesperrt - es seid denn, Sie möchten gerne herausfinden, wie sich 90 g anfühlen.

Wir nähern uns unserem Ziel. Bisher haben die Sensoren noch nichts entdeckt, aber lassen Sie sich davon nicht entmutigen. Wir sind noch ein Stückchen entfernt, und ...

\*\*\* Hauptalarm \*\*\*

[Vanguard-KI]: KOLLISIONSKURS! MASSNAHMEN ERFORDERLICH!

[Captain Wayman]: Bericht! Was ist los?

[Chefnavigator Neels]: Sir, wir haben ein massives, getarntes Objekt direkt auf unserem Kurs entdeckt. Den Berechnungen zufolge ... kollidieren wir in drei Wochen mit ihm.

[Captain Wayman]: Ausweichmanöver einleiten!

[Chefnavigator Neels]: Sir ... das Objekt ist um ein Mehrfaches größer als unser Sonnensystem - es hat einen Durchmesser von fast 200 Astronomischen Einheiten. Bei unserer derzeitigen Geschwindigkeit bin ich nicht sicher, ob wir den Kurs rechtzeitig ändern können.

[Captain Wayman]: Wie konnte uns etwas so Riesiges entgehen?

[Chefnavigator Neels]: Das Objekt besitzt eine aktive Tarntechnik und scheint keinen gravitativen Einfluss auf die umliegenden Systeme zu haben.

[Captain Wayman]: Sergeant Nahy, sind die Sektionsleiter wach?

[Sergeant Nahy]: Jawohl, Sir!

[Captain Wayman]: Holen Sie sie her. Und riegeln Sie die Brücke ab. Kein Wort zu irgendwem - wir wollen nicht, dass an Bord Panik ausbricht.

Wenn du das **Tutorial** spielst, folge der Einrichtungsanleitung für das **Tutorial** auf Seite 11 des Regelbuchs.

Wenn du die **Schnellstartregeln** verwendest, kehre zum Abschnitt **Kampagnenschnellstart** des Regelbuchs zurück (Seite 28) und beginne mit Schritt 4.

## PROTOKOLL 1

[Captain Wayman]: Da Sie die Anweisungen bereits gelesen haben, fasse ich mich kurz: Die ISS Vanguard fliegt gerade mit 300.000 km/h auf eine außerirdische Sphäre zu, die größer als unser Sonnensystem ist. Unsere Techniker versuchen alles, um das Schiff abzubremsen und vom Kollisionskurs abzubringen, aber dabei könnten Besatzung und Schiff zu Schaden kommen.

Sie sind unser Plan B. Wir entsenden Sie, um das Objekt auszuspähen und seine Zusammensetzung und Struktur zu untersuchen. Wir müssen wissen, wie nahe wir ihm kommen dürfen, ohne die Vanguard zu gefährden.

Wir haben Ihren Lander mit zusätzlichem Treibstoff und Vorräten ausgestattet - sollte die Vanguard an der Sphäre vorbeifliegen, kann es Monate dauern, bis wir uns wiedersehen. Das heißt, Sie haben an Bord keinen Platz für zusätzliche Ausrüstung. Aufgrund ihres schnellen Erwachens kann es auch zu ... Unwohlsein kommen. Wir hoffen, dass die Effekte der Schlafkammer nachlassen, bevor Sie Ihr Ziel erreichen.

Viel Glück!

Wenn du das **Tutorial** spielst, lies nun die Anleitung „Außenteam vorbereiten“ auf Seite 12 des Regelbuchs.

Wenn du die **Schnellstartregeln** verwendest, lies **Protokoll 5**.

## PROTOKOLL 2

**STRENG GEHEIM**

**Projekt „Geburtsrecht“, Forschungsbericht 1F**

Weitere Untersuchungen einer Schwerkraftverankerung, die die Stele an einer bestimmten Position im Verhältnis zum Zentrum des Planeten hält, haben ergeben, dass diese mittels ausreichenden Energieaufwands durchtrennt werden kann. Diese Entdeckung hätte uns fast das komplette Außenteam gekostet. Als wir das von mir entworfene Antischwerkgerät am Fuße der Stele anbrachten, kam es sofort zu einer Panne, die tödliche Anomalien in unmittelbarer Umgebung hervorrief. Ich habe weitere Experimente an der Verankerung der Stele untersagt. Sie wären nur wahnsinnig gefährlich und unnützlich. Ich werde die Daten diverser anomaler Stätten durchforsten, die die Menschheit im Laufe ihrer Geschichte auf der Erde entdeckt hat. Vielleicht wurde unsere Stele der Erbauer ja aus einer solchen gestohlen.

Erhalte 1 

## PROTOKOLL 3

**Einsatzbericht 105/F**

... zusammengefasst haben wir uns buchstabengetreu an das „Protokoll zur Beschaffung außerirdischer Entdeckungen“ gehalten, und sämtliche möglichen Vorsichtsmaßnahmen getroffen. Wir haben die Sonde aus Angst vor einer Reaktion nicht einmal gescannt. Ich bin sicher, dass sie sich, ausgelöst durch unsere Nähe, eigenständig aktiviert hat.

Sie gab Breitband-Impulse ab, darunter Vibrationen, die den Vulkan aufgeweckt haben. Wir haben zwar versucht, unsere Arbeiten fortzusetzen, aber die Erdbeben, Lavaexplosionen und Hitze forderten nach und nach Tribut vom Team und zwangen uns zum Rückzug.

Beim Verlassen der Lavakammer erhielten wir die Warnung der Vanguard vor einem unmittelbar bevorstehenden Ausbruch.

- Platziere Karte **P001** auf beliebige Karten in deinem Sektor.
  - Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor erhält eine Verletzung „Verwundet“.
  - Suche Missionskarte **M34** und decke sie auf. Lege Missionskarten **M10** und **M31** ab, wenn sie aufgedeckt sind.
  - Wenn die Bedrohungskarte „Staubsturm“ und der Aufsteller aufgedeckt sind, lege sie ab beziehungsweise entferne ihn.
  - Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G04**.
- Achtung:** Wenn ihr Zeit-Track abläuft, stirbst du!

## PROTOKOLL 4

Obwohl ihr Gesicht nicht zu sehen war, konnte man ihrer zusammengesackten Haltung entnehmen, dass die Kreatur enttäuscht war. Sie stand eine Weile einfach nur bewegungslos da und begann dann zu sprechen. Unsere KI übersetzte.

Lies **Protokoll 336**.

## PROTOKOLL 5

\*\*\* **Triebwerkslärm** \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: CAPCOM? Hier spricht das Außenteam. Wir nähern uns dem Ziel. Unsere Kurzstreckenscans haben eine Außenhülle aus einem unbekanntem Kohlenstoffallotrop ergeben, das sämtliche Emissionen zu absorbieren scheint. Wir haben keine Ahnung, was sich darin befindet.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Wir analysieren Ihre Daten bereits, Außenteam. Ich melde mich, wenn wir etwas finden.

[Außenteammitglied 2]: Kein Wunder, dass wir das Ding nicht entdeckt haben. Es wurde buchstäblich unsichtbar gebaut.

[Außenteammitglied 1]: Sollen wir einen Landeversuch unternehmen?

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Nein. Wir wissen nicht, wie widerstandsfähig die Struktur ist. Fliegen Sie näher heran und setzen Sie eine Drohne zum Probensammeln ab.

[Außenteammitglied 1]: Verstanden, Vanguard. Wir sind ...

\*\*\* **Scangeräusche** \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Halt! Da ist etwas auf der Oberfläche der Sphäre. Ein metallisches Objekt ist in den Panzer eingebettet. Sehen Sie mal: Die Oberfläche in der Umgebung des Objekts ist rissig, als wäre es dort hineingestürzt. Es ... wendet sich uns zu?

\*\*\* **Lauter KNALL** \*\*\*

\*\*\* **Lander-Alarm** \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Wir wurden getroffen! Es schießt auf uns! Das ist irgendein automatischer Wächter, der da in der Sphäre verankert ist!

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Mission abbrechen! Verstanden, Außenteam? Mission sofort abbrechen!

Du bist auf der Oberfläche eines außerirdischen Objekts aufgeprallt!

Wenn du das **Tutorial** spielst, lies nun die Anleitung „Sektionswürfel & -karten vorbereiten“ auf Seite **12** des Regelbuchs.

Wenn du die **Schnellstartregeln** verwendest, nimmt der Spieler der Aufklärungssektion das Startplättchen und entscheidet, wer zuerst an der Reihe ist – bei Fragen siehe Referenzkarte.

## PROTOKOLL 6

[Außenteam]: Hier spricht das Außenteam. Wir machen uns zum Betreten der Spalten des größten aktiven Vulkans der Gegend bereit. Wir messen anomale seismische Muster. Außerdem liegen überall auf dem Hang Schichten aus magnetischem Material. Es ist mit Funkstörungen zu rechnen.

[CAPCOM]: Verstanden, Außenteam. Wenn ich in einer Stunde noch nicht wieder von Ihnen gehört habe, schicken wir ein Rettungsteam los.

Lies **Protokoll 8**.

## PROTOKOLL 7

**Außenteam-Erkundungsbericht 27/b**

Wir haben Wasserspuren auf dem Höhlenboden gefunden, aber der mittlere Tunnel ist durch einen massiven Einsturz versperrt. Die Sensoren messen ungewöhnliche Schwingungen von hinter dem Schutt sowie etwas, das eine beträchtliche Wasseransammlung sein könnte. Leider würde es eine groß angelegte Ausgrabung erfordern, den Schutt zu beseitigen.

Ersetze SZ in diesem Sektor durch Karte **P081**.

## PROTOKOLL 8

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

Lies **Protokoll 33**.

Lies **Protokoll 615**.

Lies **Protokoll 220**.

## PROTOKOLL 9

[Außenteammitglied 1]: Sehen Sie sich das mal an. Wonach graben die hier?

[Außenteammitglied 2]: Kalk. Die Mauern und Säulen enthalten hauptsächlich Kalziumoxid und Kalziumhydroxid. Wahrscheinlich wurde hier Beton hergestellt.

[Außenteammitglied 1]: Genug Beton, um ein kleines Meer damit zu füllen.

**Neues Ziel:** Finde heraus, wofür der Beton benutzt wurde.

- Ersetze SZ in Sektor **6** durch Karte **P116**.
- Ersetze Missionskarte **M21** durch Missionskarte **M22**. Lies Missionskarte **M22**.
- Du entdeckst ein neues, spannendes Gebiet! Entferne diese Karte aus dem Spiel und ersetze sie durch eine zufällige andere **P113**-Karte.
- Sind keine **P113**-Karten mehr da, ersetze die Karte durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 10

**STRENG GEHEIM**

**Projekt „Geburtsrecht“, Forschungsbericht 1E**


Anhand unserer bisherigen Daten können wir die Bedeutung der großen Hauptglyphen der Stelen entziffern. Jede stellt in einfacher Form ein abstraktes Konzept sowie eine Gründungsbotschaft an eine sich in der Umgebung der Stele entwickelnden Zivilisation dar. Die kleineren Glyphen sind allerdings nach wie vor ein Rätsel. Sie sind komplett anders als die großen und auf jeder Stele befinden sich zwischen 30 und 200 davon.

Meine Forschungsergebnisse stimmen mit denen der KI der Vanguard überein: Die kleinen Glyphen gehören zu einer außerirdischen Sprache. Sie folgt dem Zipf'schen Gesetz, wie die meisten Sprachen vom Englischen bis zu dem Gesang der Buckelwale. Außerdem sind mir mehrere substanzielle Gemeinsamkeiten aufgefallen: Auf den verschiedenen Stelen folgen auf bestimmte Zeichen oft ähnliche.

Mir ist vor Kurzem aufgefallen, dass jede Stele eine einzigartige Glyphenfolge aufweist, die sich auf das Hauptsymbol zu beziehen scheint und sich im Text wiederholt. Möglicherweise stellt das Hauptsymbol eine vereinfachte Botschaft für primitive Lebensformen dar. Die kleineren Glyphen erweitern deren Bedeutung und nehmen oft auf sie Bezug. Das könnte der Anfang zur Entschlüsselung dieser Sprache sein.

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 11

- Lege die Missionskarte *Quarantäne* ab (**M32** oder **M33**).
- Drehe die Beförderungskarte auf die Abgeschlossen-Seite – deine Beförderungsaufgabe ist unabhängig von deren Vorgaben abgeschlossen.
- Jedes Besatzungsmitglied erneuert 2 .
- Ersetze die Karte *Biolabor* (**P169**) durch die Karte *Feldlabor* (**P082**).

## PROTOKOLL 13

**STRENG GEHEIM**

**Projekt „Geburtsrecht“, Forschungsbericht 1G**

Die bisher in diesem Teil der Galaxis entdeckte Anzahl an Stelen der Erbauer hat mir eine Vergleichsanalyse der Hauptglyphen und kleineren Zeichen ermöglicht. Ich bin jetzt ziemlich sicher, dass jede Stele nicht nur eine Botschaft an die Zivilisation darstellt, die die Erbauer in deren Umgebung entwickeln wollten, sondern auch besondere Startvoraussetzungen, die sie auf der Welt erproben wollten. Eine Was-wäre-wenn-Situation kosmischen Ausmaßes. Was wäre, wenn sich mehrere intelligente Spezies gleichzeitig entwickelten? Was wäre, wenn eine junge Zivilisation mit nahezu unbegrenzten Möglichkeiten zur Ausdehnung innerhalb ihres eigenen Sonnensystems ausgestattet würde? Was wäre, wenn eine intelligente Spezies einen angeborenen Hass auf jegliche abstrakten Konzepte besäße? Und dann gibt es da noch die Stelen auf toten oder leeren Welten, wo das Was-wäre-wenn zu weit gegangen ist, wo die Idee zu extrem war, um Früchte zu tragen.

Anhand der äußerst unterschiedlichen Startvoraussetzungen und der teilweise kühnen Herangehensweise sehe ich nur zwei mögliche Lösungen. Entweder haben sich die Erbauer die ganze Mühe gemacht, um möglichst vielfältige Zivilisationen zu errichten, oder sie waren verzweifelt auf der Suche nach einer bestimmten Spezies, die perfekt für eine mir unbekanntere Aufgabe geeignet sein sollte ...

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 14


Wenn Karte **M34** aufgedeckt ist, endet dieses Protokoll – heftige Erdbeben machen die Untersuchung der Proben unmöglich! Anderenfalls lies weiter:

**Außenteam-Erkundungsbericht 31/F**

Ein spannender Fund: Wir haben Teile eindeutig außerirdischer Technik entdeckt. Sie wurden zwar durch Sandstürme und Steinschläge schwer beschädigt, aber eine vorläufige Analyse der Überreste deutet darauf hin, dass es sich um eine Art Minidrohne handelt, die zu klein ist, um aus dem Weltraum zu kommen.

Wir haben die Scanner auf die ungewöhnlichen radioaktiven Elemente justiert, die wir in den Windungen der Drohne gefunden haben, und ähnliche Signaturen in der Umgebung eines großen, sich am Horizont abzeichnenden Vulkans entdeckt. Entweder die Drohne kam von dort oder sie hat den Vulkan untersucht.


Auf jeden Fall dürfte es sich lohnen, sich dort einmal umzusehen.

- Erhalte 1 .
- Platziere die Missionskarte **M31** neben der Planetenkarte und lies den Text.
- Ersetze SZ in diesem Sektor durch Karte **P010**.

## PROTOKOLL 15

Die Scans waren korrekt. In diesem Sektor gibt es mehrere interessante Stätten!

Finde alle drei **P113**-Karten. Platziere eine zufällige in diesem Sektor und lege die restlichen zurück in „Sonderziele“ (Kartenbehälter A).

**Erinnerung:** Der Sektor gilt nur als komplett erforscht, wenn du eine Karte mit dem -Symbol aufdeckst.

## PROTOKOLL 16

[Außenteammitglied 1]: Wir passieren gerade einen Grat aus erstarrter Lava.

[CAPCOM]: Vergessen Sie nicht, Proben zu nehmen - sie könnten uns etwas über die Zusammensetzung des Planetenkerns verraten und etwas mit diesem Kristall zu tun haben.

[Außenteammitglied 1]: Moment mal, da vorne ist ein komplettes Antennenfeld. Die sind ... gigantisch.

[CAPCOM]: Der ideale Ort, um noch mehr außerirdische Technik zu horten. Bitte definieren Sie „gigantisch“, Außenteam.

[Außenteammitglied 1]: Die sind um ein Mehrfaches größer als das FAST-Teleskop auf der Erde. Mit einem Durchmesser von mehreren Kilometern.

Platziere Karte **P114** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 17

**STRENG GEHEIM**

Projekt „Geburtsrecht“, Forschungsbericht 1H

Unsere weitere Untersuchung des Materials, aus dem diese Obelisken bestehen, hat zu einem erstaunlichen Ergebnis geführt. Um eine Probe zu sichern, die groß genug ist, um sie auf der Vanguard zu untersuchen, habe ich ein recht ... destruktives Probennahme-Experiment autorisiert. Es war schier unglaubliche Energie vonnöten, um auch nur ein kleines Stück der Stele abzutrennen. Und nachdem wir das geschafft hatten, aktivierte sich die Stele und sendete ein starkes Signal an das Auge der Leere. Der Impuls war auf den meisten Wellenlängen zu beobachten und hat enorme Störungen unserer Subraumtechnik hervorgerufen. Da Subraumbfelder unempfindlich gegenüber elektromagnetischen Kräften sind, kann das nur heißen, dass die Stelen auch eine bisher unbekannte Welle abgeben, die andere Dimensionen beeinflusst.

Was den Inhalt des Signals angeht, kann ich nur mutmaßen. War es eine Wartungsaufforderung? Oder vielleicht fungieren die Stelen auch als Frühwarnsystem, das die Erbauersphäre von allen Seiten umgibt? Sollte das der Fall sein, wovor sollten sie warnen?

Ich habe vor, das Experiment mit der nächsten Stele zu wiederholen, die wir finden. Aber dann werde ich Vorkehrungen treffen, um den Impuls aufzuzeichnen.

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 18

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 950**.

Überprüfe, ob Kästchen **C** in **Protokoll 930** markiert ist.

Wenn es **NICHT** markiert ist, lies **Protokoll 61**. Anderenfalls lies **Protokoll 48**.

## PROTOKOLL 19

**Herzlichen Glückwunsch! Diese Planetenerkundung ist abgeschlossen!**

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

Mische Schiffssituation **S13** (Nahrungsmittelknappheit) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Wenn du auf **Everstorm** bist, öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (Planet verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

Anderenfalls lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 20

**Außenteam-Erkundungsbericht 27/c**

Wir haben den Absturz zwar überlebt, sind aber noch nicht aus dem Gröbsten heraus. Der Lander ist beim Aufprall in zwei Teile zerbrochen und ein paar von uns sind im ramponierten Heckbereich gefangen.

Lies nun die Anleitung „Amirs erste Aktion“ auf Seite **15** des Regelbuchs.

## PROTOKOLL 21

**STRENG GEHEIM**

Projekt „Geburtsrecht“, Forschungsbericht 1B

Das Material der Stele ist alles andere als überraschend - es ähnelt grob der Legierung, die die Erbauer für das Auge der Leere verwendet haben. Es ist widerstandsfähig, aber wie die meisten anderen Materialien nicht unzerstörbar. Wir fragen uns, ob einige Stelen verloren gegangen sind oder mutwillig zerstört wurden - und ob dieses Schicksal auch

der Stele widerfahren sein könnte, die mutmaßlich auf der Erde zu finden sein sollte.

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 22

\*\*\* **Piepston** \*\*\*

[Außenteam]: Vanguard, wir sind ganz nah an der Signalquelle.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Vorsichtig weitermachen, Außenteam. Unsere Berater können sich nicht darauf einigen, was das Ding sein könnte. Einige behaupten, es sei eine Falle, um ...

\*\*\* **Geräusch rutschenden Schutts** \*\*\*

[Außenteam]: Wir haben es! Es ist ein ... Satellit?

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: ...

[Außenteam]: Irgendeine Idee, Vanguard? Könnte vom Himmel gefallen sein.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Nein, dazu liegt er zu tief unter der Erde. Der Untergang dieses Planeten war anscheinend recht ... explosiv. Dieser Teil der Kruste muss infolge der Explosion auf den Satelliten getroffen sein. Guter Fund, Außenteam! Nehmen Sie mit, so viel Sie tragen können, und setzen Sie die Mission dann fort.

- Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung.
- Du entdeckst eine neue, spannende Stelle in dem Gebiet! Entferne diese Karte aus dem Spiel und ersetze sie durch eine andere zufällige **P113**-Karte.
- Sind keine **P113**-Karten mehr da, ersetze die Karte durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 23

**STRENG GEHEIM**

Projekt „Geburtsrecht“, Forschungsbericht 1A

Die semantische Analyse der Glyphen hat bisher kaum etwas zutage gefördert. Wir sind zwar relativ sicher, dass sie irgendeine Art von Information enthalten, aber uns fehlt das Vergleichsmaterial - irgendeine echte Ausgangsbasis -, um mit der Entschlüsselung der Sprache zu beginnen. Auf Grundlage unserer Entdeckungen auf Pellucid und anderen Welten glauben wir, dass jede Stele ein bestimmtes Konzept darstellt - ein Thema, das etwas mit der Form der Hauptglyphe zu tun hat. Dieses Hauptthema beeinflusst anscheinend irgendwie die Zivilisation, die sich im Schatten dieser Stele entwickelte. Allerdings sind genauere Untersuchungen nur dann möglich, wenn wir genug Inschriften zum Vergleich entdecken - oder einen Text der Erbauer.

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 24

[Außenteam]: Ich betrete jetzt das Wrack. Erstaunlicherweise gibt es hier noch Strom. Das Licht flackert.

[Captain Wayman]: Vorsichtig weitermachen. Es ist Licht an und das Ding scheint noch aktiv zu sein. Da kann alles Mögliche drin sein.

[Außenteam]: Verstanden.

[Captain Wayman]: Denken Sie an Ihre Mission. Nicht vom Weg abweichen! Bleiben Sie bei der Sache.

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

- » **Auf das Sammeln interessanter Technikteile konzentrieren:** Lies **Protokoll 44**.
- » **Auf die Untersuchung des Wracks konzentrieren:** Lies **Protokoll 49**.
- » **Darauf konzentrieren, den Innenraum für interessierte Zuschauer an Bord der ISS Vanguard zu streamen:** Lies **Protokoll 64**.

## PROTOKOLL 25

**Außenteam-Erkundungsbericht 27/c**

Bei der Erkundung eines felsigen Gebiets haben wir den Zugang zu einem großen Höhlenkomplex entdeckt. Darin befinden sich durch Wasser erodierte Strukturen. Die Höhlen erstrecken sich in alle vier Himmelsrichtungen: Ihre Analyse könnte unsere Mission zwar scheitern lassen, aber flüssiges Wasser birgt eine große Chance, Leben zu finden.

Platziere Karte **P080** in diesem Sektor.



## PROTOKOLL 26

**STRENG GEHEIM**

**Projekt „Geburtsrecht“, Forschungsbericht 1C**

Als unser Team versuchte, das Artefakt zu bewegen, schlugen jegliche konventionellen Methoden fehl. Jetzt wissen wir auch warum. Wir entdeckten eine unsichtbare Gravitationswellenverankerung, die die Stele an einem bestimmten Ort im Verhältnis zum Masseschwerpunkt des Planeten hält. Die Erbauer haben sich große Mühe gegeben, um zu verhindern, dass ihre Stelen von einem Planeten entfernt oder von einem Planeten zum anderen gebracht werden konnten. Den Grund dafür kennen wir allerdings nicht.

Abgesehen von der Versetzung des kompletten Planeten haben wir keine Möglichkeit, die Stelen zu bergen, und müssen uns bei zukünftigen Forschungen auf genaue Scans verlassen.

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 27

Führe folgende Schritte aus:

- Ersetze SZ in diesem Sektor durch Karte **P169**.
- Erhalte 1 Vorrat pro Besatzungsmitglied.
- Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor erhält eine Verletzung „Erschöpfung“.
- Platziere die Missionskarte **M32** neben der Planetenkarte und lies den Text.

**Neues Ziel:** Werde die Parasiten los.

## PROTOKOLL 28

Wenn ein Marker in Sektor **8** liegt, lies **Protokoll 301**.

Anderenfalls lies weiter:

Die Löcher führten in die Eingeweide einer seltsamen Maschine, die frappierende Ähnlichkeit mit der Architektur der Erbauer hatte, die wir im Auge der Leere gesehen haben. Ihre Struktur erstreckte sich bis tief unter die Erde und in andere Bereiche des Planeten, doch ihr Zweck war unklar.

Unseren bisherigen Erkenntnissen nach musste diese Struktur ein- oder zweitausend Jahre alt sein. Unsere Scans hatten irgendetwas in der Tiefe geweckt, das begrenzte Schübe von Energie abgab. Doch dann verstummte es wieder.

Wir sollten uns nach weiteren Teilen dieser großen Maschine in den umliegenden Sektoren umschauchen.

Platziere einen Marker in Sektor **5**.

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

Erhalte 3 *Alien-Tech*-Hinweise.

## PROTOKOLL 29

**Achtung:** Diese Einführungsmission kann nicht vor dem Erreichen des Ziels erfüllt werden. Folge deiner primären Missionskarte (Karte **M21** oder **M22**), um diese Planetenerkundung abzuschließen.


## PROTOKOLL 30

**Persönliches Tagebuch, 30/5**

Keiner hat meinem Bericht geglaubt, und die unscharfen Fotos haben auch keinen überzeugt. Ich schreibe dies auf, solange meine Erinnerung noch frisch ist, damit ich diesen Tag nicht vergesse und irgendwann dem Inneren der Maschine einen weiteren Besuch abstatten kann – sofern ich den Mut dazu aufbringe.

Bei der Strukturanalyse der seltsamen Löcher auf Everstorm bin ich in eines hineingefallen. Nachdem ich den Eintritt passiert hatte, saugte mich eine eigenartige Kraft tiefer in den Tunnel. Ich stieß mir den Kopf und verlor kurz das Bewusstsein. Dann sah ich merkwürdige Farben und Formen, hörte eigenartige Geräusche und wurde von seltsamen Gefühlen übermannt. Meine Beine waren irgendwie länger geworden. Ich spürte meine Hände nicht mehr. Mein Körper bog sich wie gekochte Spaghetti und wurde irgendwohin gezogen. Ich drehte mich gleichzeitig auf- und abwärts. Ich versuchte, etwas zu verstehen, aber meine Gedanken schweiften ab – ich war nicht fähig, mich zu konzentrieren. Das Einzige, woran ich mich klar erinnere, war eine Kammer mit glitzernden „Kiemen“, die in unglaublichem Tempo umherwirbelten. Dann spie mich die Maschine durch ihren riesigen Schlund wieder aus und ich landete viele Kilometer entfernt von dem Loch.

Mir tat alles weh, mir war schwindelig und ich war ... so aufgeregt, dass ich dachte, ich müsse sterben.

- Platziere dein Besatzungsmitglied sowie sämtliche unterstützenden Besatzungsmitglieder in Sektor **8**.
- Dein Besatzungsmitglied und jedes unterstützende Besatzungsmitglied .

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

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 31

**[Außenteam]:** Vanguard! Hier spricht Team eins. Hören Sie mich?

**[CAPCOM, Sergeant Nahy]:** Wir hören Sie, Team eins. Was ist das Problem?

**[Außenteam]:** Wir haben eine Art Organismus gefunden: eine gigantische Bakterienkolonie mit mehreren Zentimetern Durchmesser, die sich bewegen kann. Sie ist in einen unserer Anzüge gekrochen. Als wir versuchten, sie dort wieder herauszuholen, hat sie sich in die Falten des Anzugs verkrochen. Wir senden Ihnen die Daten. Bitten um Anweisung.


**[CAPCOM, Sergeant Nahy]:** Warten Sie kurz, Außenteam. Wir ziehen die Wissenschaftssektion zurate.

...

**[Außenteam]:** Hier spricht Team eins. Gibt es schon etwas Neues? Dieses Viech breitet sich im ganzen Anzug aus! Wir befürchten, es könnte ...

**[Captain Wayman]:** Hier spricht der Captain. Wir haben Ihre Aufzeichnungen analysiert. Sicherheits- und Wissenschaftsoffiziere sind besorgt – dieses Viech weicht anscheinend bewusst Gefahren aus und vermehrt sich sehr schnell. Sollen Sie dieses Exemplar mit zurückbringen, entkommt es höchstwahrscheinlich aus der Quarantäne. Wir setzen ein tragbares Biolabor in Ihrer Nähe ab. Bitte bauen Sie es auf und dämmen Sie den Organismus mit der darin enthaltenen Ausrüstung ein. Sie davor zu evakuieren, wäre zu riskant. Tut mir leid, Team eins.

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

- » **Versuchen, die Parasiten loszuwerden.** Eine neue Pflichtmission beginnt! Lies **Protokoll 27**.
- » **Den Befehl verweigern.** Es werden alle  entfernt und es kommt zu Unruhen auf dem Schiff, aber du kannst vom Planeten abheben. Lies **Protokoll 45**.

## PROTOKOLL 32

**Sprachprotokoll 13F**

Ich betrete den Untergrund. Die verkohlten Wände scheinen das Licht zu verschlucken. Langsam bereue ich, dass ich hier alleine reingegangen bin ...

Hier sind ... Überreste. Dutzende Leichen verschiedener Form und Größe. Es ist verwirrend und beunruhigend. Ich schaue über die Schulter und rechne schon fast damit, dass sich eine bewegt. Manche Kadaver sind stark bionisch und kybernetisch modifiziert. Sie müssen alle verschiedenen Spezies angehören. Sämtliche „überlebende“ Ausrüstung scheint auf verschiedene Bediener mit unterschiedlichen Körperformen ausgelegt zu sein. Wie sind so viele intelligente Spezies auf einem Planeten gelandet? Wir haben nichts gefunden, das darauf hindeutet, dass es sich hierbei um eine raumfahrende Zivilisation handelte.

Ich verschwinde, hier gibt es nichts mehr zu sehen. Aber ich habe diverse Fragen für später. Haben diese Spezies sich auf dem Planeten alle gleichzeitig entwickelt oder wurden sie hier irgendwie hergebracht? Wie haben sie es geschafft, friedlich miteinander zu leben? Wir sollten die Augen nach weiteren Hinweisen offenhalten – vor allem nach etwas, das Teile ihrer Kommunikation enthalten könnte.

- Du entdeckst eine neue, spannende Stelle in dem Gebiet! Entferne diese Karte aus dem Spiel und ersetze sie durch eine andere zufällige **P113**-Karte.
- Sind keine **P113**-Karten mehr da, ersetze diese Karte durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 33

Wenn du auf *Brimstone* bist, lies **Protokoll 34**.

Wenn du auf *Matchstick* bist, lies **Protokoll 39**.

## PROTOKOLL 34

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Bitte wiederholen, Team eins. Wir verlieren Ihr Signal.

[Außenteam]: Wir sind im Berg. Wir haben ... [Störgeräusch] ... der seismischen Störung gefunden. Es ist irgendein Mechanismus, eingebettet ins große Magmareservoir. Er ist ... [Störgeräusch]

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Üben Sie äußerste Vorsicht, Team eins. Wir wissen nicht, ob ...

[Außenteam]: [Störgeräusch] ... kommt auf uns zu! Der Energieimpuls destabilisiert ... [Störgeräusch] ... Wir sind ...

- Platziere Karte **P001** auf beliebige Karten in diesem Sektor.
- Platziere den *Arrogator-Giganten* in diesem Sektor.
- Platziere die Bedrohungskarte „*Arrogator-Gigant*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
  - Wenn dies die erste Bedrohung ist, mit der du zu tun hast, wirf einen Blick in die Bedrohungsregeln in Kapitel III des Regelbuchs!
  - *Arrogator-Gigant* wird aktiviert – lies seine Bedrohungskarte und wende ihre Regeln an, wenn es erforderlich ist.
- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G04**.  
**Achtung:** Wenn ihr Zeit-Track abläuft, stirbst du!
- Suche Missionskarte **M34** und decke sie auf. Lege Missionskarten **M10** und **M31** ab, wenn sie aufgedeckt sind.
- Wenn die Bedrohungskarte „*Staubsturm*“ und der Aufsteller aufgedeckt sind, lege sie ab beziehungsweise entferne ihn.
- Lies **Protokoll 694**.

## PROTOKOLL 35

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

Wirf einen W10 und überprüfe das Ergebnis unten:

0-4: Lies **Protokoll 37**.

5-9: Lies **Protokoll 284**.

Lies **Protokoll 284**.

## PROTOKOLL 36

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Es geht los, Außenteam. Wir sehen es von hier oben. Das wird eine höllische Eruption. Wie weit sind Sie noch von der Landezone entfernt?

[Außenteam]: ...

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Verstehen Sie mich, Außenteam? Wie weit sind Sie entfernt?

[Außenteammitglied 1]: Vanguard? Hier spricht das Außenteam. Ich glaube nicht, dass wir dort rechtzeitig eintreffen. Die seismischen Aktivitäten haben enorme Spalten vor uns aufgerissen. Es wird lange dauern, sie zu umgehen.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: ...

[Außenteammitglied 1]: Wir suchen Schutz hinter ein paar Felsen und bauen dort unsere mobilen Unterkünfte auf. Ich melde mich wieder, wenn wir damit fertig sind.

[Außenteammitglied 2, in einiger Entfernung]: ES GEHT LOS!

\*\*\* Störgeräusch \*\*\*

- Alle Besatzungsmitglieder auf dem Planeten sterben – entferne ihre Karten aus den Hüllen.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 37

[Außenteam]: Vanguard! Hier spricht Team eins. Wir sind auf die andere Seite durchgebrochen. Betreten jetzt die tieferen Höhlen.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Wir haben Ihren Uplink erhalten, Team eins. Alle Augen sind auf Sie gerichtet.

[Außenteam]: Die Detektoren spielen verrückt! Die Atmosphärenzusammensetzung besteht aus vielen organischen Partikeln. Wir sehen ... kiemenartige Auswüchse an den Wänden. Hier schwimmen komplexe Organismen im Wasser. Das ist ein komplettes Ökosystem!


[Brücke]: [lauter Applaus und Jubel]

[Außenteam]: Moment! Da passiert was. Die Biolumineszenz verblasst. Es findet irgendeine Reaktion statt.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Unsere Floraexperten vermuten einen Abwehrmechanismus.

[Außenteam]: Nein. Die Flora in der Höhle stirbt, seitdem wir hier hereingekommen sind. Wir haben die ... [Störgeräusch] ... zwar verschlossen, aber der Effekt verstärkt sich gerade. Ich ... ich glaube, wir töten sie!

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

- » **Das sterbende Ökosystem wieder abriegeln und sich selbst überlassen.** Lege 2  ab, ersetze die SZ-Karte in deinem Sektor durch Karte **P000**.
- » **Versuchen, das Ökosystem zu retten.** Eine neue Pflichtmission beginnt! Lies **Protokoll 41**.

## PROTOKOLL 38

**Außenteam-Erkundungsbericht TF/19**

Die Oberfläche des Hügels besteht aus einer organischen Verbindung, da kommt selbst unsere beste Ausrüstung nicht durch. Zuerst wollten wir die Struktur betreten, da sich darin laut Scannern Hohlräume befinden, aber mit unseren eingeschränkten Mitteln ist das nicht möglich. Allerdings haben wir es geschafft, Proben der Verbindung zu nehmen und werden versuchen, sie an Bord der Vanguard zu replizieren.

Außerdem haben wir dem Aerodynamikteam berichtet, dass es in der Umgebung dieser Hügel nahezu windstill war. Es hat damit begonnen, die Wirkung der Hügel auf den Luftstrom zu untersuchen und kam rasch zu dem Ergebnis, dass sie sich in idealer Lage befinden, um ein größtmögliches Gebiet abzudecken.

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

Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung.

## PROTOKOLL 39

**Persönliches Tagebuch**

Immer noch eingeschüchtert ging ich langsam auf die Tür zu. Es war zwar leichtsinnig, aber ich konnte den Blick einfach nicht von der leuchtenden Glyphen in der Mitte abwenden. Unzählige Zeitalter waren vergangen, aber die Energiequelle war noch immer aktiv ...

Plötzlich bewegte sich etwas in der Dunkelheit – die Umgebung erzitterte, als ein gewaltiger Metallriese erwachte. Ich hätte vorsichtiger sein sollen.

- Platziere die Bedrohungskarte „*Arrogator-Gigant*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den *Arrogator-Gigant*-Aufsteller in deinem Sektor.
  - Wenn dies die erste Bedrohung ist, mit der du zu tun hast, wirf einen Blick in die Bedrohungsregeln in Kapitel III des Regelbuchs!
  - *Arrogator-Gigant* wird aktiviert – lies seine Bedrohungskarte und wende ihre Regeln an, wenn es erforderlich ist.
- Lies **Protokoll 694**.


## PROTOKOLL 40

**Außenteam-Erkundungsbericht 58/D**

Das Objekt erwies sich gegenüber sämtlichen Waffen als enorm widerstandsfähig, aber es gelang uns trotzdem, es zu deaktivieren. Als wir uns dem schwelenden Wrack näherten, nahmen wir zuerst lediglich dessen unbekannte biomechanische Bauweise wahr. Einige Teile der Maschine gehörten eindeutig einmal zu dem Fahrzeug.

Dann sahen wir es: ein Symbol auf einer Panzerplatte, das eine unheimliche Ähnlichkeit zu den Symbolen auf unseren Hundemarken aufwies. Ein Zeichen aus dem auf der Erde gefundenen Wrack, das jetzt das Herz unseres Schiffes ist. Was hat dieser Riese wohl mit unserem Schiff zu tun?

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 . Erhalte 4 *Alien-Tech*-Hinweise. Entferne das Sekundärziel *Sturz des Titanen* (**O16**) aus der Brückensektion des Schiffsbuchs oder aus dem „Warten ...“-Umschlag (falls es dort ist). Lege den *Arrogator-Giganten* und seine Bedrohungskarte ab. Markiere das Kästchen in **Protokoll 970**.

Erhalte 3 *Alien-Tech*-Hinweise. Entferne den *Arrogator-Giganten* und seine Bedrohungskarte.

Lege den *Arrogator-Giganten* und seine Bedrohungskarte ab.

## PROTOKOLL 41

Führe folgende Schritte aus:

- Jedes Besatzungsmitglied erneuert 1 .
- Finde die Missionskarte **M35** und platziere sie neben der Planetenkarte.
- Ersetze SZ in deinem Sektor durch Karte **P164**.

## PROTOKOLL 42

Als wir versuchten, eine der Spalten zu überqueren, rutschte einer von uns in sie hinab. Wir mussten ein Rettungsteam aufstellen und vom Plateau herunterklettern, um unseren Kameraden zu suchen.

Erhalte eine Verletzung „*Verwundet*“. Platziere eine zufällige **P160**-Karte in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 44

[**Außenteam**]: Ich habe Proben von allen Materialien nehmen können, die ich entdeckt habe.

[**CAPCOM, Corporal Coetz**]: Sehr gut. Kommen Sie sofort zurück.

[**Außenteam**]: Das wollte ich hören. Sie sollten aber auch noch wissen, dass einer der Apparate versucht hat, meinen Anzug zu durchstechen.


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

[**Außenteam**]: Ich habe aber gut aufgepasst, nur dass Sie's wissen!

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

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 45

- Lege alle  ab.
- Mische die Situationskarte **S17** (*Intrusiver Organismus*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“.

## PROTOKOLL 46

**Persönliches Tagebuch, Besatzungsmitglied 327**

Ich muss gestehen, dass ich dachte, das Kommando wäre übergeschnappt, als wir den Befehl erhielten, das gewaltige, unheimliche Grab auf diesem finsternen und bedrohlichen Planeten zu öffnen. Ich meine, ich habe genug Spiele gespielt, um zu wissen, wo das hinführen würde. Leider zog ich aber auch das kürzeste Streichholz und war nun der arme Kerl, der als Erster hineinmusste.

Kaum hatte ich die Tür geöffnet, durchflutete das Licht meiner Anzuglampe eine große Halle und wurde von den Augen zahlloser tödlicher Maschinen reflektiert, die in akkuraten Reihen angeordnet waren. Eine buchstäbliche Armee der Toten, die Jahrtausende lang begraben war. Ich kann nicht sagen, was stärker war: der Drang, sofort umzudrehen und wegzurennen oder „Ich hab's doch gesagt!“ in mein Funkgerät zu schreien, bevor die Wächter mich in Stücke reißen würden.

Vielleicht habe ich ein wenig überreagiert. Die Maschinen bewegten sich nicht. Keine Weltuntergangsmaschine sprang an.

Später erfuhr ich von Leuten aus der Wissenschaftssektion, dass dort der autoritäre Herrscher des Nachbarplaneten begraben lag, zusammen mit seiner Armee aus Killerrobotern, so wie ein antiker chinesischer Kaiser. Ich wähnte uns schon in Sicherheit, aber dann erfuhr ich, dass die Wissenschaft mehrere Dutzende Maschinen mit an Bord genommen hatte, um daran herumzuexperimentieren. Diese Spiele habe ich ebenfalls schon gespielt ...

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende den dazugehörigen Text an. Wenn es markiert ist, passiert nichts.

Verschiebe das Forschungsprojekt **R03** (*Alien-Programmierung*) von „Forschungsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 47

**Außenteam-Erkundungsbericht 60/F**

Die Spannung steigt. Die Materialien und Markierungen auf dieser seltsamen, meilensteinartigen Stele scheinen

die Gleichen wie die auf dem Auge der Leere zu sein, was unseren Verdacht bestätigt: Die Erbauer haben diese Obelisken erschaffen. Wir gehen jetzt davon aus, dass sie eine auf jeder auf der beim Betreten des Auges erhaltenen Karte markierten Welt hinterlassen haben.

Irgendein energetischer Anker scheint den Meilenstein auf dem Planeten zu sichern. Wir sind zwar nicht in der Lage, ihn zu bewegen, aber wir haben sämtliche möglichen Scans und Analysen durchgeführt und eine originalgetreue Kopie an Bord der Vanguard errichtet.










Ihren genauen Zweck zu ermitteln, ist kompliziert, und wir kennen die Bedeutung der Glyphen nicht. Vielleicht finden wir ja mehr heraus, wenn wir weitere Exemplare finden.

Lies **Protokoll 55**.

## PROTOKOLL 48

Wie haben verschlüsselte Nachrichten an diverse Abteilungen des Schiffs gesendet, um jemanden zu finden, der an unserer Seite kämpft, um Captain Wayman zu befreien. Aber niemand war mutig genug, es mit Major Dahl aufzunehmen. Wir waren auf uns allein gestellt – entschlossen uns aber, uns dem Kampf zu stellen. Bereits kurz darauf kam es zu einem verzweifelten Gefecht vor der Tür der Kapitänskabine.

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Jedes Besatzungsmitglied, das bei diesem Würfelwurf eingesetzt wird, kann sterben. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe auf sie warten.

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele verfügbare Besatzungsmitglieder mit ,  oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool. Es können nur Besatzungsmitglieder mit diesen Wandlungsfähigkeiten ausgewählt werden!
- Die Spieler zählen die , , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool **1** Punkt hinzu. Es sind **mindestens 10** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, wird das Besatzungsmitglied aus dem Spiel entfernt. Die anderen Besatzungsmitglieder werden wieder zu den verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt.
- Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls:

**Bei höchstens 9 Punkten:** Weiter bei **Protokoll 73**.

**Bei mindestens 10 Punkten:** Weiter bei **Protokoll 84**.

## PROTOKOLL 49

[**Außenteam**]: Eigenartig. Ich sehe gar nichts, was nach einem Anschluss aussieht. Ist hier vielleicht alles drahtlos?

[**CAPCOM**]: Möglich. Wann haben Sie zuletzt ein Kabel benutzt?

[**Außenteam**]: Stimmt.

[**CAPCOM**]: Was? Was sagen Sie da? Aber warum sollten wir ...? Okay, ich sag's ihm. Tut mir leid, Außenteam. Hinter mir steht ein Vertreter der Wissenschaftssektion. Er möchte, dass Sie eines Ihrer Geräte an unterschiedlichen Orten neben Bildschirmen oder konsolenähnlichen Teilen aufstellen.

[**Außenteam**]: Klaro, meinew... Ich meine, verstanden.

...

...

[**Außenteam**]: Was zur Hölle?! Aus der Konsole ist irgendetwas rausgekommen und hat das Gerät berührt. Wurde komplett gegrillt.

[**CAPCOM**]: Der Wissenschaftsvertreter meint, Sie sollten versuchen, dieses außerirdische Teil zu entfernen. Aber seien Sie vorsichtig. Wir wissen nicht, was es sich noch alles anfassen will.

[**Außenteam**]: Sehr lustig, Vanguard. Außenteam out!

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

Verschiebe Karte **E45** (*Mehrtor-Schnittstelle*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ins „Arsenal“.

## PROTOKOLL 50

### Außenteam-Erkundungsbericht 1/B

Als ich aufwachte, war das Cockpit dunkel und voller Qualm. Ein seltsames Leuchten drang durch die Risse im Rumpf. Womit auch immer dieses Geschütz uns getroffen hatte, es fraß sich immer noch durch den Rumpf und schmolz Stahl wie Butter. Mir fielen der Sauerstofftank ein und die Vorräte im Laderaum unter dem Cockpit. Wenn wir bis zu unserer Rettung durchhalten wollten, mussten sie gesichert werden. Lies nun die Anleitung „Zug des zweiten Besatzungsmitglieds“ auf Seite 19 des Regelbuchs.

## PROTOKOLL 51

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

- Lies **Protokoll 47**.  
 Lies **Protokoll 55**.

## PROTOKOLL 52

### Außenteam-Erkundungsbericht 29/C

Das Wasser ist dichter, als es sein sollte und enthält erhebliche Mengen an ungewöhnlich stabilem Tritium. Das schmälert die Chance, hier Leben zu finden. Aber wir haben Wasser- und Mineralproben gesammelt, in denen sich das Geheimnis zur Stabilisierung radioaktiver Isotope verbergen könnte.

Abgesehen von dieser Entdeckung würde sich dieser Ort gut als Versorgungsstation eignen, sofern wir Wasserreiniger und Sauerstoffextraktoren installieren.

Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung. Ersetze SZ in diesem Sektor durch Karte **P168**.

## PROTOKOLL 53

### Wunschliste der Wissenschaftssektion, Eintrag von Besatzungsmitglied 325

Ich würde liebend gerne eine der seltenen Spezies von Matchstick in die Finger bekommen. Es ist einfach wundervoll, wie das Leben sich an die Flucht vor plötzlichen Sauerstoffverpuffungen angepasst hat! Und dann sind da natürlich noch die Planetenkoordinaten, die wir im Auge der Leere gefunden haben. Die müssen doch erforscht werden.

Dieser Wunsch wurde von 79 Prozent der Mitglieder der Wissenschaftssektion unterzeichnet.

Platziere Karte **P130** auf den bisherigen Karten in Sektor 2. Platziere den Lander in Sektor 2. Platziere einen *Trieb*-Aufsteller in den Sektoren 1 und 8.


Öffne das Schiffsbuch auf Seite 24 und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 54

### Einsatzbericht 60/F

Die Sicherheitskommission hat entschieden, dass der Unfall höchstwahrscheinlich auf den Missbrauch von Einsatzwerkzeugen zurückzuführen ist. Ein überhitzter Bohrer hat die Oberfläche des Kristalls berührt und dadurch eine gewaltige Szintillation ausgelöst.

Wir empfehlen den Außenteams deshalb, noch unbekanntes Materialien keiner zu starken Hitze oder Belastung auszusetzen.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

## PROTOKOLL 55

### STRENG GEHEIM

#### Gründungsdokument von Projekt „Geburtsrecht“, Auszug

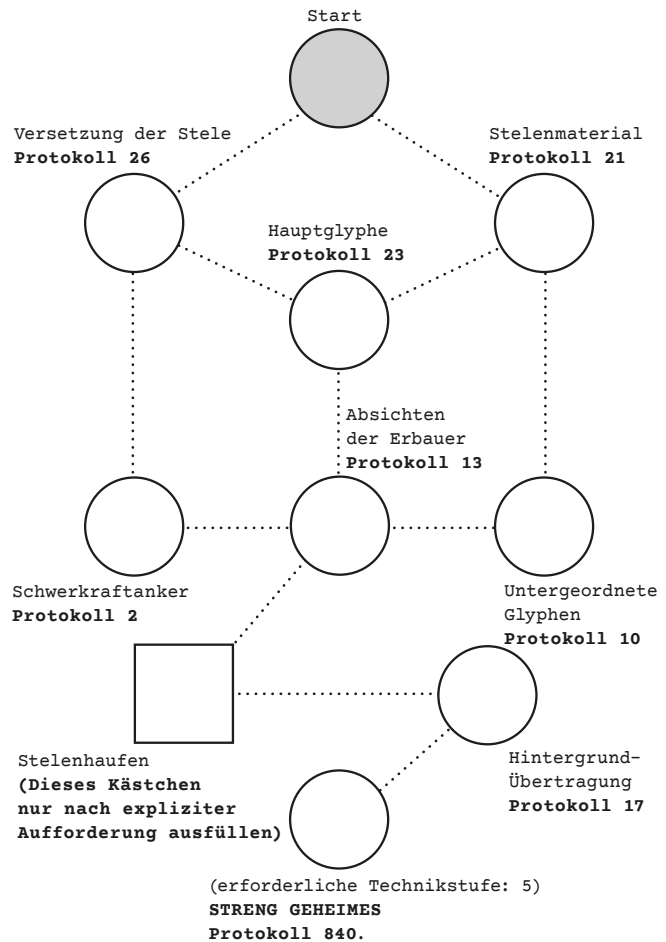
Während die Botschaft der Erbauer, die die ISS Vanguard im Auge der Leere empfing, alles andere als offenkundig war, schien sie uns dazu zu ermutigen, sämtliche nahe gelegenen Welten zu besuchen, auf denen Leben möglich ist, um nach „unserem Stamm“, wie die Erbauer ihn nannten, zu suchen. Wir vermuten, dass jede dieser Koordinaten einen bewohnbaren Planeten darstellt. Und dass es auf jedem dieser Planeten eine Stele gibt – einen von den Erbauern hinterlassenen Obelisken. Die Untersuchung dieser Obelisken ist unsere einzige Chance, die Botschaft und unseren Zweck zu entschlüsseln. Daher sollte dies die höchste Priorität der Vanguard sein.

Dr. Sarah Corey, Forschungsleiterin der ISS Vanguard

Gehe zum *Projekt-Geburtsrecht*-Diagramm (unten) und ziehe eine Linie von einem beliebigen ausgefüllten Punkt zu einem runden Punkt deiner Wahl. Fülle diesen Punkt aus und lies dann das daneben angegebene Protokoll.

Weist eine Linie eine Technikstufen-Voraussetzung auf, kannst du ihr nur folgen, wenn auf der Technikstufenkarte in deinem *Brückenkartenhalter* (Schiffsbuch Seite 3) eine mindestens ebenso hohe Technikstufe abgebildet ist.

## PROJEKT „GEBURTSRECHT“



## PROTOKOLL 56

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 58**.  
 Andernfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

### STRENG GEHEIM

#### Projekt „Geburtsrecht“, Forschungsbericht 19c

Die detaillierten Stelenkopien und Forschungsdaten dieses uralten Volks sind von unschätzbarem Wert. Sie mögen zwar vielleicht nicht ganz so detailliert wie unsere eigenen Forschungen sein, aber dafür müssen wir nicht jahrzehntelang durchs Weltall gondeln, um genauso viel herauszufinden wie auf dieser einen Mission! Wir haben so viele Daten gesammelt, dass wir eine komplett neue Datenbank anlegen mussten. Trotzdem gibt es aber noch einige offene Fragen zu den Stelen.

Hoffentlich klären sie sich bald.

Fülle im *Projekt-Geburtsrecht*-Diagramm in **Protokoll 55** den viereckigen Punkt „Stelenhaufen“ aus. Wenn du auf dem Graphen in **Protokoll 55** voranschreitest, kannst du nun auch von diesem Punkt eine Linie ziehen.

Verschiebe die Zielkarte **O09** (*Weitentfernteste Winkel*) und Brückenausbau **B18** (*Stelendatenbank*) von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.


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



## PROTOKOLL 57

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

Hier liegen einige verkohlte Überreste alter Entdecker. Anscheinend sind sie in die Grube gesprungen, um Schutz vor etwas zu suchen, das von oben kam. Erhalte 3 Alien-Tech-Hinweise.

Eine gründliche Durchsuchung fördert lediglich kleine Teile kaputter Alien-Technik zutage. Erhalte 1 Alien-Tech-Hinweis. Erneuere 1 .

## PROTOKOLL 58

Gehe zum *Projekt-Geburtsrecht*-Diagramm (**Protokoll 55**) und ziehe eine Linie von einem beliebigen ausgefüllten Punkt zu einem runden Punkt deiner Wahl. Fülle diesen Punkt aus und lies dann das daneben angegebene Protokoll. **WICHTIG:** Nach der Anwendung des angegebenen Protokolls endet die Planetenerkundung. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 59

Alle Besatzungsmitglieder drehen ihr Zugplättchen auf die „Zug beendet“-Seite. Die erste Runde wird beendet.

Ab sofort hast du volle Kontrolle über die Aktionswahl. Bevor du das Spiel fortsetzt, überfliege die Sektionen unter „Fortsetzen des Tutorials“ im Regelbuch. Du musst die Sektionen nicht alle komplett lesen – nur, wenn du zum ersten Mal dazu aufgefordert wirst.

Lies nun die Anleitung „Fortsetzen des Tutorials“ auf Seite **20** des Regelbuchs.

## PROTOKOLL 60



**Logbuch des Captains, Eintrag D-432**

Abgesehen von den vielen auf Pellucid entdeckten Fundstücken war unsere erste Erkundung einer von den Erbauern markierten Welt nicht so erfolgreich wie erhofft. Wir haben immer noch keinen Kontakt zu außerirdischer Intelligenz gehabt und ich fürchte, das wird sich auf der Welt, die wir als Nächstes erkunden, nicht ändern.

Eine lebensfeindlichere Umwelt ist kaum vorstellbar: ein riesiger, kalter Planet mit dichter, rasend schnell rotierender Atmosphäre. Der ewige Sturm peitscht über die Oberfläche aus Basalt und Glas und weht rasiermesserscharfe Splitter mit solcher Geschwindigkeit auf, dass sie Kleinholz aus allem machen, was ihnen in die Quere kommt.











Aber es gibt ein paar unglaubliche Strukturen, die aus der Stratosphäre des Planeten herausreichen wie Klauen aus dem Sturm. Jede dieser Klauen besteht aus einer unbekannt Substanz, ist mehrere Kilometer lang, spendet aufgrund ihrer Breite Windschatten und bildet kleine Taschen, die wir erkunden könnten.

Und wir werden sie erkunden. Keiner an Bord der Vanguard hat auch nur den blassesten Schimmer, wie solche Strukturen natürlich entstanden sein sollten ...

Wenn dein Lander mindestens 4  und 5  hat, platziere einen Marker in dem Bereich „Landung erfolgreich“ und gehe weiter zu **Schritt 4**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf einen Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht im Bereich „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu **Schritt 2** zurück – wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich:
  - Öffne die Planetopedia auf den Seiten **10-11** (*Everstorm*). Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## ENERGIESTURM

	<b>Unkontrollierter Flug</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Turbulenzen ignorieren</b> Lege 3 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. Wird durch  verringert.</li> <li>» <b>Ladung sichern</b> Jedes Besatzungsmitglied 3 .</li> </ul>
	<b>Sturm der Stärke 6</b>	<b>Durchstehen</b> Jedes Besatzungsmitglied 5  . Wird durch  verringert.
	<b>EMP</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Kühlungsfehlfunktion</b> <b>Wenn  höchstens 2 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verbrannt“.</li> <li><b>Wenn  mindestens 3 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied .</li> <li>» <b>Energie umleiten</b> Lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück oder verliere 2 Vorräte.</li> </ul>
	<b>Günstige Strömung</b>	<b>Der Strömung folgen</b> <b>Wenn  mindestens 3 ist:</b> Vollziehe 2 Fortschritte beim Landungstrack.

## PROTOKOLL 61

Als wir gerade zur Angriffsplanung die Baupläne des Schiffs begutachteten, kam ein Überraschungsgast vorbei. Der Todsprecher humpelte mit einer seltsamen Arrogator-Waffe bewaffnet in unser Versteck. Major Dahls Hass auf die Arrogatoren hatte ihn auf unsere Seite getrieben. Er unterbreitete uns ein Angebot: Wenn unsere Sektionsleiter ihn mittels ihrer privaten Zugangscodes die Firewall der Vanguard passieren lassen würden, könnte er sich direkt mit den Schiffssystemen verbinden. Dann könnte er alle Schotten, die zum Kapitänsquartier führen, verriegeln und die Systeme so einstellen, dass sie gegen Dahls Männer arbeiten würden. Selbstverständlich waren viele von uns nicht gerade erpicht darauf, eine Arrogator-KI direkt mit der Vanguard-KI zu verbinden. Aber wir hatten zu diesem Zeitpunkt nicht gerade viele Verbündete.

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

- » **Dem Todsprecher vertrauen und ihm Zugang zu den Schiffssystemen gewähren:** Lies **Protokoll 63**.
- » **Den Todsprecher ignorieren und das Kapitänsquartier ohne seine Hilfe angreifen:** Lies **Protokoll 48**.
- » **Den Angriff abblasen und einen anderen Ansatz in Erwägung ziehen:** Je mehr Zeit du verschwendest, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, das du gefangen genommen wirst! Lies **Protokoll 501**.

## PROTOKOLL 62

**Spähfahrzeug, Flugschreiber**

**[Missionszeit 16:24]**

Wir nähern uns der Mesosphäre des Planeten. Wir haben vor uns etwas entdeckt, das nach einem radioaktiven Kraftfeld aussieht. Laut der Systeme gibt es jedoch ein paar Lücken in der Barriere, die ein wenig größer als unser Lander sind. Ich werde versuchen, durch eine davon durchzufliegen.

**[Missionszeit 16:55]**

Der Lander befindet sich jetzt im richtigen Winkel. Aktiviere Booster. Drei ... zwei ... eins ... Start!

**[Missionszeit 16:58]**

[Störgeräusche] ... [Laute Alarntöne] ... Das Strahlungsniveau steigt weiter an! Viele Systeme reagieren nicht mehr. Die Lücke im Schild bewegt sich! ... [Störgeräusche] ... ist das eine Reaktion auf unsere Anwesenheit? Das ist unsere letzte Chance zur Richtungsänderung!

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

- » **Die Landung abbrechen!** Die Planetenerkundung wird beendet und es beginnt eine neue Schiffsphase. Dieses eine Mal gibt es dafür keine Strafe. Lies **Protokoll 68**.
- » **Die Landung fortsetzen. Achtung:** Je nach Lander-Attributen kannst du das Fahrzeug mit seiner Besetzung verlieren! Lies **Protokoll 74**.

## PROTOKOLL 63









Entgegen den Einwänden der Vanguard-KI verbanden wir den Todsprecher direkt mit unserem Hauptrechner. Sofort sprang der Alarm an. Die Schotten gingen abwechselnd auf und zu und flackerten, während die beiden leistungsstarken künstlichen Intelligenzen miteinander um die Kontrolle über das Schiff rangen. Schließlich trat Stille ein.

„Ich habe jetzt die direkte Kontrolle“, sagte der Todsprecher. Seine Stimme dröhnte durch sämtliche Lautsprecher in der Umgebung, als würde eine komplette Arrogator-Armee zu uns sprechen. „Sie können Ihren Plan durchführen.“

Auf unseren Bildschirmen sahen wir, wie das Licht in den Gängen, die zu Captain Waymans Kabine führten, erlosch. Bis auf eins waren alle Schotten geschlossen. Die wachhabenden Marines stolperten im Dunkeln umher. Jetzt waren wir am Zug.

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Jedes Besatzungsmitglied, das bei diesem Würfelwurf eingesetzt wird, kann sterben. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe auf sie warten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele verfügbare Besatzungsmitglieder mit , , oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , , oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool 1 Punkt hinzu. Es sind **mindestens 8** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, wird das Besatzungsmitglied aus dem Spiel entfernt. Die anderen Besatzungsmitglieder werden wieder zu den verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt.
- Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls:

**Bei höchstens 7 Punkten:** Weiter bei **Protokoll 77**.

**Bei mindestens 8 Punkten:** Weiter bei **Protokoll 81**.

## PROTOKOLL 64

[CAPCOM]: Wow! Ich entschuldige mich für die Unprofessionalität, aber Sie haben ein ziemlich großes Publikum. Hinter mir stehen gerade eine Menge Leute.

[Außenteam]: Mir egal. Dieses Wrack ist wirklich etwas Besonderes! Nichts daran sieht irgendwie bekannt aus.

[CAPCOM]: War das eine Tür?

[Außenteam]: Sieht so aus. Aber ich könnte mich gerade auch in einem Lüftungsschacht befinden. Keine Ahnung.

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

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 65

Logbuch des Captains, Eintrag 412

Uns war klar, dass die Landung auf Atropos uns vor ... ungewohnte Herausforderungen stellen würde. Anstatt das Leben des Außenteams aufs Spiel zu setzen, entschied ich, dass wir zuerst einen schnellen Aufklärungseinsatz fliegen würden.

Lies **Protokoll 62**.

## PROTOKOLL 67

Obwohl ihr Gesicht nicht zu sehen war, konnte man ihrer zusammengesackten Haltung entnehmen, dass die Kreatur enttäuscht war. Sie stand eine Weile einfach nur bewegungslos da und begann dann zu sprechen. Unsere KI übersetzte.

Lies **Protokoll 336**.

## PROTOKOLL 68

[CAPCOM]: Sofortige Kurskorrektur!

[Spähfahrzeug]: Verstanden. Breche ab!

\*\*\* **Lautes Dröhnen der Bremsraketen** \*\*\*

[Spähfahrzeug]: Nur fürs Protokoll, Vanguard ...

[CAPCOM]: Ja?

[Spähfahrzeug]: Ich glaube, ich kann diese Barriere überwinden. Dafür bräuchte ich allerdings einen besseren Lander und einen starken Schild. Aber dann müsste es möglich sein.

[CAPCOM]: Verstanden. Bitte erwähnen Sie das in Ihrem Bericht. Und keine Sorge wegen der Mission. Wir haben beim Anflug schon jede Menge wertvolle Daten gesammelt.

Markiere das erste nicht markierte Kästchen und wende den dazugehörigen Text an.

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

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf dem Lander. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 69

Persönliches Tagebuch

Die Tür ging auf – sie bestand aus einer Titanlegierung und ihre Steinoberfläche war lediglich eine Mineralkruste, die sich im Laufe der Jahrtausende gebildet hatte.

Dahinter erwartete uns die Vergangenheit – das unberührte Erbauerergewölbe, das bis dato noch nicht geöffnet worden war. Ersetze SZ in diesem Sektor durch Karte **P137**.

## PROTOKOLL 70

\*\*\* **Triebwerkslärm und Windgeheul** \*\*\*

[SAR-Missionspilot, Sergeant Marquez]: Anseilen, Leute! Die Kavallerie ist da.

[Außenteammitglied 1]: [Rauschen]

[SAR-Team, Sergeant Marquez]: Bitte um Wiederholung, Außenteam. Die Verbindung bricht ab.

[Außenteammitglied 1]: [Rauschen] Fliegen Sie verdammt noch mal höher! Ihr Triebwerksstrahl reißt die Oberfläche auf.

\*\*\* **Insektengeräusche** \*\*\*

[CAPCOM]: Wir haben weitere Signaturen auf der Hügelspitze entdeckt. Was geht dort vor sich?

[Außenteammitglied 1]: Die kriechen hier aus allen Löchern! Anseilen! Schnell!

[SAR-Team, Sergeant Marquez]: Wir wurden getroffen! Ich wiederhole, das Evakuierungsfahrzeug wurde getroffen. Die schießen mit irgendeinem organischen Gewebe auf uns. Die Evakuierungszone wurde kompromittiert. Ich wiederhole: Die Evakuierungszone wurde kompromittiert. Wir brechen ab ...

[Außenteammitglied 2]: Nein! Halt. Ich lenke sie ab.

[CAPCOM]: Negativ, Außenteam zwei. Nicht angreifen. Ich wiederhole, nicht...

\*\*\* **Klacken vom Lösen des Sicherheitsgurts** \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Kommen Sie zurück, verflucht!

[Außenteammitglied 2]: Gehen Sie ohne mich weiter! Warten Sie nicht auf mich!

Wenn du Einmalige Entdeckung **33** (*Gelée royale*) besitzt, lies **Protokoll 172**. Anderenfalls lies weiter:

- Lege Missionskarte **M52** ab.
- Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das zurückgelassen wird, um die Hügelmilben abzuwehren.
- Wenn die Spieler sich nicht einigen können, welches Besatzungsmitglied zurückbleiben soll, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.
- Entferne das ausgewählte Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle und platziere es wieder auf der Besatzungstafel. Dieses Besatzungsmitglied ist tot.
- Die Sektion, zu dem dieses Besatzungsmitglied gehörte, zieht sofort 5 neue Rekrutenkarten, wählt 1 aus, steckt sie in die Rang-1-Hülle und fügt sie „Rastende Besatzung“ hinzu.
- **Hinweis:** In ISS Vanguard hat jede Sektion mehrere Besatzungsmitglieder. Das heißt, dass Besatzungsmitglieder sterben können, wenn eine Mission scheitert – oder die Spieler sich entschließen, sie zu opfern.

Lies **Protokoll 71**.

## PROTOKOLL 71

Logbuch des Captains, Eintrag D-435

Wir hatten zwar geschworen, niemanden zurückzulassen, aber keiner war darauf vorbereitet, ein weiteres Besatzungsmitglied und einen weiteren Lander zu opfern. Als das Rettungsfahrzeug seine Booster zündete, verschwand unser lieber Freund gegen die zahllosen Hügelmilben kämpfend in der Ferne, bis die Wolken die Szene gnädigerweise verdeckten.

Die Vanguard hat eines toten Helden zu gedenken. Hoffentlich kommen nicht noch weitere dazu.

- Entferne Landungskarte **L4** aus dem Spiel.
- Platziere die Basis-Lander-Tafel neben der Planetenkarte und alle Entdeckungen von den Besatzungstafeln sowie deine Beförderungskarte auf den vorgesehenen Feldern der Lander-Tafel.
- Mische Schiffssituation **S14 (Meuterei)** aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“.

Lies **Protokoll 440**.

## PROTOKOLL 72

- Wenn keine Karte in Sektor **8** ist, lies **Protokoll 378**. Wenn Karte **P241 (Arrogator-Kreuzer)** in Sektor **8** ist, lies weiter:
- Wähle einen Aufsteller aus, der einen beliebigen verfügbaren Lander darstellt (aufgeführt auf Seite **19** des Schiffsbuchs).
- Platziere den Lander-Aufsteller in Sektor **8**.
- Platziere eine beliebige Anzahl der Besatzungsmitglieder aus Sektor **4** in Sektor **8**.
  - **WICHTIG:** Diese Besatzungsmitglieder können erst aufs Schiff zurückkehren, wenn der Kreuzer besiegt oder ihr Lander abgeschossen wurde.

## PROTOKOLL 73

Da nahm der Kampf vor der Kapitänskabine eine schlimme Wendung. Verstärkung traf ein: ein Trupp schwer gepanzerter Marines mit einer riesigen Kriegsmaschine auf dem Rücken. Das war einer der von Major Dahl umprogrammierten Arrogator-Enterroboter, gegen die wir die Vanguard bereits verteidigen mussten.

Es gelang uns im letzten Augenblick, Captain Wayman zu befreien, aber der Feind bedrängte uns von allen Seiten. Der Captain lächelte, als er uns erblickte und wollte gerade etwas sagen, als er getroffen wurde. Ein schweres Geschoss durchbohrte seinen Oberkörper. Wir trugen ihn aus der Kampfzone und versuchten, ihn zu stabilisieren. Doch es war vergebens. Captain Wayman starb mit einem Lächeln im Gesicht im Kreise seiner treuen Crew. Wir waren gescheitert.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 930**.





Lies **Protokoll 501**.

## PROTOKOLL 74

Wenn der Lander mindestens **6** und **5** hat, lies **Protokoll 103**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack) und bewege ihn um 2 Felder nach links (oder um so viele Felder, wie links noch vorhanden sind).
2. **Du kannst dich jetzt zurückziehen. Falls du dies tust, lies Protokoll 68.**
3. Wirf einen 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 durchführen kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
4. Setze das Landemanöver fort (verschiebe den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
5. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lege alle Schadensmarker vom Lander ab und lies **Protokoll 103**. Anderenfalls gehe zurück zu **Schritt 2**.

## KRAFTFELD

	<b>Navigationsfehler</b>	Wir müssen unsere Ersatzscanner einsetzen Wenn <b>3</b> mindestens <b>5</b> ist, passiert nichts. Wenn <b>3-4</b> ist: Platziere 1 Marker auf der Lander-Tafel. Sind dort mindestens 3, lies <b>Protokoll 76</b> . Wenn <b>0-2</b> ist: Platziere 2 Marker auf der Lander-Tafel. Sind dort mindestens 3, lies <b>Protokoll 76</b> .
	<b>Beschleunigte Trümmer</b>	Wähle eines: » <b>Ausweichen</b> Wirf 7-mal einen Gefahrenwürfel, verringert um <b>3</b> . Platziere für jedes <b>1</b> Marker auf der Lander-Tafel. Sind dort mindestens 3, lies <b>Protokoll 76</b> . » <b>Gepanzerten Rumpf exponieren</b> Platziere 6 Marker auf der Lander-Tafel. Wird um <b>3</b> verringert. Sind dort mindestens 3, lies <b>Protokoll 76</b> .
	<b>Steigendes Strahlungsniveau</b>	Wenn <b>3</b> mindestens <b>5</b> ist, passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied wirft 3 Verletzungswürfel. Jedes Besatzungsmitglied, das <b>1</b> und <b>1</b> oder <b>2</b> gewürfelt hat, wird aus seiner Ranghülle entfernt. Sterben alle Besatzungsmitglieder, lies <b>Protokoll 76</b> .
	<b>Feldverschiebung!</b>	Die Lücken im Feld wechseln ihren Standort. Wenn <b>3</b> mindestens <b>5</b> ist, passiert nichts. Anderenfalls verschiebe den Marker auf dem Landungstrack um 1 Feld nach links.

## PROTOKOLL 75

[Captain Wayman]: Hier spricht der Captain. Wir stehen unter ...

\*\*\* Störgeräusch \*\*\*

[Captain Wayman]: Trotz der Gegenwehr unseres Sicherheitspersonals sind feindliche Kräfte in die ISS Vanguard eingedrungen. Mehrere Feuertrupps verteidigen zurzeit wichtige Positionen auf sämtlichen Decks. Die Brücke ist ausgefallen. Wir tun alles, um sie zu reparieren. Sämtliches Zivilpersonal sollte im vorderen Teil des Schiffs Schutz suchen.

\*\*\* Schussgeräusche \*\*\*




[Captain Wayman]: Alle Sektionsmitarbeiter haben sich bei ihren Leitern zu melden, um zugeteilt zu werden. Halten Sie durch. Wir schaffen das.

Der Kampf an Board der ISS Vanguard beginnt! Bevor du mit den Vorbereitungen beginnst, beachte bitte Folgendes:

- Ein Scheitern wird äußerst kostspielig sein. Setze die besten Besatzungsmitglieder ein.
- Du hast mit gefährlichen Bedrohungen und vielen Verletzungen zu rechnen.
- Du hast keine Zeit gehabt, dich zu bewaffnen! Zu Beginn der Mission ist keine Ausrüstung verfügbar, kann aber später an Bord der ISS Vanguard gefunden werden.
- Es wird im Kampf nur wenige Gelegenheiten geben, Hinweise zu ziehen.
- Es ist bei der Koordination der Verteidigung hilfreich, schnell die Schiffssektion wechseln zu können.
- Es wird keine Evakuierung geben! Diese Mission besitzt besondere Evakuierungsregeln: Die Besatzungsmitglieder müssen bis zum Tod kämpfen. Danach werden sie durch andere Besatzungsmitglieder ersetzt und die Mission geht weiter.

Die Spieler führen folgende Schritte aus, um die Verteidigung aufzunehmen:

### 1. Aufräumen

- Lege alle Situationskarten, die ausliegen und im „Warten ...“-Umschlag stecken, zurück in „Mögliche Situationen“ und mische sie dann.
- Lege alle - und -Plättchen ab.
- Lege alle -Plättchen in den Plättchenbeutel.
- Schließe und verwahre das Schiffsbuch.
- Schließe und verwahre das Systemkartenbuch.

### 2. Bereite dein Team vor

- Die Spieler wählen für diese Mission Besatzungsmitglieder aus den auf ihrer Hand befindlichen Verfügbaren Besatzungsmitgliedern aus.

Es kann zwar nur ein Besatzungsmitglied aus jeder Sektion ausgewählt werden, aber es dürfen nie weniger als zwei Besatzungsmitglieder insgesamt ausgewählt werden.

- Schaffen die Spieler es nicht, mindestens zwei Besatzungsmitglieder auszuwählen, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- Die Spieler platzieren die ausgewählten Besatzungsmitglieder auf den entsprechenden Besatzungstafeln und füllen die Besatzungstafeln dann mit Sektionswürfeln aus ihrem Sektionsbehälter. Es dürfen nie mehr Würfel als Tafelplätze sein – und manche davon erfordern einen bestimmten Rang.
- Jeder Spieler platziert die Startzahl an Ladungen in Form von Markern auf dem Ladungenplatz seiner Besatzungstafel.

### 3. Sektionskarten

- Die Spieler nehmen all ihre Sektionskarten und erstellen daraus aus mindestens 10 Karten bestehende Sektionsdecks. Es dürfen keine Karten verwendet werden, die einen höheren Rang als das Besatzungsmitglied auf der Besatzungstafel haben. Dann werden die fertigen Sektionsdecks neben die Besatzungstafeln gelegt.
- Die Spieler ziehen die Anzahl von Sektionskarten, die auf ihrer Besatzungstafel angegeben ist.

### 4. Beförderung

- Es wird keine Beförderungskarte gezogen. Besatzungsmitglieder, die die Verteidigung der Vanguard überleben, werden auf Grundlage ihrer Leistung in diesem Szenario befördert.

### 5. Ausrüstung

- Es werden keine Ausrüstungskarten genommen! Da der Angriff aus heiterem Himmel kam, sind die Spieler unvorbereitet und müssen die Ausrüstung im Laufe der Mission einsammeln.

### 6. Aktuelle Planetenkarte sichern

Liegt keine Planetenkarte aus, überspringe diesen Schritt. Anderenfalls überprüfe, ob sich in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B) ein Planetenarchivbogen für den aktuellen Planeten befindet und verwirf den Bogen. Nimm dann einen leeren Planetenarchivbogen und fülle ihn wie folgt aus:

- Notiere oben den Namen des Planeten.
- Notiere für jeden Sektor die Nummern und Namen aller SZ-Karten. Wenn mehr als eine SZ-Karte vorhanden ist, notiere die oberste auf der linken Seite. Halte fest, ob der Sektor abgeschlossen wurde.
- Notiere die Nummer jeder Einmaligen Entdeckung, die sich noch auf der Planetenkarte befindet.
- Notiere Namen und Sektornummer aller Bedrohungen, die sich noch auf der Planetenkarte befinden. Dann lege alle Bedrohungskarten auf der Planetenkarte und die entsprechenden Aufsteller in die Schachtel zurück.

Lege alle SZ-Karten auf der Planetenkarte zu „Sonderziele“ (Kartenbehälter A) zurück.

Lege alle Einmalige-Entdeckung-Karten auf der Planetenkarte zu „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) zurück.

Platziere den Planetenarchivbogen in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B).

### 7. Planetenkarte

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **20-21** (*ISS Vanguard*).
- Setze den Vorräte-Track auf der Planetenkarte auf 8.
- Nimm sämtliche übrig gebliebenen Verfügbaren Besatzungsmitglieder und Rastende Besatzung jeder Sektion und lege sie in die angegebenen Bereiche unter der Planetenkarte. Diese Besatzungsmitglieder können dich unterstützen – und sterben, falls du dich entscheidest, sie zu opfern.
- Füge dem Gegnervorteilplatz rechts von der Planetenkarte 2 Marker hinzu.
- Mische das Ereignisdeck und platziere es neben der Planetenkarte.
- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen (mit der Vorderseite nach unten) auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Nimm drei Globale Bedingungen **G11**, mische sie und staple sie mit der Vorderseite nach oben in „Globale Bedingungen“.
- Platziere Karte **P244** in Sektor **1**. Platziere alle Besatzungsmitglied-Miniaturen in diesem Sektor.
- Platziere Karte **P233** in Sektor **4** und ein Zeitplättchen auf dem ersten Platz des Zeit-Tracks.
- Platziere Karte **P235** in Sektor **5**. Lege dann Karte **P233** darauf.
- Platziere Karte **P236** in Sektor **6**. Lege dann Karte **P233** darauf und platziere ein Zeitplättchen auf dem zweiten Platz seines Zeit-Tracks.
- Platziere die Missionskarte **M101** auf dem angegebenen Platz neben der Planetenkarte und lies den Text.

- Mische alle fünf Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.

### 8. Spiel beginnen!

- Jedes Besatzungsmitglied platziert ein Rundenplättchen mit der Seite „Zug verfügbar“ nach oben auf seiner Besatzungstafel.
- Der Aufklärungssektionsspieler wählt aus, welches Besatzungsmitglied das Startplättchen erhält.

## PROTOKOLL 76

**[CAPCOM]:** Spähfahrzeug, hören Sie mich? Ich wiederhole: Hören Sie mich?!

**[SPÄHFAHRZEUGSCOUT CRAFT]:** [Rauschen]

**[Stimme aus dem Hintergrund]:** Sergeant Johnson ... wir haben den Kontakt zum Lander verloren. Allerdings gibt es auch kein Notsignal.

**[CAPCOM]:** Unmöglich ... die Berechnungen waren korrekt. Die gesamte Wissenschafts...

**[Captain Wayman]:** Es reicht. Heute ist ein trauriger Tag für die Vanguard und für uns alle. Als Erstes werden wir eine Gedenkfeier für diese weitere tapfere Seele vorbereiten, die das Schiff verloren hat. Für eine Untersuchung ist danach immer noch Zeit.

Entferne alle Besatzungsmitglieder auf Besatzungstafeln aus ihren Hüllen – sie sind tot.

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf dem Lander.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).

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

## PROTOKOLL 77

Dahls Marines gaben einfach nicht auf. Als sie mit dem Rücken zur Wand standen, warfen sie Plasma, das an Bord der Vanguard verboten war. Die Explosionen durchschlugen die Wände und beschädigten den Rumpf. Aus der gesamten Sektion des Schiffs trat die Luft aus. Viele Marines, darunter zahlreiche unserer eigenen, wurden ins All gesogen. Ich sah den Todsprecher aus dem Schiff herausschießen wie ein Stück Weltraumschrott – die letzten Arrogatoren schwebten fort in die ewige Dunkelheit. All dem Chaos zum Trotz schafften wir es, den Gang abzudichten und Captain Wayman zu befreien. Angesichts unserer Verluste kam es uns jedoch so vor, als hätten wir zwei Schritte nach vorne und einen zurück gemacht.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 930**. Dann lies **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 79

Captain Wayman an unserer Seite zu haben, erleichterte alles erheblich. Als Nächstes stürmten wir die Schiffsbrücke. Die Wachen trauten sich nicht, auf Wayman zu schießen und die Offiziere unterwarfen sich sofort seinem Befehl. Dahl verlor die Kontrolle über das Schiff und schon bald übergaben ihre Lieutenants sie uns in Handschellen.

Lies **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 80

Wir müssen entscheiden, ob wir Erkundungsfahrzeuge auf den Asteroiden entsenden oder die Empfehlung des Operators ignorieren und stattdessen Bergbaudrohnen losschicken.

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

» **Unbemannte Erkunder entsenden:** Lies **Protokoll 126**.

» **Bergbaudrohnen entsenden:** Lies **Protokoll 131**.

## PROTOKOLL 81

Das Scharmützel vor der Kapitänskabine ging besser aus als erwartet. Wir konnten Captain Wayman befreien und fliehen, bevor Dahls Marines uns überwältigen konnten. Es gab dennoch Verluste. Mir fiel schon beim Rückzug auf, wie ernst der Captain dreinschaute. Aber erst nachdem wir in Sicherheit waren und er sich mit tränenüberströmtem Gesicht hingewetzt



hatte, begriff ich, wie schwer es für ihn war, mitanzusehen, wie Menschen, die er persönlich für die Mission eingestellt hatte, einander umbrachten.

„Ich habe nie gewollt, dass es so weit kommt“, sagte er. „Ich hoffe, Sie können mir verzeihen.“

Füge dem Sieg-Pool **2 Marker** hinzu. Lies **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 82

[**Captain Wayman**]: Ihr Signal wird schwächer, Außenteam. Ist alles in Ordnung? Wir wollen nicht noch einen Trupp da unten verlieren.

\*\*\* **Lautes Störgeräusch** \*\*\*












[**Außenteam**]: ... halb durch die Sonnenkorona. Nur noch ein paar Stunden, bis ... Einer der Nullfeldgeneratoren ist verbrannt. Wir mussten wechseln - zu einem ...

\*\*\* **Lautes Störgeräusch** \*\*\*

[**Captain Wayman**]: Bitte kommen Sie heil zurück.

Wenn der Lander mindestens 5 , 5  und 5  hat, gehe zu **Schritt 5**. Anderenfalls beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem 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 durchführen kannst). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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, gehe zu **Schritt 5**. Anderenfalls gehe zurück zu **Schritt 2**.
5. Wenn gerade die Planetenkarte *Thorne-Żytkow-Objekt* (Seiten **38-39**) geöffnet ist, gehe zu **Schritt 6**. Ist gerade die Planetenkarte *Erbauergewölbe* (Seite **40-41**) geöffnet, gehe zu **Schritt 7**.
6. Mische alle drei **G20**-Karten und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in „Globale Bedingungen“. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.
7. Lies **Protokoll 581**.

	<b>Sonneneruption</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Schnell mittendurch</b> Wenn  mindestens <b>4</b> ist, passiert nichts.</li> <li><b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied .</li> <li>» <b>Ausweichmanöver</b> Verliere 3 Vorräte. Wird durch  verringert.</li> </ul>
	<b>Hitzeschock</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorieren</b> Jedes Besatzungsmitglied 4 . Wird durch  verringert.</li> <li>» <b>Anflugvektor ändern</b> Wenn  mindestens <b>3</b> ist: Verschiebe den Marker auf dem Landungstrack um 1 Feld nach links. <b>Anderenfalls</b> verschiebe ihn um 2 Felder nach links.</li> </ul>
	<b>Schäden am Rumpf</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Reparatur dem Lander überlassen</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft .</li> <li>» <b>Selbst reparieren</b> Ein Besatzungsmitglied wirft .</li> </ul>

## PROTOKOLL 83

[**Außenteammitglied 1**]: Hier spricht das Außenteam. Wir haben abgebremst und dringen jetzt in die Nebelscheibe ein. Es gibt ... Bemerkenswerterweise gibt es kaum einen Unterschied. Ich dachte, es wäre dunkel darin.

[**Dr. Corey**]: Der Nebel dehnt sich über Millionen von Kilometern aus. Er sieht nur von außen dunkel aus. Die organischen Partikel sind relativ spärlich. Könnten Sie ein paar Proben nehmen?

[**Außenteammitglied 1**]: Verstanden, Doktor. Machen uns bereit zum ...

[**Außenteammitglied 2**]: Moment mal. Kommt nur mir das so vor oder ist es jetzt doch dunkler geworden? Dringen wir tiefer ein?

[**Außenteammitglied 1**]: Nein. Wir fliegen am Rand des Nebels entlang.

[**Captain Wayman**]: Die Organismen ziehen sich um Sie zusammen, Außenteam. Sofort zurückziehen!

\*\*\* **Triebwerksgeräusche** \*\*\*

[**Außenteam**]: Verstanden. Wir unterbrechen den Kontakt ... nein! Sie folgen uns aus dem Nebel heraus. Verdammte, sind die Biester schnell!

[**Vanguard-KI**]: Achtung! Maximale sichere Beschleunigung erreicht.

[**Außenteam**]: Wir können sie nicht abhängen!

Lies **Protokoll 94**.

## PROTOKOLL 84

Dahls Marines gaben einfach nicht auf. Als sie mit dem Rücken zur Wand standen, warfen sie Plasma, das an Bord der Vanguard verboten war. Die Explosionen durchschlugen die Wände und beschädigten den Rumpf. Aus der gesamten Sektion des Schiffs trat die Luft aus. Viele Marines, darunter zahlreiche unserer eigenen, wurden ins All gesogen. All dem Chaos zum Trotz schafften wir es, den Gang abzudichten und Captain Wayman zu befreien.

Angesichts unserer Verluste kam es uns jedoch so vor, als hätten wir zwei Schritte vor und einen zurück gemacht.

Füge dem Sieg-Pool **1 Marker** hinzu und lies **Protokoll 79**.

## PROTOKOLL 85

A  B

[**Portal-Operator**]: Portal zur Heimatwelt der Besucher geöffnet. Verbindung stabil.

[**Außenteammitglied 1**]: Wir sind bereit.

[**Außenteammitglied 2**]: Schon irgendwelche Messwerte? Was erwartet uns?

[**Portal-Operator**]: Schwer zu sagen. Behalten Sie die Anzüge an, seien Sie wachsam und greifen Sie nichts an, es sei denn, sie befinden sich in großer Gefahr. Sie sind auf sich allein gestellt - wir können nicht versprechen, den Funkkontakt zu halten, wenn Sie auf der anderen Seite sind.

[**Captain Wayman**]: Nur damit Sie es wissen, Außenteam: Sie können immer noch aussteigen. Dies ist eine Freiwilligenmission. Keiner wird es Ihnen übel nehmen.

[**Außenteammitglied 2**]: Das ist keine Option, Sir. Wir gehen durch.

[**Captain Wayman**]: Viel Glück. Und denken Sie daran: Die Stelendaten der Besucher könnten unsere einzige Hoffnung sein. Machen Sie bitte einen guten ersten Eindruck.

[**Außenteammitglied 1**]: Verstanden!

- Wenn du einen Lander vorbereitet hast, lege ihn zusammen mit sämtlichen Mods ab.
- Falls du es noch nicht getan hast, wähle 5 Persönliche Ausrüstung und 2 Missionsausrüstung aus, um sie mit auf die Mission zu nehmen.
- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **34-35** (*Besucherwelt*).
- Platziere einen Marker auf Feld 5 des Vorräte-Tracks.
- Bei dieser Mission sammelst du Entdeckungen auf der Planetenkarte - du kannst bis zu 6 Entdeckungen mit zurücknehmen.

Sind die Kästchen **A** und **B** markiert, lies **Protokoll 104**.

Wenn Kästchen **A** markiert ist, lies **Protokoll 101**.

Ist kein Kästchen markiert, lies **Protokoll 91**.












## PROTOKOLL 86

Wenn der Lander mindestens 6 , 6  und 6  hat, lies **Protokoll 88**. Anderenfalls beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem 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 durchführen kannst). In seltenen Fällen,

wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.

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 88**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	<b>Sonneneruption</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Schnell mittendurch</b> Wenn  <b>mindestens 5</b> ist, passiert nichts.</li> <li><b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied .</li> <li>» <b>Ausweichmanöver</b> Verliere 5 Vorräte. Wird durch  verringert.</li> </ul>
	<b>Hitzeschock</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorieren</b> Jedes Besatzungsmitglied 5 . Wird durch  verringert.</li> <li>» <b>Anflugvektor ändern</b> Wenn  <b>mindestens 5</b> ist: Verschiebe den Marker auf dem Landungstrack um 1 Feld nach links. <b>Anderenfalls</b> verschiebe ihn um 2 Felder nach links.</li> </ul>
	<b>Schäden am Rumpf</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Reparatur dem Lander überlassen</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft .</li> <li>» <b>Selbst reparieren</b> Ein Besatzungsmitglied wirft .</li> </ul>

## PROTOKOLL 87

- Lege Karte **P233** aus deinem Sektor ab.
- Wenn keine **P233**-Karten mehr auf dem Spielfeld sind, lies **Protokoll 164**.
- Wenn dein Besatzungsmitglied sich gerade in einem Sektor mit aufgedeckter Protokollnummer befindet, wende das entsprechende Protokoll an.

## PROTOKOLL 88

### Persönliches Protokoll, Besatzungsmitglied 213

Im letzten Flugabschnitt lief das Triebwerk auf voller Kraft, um uns auf Abstand zum Neutronenstern zu halten. Seine Anziehungskraft war zwei Millionen Mal stärker als die der Erde. Es bedurfte der vollen Kraft unseres physikbeugenden Nullfelds und unserer überladenen Triebwerke, um einen Aufprall auf seiner Oberfläche zu verhindern.

Die Landung war hart. Das Nullfeld schützte uns zwar vor dem Großteil der Kräfte, aber unser Lander wäre der vernichtenden Anziehungskraft fast zum Opfer gefallen.

Als wir ihn verließen und die Oberfläche des Sterns betraten – die härter als Diamant und glatter als Glas war –, versuchte ich, nicht an die um uns herum herrschenden Kräfte zu denken. Wir befanden uns im Inneren eines Roten Riesen. Die Temperatur lag über 4.000 Grad Celsius. Der Druck war enorm. Die Gammastrahlung könnte uns innerhalb des Bruchteils einer Sekunde grillen. Ohne die Sichtrekonstruktionssoftware unsere Visiere wären wir blind gewesen. Die Schwerkraft krümmte selbst das Licht auf eine Weise, die uns das Sehen unmöglich gemacht hätte. Schon die kleinste Fehlfunktion der Nullfelder unserer Mecha-Anzüge würde den sofortigen Tod bedeuten. Ich fragte mich nur, ob die Temperatur und Strahlung unsere Körperzellen nicht schon auslöschen würden, bevor die Schwerkraft sie zerquetschen und über die Neutroniumoberfläche des Sterns verteilen würde.

Dann fiel mir etwas ins Auge. Nur einen knappen Kilometer von unserer Landezone entfernt zeigten die Scans eine riesige Rampe an, die in den Untergrund führte – einen in die dichteste Materie des Universums gegrabenen Tunnel. An seinen Seiten standen zwei große Strukturen, die wie Schlote aussahen und das heiße Plasma der Sonne einsogen. Ich öffnete das digitale Spektrometer auf meinem Bildschirm und las die Messwerte ab. Es war Zeit, mit der Arbeit anzufangen.

lies **Protokoll 90**.

## PROTOKOLL 89

### Vertraulicher Autopsiebericht N93, Auszug

Der Codename, den unsere Crew diesem Exemplar gegeben hat, ist „Magnacereb“. Erstaunliche 75 Prozent seiner Körpermasse bestehen aus einem überdimensionalen Großhirn voller ungewöhnlich dichter Zellen, die Neuronen ähneln. Der Rest besteht aus einem einfachen Verdauungssystem und ein paar Beinen, die kaum kräftig genug für das Gewicht des Wesens sind. Zuerst faszinierte mich das Fehlen gewichtiger Fortpflanzungsorgane. Ich vermutete sogar, es könne sich um einen Klon oder eine gentechnisch manipulierte Waffe handeln. Ich hatte keine Ahnung, wie es auf unser Schiff geraten war und sein älteres Geschwister ohne Befähigung zur Raumfahrt auf Ugnir landen konnte. Das vielleicht Einzige, bei dem ich mir sicher war, war, dass es sich um keine einheimische Spezies handelte. In Ugnirs Ökosystem gab es kein Zwischenglied zwischen primitiven Pflanzen und diesen riesigen Bestien. Erst als mir Captain Wayman zu Major Dahls Ärger den Zugriff auf geheime Videoaufnahmen vom Vorfall an Bord gestattete, begannen die Puzzleteile langsam sich zusammenzufügen.

Der kleinere Magnacereb, der unser Schiff angegriffen hatte, stammte aus einem unserer mit einer zu Nahrung recycelbarer Flüssigkeit gefüllten Biomasse-Tanks. Eine Überwachungskamera hatte seine Geburt gefilmt. Als die Vanguard Ugnirs Umlaufbahn verlassen hatte, hatte die Biomasse auf einmal eine kleine Kugel aus Stammzellen gebildet, die weiterwuchs. Weniger als 24 Stunden später krabbelte eine zwar noch junge, aber gefährliche Kreatur auf unseren Decks herum. Vermutlich ist diese „wundersame“ Empfängerin auf eine der älteren Kreaturen zurückzuführen, die wir auf dem Planeten zurückgelassen haben: Die Scannerdaten zeigen, dass der ältere Magnacereb einzig und allein auf die Vanguard konzentriert war und mit seinem Riesenschädel jede unserer Bewegungen verfolgte. Sogar noch als wir die Umlaufbahn verlassen hatten und er uns mit seinen primitiven Augen nicht mehr ausmachen konnte.

Ich glaube, wir sind der ersten Spezies begegnet, die sich mittels Telekinese fortpflanzt. Meine ersten Untersuchungen und die Autopsiedaten weisen darauf hin, dass Magnacerebs die Sterne kolonisieren, indem sie telepathisch nach Objekten mit üppiger Biomasse suchen. Sobald sie einen geeigneten Ort entdeckt haben, formen sie mittels ihrer unglaublichen telekinetischen Kräfte aus der Materie eine Zelle, die sich teilen und rasch entwickeln kann. Vielleicht war der auf Ugnir genauso getäuscht worden wie wir – statt in einem reichen Ökosystem war er in einer Wüste voller kleiner organischer Kiesel gelandet.

Es gibt noch vieles über diese Spezies in Erfahrung zu bringen, aber erst einmal habe ich unsere Cheftechniker gebeten, ein Frühwarnsystem zu entwickeln, das uns benachrichtigt, falls weitere Magnacerebs auf unserem Schiff zum Leben erwachen.

**[Anmerkung von Wayman, N., Leitender Offizier]:** Ich habe mich entschlossen, die Magnacereb-Daten als geheim einzustufen. Lediglich ausgesuchtes Sicherheitspersonal erhält Kenntnis darüber. Die Kreatur hat ein gewaltiges Chaos an Bord angerichtet und der Gedanke, es könnte eine weitere spontan in einer großen Biomasseansammlung zum Leben erwachen, würde die Besatzung nur unnötig beunruhigen.

Erhalte 1 . Wenn das Forschungsprojekt **R11** (*Telepathie*) in „Forschungsprojekte“ liegt, verschiebe es in den „Warten...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 90

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **38-39** (*Thorne-Żytkow-Objekt*).

Liegt eine andere Planetenkarte aus, entferne deren Karten zuerst aus dem Spiel – sie werden nicht mehr benötigt.

Mische alle drei **G20**-Karten und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in „Globale Bedingungen“.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 91

### Außenteam-Privatkanal, Transkript 58B

**[Außenteammitglied, Operative 1]:** Wo zur Hölle sind wir?

**[Außenteammitglied 2]:** Sieht ehrlich gesagt aus ... wie die Hölle.

**[Außenteammitglied 3]:** Haltet die Klappe und rennt lieber! Der Fleischhaufen da kommt auf uns zu!

**[Außenteammitglied 2]:** Was?!

[Außenteammitglied 1]: [keuchend] Warum komme ich nicht von der Stelle?

[Außenteammitglied 3]: Du rennst von uns weg! Halt!

[Außenteammitglied 1]: Ich bin direkt hinter dir!

[Außenteammitglied 3]: Was?! Okay ... aber warum sehe ich dann deinen Rücken vor mir? Und ... meinen eigenen auch?

[Außenteammitglied 2]: Herrlich. Eine Hölle im Escherstil.

Platziere Karte **P370** in Sektor **1**, **P371** in Sektor **2** und **P373** in Sektor **3**. Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **1**.

Finde Missionskarte **M170** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

Finde Globale Bedingungen **G28** und platziere sie in „Globale Bedingungen“ auf der Planetenkarte.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 92

„Die runden Teile des Bodens neigten sich. Schließlich klappten sie horizontal im 180-Grad-Winkel um. Was vorher oben war, hing nun unten – und umgekehrt.“

- Wenn Karte **P435** (*Sengender Plasmastrahl*) sich in Sektor **2** befindet oder sich keine Karte in diesem Sektor befindet (abgesehen von der gedruckten):
- Ersetze die Karten in Sektor **2** durch Karte **P434**. Wenn Karte **P436** (*Sich aufladender Plasmastrahl*) in Sektor **3** ist, lege Karte **P436** ab.
- Ersetze die Karten in Sektor **4** durch Karte **P439**.
- Beliebig viele Besatzungsmitglieder in Sektor **2** können in Sektor **4** platziert werden. Beliebig viele Besatzungsmitglieder in Sektor **4** können in Sektor **2** platziert werden.

Wenn Karte **P434** (*Abgelenkter Plasmastrahl*) in Sektor **2** ist:

- Durch Karte **P435** ersetzen.
- Platziere Karte **P436** auf den Karten in Sektor **3**.
- Ersetze die Karten in Sektor **4** durch Karte **P438**.
- Beliebig viele Besatzungsmitglieder in Sektor **2** können in Sektor **4** platziert werden. Beliebig viele Besatzungsmitglieder in Sektor **4** können in Sektor **2** platziert werden.
- **Hinweis:** Der Monolith befindet sich nun unter dem Boden, der Plasmastrahl kann weiterfliegen und die Tür am Ende des Ganges aufladen. Bitte beachte, dass der Monolith wieder hochklappt und den Plasmastrahl blockiert, wenn er berührt wird!

Wenn Karte **P433** (*Umgedrehter Monolith*) in Sektor **2** ist:

- Lege Karte **P433** ab.
- Ersetze die Karten in Sektor **4** durch Karte **P439**.
- Alle Besatzungsmitglieder in Sektor **2** können in Sektor **4** platziert werden. Alle Besatzungsmitglieder in Sektor **4** können in Sektor **2** platziert werden.

## PROTOKOLL 94

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

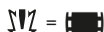

- » **Umdrehen und auf den Schwarm schießen: Vielleicht vernichtet ihn die Salve.** Lies **Protokoll 96**.
- » **Über den sicheren Bereich hinaus beschleunigen:** Eine kurze G-Kraft-Steigerung sollten unsere Körper aushalten! Lies **Protokoll 97**.
- » **Alles ausschalten und in die Leere schweben:** Vielleicht verlieren die Kreaturen ja das Interesse, wenn keine Energiesignaturen mehr vorhanden sind. Lies **Protokoll 119**.



## PROTOKOLL 95


„Sämtliche runden Teile des Bodens, auf dem der Monolith stand, klappten um. Zum Glück wussten wir, dass gleich etwas passieren würde, und sprangen rechtzeitig zurück ...“

Führe sofort einen Würfelwurf aus – bei diesem Würfelwurf dürfen keine Würfelkombinationen angewendet werden.

 **WEGSPRINGEN!**

 = 

 +  // Lies **Protokoll 122**.

 // Lies **Protokoll 98**.

## PROTOKOLL 96

\*\*\* **Triebwerkslärm** \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Macht ihnen Feuer unter dem Hintern, Leute!

\*\*\* **Schussgeräusche** \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Ja, nimm das, Weltraumschleim!

\*\*\* **Schussgeräusche** \*\*\*

[Außenteammitglied 3]: Halt, stopp! AUFHÖREN!

[Außenteammitglied 2]: Warum? Schmilzt doch gerade wie Butter!

[Außenteammitglied 3]: Sehen Sie die Seiten?! Da kommen noch mehr Wolken, fast als ob ...

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Außenteam! Feuer einstellen! Diese Wesen werden von starken Energiesignaturen angezogen. Sie werden schneller und kommen von überall her zu Ihnen.

[Außenteammitglied 2]: Vor uns sind auch welche!

[Außenteammitglied 1]: Ausweichen! Ausweichen.

\*\*\* **Alarmtöne** \*\*\*

\*\*\* **Lautes Rummsen**\*\*\*

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Außenteam, hören Sie uns? Wir haben Ihr Signal in der Wolke verloren. Außenteam, können Sie antworten?

Markiere ein Kästchen in **Protokoll 925**. **Wichtig:** Sind alle drei Kästchen markiert, wird dein Lander zerstört.

Jedes Besatzungsmitglied wirft . Lies dann **Protokoll 119**.

## PROTOKOLL 97

**Einsatzbericht 3B226, Auszug**

Das Außenteam gab mit dem Lander mehr Schub als empfohlen und versuchte, den näher kommenden Schwärmen aus Mikroorganismen zu entkommen. Die Lebenszeichensensoren in den Anzügen 1 und 2 zeicheten eine potenziell gefährliche G-Kraft-Steigerung auf. Zur selben Zeit zeicheten die Sensoren der Vanguard gesteigerte Aktivitäten im Schwarm auf. Anscheinend faszinierten ihn die vor Hitze weiß glühenden Triebwerke des Landers. Die Mikroorganismen wurden schneller, verschossen in kurzer Folge starke Energiesalven, und verringerten langsam den Abstand zum Lander. Gleichzeitig musste die Besatzung die Beschleunigung wieder unterhalb des Sicherheitslimits verringern. Zweieinhalb Minuten danach prallte der aufgehetzte Schwarm auf den Lander und bildete um ihn herum eine immer dicker werdende Schicht. Seine Gammastrahlen blockierten sämtliche Signale aus dem Inneren.

Markiere ein Kästchen in **Protokoll 925**. **Wichtig:** Sind alle drei Kästchen markiert, wird dein Lander zerstört.

Jedes Besatzungsmitglied wirft . Lies dann **Protokoll 119**.

## PROTOKOLL 98

Sämtliche runden Teile des Bodens, auf dem der Monolith stand, klappten um. Ich würde davon überrascht. Ich stürzte in die Dunkelheit.

Platziere Karte **P433** in Sektor **2**. Platziere Karte **P438** in Sektor **4**. Platziere dein Besatzungsmitglied sowie sämtliche unterstützenden Besatzungsmitglieder aus deinem Sektor in Sektor **4**.

## PROTOKOLL 99

**Operatorbericht 74C**

Unsere Drohnen entdeckten Kristallstrukturen unterhalb der Mineralkruste. Als wir versuchten, Proben zu nehmen, gab irgendetwas einen starken EM-Impuls ab und deaktivierte unsere Maschinen. Nächstes Mal sollten wir die Gegend zuerst mit Erkundungs sondens gründlich absuchen, bevor wir mit dem Schürfen beginnen.

Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 100

**Forschungsbericht 18C**

Bei der Analyse der Botschaft entdeckten wir, dass die Reihenfolge, in der die Erbauer die Welten aufgelistet hatte, nicht zufällig war. Obwohl sie sich in unterschiedlichen Entfernungen zum Auge der Leere befanden, bilden sie eine ideale Kette zur gravitativen Beschleunigung. Anhand dieser Informationen entwickelten wir ein Konzept für eine verbesserte Brücken-Sternkarte, die unsere Reise effizienter gestalten würde.

Daneben gab es noch etwas, das einigen Angehörigen der Sicherheitssektion Kopfschmerzen bereitete. Die Erde war zu weit vom Auge der Leere entfernt, um mit unserer Technik des 20. Jahrhunderts Funk- oder Bildkontakt zu ihr aufzunehmen. Es schien sie irgendwie abzufangen. Wir denken, dass die Erbauer höchstwahrscheinlich irgendein



Objekt in unserem Sonnensystem hinterlassen haben. Wir haben zwar eine Überlichtsonde mit einer Nachricht an Bord zur Erde geschickt, in der zur Suche nach dem versteckten Beobachter aufgefordert wird, allerdings wird es lange dauern, bis sie dort ankommt ...

Auf persönlicher Ebene ist mir ein beunruhigender Trend aufgefallen. Einige Besatzungsmitglieder sind geradezu besessen von den Erbauern und deren Plänen ...

Verschiebe den Brückenausbau **B07** (*Hochentwickelte Sternkarte*) von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Verschiebe das Forschungsprojekt **R07** (*Überleben in extremen Biomen*) von „Forschungsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Mische Schiffssituation **S11** (*Erbauerkult*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

## PROTOKOLL 101

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 1]: Das letzte Außenteam ist in dieser Dimension verloren gegangen. Wir müssen zuerst einen Außenposten errichten. Ohne den würde es uns genauso ergehen!

[Teammitglied 2]: Wir dürfen deren blöden Fehler nicht wiederholen.

[Teammitglied 1]: Sie haben uns eine Karte dieses seltsamen Möbius-Raums hinterlassen, damit wir wieder hinausfinden. Sollten wir überleben, dann haben wir das ihrer Opferbereitschaft zu verdanken. Sie haben höchste Verehrung anstatt Verdammung verdient!

- Finde alle drei SZ-P382-Karten, mische sie und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in Sektor 2.
- Finde alle drei SZ-P383-Karten, mische sie und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in Sektor 3.
- Finde alle drei SZ-P384-Karten, mische sie und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in Sektor 1.
- Ist Karte **P374** (*Stabile Umgebung*) nicht in Sektor 4, platziere sie dort.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 4.
- Finde die Missionskarten **M171** und **M172** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Finde alle drei Globale Bedingungen **G29**, mische sie und staple sie mit der Vorderseite nach oben in „Globale Bedingungen“ auf der Planetenkarte.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 102

Unser Plan war simpel: Wir würden eine Meuterei weit hinten im Schiff vortäuschen - und sobald Dahl den Großteil ihrer treuesten Anhänger entsenden würde, um die Lage unter Kontrolle zu bringen, würden wir die Brücke stürmen.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 950**.

Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 930** markiert ist, lies **Protokoll 117**. Anderenfalls lies **Protokoll 110**.

## PROTOKOLL 103

### Außenteam-Erkundungsbericht 419D

Nachdem wir die letzte Schildlücke freigeräumt hatten, waren wir ekstatisch. Wenn eine außerirdische Spezies ein derart ausgeklügeltes Hindernis errichtet hatte, musste es doch irgendetwas Wertvolles beschützen.

Als wir die unteren Atmosphärenschichten erreichten, fiel uns als Erstes eine Ansammlung länglicher Objekte auf, die in einer langen Reihe auf unseren Lander zuflogen. Wir hielten sie für ein Begrüßungskomitee - einen Schwarm neugieriger Atropianer. Als die Objekte jedoch durch die Wolken an uns vorbeiflogen, enthüllten die Scans die schreckenerregende Wahrheit. Es waren Särge und in jedem lag ein perfekt erhaltener außerirdischer Leichnam. Als wir weiter durch die dichte Atmosphäre sanken, flogen wir an immer mehr dieser morbiden Schwärme vorbei. Schließlich hob sich der neblige Vorhang und wir erblickten die Oberfläche - übersät von alten Gräbern, so weit das Auge reichte.

Wir landeten im Schatten ihrer gewaltigen Fassaden und fanden schnell heraus, dass es hier nichts gab. Weder Flora noch Fauna. Keine Mineralien oder Entdeckungen. Nur die Gräber und die Toten - jeder Quadratkilometer des Planeten erwies sich als riesiger Friedhof, der laut vorläufigen Scans über einen Zeitraum von einer halben Million Jahre entstanden war.



Es gab nichts zu sammeln und nichts, vor dem es wegzulaufen galt. Das Einzige, was uns auf Atropos erwartete, war ein langer, stiller Spaziergang zwischen äonenalten Gräbern voller Begräbnisschalen - auf eine Stele zu, die auf einem toten Berg stand. Wie die Xenolinguisten an Bord der Vanguard rasch feststellten, bedeutete die zentrale Glyphe der Stele „konservieren“.

Erst später, nachdem wir diese Welt schon wieder verlassen hatten, fanden wir heraus, was dort geschehen war. Unter der dichten Atmosphäre Atropos' hatte sich eine höchst spirituelle Zivilisation entwickelt, die keine anderen Sterne kannte und nichts über das Universum wusste. Ihre Priester und Philosophen verstanden die Glyphe der Stele falsch. Wir sind sicher, dass die Erbauer sie ermuntern wollten, alles zu konservieren und zu bewahren, was auf ihrer und anderen Welten erhaltenswert war. Doch stattdessen dachten die Atropianer, die Glyphe fordere sie dazu auf, sich selbst für das Jenseits zu konservieren. Das Wichtigste für jeden Einzelnen war der Schutz des eigenen Körpers für die Ewigkeit. Im Laufe der Jahrhunderte wurden die meisten Ressourcen des Planeten für den Bau prächtiger Grabstätten für das stetig wachsende Heer an Toten verbraucht. Und als die Raumpfadentdeckung entdeckt wurde, veranlasste dies die Atropianer nur dazu, sich selbst vor möglichen Grabräubern und Dieben zu beschützen, indem sie ihren gesamten Planeten in ein bewachtes Mausoleum verwandelten, anstatt das Weltall zu erkunden.

Schließlich starben die letzten von ihnen auf einer trostlosen Welt voller Gräber in Erwartung des Lebens nach dem Tod, das ihnen die Erbauer mutmaßlich versprochen hatten.

Zumindest eines haben sie erreicht: Der schreckliche Anblick dieser toten Welt wurde für die Ewigkeit bewahrt - in den detaillierten Aufzeichnungen unserer Erkunder und den wenigen Andenken, die wir von dort mitgenommen haben.

Entferne die Landungskarte Atropos (**L5**) aus dem Spiel. Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende den dazugehörigen Text an:

- Erhalte 4  1 *Alien-Tech*-Entdeckung und 5 Einmalige Entdeckungen.  
 Erhalte 1 weiteres  für alle Besatzungsmitglieder mit Rang 2 und 3, die an dieser Erkundung teilgenommen haben. Alle Besatzungsmitglieder mit Rang 1, die an dieser Erkundung beteiligt waren, werden befördert.

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

## PROTOKOLL 104

### Briefe aus Eschers Hölle


Warum bin ich schon wieder hier? Ich habe unseren mit hochmoderner Technik gesicherten Außenposten doch gar nicht verlassen und bin diesen Ort bereits leid. So nah am Portal, das nach Hause führt, und meine müden Knochen tragen mich weiter dorthin. Ich will nach Hause. Ich will nicht spüren, wie meine Eingeweide sich im Rhythmus dieser seltsamen Realität winden. Meine Augen ertragen die Qual der falschen Perspektive nicht, wenn ich meinen eigenen Hinterkopf sehe. Und ich bin noch der Beste hier. Ich habe diesen Ort überlebt. Ich muss diesen sicheren Hafen verlassen und tun, was die Menschheit von mir verlangt.

- Finde alle drei SZ-P382-Karten, mische sie und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in Sektor 2.
- Finde alle drei SZ-P383-Karten, mische sie und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in Sektor 3.
- Finde alle drei SZ-P384-Karten, mische sie und platziere sie mit der Vorderseite nach oben in Sektor 1.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 4.
- Finde Missionskarte **M172** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Finde alle drei Globale Bedingungen **G29**, mische sie und lege sie mit der Vorderseite nach oben auf „Globale Bedingungen“ auf der Planetenkarte.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 105

Wir kommen zu spät. Von diesem Ökosystem ist nichts mehr übrig!

Ersetze die Karte in Sektor 2 durch Karte **P000**.

Lege 2  ab.

Lege Missionskarte **M35** ab.



## PROTOKOLL 106

### Einsatzbericht 76

Ja, ich war in der Nähe des Kerns, als es geschah. Meine Jungs und ich gehörten zu den Letzten, die eintrafen. Als wir den Kern erreichten, waren unsere Leute fast schon überrannt worden, nur noch wenige Feuerteams hielten die Stellung in der unmittelbaren Umgebung des Generators. Wir sprinteten buchstäblich durch die Reihen der Arrogatoren, die uns von allen Seiten beharkten, um beim Kern in Stellung zu gehen. Da sahen wir Captain Wayman: Er saß an den Kern gelehnt und hatte ein riesiges Loch in der Brust. Ich glaube, er hatte unser Kommen bemerkt und lächelte. Das glaube ich wirklich. Vielleicht dachte er, wir wären ein größerer Rettungstrupp? Wir waren allerdings nur zu sechst und mussten schon bald Verluste hinnehmen. Der Feind drängte von den Seiten auf uns ein und zwang uns Stück für Stück aus der Deckung. Bald blieb uns nichts mehr und ich hielt die ISS Vanguard für verloren. Wirklich. Dann kam etwas von hinten, ich spürte Tentakel auf den Schultern. Weiß nicht mal, ob die Kreaturen sich auf dem Boden fortbewegt haben oder fliegen konnten – sie haben den Boden kaum berührt. Die Arrogatoren wirkten schockiert, schossen aber wieder. Diese neuen Kreaturen hielten mit seltsamen Waffen dagegen, aus denen sie verschiedene korrodierende Substanzen versprühten. Ich begriff nicht, woher sie so plötzlich aufgetaucht waren. Als ich mich wieder dem Kern zuwendete, sah ich gerade eine von ihnen durch eine Art Portal kommen. Hinter ihr befanden sich noch weitere, und ich schwöre, dass ich für einen Augenblick einen anderen Ort sah ... mit rot pulsierenden Wänden, jenseits des Kerns.

Aber besonders fiel mir das Symbol auf, das die Kreaturen auf ihren Rüstungen trugen – das Symbol des außerirdischen Schiffs, aus dem einst die ISS Vanguard werden sollte. Wir haben das Logo der Vanguard-Initiative daraus gemacht. Ich trug das Symbol noch auf dem Abzeichen und der Erkennungsmarke. Da wusste ich, dass die alten Besitzer des Kerns beschlossen hatten einzugreifen. Wir wollten nicht, dass sie niedergemäht wurden, und stürmten mit unseren neuen Verbündeten voran.

Wenn Missionskarte **M102** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 108**.

Wenn Missionskarte **M102** nicht aufgedeckt ist, lies **Protokoll 149**.

## PROTOKOLL 107

### Unterhaltungen mit den Seltsamen


Nur einer von uns wurde in das Raumfahrzeug geführt. Das asketische Innere rief in mir Platzangst hervor: Die Wände waren dunkelgrau und ich stieß andauernd gegen irgendetwas. Bis ich mich an diesen Kleinen, durch das All treibenden Käfig gewöhnt hatte, stieß ich mir den Kopf, die Knie und den Ellenbogen.

Der stoisch gelassene Idemier bewegte sich anmutig. Wir begannen, uns zu unterhalten. Zuerst versuchte ich es mit meiner KI, aber der Idemier bat mich, sie auszuschalten. Also machte sich jeder in seiner eigenen Sprache und mittels undurchschaubarer Gesten verständlich, bis plötzlich alles einen Sinn zu ergeben begann. Obwohl ich kein einziges Wort verstand, begriff ich, was er mir sagen wollte.

Wir tauschten uns viele Stunden lang über unsere Weltanschauungen, Gefühle und Konzepte aus. Schließlich spürte ich, dass der Idemier dankbar für meine Zeit war und mir das Gerät anbot, das uns dieses tiefgründige gegenseitige Verständnis ermöglicht hatte.

Als weiteres Abschiedsgeschenk gab der Idemier mir die Koordinaten eines nahe gelegenen Kometen, auf dem es zusätzliche Energievorräte gab.

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

Verschiebe Karte **E42** (Xenoanalysator) aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ins „Arsenal“ und erhalte 3 .

## PROTOKOLL 108

Ersetze die Karte in Sektor 2 durch Karte **P243**.

## PROTOKOLL 109

Obwohl ihr Gesicht nicht zu sehen war, konnte man ihrer zusammengesackten Haltung entnehmen, dass die Kreatur enttäuscht war. Sie stand eine Weile einfach nur bewegungslos da und begann dann zu sprechen. Unsere KI übersetzte.

Lies **Protokoll 336**.

## PROTOKOLL 110

Der Zeitpunkt unseres Sturms auf die Brücke rückte näher. Mehrere Teams lagen in der Nähe des Eingangs versteckt und Störtrupps waren über das gesamte Schiff verteilt. Wir waren fast bereit, zuzuschlagen, als Anu plötzlich auftauchte und mit uns sprechen wollte. Sie flehte uns an, nicht noch jemanden wegen abstrakter unterschiedlicher Weltanschauungen umzubringen. Anstelle von Gewalt und Blutvergießen hatte sie eine andere Lösung parat: Mit ihrem Zugangspass könnte sie sich Zutritt zur Brücke verschaffen und dort nicht tödliche idemische Gasgranaten zünden, die eigentlich zur Betäubung der katzenartigen Raubtiere auf ihrem Planeten gedacht waren. So könnten wir die Brücke in unsere Hand bringen, ohne einen einzigen Schuss abzugeben. Das einzige Problem dabei war, dass der Wirkstoff der Granaten noch nie an Menschen erprobt worden war. Sie versicherte zwar, dass nichts Schlimmes passieren würde, aber niemand konnte sagen, wie lange die Betäubung anhalten würde und ob dadurch nicht der Großteil der Brückenbesatzung inmitten einer angespannten Lage ausgeschaltet werden würde.

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

- » **Idemische Hilfe annehmen und Gasgranaten auf der Brücke zünden:** Lies **Protokoll 120**.
- » **Ablehnen und die Brücke ohne Hilfe stürmen:** Lies **Protokoll 117**.

## PROTOKOLL 111

Unmittelbar nachdem sich die Brücke in unserer Hand befand, schickten wir über die Bordfunkanlage eine Nachricht auf allen Frequenzen, in der wir die anderen Besatzungsmitglieder um Hilfe gegen Major Dahl baten. Es folgten Minuten angespannter Stille.

Überprüfe, ob in **Protokoll 922** oder **924** ein Kästchen markiert ist. Ist eines markiert, lies **Protokoll 169**. Anderenfalls lies **Protokoll 216**.

## PROTOKOLL 112

**[Außenteam]:** Ich betrete den Untergrund. Offenbar ruht die Außenhülle der Sphäre auf einer Art von Kohlenstofffilamenten. Ich passe gerade so eben hindurch ... Ich glaube, so kann ich in andere Teile des Sektors gelangen.

**[CAPCOM, Sergeant Nahy]:** Seien Sie vorsichtig, keiner weiß, wie diese Struktur ...

**[Außenteammitglied 1]:** Mist.

**[CAPCOM, Sergeant Nahy]:** Außenteammitglied 1, Ihre Herzfrequenz steigt. Was geht da vor sich?






**[Außenteammitglied 1]:** Ich ... stecke fest.

**[CAPCOM, Sergeant Nahy]:** Es gibt gerade niemanden, der Ihnen helfen könnte. Können Sie sich selbst befreien?

**[Außenteammitglied 1]:** Ich versuch's, Vanguard. Außenteam out.

Du bist gescheitert. Das muss in ISS Vanguard allerdings nicht immer etwas Schlechtes bedeuten. Manche negativen Ergebnisse eröffnen neue Möglichkeiten und Handlungsstränge, die nur nach einem Fehlschlag verfügbar sind.

Wähle eines:

- » **Langsam nach unten vorarbeiten:**    und platziere dein Besatzungsmitglied sowie sämtliche unterstützenden Besatzungsmitglieder in Sektor 4.
- » **Nach Hilfe rufen:** Befindet sich ein weiteres Besatzungsmitglied in diesem Sektor kann es , um dir zu helfen. Tut es das, platziere dein Besatzungsmitglied und das Besatzungsmitglied, das dir geholfen hat, in Sektor 4.
- » **Dich mit Werkzeug selbst befreien:** Wirf . Nachdem du die Ergebnisse des Wurfs angewendet hast, platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 4.

**Erinnerung:** Wenn du während deines Zuges einen Sektor betrittst, der zu einem anderen Protokoll führt, musst du dieses Protokoll sofort lesen. Lies in diesem Fall **Protokoll 311**, sobald du Sektor 4 betrittst.

## PROTOKOLL 113

### Operatortagebuch

Diese Felsen sind verflucht! Aber wir schürfen sie dennoch. Ich habe bereits Beschwerde eingereicht. Natürlich wurde sie ignoriert. Was für eine Ressourcenverschwendung!

Du kannst ein Besatzungsmitglied abstellen, um 1 *Mineral*-Entdeckung zu ziehen und sie in „Gesammelte Entdeckungen“ zu verschieben.

## PROTOKOLL 114

- Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, lies **Protokoll 134**. Anderenfalls lies weiter.

### Außenteam-Erkundungsbericht TF/29

Als wir die zerklüftete Spitze des Hügels erreicht hatten, fiel uns auf, dass er nicht mehr verlassen war! Wir fanden frische Milbenspuren, die in die Tiefe führten. Als wir ihnen folgten, stießen wir auf eine große Kammer, gefüllt mit getrockneter alter Lava. Die Milben in der Kammer sonderten eine seltsame, grünliche Substanz in eine in der Mitte des Raums befindliche Grube ab und waren dabei sorgsam darauf bedacht, keinen einzigen Tropfen zu verschwenden. Dann mischten sie nach und nach Lava unter. Unsere Scans messen eine komplexe organische Zusammensetzung des Schleims. Eine Probe zu entnehmen könnte sich zwar als gewinnbringend erweisen, wäre aber äußerst riskant.

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

- » **Proben nehmen:** Erhalte Einmalige Entdeckung **33**. Lies **Protokoll 148**.
- » **Kein Risiko eingehen:** Beende dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 115

[Major Dahl]: Guten Morgen, Besatzung! Der Planet, den Sie gleich erkunden werden, wurde von den Erbauern als eine der Wiegen markiert. Dort wimmelt es nur so von Leben – aber ebenso von Gefahren. Der Captain hat mich gebeten, Ihnen alles über die möglichen Gefahren mitzuteilen, bevor sie ausrücken.

\*\*\* **Klicken!** \*\*\*

[Major Dahl]: Seien Sie extrem vorsichtig und achten Sie auf den Sauerstoffgehalt. Die Atmosphäre des Planeten begünstigt Verpuffungen. In manchen Gegenden bedarf es dazu lediglich eines Funkens statischer Elektrizität.

\*\*\* **Klicken!** \*\*\*

[Major Dahl]: Außerdem haben wir zahlreiche komplexe Lebensformen ausgemacht. Aufgrund des hohen Sauerstoffgehalts ist ihr Metabolismus wesentlich schneller als Flora und Fauna auf der Erde. Sie könnten durch ihre Schnelligkeit und Stärke überrascht werden.

\*\*\* **Klicken!** \*\*\*

[Major Dahl]: Da wir immer noch nicht sicher wissen, was Sie dort unten erwartet, besteht Ihre Mission lediglich in der Erkundung der äußeren Schichten des Planeten, wobei Sie bitte möglichst viele Proben sammeln.

Platziere Karte **P130** auf den bisherigen Karten in Sektor **1**. Platziere den Lander in Sektor **1**.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 116

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

- Lies **Protokoll 99**.
- Lies **Protokoll 80**.
- Lies **Protokoll 113**.








## PROTOKOLL 117

Niemand folgte unserem Aufruf. Wir waren auf uns allein gestellt. Schon bald entschlossen wir uns, trotzdem anzugreifen – entweder wir würden Dahl zur Strecke bringen oder bei dem Versuch sterben.



Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung.

Besatzungsmitglieder, die bei diesem Wurf eingesetzt werden, können sterben. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe notwendig werden.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder mit , - oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool **1** Punkt hinzu.

Es sind **mindestens 10** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.

- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, wird das Besatzungsmitglied aus dem Spiel entfernt. Die anderen Besatzungsmitglieder werden wieder zu den Verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt.
- Wenn keine Verfügbaren Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls:

Bei **höchstens 9** Punkten: Weiter bei **Protokoll 176**.

Bei **mindestens 10** Punkten: Die Spieler fügen dem Sieg-Pool **1** Marker hinzu. Dann weiter bei **Protokoll 111**.

## PROTOKOLL 118

[Außenteam]: Hier Außenteam. Wir sind jetzt der Sonne nahe und folgen einem Schwarm Mikroorganismen auf der Wanderschaft. Sie werden langsamer und verteilen sich. Die Hintergrundtemperatur steigt erheblich. Das Spektrometer zeigt mehrere chemische Reaktionen.

[Dr. Corey]: Ja, das korrespondiert mit meinen ersten Erkenntnissen. Wahrscheinlich müssen die Organismen sich der Sonne nähern, weil sie für eine bestimmte Lebensphase mehr Energie oder ultraviolette Strahlung brauchen, als sie im Nebel bekommen. Und ...

[Außenteam]: Halt! Etwas geschieht. Sie hören auf!

[Dr. Corey]: Wie erwartet. Sie haben getan, wozu sie gekommen sind, und kehren in die Dunkelheit des Nebels zurück.

[Außenteam]: Nein, tun sie nicht! Sie kommen zu uns. Es werden immer mehr!

[Captain Wayman]: Außenteam, sofort zurückziehen. Ich wiederhole, brechen Sie den Einsatz ab.

\*\*\* **Triebwerksgeräusche** \*\*\*

[Außenteam]: Verstanden. Wir brechen den Kontakt ab. Verdammt, sind die Biester schnell!

[Vanguard-KI]: Achtung! Maximale sichere Beschleunigung erreicht.

[Außenteam]: Wir können sie nicht abhängen!

Lies **Protokoll 94**.

## PROTOKOLL 119

\*\*\* **Metallisches Kreischen des Rumpfs** \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Hier Außenteam! Diese Kreaturen sitzen auf dem Lander. Hören Sie uns, Vanguard?

\*\*\* **Störgeräusch** \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Vanguard, sind Sie da? Sie zerquetschen uns den Rumpf und versuchen reinzukommen. Erbitten Anweisungen, Ende!

\*\*\* **Störgeräusch** \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Zwecklos. Es sind einfach zu viele, die Verzerrung ist zu groß und die Signale gehen nicht durch.

[Außenteammitglied 1]: Und was nun?

\*\*\* **Metallisches Kreischen des Rumpfs** \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Was immer wir tun, wir sollten uns beeilen.

Jedes Besatzungsmitglied zieht die auf seiner Besatzungstafel angegebene Anzahl von Sektionskarten. Diese dürfen nur bei speziellen Würfelwürfen eingesetzt werden, die bei dieser Landung je nach getroffenen Entscheidungen auftreten können. Diese Sektionskarten und die Würfel auf den Besatzungstafeln werden zwischen den Würfeln nicht erneuert!

Alle Ausrüstungskarten auf der Lander-Tafel werden unter den Besatzungsmitgliedern aufgeteilt.

Karten, die sich auf etwas beziehen, was sich nicht auf dem Tisch befindet (zum Beispiel: Karten, mit denen Hinweise gezogen oder andere Sektoren aufgesucht werden können), haben bei dieser Landung keine Wirkung.

Lies **Protokoll 123**.

## PROTOKOLL 120

Wir ließen Anu ihren Plan ausführen. Sie betrat in aller Ruhe die Brücke und ließ ihre Granaten hochgehen. Die Brückenbesatzung war völlig überrascht, hatte keine Chance zu reagieren und brach bewusstlos zusammen. Sowie der Raum wieder betreten werden konnte, öffnete Anu uns die Türen.

Wir stiegen vorsichtig über die Offziere hinweg und übernahmen sämtliche Konsolen.

Markiere Kästchen **G** in **Protokoll 930** und füge dem Sieg-Pool **1 Marker** hinzu. Lies dann **Protokoll 111**.

## PROTOKOLL 121

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 3**

Wir wissen immer noch nicht, ob diese leitenden Strukturen natürliche Nerven oder biotechnische Kabel sind. Wir wissen nur, dass sie gefährlich sind – sie führen Strom wie Starkstromleitungen auf der Erde, sind aber nicht isoliert. Wenn wir nicht aufpassen, werden wir gegrillt. Außerdem scheinen sie auf die verschiedensten Arten auf umgebendes Gewebe und sogar anorganische Materie einzuwirken. Wären wir nicht dauernd auf der Flucht, müssten wir die Strukturen unbedingt untersuchen, um diese Welt besser zu verstehen.

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

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 122

Vor uns drehte sich der kreisförmige Teil des Bodens 180 Grad um seine horizontale Achse. Der Monolith hing nun nach unten und wir sahen ein kleines Steuerpult mit einem einzigen großen Knopf.

Platziere Karte **P433** in Sektor **2**. Platziere Karte **P438** in Sektor **4**. Besatzungsmitglieder in Sektor **2** können in Sektor **4** platziert werden. Besatzungsmitglieder in Sektor **4** können in Sektor **2** platziert werden.

## PROTOKOLL 123

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

- » **Versuchen, die Kommunikation wiederherzustellen:** Wir könnten das Signal hinreichend verstärken, um die Kreaturen zu überwinden. Lies **Protokoll 146**.
- » **Eine Probe der Kreaturen nehmen:** Riskant, aber wir könnten sie dann einfacher studieren. Lies **Protokoll 624**.
- » **Auf Hilfe durch die Vanguard warten:** Sie müssen doch begreifen, dass wir in Schwierigkeiten sind! Lies **Protokoll 645**.

## PROTOKOLL 124

Der Weg ist jetzt frei! Ersetze die Karte in Sektor **3** durch Karte **P437**.

Platziere die Bedrohungskarte *Wächter-Metahedron* im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte. Platziere die Bedrohungskarte „*Adaptiver Schild*“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.

Platziere den *Wächter-Metahedron*-Aufsteller in Sektor **5**.

## PROTOKOLL 125

Wenn du *Brimstone* spielst, lies **Protokoll 42**.

Anderenfalls erhalte eine Verletzung „*Verwundet*“.

## PROTOKOLL 126

[Missionszeit 00:03:27]

Die Sonde nähert sich der aufgebrochenen Kruste. In der Nähe schweben die Überreste der Bergbaumaschinen mit irreparabel durchgeschmorten Stromkreisen. Die kristalline Struktur im Bruch erinnert an Glasfasern, die an zahlreichen Stellen gebrochen sind. Wir messen elektromagnetische Strahlung darin. Arbeitstheorie: Diese Asteroiden sind Teil einer Maschine einer Mineralkruste. Die Daten werden weiter analysiert.

[Missionszeit 00:08:52]

Der Entdecker nähert sich einer symmetrischen Felsstruktur, um eine Probe der äußeren Mineraliensicht zu nehmen. Darunter muss sich eine Art Spannungsquelle befinden – die Sensoren zeigen zunehmende elektrische Aktivität ...

[Missionszeit 00:08:54]

Ein blendender Blitz – alle Entdecker sind offline. Die Sensoren der Vanguard verzeichnen einen starken elektromagnetischen Puls, und wir beobachten eine mächtige Explosion, die den Asteroidengürtel zerreißt. Um zu erfahren, was passiert ist, müssen wir alle Daten über die kristallinen Fasern analysieren, die wir von der Sonde vor ihrer Zerstörung erhalten haben.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 127

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet das Protokoll. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

[**Captain Wayman**]: Feuerteam Alpha, Ihr Lander kann jetzt nichts mehr einstecken. Treten Sie den Rückzug an, Sie brauchen Reparaturen und Nachschub.

\*\*\* **Alarmtöne** \*\*\*

[**Lander-KI**]: Kritischen Schaden erkannt!

[**Feuerteam Alpha**]: Nein. Ich habe ihn. Ich habe ihn. Ich muss nur ...


\*\*\* **Explosion** \*\*\*

[**Captain Wayman**]: Feuerteam Alpha, hören Sie uns? Wir haben Ihr Signal verloren. Feuerteam Alpha?

[**Feuerteam Alpha**]: ... bam! Minus eins, Captain.

\*\*\* **Lauter Jubel** \*\*\*

[**Captain Wayman**]: Glückwunsch, Feuerteam Alpha. Das war hervorragend!

- Entferne 2 Marker vom Gegnervorteilplatz.
- Entferne die Bedrohungskarte „*Bombardement*“ und ihren Aufsteller vom Brett.
- Lege Karte **P241** (*Arrogator-Kreuzer*) aus Sektor **8** ab.
- Erhalte Einmalige Entdeckung **8**.
- Lege Missionskarte **M103** ab.
- Erhalte 1 .
- Entferne den Lander-Aufsteller aus Sektor **8**.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **8** wieder in Sektor **4**.

## PROTOKOLL 128

- Platziere Karte **P441** in Sektor **6**.
- Platziere Karte **P442** in Sektor **7**.
- Platziere Karte **P443** in Sektor **8**.
- Platziere Karte **P440** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 129

**Außenteam-Privatkanal**

[**Teammitglied 1**]: Ich bin den Aufstieg leid.

[**Teammitglied 2**]: Wie? Wir steigen doch die ganze Zeit ab!

[**Teammitglied 1**]: Machen Sie keine Witze ...

[**Teammitglied 3**]: Macht er nicht – wir sinken.

[**Teammitglied 2**]: Halt! Endlich verändert sich die Landschaft! Und jetzt geht es aufwärts.

[**Teammitglied 1**]: Sie wollen mich doch auf den Arm nehmen, oder? Ich sehe doch ganz deutlich, wie wir uns abwärts bewegen ...

Entferne alle SZ-Karten aus den Sektoren **1, 2** und **3**. Ersetze das SZ in deinem Sektor durch **P372**. Ersetze das SZ im verbundenen, mit einer weißen Pfeilspitze gekennzeichneten Sektor durch **P371**. Ersetze das SZ im verbundenen, mit einer schwarzen Pfeilspitze gekennzeichneten Sektor durch **P373**.

## PROTOKOLL 130

Wenn deine aktuelle Missionskarte **M03** ist, lies **Protokoll 133**.

Anderenfalls lies **Protokoll 132**.

## PROTOKOLL 131

**Operatorbericht**

Wir bauen die Mineralien vorsichtig ab und versuchen, die kristallinen Strukturen zu meiden, da wir uns keine weiteren Maschinenausfälle leisten können. Es funktioniert einigermassen – bald sind unsere Transporter mit seltenen Mineralien und sogar einigen Forschungsproben beladen.

Zwei Transporter heben ab, ein weiterer nähert sich den Asteroiden, um den letzten Teil der Fracht zu holen.

Etwas passiert, als er landet – die Kruste erbebt und bricht. Plötzlich reagieren die Maschinen nicht mehr. Es gibt einen Schlag und einen Blitz!

Noch mehr Ausrüstung verloren. Die Aufklärung wird mich umbringen.

Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 132

Du entfernst dich zu weit vom Ziel! Du kannst erst nach Abschluss der Mission tiefer in die Kugel vordringen.

Bewege dein Besatzungsmitglied zurück in Sektor 4. Setze dann deinen Zug fort.

## PROTOKOLL 133

### Außenteam-Erkundungsbericht 16C

Einer der Wartungskorridore führte schließlich auf ein schmales Sims am Innenrand der Kugel. Der gigantische Raum im Objekt war einfach atemberaubend. Vor uns schwebten die Überreste eines ganzen Sonnensystems in der Kugel. Die Sonne war rot und müde.

Wir nahmen erste Daten und Scans. Offenbar war Materie von diesem System – und vermutlich einigen benachbarten – umfunktioniert worden, um diese enorme Struktur zu bilden. Aber wozu dieser Aufwand, nur um einen alten Roten Riesen und ein paar magere Gesteinsbrocken zu verstecken?

Die Innenseite der Kugel ist mit Sonnenkollektoren bedeckt, die auf die Sonne ausgerichtet sind, doch alle Korridore und Terminals, die wir bisher gesehen haben, sind tot. Ob die Stromkreise in diesem Teil der Kugel beschädigt wurden?? Ob wir sie reparieren können?

Platziere eine zufällige Karte P000 mit der Vorderseite nach oben in diesem Sektor.

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 134

Lies **Protokoll 148**.

## PROTOKOLL 135

- Lege Karte **P432** (*Iris fokussiert*) aus Sektor 1 ab.
- Wenn Karte **P434** (*Abgelenkter Plasmastrahl*) sich in Sektor 2 befindet, lege sie ab.
- Wenn Karte **P435** (*Sengender Plasmastrahl*) sich in Sektor 2 befindet, ersetze sie durch Karte **P433**.
- Wenn Karte **P436** (*Sich aufladender Plasmastrahl*) sich in Sektor 3 befindet, lege sie ab.

## PROTOKOLL 136

- Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 8 erhält eine Verletzung „*Kritisch verwundet*“.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 8 in Sektor 4.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 19 (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe die Lander-Karte in Sektor 8 auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Entferne den Lander-Aufsteller aus Sektor 8.
- Füge dem Gegnervorteilplatz 1 Marker hinzu.

## PROTOKOLL 137

**Hinweis:** Beobachte, wie sich die Umgebung verändert, wenn du dich an diesem seltsamen Ort bewegst.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus:

- » **Sich mit dem Synapsenfluss bewegen** (dem schwarzen Pfeil nach): Lies **Protokoll 141**.
- » **Seitwärts bewegen und versuchen, die Spitze des gekrümmten Horizonts zu erreichen** – dies kann unsere Perspektive komplett verändern: Lies **Protokoll 129**.

## PROTOKOLL 138

### Forschungsbericht zu Kelu-8 - Organische Wolke

Wir hatten erwartet, dass es sich bei der Wolke um die Überreste einer Raumschlacht, eines ins All beförderten Organismus oder vielleicht auch um irgendeinen Kadaver handelt. Doch es sind verkapselte Mikroorganismen, die irgendwie langsam durch den riesigen Kosmos navigieren und ihre Sporen auf jedem Himmelskörper hinterlassen, an dem sie vorbeikommen. Ihre Fähigkeit, organisch den Weg zu finden, ohne dabei mit Gefahren in Kontakt zu kommen, hat einen Durchbruch bei unseren Navigationssystemen bewirkt.

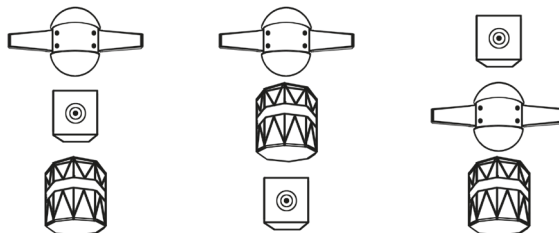
Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Nimm Karte **A18** (*Alien-Nav-Konsole*) aus „Lander-Mods“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

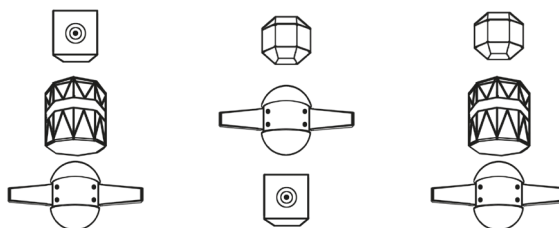
Dann kannst du 3 Besatzungsmitglieder zuweisen, um 1 *Mikroorganismus*-Entdeckung zu erhalten.

## PROTOKOLL 139

Wie sollen die Teile angeordnet werden? Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus:



» Lies **Protokoll 143**. » Lies **Protokoll 150**. » Lies **Protokoll 177**.



» Lies **Protokoll 182**. » Lies **Protokoll 185**. » Lies **Protokoll 190**.

## PROTOKOLL 140

Die Ablagerung ist außerordentlich ergiebig, aber nicht übermäßig groß.

Markiere das erste nicht markierte Kästchen und setze das Spiel fort. Wenn alle Kästchen markiert sind, lies weiter:

Wir haben die Ablagerung abgebaut.

Erhalte die oberste Einmalige Entdeckung auf der Planetenkarte (sofern welche vorhanden sind). Ersetze dann das SZ in diesem Sektor durch Karte **P011**.

## PROTOKOLL 141

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 1]: Werde ich verrückt oder ist die Welt verrückt?

[Teammitglied 2]: Vermutlich beides. Warum fragen Sie?

[Teammitglied 1]: Sehen Sie doch – vor uns liegt dieselbe Landschaft wie hinter uns.

[Teammitglied 2]: Oh ...

[Teammitglied 1]: Genau. Außerdem glaube ich, dass der Horizont sich bewegt, während die Schleife fix bleibt.

[Teammitglied 2]: Relative Bewegung?

[Teammitglied 1]: Ich weiß nicht ...

Bist du in Sektor ...

**1:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor 2. Vergewissere dich, dass SZ **P371** (*Gewundener Raum*) sich in Sektor 2 und SZ **P372** (*Membranartiger Gang*) sich in Sektor 3 befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.



**2:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor 3. Vergewissere dich, dass SZ **P371** (*Gewundener Raum*) sich in Sektor 3 und SZ **P372** (*Membranartiger Gang*) sich in Sektor 1 befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

**3:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor 1. Vergewissere dich, dass SZ **P371** (*Gewundener Raum*) sich in Sektor 1 und SZ **P372** (*Membranartiger Gang*) sich in Sektor 2 befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

## PROTOKOLL 142

- Platziere Karte **P234** in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 19 (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe den ausgewählten Lander auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Wenn die Summe der **Ränge** der gewählten Besatzungsmitglieder **mindestens 4** beträgt, vollziehe 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P241** (*Arrogator-Kreuzer*) in Sektor 8.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied der **Sicherheits- oder Aufklärungssektion** 1 Fortschritt beim grünen Track auf Karte **P241** (*Arrogator-Kreuzer*) in Sektor 8.



- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied mit - oder -Wandlungsfähigkeit auf der Besatzungskarte 1 Fortschritt beim grünen Track auf Karte **P241** in Sektor **8**.
- Platziere alle gewählten Besatzungsmitglieder auf „Verluste“ am Rand der Planetenkarte.

#### Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis erreicht hat:

Die gewählten Besatzungsmitglieder haben ihr Ziel erreicht, sind aber gestorben. Lies **Protokoll 590**.

#### Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis nicht erreicht hat:

Die gewählten Besatzungsmitglieder haben ihr Ziel nicht erreicht und sind gestorben. Ein neues Team muss den Auftrag abschließen! Lies **Protokoll 607**.

## PROTOKOLL 143

Lies **Protokoll 217**.

## PROTOKOLL 144

### Geschichte der Dimensionstechnikforschung, Auszug

Neben vielen anderen Entdeckungen von der Heimatwelt der Besucher barg unser Außenteam auch ein Objekt, das uns schließlich zu verstehen half, dass weitere Dimensionen existieren, ohne dass unsere Sinne sie erfassen können – und wie sie mit den Dimensionen, die wir wahrnehmen, in Wechselwirkung stehen. Das war der erste Schritt unserer Entwicklung eines ganz neuen Technikzweigs – natürlich wussten wir nicht, wie aufwendig der Einsatz dieser Technik und wie wesentlich sie für den Erfolg der Vanguard sein würde. Und es handelte sich nicht einmal um die letzte große Entdeckung bei der Mission ...

Wenn das Forschungsprojekt **R20** (*Subraum-Physik*) in „Forschungsprojekte“ liegt, verschiebe es in den „Warten ...“-Umschlag.

Anderenfalls erhalte 1  und 1 *Alien-Tech*-Entdeckung.

Lies dann **Protokoll 752**.

## PROTOKOLL 145

Lege die Einmaligen Entdeckungen **35** und **38** zu „Einmalige Entdeckungen“ zurück. Dann lege alle Missionen ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 146

### \*\*\* Lautes Störgeräusch \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Es geht nicht. Jeder dieser Mikroorganismen ist ein kleiner Reaktor. In der Masse erzeugen sie genügend Energie und Strahlung, um alle Signale zu blockieren.

[Außenteammitglied 2]: Wie bitte – Strahlung?

[Außenteammitglied 1]: Ja. Hoffentlich wollen Sie keine Kinder kriegen ...

[Außenteammitglied 2]: Gut. Ich glaube, wir können unser Ausgangssignal verstärken. Wir müssen den Strom umleiten, das Antennenlimit entfernen, den Kommunikationscomputer umprogrammieren ...

### \*\*\* Metallisches Kreischen \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Ob wir das noch schaffen können?

[Außenteammitglied 2]: Ja.

### \*\*\* Metallisches Kreischen \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Vermutlich.

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, die technische Ausrüstung des Landers zu modifizieren. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion. Lies dann **Protokoll 167**.

## PROTOKOLL 147

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

Lies **Protokoll 772**.

Lies **Protokoll 756**.

## PROTOKOLL 148

### Einsatzbericht 96/F

Wir fanden rasch heraus, dass unser Geruch und unser Erscheinungsbild die Milben aggressiv machten. Wann immer sie auf uns stießen, setzten sie Pheromone frei, die offenbar andere Milben vor der Gefahr warnten – und sie


wurden von Mal zu Mal aggressiver. Wir wussten, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis sie angreifen würden.



Wenn sich auf dem letzten Feld des Zeit-Tracks der Globalen Bedingung Gefährliche Begegnung ein Marker befindet, setze den Track zurück.


Markiere dann das oberste nicht markierte Kästchen und wende den Effekt an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, wende den untersten Effekt an:

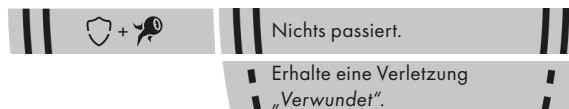
Die Milben beginnen, auf uns aufmerksam zu werden. Wir müssen uns unauffällig verhalten!

Wir müssen einige feindliche Milben umgehen. Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor .

Die Milben versuchen, uns zu verjagen. Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor  .

Sie verfolgen uns in eindeutig feindlicher Absicht. Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wird sofort in einem verbundenen Sektor seiner Wahl platziert und wirft .

Die Milben greifen an! Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor führt in der Reihenfolge Sicherheit, Aufklärung, Wissenschaft und Technik sofort diesen Würfelwurf aus:




## PROTOKOLL 149

### Dr. Coreys Tagebuch, Eintrag 213

Wir haben gewonnen, doch es war ein freudloser Sieg. Als der Rauch sich legte und wir unsere Verluste überblickten, traf uns die Realität wie ein Schlag: Wir haben viele gute Freunde und Kollegen verloren, darunter CAPCOM-Offizier Nahy und meinen lieben Freund, den SAR-Piloten Marquez. Captain Wayman war kritisch verwundet und den Gesichtern des Notfallteams nach zu urteilen dem Tod geweiht. Wir saßen trauernd auf einem schwerbeschädigten Schiff, außerstande, nach Hause zurückzukehren oder auch nur irgendeinen Ort außerhalb der nächsten Systeme zu erreichen. Viele fürchteten, dies könnte das Ende der ISS Vanguard und ihrer Mission sein, darunter ich ...

### Die Mission ist abgeschlossen!

- Erhalte Einmalige Entdeckung **11**.
- Zähle die Marker auf dem Gegnervorteilplatz. Füge für jede Besatzungskarte auf „Verluste“ links von der Planetenkarte 2 Punkte hinzu. Ziehe für jedes  1 Punkt ab. Zähle das Ergebnis und wende das entsprechende Ergebnis aus der folgenden Tabelle an:
  - **Ab 16:** Kein Besatzungsmitglied wird befördert!
  - **5-15:** Alle Rang-1-Besatzungsmitglieder, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, werden befördert. Wenn eine Sektion bei dieser Erkundung keine Besatzungsmitglieder hatte, wird ein gewähltes Rang-1-Besatzungsmitglied in dieser Sektion befördert.
  - **Höchstens 4:** Alle Rang-1- und Rang-2-Besatzungsmitglieder, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, werden befördert. Wenn eine Sektion bei dieser Erkundung keine Besatzungsmitglieder hatte, wird ein gewähltes Rang-1- oder Rang-2-Besatzungsmitglied in dieser Sektion befördert.

Lies **Protokoll 158**.

## PROTOKOLL 150

Lies **Protokoll 217**.

## PROTOKOLL 151

### Außenteam-Privatkanal

[Teammittelglied 1]: Stopp!

[Teammittelglied 2]: Wir müssen sie untersuchen. Sonst erfahren wir doch nichts!

[Teammittelglied 1]: Verdammte, die Systeme in diesem Raum sind aktiv!

[Teammittelglied 2]: Wir müssen sie untersuchen! Wenn dieses Schiff ausfällt, ist alles verloren. Alles Wissen! Ihre Geschichte!

[Teammittelglied 1]: Argh!

[Teammittelglied 2]: Ist alles in Ordnung?

[Teammittelglied 1]: Verdammte Erschütterungen! Alles okay hier. Ich sagte ja, es wird gefährlich!

[Teammitglied 2]: Vielleicht, aber sehen Sie – da hat sich etwas geöffnet. Es führt zu ... oh ... zu weiteren Leichen.

- Entferne Landungskarte **L12** aus dem Scanner und aus dem Spiel.
- Ersetze diese SZ-Karte durch Karte **P297**.
- Lege Missionskarte **M130** ab und decke Missionskarte **M131** auf.

## PROTOKOLL 152

[Außenteam]: Wir haben viele interessante Teile und ein merkwürdiges außerirdisches Modul gefunden.

[CAPCOM]: ...

[Außenteam]: Hören Sie uns, Vanguard?

[CAPCOM]: Verstanden, Außenteam. Bedauere, ich wusste nicht, dass Sie auf Lob warten. Vorzügliche Arbeit!

[Außenteam]: ...

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung sowie Einmalige Entdeckung **10**. Ersetze dieses SZ durch Karte **P141**.

Mische Schiffssituation **S12** (*Illegale Drogen*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B) – die Forschungsdaten zur Entdeckung wurden aus den Wissenschaftslaboren weitergegeben und zu niederen Zwecken verwendet.

## PROTOKOLL 153

**Medizinischer Bericht 189F, Auszug**

Wer die Entscheidung getroffen hat, diesen radioaktiven Schrott an Bord zu nehmen, sollte bestraft werden. Diverse Besatzungsmitglieder sind schon strahlenkrank, und wer weiß, wie viele Leute in den Kälteschlafkammern betroffen sind! Diese Entscheidung werden wir noch lange bedauern. Hoffentlich können unsere Entdeckungen das ganze Leid irgendwie aufwiegen ...

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Entdeckungen und verschiebe sie zu „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 154

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 9**

[Daten beschädigt]

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 9 - Revision**

Wir konnten die Originaldatei nicht wiederherstellen, jedoch an Informationen aus anderen Notizen gelangen und mit dem Verfasser reden (der sich leider nur an wenig erinnert).


Es gibt auf der Besucherebene vermutlich mehr Dimensionen als in unserer Welt. Wir Menschen haben weder die Sinne noch die Technik, um sie wahrzunehmen – wir spüren Schwindel, erleben Halluzinationen und verletzen uns, wenn wir in breite Abgründe stürzen, die für unsere Sinne nicht existieren.

Wir können unsere Blindheit nicht überwinden, sondern uns höchstens geradlinig bewegen und das Beste hoffen.

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

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

## PROTOKOLL 155

- Lege Missionskarte **M35** (*Krankes Ökosystem*) ab.
- Drehe die Beförderungskarte unabhängig von deren Regeln auf die Abgeschlossen-Seite.
- Jedes Besatzungsmitglied erneuert 2 .
- Ersetze Karte **P164** (*Infiziertes Biom*) durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 156

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 161**.  
 Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**Operatorbericht**

Der Quader besteht aus Stahl. Die kosmische Strahlung hat ihn gebleicht, doch er war offenbar mal rot. Erste Scans zeigen, dass er mit radioaktiven Substanzen angefüllt ist. Sie sind gefährlich für uns, bergen aber möglicherweise interessante Geheimnisse, da dieses Objekt eindeutig künstlich ist.

Wähle eines:

- » **Quader zerstören:** Lies **Protokoll 174**.
- » **Behälter der Forschung zuführen:** Lies **Protokoll 153**.

## PROTOKOLL 157

**Einsatzbericht 77**

Wir kämpften an der Seite dieser merkwürdigen Tentakelkreaturen, teilweise auch unter ihnen. Meine Besatzungskollegen sagen, dass die Arrogatoren bald fort waren, aber das habe ich nicht mitbekommen – auch nicht, dass die Kreaturen durch ihr Portal zurückkehrten und praktisch keine Spuren hinterließen. In den letzten Augenblicken des Kampfs um den Kern wurde ich von einem Arrogator-Strahl getroffen. Das Nächste, was ich weiß, ist, dass ich hier in der Krankenstation erwachte. Was sagten Sie, welcher Tag heute ist?

Lege Missionskarte **M102** ab.

Lies **Protokoll 149**.

## PROTOKOLL 158

- Lege alle **P001**- und **P000**-Karten von der Planetenkarte zu „Sonderziele“ zurück.
- Entferne alle Missionskarten, Globale-Bedingung-Karten und andere SZ-Karten, die sich noch auf der Planetenkarte befinden, aus dem Spiel.
- Nimm alle Besatzungskarten von „Verluste“. Platziere diese Besatzungsmitglieder irgendwo auf den Besatzungstafeln ihrer Sektionen (auch, wenn die Sektion nicht an der Mission teilnimmt) und entferne ihre Ranghüllen.
- Nimm alle Besatzungskarten von den Sektionsplätzen unter der Planetenkarte und verschiebe sie zu „Rastende Besatzung“.
- Platziere das Ziel **O05** (*Weiterhinken*) im „Warten ...“-Umschlag.
- Mische Schiffssituation **S15** (*Generatorfehlfunktion*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **4** (*Brücke (Reisen)-Kartenhalter*) und verschiebe **B01**-Brückenausbau (*Verstärkter Rumpf*) zurück zu „Brückenausbauten“. Ersetze dann die aktuelle Technikstufenkarte auf Seite **3** durch **Technikstufe 0**.
- Lege alle ,  und  aus dem Plättchenbeutel wieder auf die entsprechenden Pools neben dem Schiffsbuch.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffmanagement.

## PROTOKOLL 159

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus:

- » **Zurück bewegen** (dem weißen Pfeil nach): Lies **Protokoll 162**.
- » **Vorwärts bewegen** (dem schwarzen Pfeil nach): Lies **Protokoll 171**.
- » **Seitwärts bewegen und versuchen, die Spitze des gekrümmten Horizonts zu erreichen** – dies kann unsere Perspektive komplett verändern: Lies **Protokoll 173**.

## PROTOKOLL 160

[Außenteammitglied 1]: Ist schon was von der Wissenschaft gekommen?

[CAPCOM]: Ich lade gerade ihre Analyse hoch. Sie müssten sie schon haben.

[Außenteammitglied 1]: Augenblick ...

[Außenteammitglied 1]: Wir hatten also recht! Diese Maschine hätte den Planeten mit Leben besiedeln sollen – aber es hat nicht funktioniert. Ob wir sie einschalten sollen? Oder sollen wir sie zur Vanguard bringen?

[CAPCOM]: Die Befehle des Captains sind ganz einfach. Sie sollen ...

Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und erhalte 1 .

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

- » **Maschine einschalten, wie die Erbauer es gewollt hätten:** Lies **Protokoll 175**.
- » **Maschine auseinandernehmen:** Lies **Protokoll 152**.
- » **Maschine in Ruhe lassen – vielleichtkehrst du später zurück:** Nichts passiert.

## PROTOKOLL 161

**Forschungsbuch FP-T-9**

Wir verbrachten die Freizeit damit, die Flugbahn des längst verschwundenen Quaders zu berechnen – offenbar war er aus einem weit entfernten Planetensystem gekommen und durch die Schwerkraft eingefangen worden. Jemand scherzte, dass nur irgendeine außerirdische Zivilisation ihre radioaktiven Abfälle hatte loswerden wollen. Wir lachten.

Aber jetzt meinen wir, dass genau dies der Fall gewesen sein könnte.

Du darfst 2 Besatzungsmitglieder zuweisen, um 1  zu erhalten.

## PROTOKOLL 162

### Briefe aus Eschers Hölle

Ich werde gewickelt, gezwirbelt und gebogen wie eine Kette auf dem Zahnrad. Jeder Schritt ist Pein und Erleichterung zugleich. Im Nu habe ich etliche Kilometer zurückgelegt.

Bist du in Sektor ...

**1:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor **3**. Vergewissere dich, dass SZ **P373** (*Pulsierende Ranken*) sich in Sektor **2** und SZ **P370** (*Synapsenhügel*) sich in Sektor **3** befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

**2:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor **1**. Vergewissere dich, dass SZ **P373** (*Pulsierende Ranken*) sich in Sektor **3** und SZ **P370** (*Synapsenhügel*) sich in Sektor **1** befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.


**3:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor **2**. Vergewissere dich, dass SZ **P373** (*Pulsierende Ranken*) sich in Sektor **1** und SZ **P370** (*Synapsenhügel*) sich in Sektor **2** befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

## PROTOKOLL 163

### Forschungsbericht Muspelheim

Unsere Entdeckungen in dieser geheimen Enklave waren mit allem verbunden, was wir bisher entdeckt hatten oder noch entdecken sollten. Um die Schriften und Bilder zu verstehen, mussten wir sie in anderem Kontext sehen. Um ihre zivilen Maschinen zu verstehen, mussten wir die Schaltkreise der militärischen begreifen. Alles diente mehreren Zwecken, und man musste alles im Ganzen betrachten, um zu Ergebnissen zu kommen.

Führe die folgenden Schritte aus:

- Wenn sich ein Marker in Sektor **4** befindet, entferne ihn und erhalte Einmalige Entdeckung **20**.
- Wenn sich ein Marker in Sektor **5** befindet, entferne ihn und erhalte Einmalige Entdeckung **21**.
- Erneuere 2 .
- Wenn Missionskarte **M131** aufgedeckt ist, prüfe, ob ihre Anforderungen nun erfüllt sind.

## PROTOKOLL 164

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, passiert nichts – setze das Spiel fort. Anderenfalls lies weiter:

**[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]:** Hier Feuerteam Alpha. Die Decks sind frei. Ich wiederhole: Die Decks sind frei. Wir haben gewonnen.

**[Sektionsleiter]:** ...

\*\*\* *Explosion* \*\*\*

**[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]:** Brücke, was ist da los? Wie lauten die Befehle?

**[Sektionsleiter]:** ...


**[Feuerteam Alpha, Teammitglied 2]:** Funktioniert die Anlage? Vielleicht können sie nicht ...

**[Sektionsleiter]:** ... ein Ablenkungsmanöver! Die Brücke war nicht ihr Hauptziel. Als wir sie abwehrten, postierten andere Gruppen sich um den Kern der Vanguard. Sie greifen von allen Seiten an. Unser Sicherheitsteam dort wird nicht mehr lange durchhalten. Captain Wayman führt die Verstärkung an. Wenn Sie dies hören, begeben Sie sich zum Kern. Wenn Sie ...

\*\*\* *Störgeräusche* \*\*\*

**[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]:** Der Kern! Der einzige Teil des Schiffs, den wir weder reparieren noch ersetzen können.

**[Feuerteam Alpha, Teammitglied 2]:** Offenbar wissen sie das. Los, wir müssen weiter.

- Ersetze das SZ in Sektor **2** durch Karte **P242**.
- Erhalte 1 .
- Lege Missionskarte **M101** ab.
- Finde Missionskarte **M102**, platziere sie neben der Planetenkarte und lies den Text.
- Wenn dein Besatzungsmitglied sich gerade in einem Sektor mit aufgedeckter Protokollnummer befindet, wende das entsprechende Protokoll an.

## PROTOKOLL 165



**[CAPCOM, Corporal Coetz]:** Sie wissen Bescheid, Außenteam. Dies ist die idemische Tempelwelt. Sammeln Sie alles ein, was uns bei der Forschung nützen könnte, aber bleiben Sie nicht zu lange. Auf Basis unseres umfassenden Wissens über diesen Planeten haben wir einen sicheren Landepfad festgelegt, sodass es bei der Landung nicht zu Überraschungen kommen sollte. CAPCOM Ende.

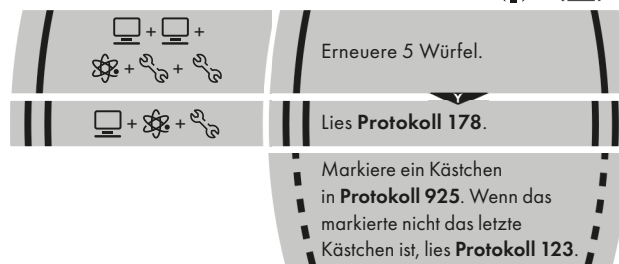
- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **24-25** (*Idemische Ränke*).
- Platziere die Bedrohungskarte „*Idemischer Pilger*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den *Idemischer-Pilger*-Aufsteller in Sektor **7**.
- Finde die Missionskarte *Schnitzeljagd* (**M10**), platziere sie auf dem angegebenen Missionsplatz der Planetenkarte und lies den Text.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 167

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Andere Besatzungsmitglieder können es unterstützen, als wären sie im selben Sektor. Ignoriere Karten- oder Ausrüstungseffekte, die sich auf etwas beziehen, was nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise ziehen oder in andere Sektoren gehen kannst). Der verwendete Würfel kann nicht für darauffolgende Würfe verwendet werden. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten bei dieser Landung weitere Würfe erforderlich sein.

### LANDER-KOMMUNIKATION VERSTÄRKEN

 = 



## PROTOKOLL 168

Obwohl das Gesicht der Kreatur nicht zu sehen war, konnte man der zusammengesackten Haltung entnehmen, dass sie enttäuscht war. Sie stand eine Weile einfach nur reglos da und begann dann zu sprechen. Unsere KI übersetzte.










Lies **Protokoll 336**.

## PROTOKOLL 169

Unser Ruf zu den Waffen hallte durchs gesamte Schiff – und stieß auf offene Ohren. Die Besatzung schlug sich überwiegend auf unsere Seite, auch einige von Dahls besten Lieutenants. Aber Dahl wollte nicht aufgeben, sondern sammelte ihre Getreuen. Keine halbe Stunde nach unserem Übergriff stürmte sie mit ihnen die Brücke.

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Jedes Besatzungsmitglied, das bei diesem Würfelwurf eingesetzt wird, kann sterben. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe auf sie warten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder mit , - oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool **1** Punkt hinzu. Es sind **mindestens 6** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, entfernen sie das Besatzungsmitglied aus dem Spiel. Die anderen Besatzungsmitglieder werden von den Spielern wieder zu den Verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt.
- Wenn keine Verfügbaren Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls:

Bei höchstens 5 Punkten: Weiter bei **Protokoll 176**.

Bei mindestens 6 Punkten: Die Spieler fügen dem Sieg-Pool 1 Marker hinzu. Dann weiter bei **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 170

### Forschungsbericht Muspelheim

Wir mussten unsere Forschungen einstellen. Die uralten Lebenserhaltungssysteme des Wracks wurden aktiv und erschöpften im Handumdrehen die Energiereserven, und die ganze Konstruktion begann im Inferno darunter zu versinken. Wir hatten die Artefakte: drei Bruchstücke des Steins von Rosette, wie wir glaubten. Wir konnten das Wrack nicht retten, hofften aber, über die Artefakte mehr über diese Spezies zu erfahren.

Lege Missionskarte **M131** ab und decke Missionskarte **M134** auf.

## PROTOKOLL 171

### Briefe aus Eschers Hölle

Der Pfad rollt sich vor mir aus wie ein Wollknäuel, das über den Boden kullert. Ich reise kopfüber, aber der Horizont ist ruhig. Der Schwindel setzt mir zu. Wenn ich in den Anzug erbreche, bin ich in ernstesten Schwierigkeiten. Ich muss das Verhalten der Schleife beobachten.

Bist du in Sektor ...

**1:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor **2**. Vergewissere dich, dass SZ **P372** (*Membranartiger Gang*) sich in Sektor **2** und SZ **P373** (*Pulsierende Ranken*) sich in Sektor **3** befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

**2:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor **3**. Vergewissere dich, dass SZ **P372** (*Membranartiger Gang*) sich in Sektor **3** und SZ **P373** (*Pulsierende Ranken*) sich in Sektor **1** befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

**3:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor **1**. Vergewissere dich, dass SZ **P372** (*Membranartiger Gang*) sich in Sektor **1** und SZ **P373** (*Pulsierende Ranken*) sich in Sektor **2** befindet. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

## PROTOKOLL 172

### Kriegsgerichtsakten 35/A, Außenteam-Stellungnahme 3

Wir waren überzeugt, dass der Angeklagte sterben würde, während er gegen die Milben kämpfte. Aber dann bemerkten wir den Behälter. Der Angeklagte brachte ihn auf und verteilte das Gelee Royal auf dem Hügel. Die Milben verloren sofort das Interesse an uns und verleibten sich den Schleim eilig und rückstandslos ein. Wir konnten den Angeklagten mit einer der Verankerungen einfangen und flogen in Sicherheit.

Alle Mitglieder des Außenteams sind der Meinung, dass der Angeklagte in jeder Hinsicht freigesprochen werden sollte, auch hinsichtlich der Verweigerung des direkten Befehls, eine wertvolle Probe zu vernichten. Stattdessen empfehlen wir den Angeklagten für eine Tapferkeitsmedaille.

- Lege Missionskarte **M52** ab.
- Erhalte 1 .
- Lege Einmalige Entdeckung **33** ab.
- Lies **Protokoll 203**.

## PROTOKOLL 173

### Briefe aus Eschers Hölle

Plötzlich dreht sich der Horizont. Mein Magen nicht minder. Und ich bin am gleichen Ort - der ganz anders ist.

Entferne alle SZ-Karten aus den Sektoren **1**, **2** und **3**. Ersetze dein SZ durch **P373**. Ersetze das SZ im Sektor mit einer weißen Pfeilspitze durch **P372**. Ersetze das SZ im Sektor mit einer schwarzen Pfeilspitze durch **P370**.

## PROTOKOLL 174

### Audioprotokoll Brücke

„Das ist doch blöd. Einfach blöd!“


„Wieso? War doch eine tolle Show - hätte nicht gedacht, dass ich mal ein Feuerwerk im Weltraum sehe.“

„Visuell - klar. Aber ohne Sound ... ist es nun mal nicht dasselbe.“

„Ich kann den Sound ja reineditieren.“

„Echt? Nur zu!“


„Gut, aber das kostet ein paar Kantinendesserts.“

Steigere die Moral im *Brückenkartenhalter* (Schiffsbuch, Seite **3**). Wenn die Moral bereits „Hoch“ ist, erhalte stattdessen 1 .

## PROTOKOLL 175

**[Außenteam]:** Es klappt! Nicht so spektakulär wie erwartet, aber ... das Ding hat eine Mischung aus Aminosäuren und DNS-basierten Bakterien versprüht. Das Leben der Erbauer! Unsere Anfänge!

**[CAPCOM]:** Nehmen Sie Proben mit. Wir könnten etwas Neues erfahren.

**[Außenteam]:** Schon geschehen. Bin ganz voll mit dem Zeug. Erhalte 1 . Erhalte Einmalige Entdeckung **10**. Ersetze diese Karte durch Karte **P138**.

Mische Schiffssituation **S12** (*Illegale Drogen*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B) - die Forschungsdaten zur Entdeckung wurden aus den Wissenschaftslaboren weitergegeben und zu niederen Zwecken verwendet.

## PROTOKOLL 176

Prüfe nun, ob das Kästchen **B** in **Protokoll 930** markiert ist - wenn ja, lies **Protokoll 181**. Anderenfalls lies weiter:

Der Kampf gegen Dahls Leute wurde rasch aussichtslos. Sie hatten bessere Waffen, waren besser ausgebildet und zahlreicher. Aber dann tauchte Captain Wayman auf, gefolgt von einem kleinen Soldatentrupp, der ihn befreit haben musste, als wir auf der Brücke beschäftigt waren. Wayman übernahm das Kommando, und viele Marines legten die Waffen nieder, weil sie nicht gegen den Captain selbst kämpfen wollten. Wir gewannen. Doch da durchschlugen ihm einige Geschosse die Brust. Wir trugen ihn aus der Feuerzone und versuchten, ihn zu stabilisieren, doch Captain Wayman starb, ein Lächeln auf den Lippen und umgeben von seiner treuen Besatzung. Wir hielten die Brücke. Wir hatten gewonnen - doch um welchen Preis?

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 930**. Lies **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 177

Lies **Protokoll 217**.

## PROTOKOLL 178

**[Außenteammitglied 1]:** Hören Sie uns, Vanguard?

**[Captain Wayman]:** Oh, da bin ich froh! Ja, wir hören Sie, Außenteam. Wir mussten die Vanguard weiter vom Schwarm entfernen, um diese Kreaturen zu meiden. Wie ist Ihr Status?

**[Außenteammitglied 1]:** Der Rumpf hält kaum noch durch. Können Sie uns irgendwie unterstützen?

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 910** markiert ist, lies **Protokoll 192**.

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 910** markiert ist, lies **Protokoll 183**.

Anderenfalls lies **Protokoll 620**.

## PROTOKOLL 179

### Forschungsbericht Muspelheim

Die Schnittstelle ist zwar mechanisch, doch handelt es sich um einen komplizierten Apparat, der den Elementschutz des Wracks kontrolliert. Der Mechanismus ist beschädigt oder wir haben nicht verstanden, wie er funktioniert - und er bietet nicht allzu viele Funktionen.

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

» **Bleischild aktivieren:** Lies **Protokoll 401**.

» **Vakuumschild aktivieren:** Lies **Protokoll 449**.

## PROTOKOLL 180

### Einsatzbericht 76

Ja, ich war in der Nähe des Kerns, als es geschah. Meine Jungs und ich gehörten zu den Letzten, die eintrafen. Als wir den Kern erreichten, schafften die Feuerteams etwas Unmögliches - sie schlugen den Feind zurück!

Da wurde Captain Wayman getroffen. In einem Moment führte er noch den Ansturm an, im nächsten saß er an den Kern gelehnt und hatte ein riesiges Loch in der Brust.

Die Arrogatoren nutzten die Verwirrung, drängten von den Seiten auf uns ein und zwangen uns Stück für Stück aus der Deckung. Bald blieb uns nichts mehr und ich hielt die ISS Vanguard für verloren. Wirklich. Dann kam etwas von hinten, ich spürte Tentakel auf den Schultern. Weiß nicht mal, ob die Kreaturen sich auf dem Boden fortbewegt haben oder fliegen konnten - sie haben den Boden kaum berührt. Die Arrogatoren wirkten schockiert, schossen aber wieder. Diese neuen Kreaturen hielten mit seltsamen Waffen dagegen,



aus denen sie verschiedene korrodierende Substanzen versprühten. Ich begriff nicht, woher sie so plötzlich aufgetaucht waren. Als ich mich wieder dem Kern zuwendete, sah ich gerade eine von ihnen durch eine Art Portal kommen. Hinter ihm befanden sich noch weitere, und ich schwöre, dass ich für einen Augenblick einen anderen Ort sah ... mit rot pulsierenden Wänden, jenseits des Kerns.

Aber besonders fiel mir das Symbol auf, das die Kreaturen auf ihren Rüstungen trugen - das Symbol des außerirdischen Schiffs, aus dem einst die ISS Vanguard werden sollte. Wir haben das Logo der Vanguard-Initiative daraus gemacht. Ich trug das Symbol noch auf dem Abzeichen und der Erkennungsmarke. Da wusste ich, dass die alten Besitzer des Kerns beschlossen hatten einzugreifen. Wir wollten nicht, dass sie niedergemäht wurden, und stürmten mit unseren neuen Verbündeten voran.

Lege Missionskarte **M102** ab.

Lies **Protokoll 149**.

## PROTOKOLL 181

Prüfe nun, ob das Kästchen **A** in **Protokoll 930** markiert ist - wenn ja, lies **Protokoll 193**. Anderenfalls lies weiter:

Der Kampf gegen Dahls Leute wurde rasch aussichtslos. Sie hatten bessere Waffen, waren besser ausgebildet und zahlreicher. Aber dann tauchte Anu auf, führte ein idemisches Gewehr und führte einen kleinen Soldatentrupp an. Sie griff von der Seite an und entwaffnete viele Marines. Wir gewannen. Doch da durchschlugen einige Geschosse Anus Brust. Wir trugen sie aus der Feuerzone und versuchten, sie zu stabilisieren, doch wir wussten ja fast nichts über ihre Anatomie. Die Idemierin starb, ein Lächeln auf den Lippen. Wir hielten die Brücke. Wir hatten gewonnen - doch um welchen Preis?

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 930**. Lies **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 182

Es klappt! Die Tür am Ende des Flurs öffnet sich langsam und enthüllt eine Treppe, die weiter hinabführt.

Ersetze eine Karte in diesem Sektor durch Karte **P445**.

## PROTOKOLL 183

[**Captain Wayman**]: Zum Glück habe ich jemanden, der es kann.

[**Todsprediger**]: Meine Genialität kann Sie retten, Menschen. Bei meinen langen Eroberungskriegen habe ich die Wesen, die Sie umgeben, schon getroffen und bin natürlich viel besser gegen sie zurechtgekommen als Sie. Ich trage eine Waffe im Speicher - ein Mittel gegen dieses Ungeziefer, das ich entwickelt habe, um alle Systeme von ihm zu reinigen. Ich übertrage die Daten soeben zum Lander. Sie werden das Mittel an Bord synthetisieren müssen. Dazu sollte Ihr Feldlabor ausreichen, sofern Sie fähig genug sind.

[**Dr. Corey**]: Augenblick mal! Tötet das Mittel sie alle?

[**Todsprediger**]: Ja. Wir haben es entwickelt, um jedes einzelne Exemplar zu töten, sonst vermehren sie sich wieder.

[**Dr. Corey**]: Das ist doch kein Ungeziefer! Es ist eine einmalige unbekannte Lebensform.

[**Todsprediger**]: Sie können weder dienen noch kämpfen. Sie sind Ungeziefer.

[**Dr. Corey**]: Wir können doch nicht jede gefährliche Spezies töten, die wir finden! Dies ist eine Wissenschaftsmission.

[**Todsprediger**]: Sie werden tun, was Sie wollen. Wenn Ihnen das Leben des Ungeziefers wichtiger ist als das Ihrer Besatzung, nur zu. Anderenfalls können Sie das Mittel synthetisieren.

[**Captain Wayman**]: Außenteam, hören Sie mich? Wir hätten ein Mittel gegen die Kreaturen. Leider haben wir dann keine Chance mehr, sie zu studieren. Teilen Sie mir mit, ob Sie noch andere Optionen sehen oder ob wir das Gegenmittel herstellen und einsetzen sollen.

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

- » **Versuchen, das Mittel des Todspredigers zu synthetisieren:**  
Lies **Protokoll 187**.
- » **Versuchen, eine Probe der Kreaturen zu erhalten und eine andere Lösung zu finden:** Markiere ein Kästchen in **Protokoll 925**. Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies **Protokoll 624**

## PROTOKOLL 184

[**Außenteam**]: Hier Außenteam. Wir hatten einen guten Flug, bisher sieht alles gut aus. Keine Gefahren in der Landezone. Wir sind bereit, zur Kolonie aufzubrechen. Hören Sie uns?

\*\*\* **Stille** \*\*\*

[**Außenteam**]: Vanguard, können Sie uns hören? Wir haben offenbar Funkprobleme.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Oh, tut mir leid, Außenteam. Ich hatte den falschen Knopf gedrückt. Ist meine erste Mission als Raumschiffkommunikator.

[**Außenteam**]: Ja, Sie brauchen uns nicht an den armen Sergeant Nahy zu erinnern.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Entschuldigung!

\*\*\* **Schritte** \*\*\*

[**Außenteam**]: Wir nähern uns den Strukturen. Sie sehen verlassen aus. Wir setzen Scan-Drohnen ein. Sie kriegen die Daten gleich.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Wir erhalten Ihre Daten, Außenteam. Da lebt nichts mehr.

[**Außenteam**]: Dann kommen wir zu spät?

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Sieht so aus. Auf Basis der Daten meint die KI, dass dieser Ort seit einigen hundert Jahren verlassen ist. Ungefähr seit der Zeit, als der Planet eine jähre geomagnetische Umkehrung erlebt hat.

[**Außenteam**]: Keine Leichen. Keine Gegenstände. Fast überall ist es aufgeräumt. Sieht nach einer generalstabmäßigen Evakuierung aus. Dann müssen sie irgendein Ziel gehabt haben, nicht wahr?

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Korrekt. Wir halten Gliese 368-2 für plausibel, ein Nachbarsystem, das in der Sternkarte der Erbauer markiert ist.

[**Außenteam**]: Gut, wir haben etwas erreicht, das wie eine Landestelle aussieht. Keine Schiffe mehr da, aber wir haben unterirdische Tanks erkannt.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Gut gemacht, Außenteam. Sie haben offenbar reichlich Treibstoff dagelassen. Der könnte praktisch sein, da die Vanguard ein Energieproblem hat. Sehen Sie zu, was sie noch rausfinden können.

[**Außenteam**]: Verstanden. Außenteam Ende.

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

Erhalte 3 

**Wichtig:** Was immer als Nächstes unternommen wird, es ist wichtig, dass genügend Energie übrig bleibt, um das System **Gliese 368-2** zu erreichen.

## PROTOKOLL 185

Lies **Protokoll 217**.

## PROTOKOLL 186

**Erkundungsbericht 14/74-A**

Dieser Komplex geräumiger Hallen erstreckt sich über den ganzen Stadtbezirk. Wir nehmen an, dass er absichtlich unter Bodenniveau errichtet wurde und deswegen teilweise erhalten ist. Über eine Art Wartungsrampe konnten wir eine der Hallen betreten. Da wir nicht mit der Vanguard kommunizieren können und unter Zeitdruck stehen, müssen wir das reguläre Erkundungsprotokoll vernachlässigen und die Überreste rasch persönlich in Augenschein nehmen.

Erhalte 1 **Alien-Tech-Hinweis**. Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P323**.

## PROTOKOLL 187

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, im Labor das Mittel nach dem Rezept des Todspredigers herzustellen. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion. Lies dann **Protokoll 189**.

## PROTOKOLL 188

[**Feuerteam Alpha, Teammitglied 1**]: Das müsste es tun! Situationskonsole funktioniert. Kommunikation einsatzbereit.

[**Captain Wayman**]: Gut gemacht, Team Alpha! Jetzt können wir die Verteidigung des Schiffs koordinieren. Nun gehen Sie los und zeigen Sie diesen Angreifern, aus welchem Holz die Erdlinge geschnitzt sind!


Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P230**.






**Hinweis:** Auf den Gegnervorteilplatz ist eine Sonderaktion gedruckt, die an mehreren Orten der Planetenkarte verfügbar ist und eingesetzt werden kann, um den gegnerischen Vorteil zu verringern. Durch sie können zwar Besatzungsmitglieder sterben, aber wenn die Vanguard von Gegnern überrannt wird, ist der Preis noch höher.

## PROTOKOLL 189

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Andere Besatzungsmitglieder können es unterstützen, als wären sie im selben Sektor. Ignoriere Karten- oder Ausrüstungseffekte, die sich auf etwas beziehen, was nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise ziehen oder in andere Sektoren gehen kannst). Der verwendete Würfel kann nicht für darauffolgende Würfe verwendet werden. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten bei dieser Landung weitere Würfe erforderlich sein.

### MITTEL DES TODSPRECHERS SYNTHETISIEREN

!!! = 

 + 	Erhalte 1  , erneuere 5 Würfel.
 + 	Lies <b>Protokoll 651</b> .
Das funktioniert nicht, wir müssen etwas anderes probieren. Markiere ein Kästchen in <b>Protokoll 925</b> . Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies <b>Protokoll 624</b> .	

## PROTOKOLL 190

Lies **Protokoll 217**.

## PROTOKOLL 191

Entferne Missionskarte **M03** aus dem Spiel.

Entferne 5 Tutorial-Ereigniskarten aus dem Spiel.

Entferne alle Verletzungskarten „Nur ein Kratzer!“ aus dem Spiel – einschließlich solcher, die sich auf Besatzungstafeln befinden.

Nun kann der *Planet verlassen* werden! **Hinweis:** Da bei der ersten Mission Lander, Entdeckungs-Decks, Hinweise, Bedrohungen und einige weitere Spielelemente nicht zum Einsatz kamen, beziehen sich bestimmte Vorgänge im Schiffsbuch auf Komponenten, die sich nicht auf dem Tisch befinden. Ignoriere die entsprechenden Schritte einfach.

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

## PROTOKOLL 192

[**Captain Wayman**]: Zum Glück habe ich jemanden, der es kann.

[**Sklave**]: Wir ... also ich, Ihr Mitmensch von der ISS Vanguard ... habe bei meinem kurzen Gespräch mit der Königin der Besucher vieles erfahren. Ihrem Captain zufolge befinden Sie sich derzeit am falschen Ort. Nun spielen Orte keine große Rolle, und es ist einfach, sie zu wechseln. Die Besucher haben die Kunst des Subraum-Reisens perfektioniert. Ich kann in meine ... in ihre Dimension reisen, Sie über einen Tunnel im Lander aufsuchen und evakuieren.

[**Captain Wayman**]: Ach so? Sie können nicht einfach hin und sie schnappen?

[**Sklave**]: Nein. Für den Tunnel sind einige besondere Materialien erforderlich. Aber Ihr Schiff sollte genügend davon an Bord haben. Ihre Menschen müssen außerdem einen Marker im Schiff platzieren, damit ich weiß, wo ich erscheinen soll. Oh, und der Lander bleibt natürlich zurück.



[**Captain Wayman**]: Sie haben Sklave gehört, Außenteam! Es wird uns was kosten, aber ich glaube, es ist die beste Möglichkeit, Sie heil da rauszuholen. Wollen Sie es versuchen?

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus (wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion):

- » **Sklaves Angebot annehmen und einen Marker auf dem Schiff errichten:** Verschiebe 2 beliebige Entdeckung-Karten von „Gesammelte Entdeckungen“ in ihre Decks. Lies dann **Protokoll 665**.
- » **Versuchen, eine Probe der Mikroorganismen zu erhalten und eine andere Lösung zu finden:** Markiere ein Kästchen in **Protokoll 925** und lies **Protokoll 624**.

## PROTOKOLL 193

Der Kampf gegen Dahls Leute wurde rasch aussichtslos. Sie hatten bessere Waffen, waren besser ausgebildet und zahlreicher. Aber wir hatten mehr zu verlieren. Wir hielten durch und schlugen sie schließlich zurück, wenn auch unter hohen Verlusten.

- Wirf einen Verletzungswürfel für jedes verfügbare Besatzungsmitglied. Wenn du 1  oder 1  würfelst, entferne das Besatzungsmitglied aus dem Spiel. Die Spieler legen alle anderen Besatzungsmitglieder zu ihren verfügbaren Besatzungsmitgliedern zurück.
- Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, lies **Protokoll 810**. Anderenfalls:

Markiere die Kästchen **F** und **G** in **Protokoll 930**. Lies **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 194

### Persönliches Tagebuch

Es hat vier Versuche gebraucht! Vier! Drei Sonden sind durch Fehlberechnungen unserer lieben Freunde bei der Technik verloren gegangen. Zum Glück haben wir die vierte geschickt – mit weniger Improvisation und guten Absichten, dafür mehr Wissenschaft. Angesichts der früheren Versuche zahlen wir immer noch einen stolzen Preis.

Aber ich glaube, die Ergebnisse waren es wert. Wir konnten eine Probe einer bisher nur theoretischen Substanz gewinnen – Neutronium. Und wir haben Hinweise darauf, wie wir den Herstellungsprozess replizieren können. Ich werde allerdings verlangen, dass die liebe Technik nicht einbezogen wird ... Kooperation im Namen der Wissenschaft schön und gut, aber es war unsere Entdeckung.

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

- Nimm Karte **A16** (*Neutroniumplattierung*) aus „Lander-Mods“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.






## PROTOKOLL 195

Die Arbeit war herausfordernd, und wir kamen nicht weiter. In unserem Eifer entgingen uns die kleinen Bodenvibrationen. Auch das langsam lauter werdende Dröhnen aus der Ferne nahmen wir nicht wahr. Plötzlich fiel eine Wand aus Chitinbeinen und -panzern in die Schlucht ein wie ein Steinschlag. Sandkäfer! Nun war klar, wie die außerirdische Sonde zerstört worden war.

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor führt in der Reihenfolge Sicherheit, Aufklärung, Wissenschaft und Technik sofort diesen Würfelwurf aus:

Wenn alle Würfelwürfe ausgeführt wurden und das obere gelbe Ergebnis nicht ausgelöst wurde, ersetze die Karte in deinem Sektor durch Karte **P010**.

### FLUCHT VOR DEN SANDKÄFERN!

 + 	Erhalte 1  , ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte <b>P074</b> und setze das Spiel fort – keine weiteren Besatzungsmitglieder würfeln.
 / 	Nichts passiert.
Erhalte eine Verletzung „Verwundet“.	

## PROTOKOLL 196

### Besucherwelt: Forschungsnotiz 21

Tentakel wie Mandalas. Vermutlich dienen sie als Sensoren für das gesamte Gebiet. Alles hier scheint aus Fleisch zu bestehen. Es könnte sich auch um einen einzigen großen Organismus handeln – gruselig, die Idee, dass der Planet sich unserer Anwesenheit bewusst sein könnte. Aber es ist ja nur eine Theorie – die hoffentlich nicht stimmt.


Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

- Erhalte 3 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

## PROTOKOLL 197

Diese Mission war kein großer Erfolg ...


Achte bei zukünftigen Missionen darauf, unnötige Risiken zu vermeiden und die Anzahl von Verletzungen gering zu halten. Sorgfältiges Gestalten von Würfeln, vorausschauendes Planen und strategisches Einsetzen der Sektionskarten helfen dabei. Ernste Verletzungen lassen die Besatzungsmitglieder mehrere Schiffsphasen in der Krankenstation zubringen, was die Charakterentwicklung bremst und die Anzahl der verfügbaren Besatzungsmitglieder verringert.


Konzentriere dich auch darauf,  zu gewinnen. Sie sind für Rangaufstiege der Besatzungsmitglieder zuständig und können in zusätzliche Sektionswürfel investiert werden. Damit gehören sie zum Wichtigsten, was man bei Planetenerkundungen bekommen kann.

Lies **Protokoll 204**.

## PROTOKOLL 198

Gut gemacht!


Du hast nicht zu viele Verletzungen erhalten und einige zusätzliche -Plättchen gesammelt. Denke jedoch daran, dass die Verletzungen bei den kommenden Planetenerkundungen viel gefährlicher sein werden. Meide sie, da ernste Verletzungen die Besatzungsmitglieder mehrere Schiffsphasen in der Krankenstation zubringen lassen, was die Charakterentwicklung bremst und die Anzahl der verfügbaren Besatzungsmitglieder verringert.

Außerdem muss zwar nicht jedes  auf dem Planeten mitgenommen werden, aber nimm alle mit, die du kriegen kannst. Sie sind für Rangaufstiege der Besatzungsmitglieder zuständig und können in zusätzliche Sektionswürfel investiert werden. Damit gehören sie zum Wichtigsten, was man bei Planetenerkundungen bekommen kann.

Lies **Protokoll 204**.

## PROTOKOLL 199

Sehr gut gemacht!

Bist du wirklich neu auf der ISS Vanguard? Du hast Verletzungen vermieden und viele  gesammelt. Denke jedoch daran, dass die Schwierigkeit bei den kommenden Planeten steigt wird. Bleib wachsam.

Lies **Protokoll 204**.

## PROTOKOLL 200

[Außenteammitglied 2]: Klappt es? Der Strom ist gleich weg ...

[Außenteammitglied 1]: Wer hätte auch ahnen können, dass fremde Technik schwierig sein könnte, was? Wollen Sie übernehmen?

[Außenteammitglied 2]: Nein, nein, ich wollte nur ...

[Alien-Konsole]: WILL-KOMMEN. GÄS-TE.

[Außenteammitglied 1]: So, ich bin drin! Das ist eine Art Willkommensmeldung mit Anweisungen und Piktogrammen ... ich sehe Chinesisch, Englisch, Französisch. Und das da - das erkenne ich nicht mal.

[Außenteammitglied 2]: Sie haben uns zugehört? Wie denn das? Die Erde ist so weit entfernt, dass noch nicht mal unsere ältesten Radiosendungen hier eingetroffen sein können ...

[Außenteammitglied 1]: Das klären wir später. Vorerst ... Sehen Sie? Die Kugel kann sich öffnen. Man wollte, dass Besucher sie betreten können.

[Außenteammitglied 2]: Wozu? Da ist doch nichts. Nur ein altes, kaputtes System ...

[Außenteammitglied 1]: Es muss einen Grund geben. Ich versuche mal dies hier. Und das.

\*\*\* Lautes Dröhnen \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Hören Sie uns, Vanguard? Wir machen die Tore auf!

\*\*\* Jubel \*\*\*

[Captain Wayman]: Wir hören Sie, Außenteam. Gut gemacht! Wir sehen, dass sich ein großes Segment der Kugel langsam öffnet, es ist viele Hundert Kilometer groß. Da passen wir durch. Gute Arbeit, Außenteam! Das Bergungsschiff ist unterwegs. Wir sehen uns drinnen.

[CAPCOM, Corporal Iweala]: Captain ... Wir empfangen eine Übertragung aus der Kugel.

Herzlichen Glückwunsch!  
Die erste Planetenerkundung ist abgeschlossen!  
Verwende den QR-Code oder folgenden Link,  
um die Videoeinführung zur ISS-Vanguard-Kampagne anzusehen:



<https://www.youtube.com/watch?v=aFJuARmS5y8>

Öffne das Systemkartenbuch und markiere das System „Auge der Leere“ (Seite 2) mit dem Lesezeichen „Aktuelles System“.

Verschiebe Karte **R02** (*Analyse der Nachricht*) von „Forschungsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

Wenn du das Tutorial spielst, lies weiter. Anderenfalls lies **Protokoll 191**.



### Tutorial

Nimm die oberste Karte von Tutorial-Deck A (Forschungsprojektkarte **R01**) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Deine Besatzung kehrt nun zur ISS Vanguard zurück, und du erfährst mehr über den zweiten großen Bereich des Spiels: das Schiffsmanagement!

Sehen wir uns zuvor an, wie gut das Tutorial gelaufen ist.

Wenn du Einmalige Entdeckung **1** hast, erhalte 1 .

- Zähle die -Plättchen.
- Ziehe für jedes Besatzungsmitglied, das aktuell verletzt ist, 1 vom Ergebnis ab (entferne die -Plättchen aber nicht).
  - Wenn das Gesamtergebnis **0-1** ist, lies **Protokoll 197**.
  - Wenn das Gesamtergebnis **2-3** ist, lies **Protokoll 198**.
  - Wenn das Gesamtergebnis **mindestens 4** ist, lies **Protokoll 199**.

## PROTOKOLL 201

[Außenteam]: Geschafft. Wir sind in Sicherheit - na ja, vor diesem Monster wenigstens.

[CAPCOM]: Schön zu hören, Außenteam. Nehmen Sie mit, was Sie können, und kehren Sie zum Schiff zurück.

[Außenteam]: Was ist mit unserer ursprünglichen Mission?

[CAPCOM]: Wenn Sie sich das zutrauen, dürfen Sie natürlich weitermachen. Aber Sie haben schon genug geschafft.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise und Einmalige Entdeckung **7**.

Ersetze das SZ in dem Sektor, in dem sich Fleischfressendes Gestrüpp befindet, durch Karte **P136**. Entferne den *Fleischfressendes-Gestrüpp*-Aufsteller und die Bedrohungskarte. Wenn du willst, kannst du die aktuelle Missionskarte verwerfen und zum Lander zurückkehren.

## PROTOKOLL 202

### MS-Pflanzengewebeexperiment 3

Nach einer gewissen Vibrationsexposition kontrahiert das Gewebe rasch. Wäre es Teil einer Pflanze, würde diese sich zusammenziehen, um ihre empfindlichen Bereiche zu schützen.

Verschiebe jeden Trieb, der sich noch auf der Planetenkarte befindet, einmal:

1. Aus Sektor **7** in die Schachtel zurück (wird aus dem Spiel entfernt).
2. Aus den Sektoren **3** und **5** in Sektor **7**.
3. Aus Sektor **8** in Sektor **5**, aus Sektor **1** in Sektor **3**.

Setze dann den Zeit-Track auf der Missionskarte zurück.

## PROTOKOLL 203

- Entferne die Landungskarte **L4** (*Everstorm*) aus dem Spiel – auf diesem Planeten ist keine Landung mehr möglich!
- Platziere die Basis-Lander-Tafel neben der Planetenkarte und alle Entdeckungen von den Besatzungstafeln sowie deine Beförderungskarte auf den vorgesehenen Plätzen der Lander-Tafel.

Lies **Protokoll 440**.

## PROTOKOLL 204

[Such- und Rettungsmissionspilot, Sergeant Marquez]: Vanguard? Wir nähern uns dem Steuerbord-Dock. Geschätzte Ankunftszeit in fünf Minuten. Alle Systeme nominal.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Verstanden. Wie ist das Befinden?

[Außenteammitglied 1]: Gut, aber wir haben Hunger und brauchen eine Dusche. Sie haben sich ja genügend Zeit gelassen.

[Such- und Rettungsmissionspilot, Sergeant Marquez]: Waren ja nicht wir, die den Lander zu Schrott ...

[Außenteammitglied 2]: Hey, wir wurden beschossen!

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Spaß beiseite. Wir sind sehr froh, Sie heil zurück zu wissen, Außenteam. Beachten Sie, dass dies das erste Fahrzeug ist, das von einem extraterrestrischen Objekt zurückkehrt. Halten Sie unbedingt das Einstiegsprotokoll ein. Nach der Dekontaminierung und der Nachbesprechung im Hangar nehmen Sie den grünen Korridor zur Krankenstation. Das Sicherheitsteam inspiziert und sortiert inzwischen all Ihre Entdeckungen.

[Außenteammitglied 1]: Natürlich. Wir kennen das Protokoll, Vanguard. Hauptsache, ich kann bald duschen.

Wenn du Einmalige Entdeckung 1 bei der Planetenerkundung nicht erhalten hast, erhältst du sie jetzt. Platziere sie im Bereich „Gefundene Entdeckungen“ am oberen Rand der Planetenkarte.

**Hinweis:** Du bekommst diese Entdeckung nur, weil dies das Tutorial ist. In der Kampagne müssen Planeten gründlich durchsucht werden, um Dinge zu finden!

Fahre nun mit der Anleitung „Tutorial: Aufräumen“ auf Seite 24 des Regelbuchs fort.

## PROTOKOLL 205

### Wissenschaftssektionsbericht

Bei der analysierten Probe handelt es sich wahrscheinlich um ein Stück eines hypothetischen astronomischen Objekts – eines Schwarzen Zwergs. Wenn wir das bestätigen können, wäre bewiesen, dass tote Sterne bis auf Hintergrundstrahlungstemperatur abkühlen können. Das wäre eine wichtige Entdeckung für Astronomen, für unsere Mission jedoch von geringer Bedeutung.

Wir werden versuchen, noch weitere Fragen zu klären: Wie ist das Fragment in dieses Planetensystem gelangt? Warum ist nur dieser Teil vorhanden? Wo ist der Rest des Schwarzen Zwergs hin?

Wir nehmen an, dass es eine Kollision zwischen dem Zwerg und einem Objekt vergleichbarer Größe gab, haben aber keine weiteren Anhaltspunkte für die Theorie.

Außerdem bestünde der mutmaßliche Schwarze Zwerg aus seltenen Materialien, die gefahrlos abgebaut werden könnten, da er nicht strahlt.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Erhalte 1 .

Dann kannst du ein Besatzungsmitglied Rang 1 oder 2 abstellen, um 1 Mineral-Entdeckung zu erhalten und in „Gesammelte Entdeckungen“ zu verschieben.

## PROTOKOLL 206

### Erkundungsbericht 14/74-B

Die weitere Erkundung des Subsektors bestätigte, dass wir tatsächlich über eine Waffenfabrik gestolpert waren. Diverse Montagebänder waren anscheinend mitten bei der Arbeit stehen geblieben und schufen so eine Zeitkapsel, durch die wir Einblick in den Prozess nehmen konnten. Was wir zuvor als Effekt des erlittenen Schadens begriffen hatten, zeigte sich jetzt als Fehlen jedweder Sicherheitsmaßnahmen. Vermutlich hatte es Sklavenarbeit gegeben. Von einer vollständigen Mechanisierung ist nicht auszugehen – wir haben offenbar einige Schlafräume gefunden.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte P324.

## PROTOKOLL 207

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

Erhalte 2 . Verschiebe Karte A15 (Warnsystem) von „Lander-Mods“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag.

Dann kannst du 3 Besatzungsmitglieder zuweisen, um 1  zu erhalten.



## PROTOKOLL 208

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Denken Sie dran: Sie sind nicht zum Forschen hier, sondern um Treibstoff zu sammeln für ...














[Außenteam]: Es bildet sich wieder Eis am Rumpf – damit wird das Manövrieren schwierig.

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Na ja, nichts, womit Sie nicht schon fertiggeworden wären. Ohren steifhalten.

[Außenteam]: „Nichts“ ist exakt das, was wir gerade sehen. Verdammter Schnee!

Wenn der Lander mindestens 4 , 4  und 5  hat, lies **Protokoll 214**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

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). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 214**. Anderenfalls gehe zurück zu **Schritt 2**.

	<b>Hagel</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Lander sichern</b> Wenn  mindestens 4 ist: Jedes Besatzungsmitglied . Anderenfalls erhält jedes Besatzungsmitglied eine Verletzung „Verwundet“.</li> <li>» <b>Lander exponieren</b> Wenn  mindestens 4 ist: Verschiebe 1 gewählte Modifikation in den „Warten ...“-Umschlag. Anderenfalls öffne das Schiffsbuch auf Seite 19 (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).</li> </ul>
	<b>Lander-Vereisung</b>	<b>Ballast abwerfen</b> Verliere 5 Vorräte (wird durch  verringert), ODER jedes Besatzungsmitglied  .
	<b>Schneesturm</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ausweichen</b> Jedes Besatzungsmitglied 4 . Wird durch  verringert.</li> <li>» <b>Hindurchfliegen</b> Wenn  mindestens 2 ist: Ein beliebiges Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Erschöpft“. Anderenfalls erhält jedes Besatzungsmitglied eine Verletzung „Erschöpft“.</li> </ul>
	<b>Normale Bedingungen</b>	<b>Weiterfliegen</b> Wenn  mindestens 4 ist: Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack.

## PROTOKOLL 209

### Briefe aus Eschers Hölle

Ich quetsche mich durch schwere schleimige Vorhänge und stehe dann auf festem Boden. Wer hätte gedacht, dass ich mich mal über eine felsige Einöde freuen würde? Endlich schmerzen meine Augen nicht mehr beim bloßen Umsehen. Der Schwindel ist fort.

Ich blicke auf und sehe denselben unmöglichen Horizont und die endlose Schleife, die ich gerade verlassen habe. Ich blicke auf meine Füße. Es ist Zeit, einen Unterschlupf zu bauen und über unsere Mission nachzudenken.



- Platziere Karte **P374** in Sektor **4**.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **4**.
- Lege Missionskarte **M170** ab. Finde Missionen **M171** und **M172** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Erhalte Einmalige Entdeckung **18**.
- Lege die SZ-Karten aus den Sektoren **1, 2** und **3** ab.
- Lege die aktuell Globale-Bedingung-Karte ab.
- Finde alle 3 Globale Bedingungen **G29**, mische sie und platziere sie als Stapel mit der Vorderseite nach oben auf „Globale Bedingungen“ auf der Planetenkarte.
- Finde alle 3 SZ-**P382**-Karten, mische sie und platziere sie aufgedeckt in Sektor **2**.
- Finde alle 3 SZ-**P383**-Karten, mische sie und platziere sie aufgedeckt in Sektor **3**.
- Finde alle 3 SZ-**P384**-Karten, mische sie und platziere sie aufgedeckt in Sektor **1**.
- Platziere die Bedrohungskarte „*Enrückter Besucher*“ neben der Planetenkarte.
- Platziere den *Enrückter-Besucher*-Aufsteller in Sektor **7**.

Gehe dann zu **Protokoll 85** und markiere das Kästchen neben dem **A**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen.

## PROTOKOLL 210

[**Außenteammitglied 1**]: Vanguard? Hier Außenteammitglied 1. Unsere Sensoren melden elektromagnetische Aktivität im Schutt. Wir versuchen, die Stelle zu erreichen.

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Vorsichtig, Außenteam. Der Planet sieht sehr nach Schlachtfeld aus. Rechnen Sie mit Gefahren ...

[**Außenteammitglied 1**]: Ah, wir haben es. Nur ein kleiner Metallsplitter von irgendeiner magnetischen Umhüllung. Nichts weiter Aufregendes.

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Wir werden Ihre Sensoren auf die magnetische Signatur des Splitters einstellen, dann finden Sie ähnliche Teile schneller.

[**Außenteammitglied 1**]: Alles klar, Vanguard.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

Hinweise können Fragmente außerirdischer Technik, biologische Proben oder sogar die Fußspuren außerirdischer Kreaturen sein. Hast du genügend davon gesammelt, so wirst du mit wichtigen Entdeckungen aus den Entdeckungs-Decks belohnt, die du mit zur ISS Vanguard nehmen kannst.

- „Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis“ bedeutet: Ziehe per Zufallsprinzip einen Hinweis aus dem Hinweisbeutel und platziere ihn auf der *Alien-Tech*-Entdeckung.
- Wenn die Hinweise auf einem Entdeckungs-Deck einen Gesamtwert von 3 erreichen, entferne alle Hinweise von diesem Deck, ziehe die oberste Entdeckung-Karte und platziere sie auf dem entsprechenden Platz unter dem Lander.
  - Die Lander können verschieden viele Entdeckungen aufnehmen. Wenn die Planetenerkundung abgeschlossen ist, können höchstens so viele Entdeckungen wie auf der Lander-Tafel angegeben mitgenommen werden.
- Manche Hinweise haben auch besondere einmalige Effekte. Mehr erfährst du im Regelbuch, Kapitel III unter „Hinweise“.
- Beachte, dass die Globale Bedingung dieses Planeten erlaubt, mehr Hinweise zu sammeln. Berücksichtige beim Prüfen der Würfel auf Würfelkombinationen auch Würfelkombinationen auf der Globale-Bedingung-Karte. Sie gelten für jeden Würfelwurf auf dem Planeten!

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P110**.

Lies **Protokoll 211**.

## PROTOKOLL 211

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Außenteam, bitte kommen. Wir haben hier ein interessantes Ergebnis.

[**Außenteammitglied 1**]: Jawohl, Vanguard. Wir hören Sie.

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Unsere KI hat die Daten analysiert, die Sie gesammelt haben, als sie die Ruinen untersuchten. Es gab offenbar wirklich eine fortschrittliche Zivilisation auf dem Planeten. Doch die Zone, in der Sie sich aktuell befinden, war einst extremen Temperaturen ausgesetzt, wobei die meisten Artefakte unwiederbringlich vernichtet wurden.

[**Außenteammitglied 1**]: Das wissen wir schon, Vanguard. Die Felsen hier sind geschmolzen wie Butter.

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Nicht weit von Ihrer Position befinden sich jedenfalls einige unterirdische Strukturen.

Vielleicht sind es Bunker. Wenn Sie mehr als verkohlte Technik finden wollen, empfiehlt die KI, dass Sie sich dort umsehen. Aber ...

[**Außenteammitglied 2**]: Es gibt doch immer ein Aber, nicht wahr?

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Nun, unsere Militärberater sind anderer Ansicht. Sie warnen, dass der Kristall etwas mit dem Tod dieses Planeten zu tun haben könnte, und raten uns, eine der kristallinen Waffen zu untersuchen, ehe wir irgendetwas anderes tun.

[**Außenteammitglied 1**]: Verstanden. Wir machen das schon, Vanguard.

- Finde Missionskarte **M23**.
- Platziere sie mit der Vorderseite nach oben auf einem leeren Umriss rechts auf der Planetenkarte und lies sie.
- Nun gibt es zwei Missionen, von denen eine als „Optional“ markiert ist.
- „Optionale“ Missionen müssen nicht erfüllt werden, damit die Landung erfolgreich ist – aber sie lohnen sich oft oder erlauben Blicke auf Ereignisse oder Orte, die du sonst nicht zu sehen bekommst.

## PROTOKOLL 212

**Außenteam-Erkundungsbericht PF18-2**

Wir entdeckten Anzeichen eines uralten toten Bioms – älter und anders als das, was jetzt auf dem Planeten geschieht –, aber wir konnten es nicht erkunden. Der Sturm blies durch die Schluchten und drohte, uns mit Glasscherben die Anzüge aufzuschlitzen. Wir sollten diesen Ort nach besserer Vorbereitung oder bei anderen Windverhältnissen noch einmal aufsuchen – die kaum sichtbaren Strukturen dort erinnern an Bäume, was oft auf Leben hindeutet ...

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

Erhalte 3 *Seltene-Flora*-Hinweise.

## PROTOKOLL 213

**Persönliches Tagebuch von Außenteammitglied S-017**

Eingeschüchtert ging ich auf das Tor zu. Es war leichtsinnig, aber ich konnte den Blick nicht von der leuchtenden Rune in der Mitte abwenden. So viele Zeitalter waren vergangen, und diese Energiequelle war noch immer aktiv ...

Ich streckte die Hand nach dem Tor aus, berührte es aber zum Glück nicht. Was hatte ich mir dabei gedacht, einfach so ein außerirdisches Gerät anfassen zu wollen? Mein Verstand gewann die Oberhand, und ich überlegte, wie wir die Maschine untersuchen konnten.

## PROTOKOLL 214

**Hinweis C - handschriftliche Nachricht von Besatzungsmitglied 71**

Etwas lauert hinter dem Schnee und wartet nur darauf, uns die Kehlen aufzureißen. Meine Freunde ignorieren meine Warnungen ... Narren.

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **16–17** (*Golfball*).

Platziere die Bedrohungskarte „*Spitzenprädatör*“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.

Platziere den *Spitzenprädatör*-Aufsteller neben der Bedrohungskarte – er befindet sich noch nicht auf der Planetenkarte.

*Spitzenprädatör* wird aktiviert – lies seine Bedrohungskarte und wende ihre Regeln an, wenn es erforderlich ist.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 215

**Außenteam-Privatkanal**

[**Teammittelglied 1**]: An die Arbeit. Um mehr über ihre Geschichte zu erfahren, müssen wir zunächst ...

[**Teammittelglied 2**]: Ja, ja ... keine Zeit zu verlieren in diesem Ofen. Bringen Sie alles, was wir schon gefunden haben!

Wähle eines:

- » **Physiologie der Vorbesitzer des Wracks erkunden** (erfordert 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung): Verschiebe 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung von der Lander-Tafel nach unten in ihr Deck. Platziere 1 Marker in Sektor **4** (er steht für den Fortschritt bei der Suche nach der Wahrheit über das Wrack).










- » **Maschine und Schaltkreise testen** (erfordert 1 *Alien-Tech-Entdeckung*): Verschiebe 1 *Alien-Tech-Entdeckung* von der Lander-Tafel nach unten in ihr Deck. Platziere 1 Marker in Sektor 5 (er steht für den Fortschritt bei der Suche nach der Wahrheit über das Wrack).
- » **Andere Proben untersuchen**: Erhalte 2 *Mikroorganismus-Hinweise*.

## PROTOKOLL 216

Unser Ruf zu den Waffen hallte durchs gesamte Schiff – und stieß auf offene Ohren. Die Besatzung schlug sich überwiegend auf unsere Seite, auch einige von Dahls besten Lieutenants. Aber Dahl wollte nicht aufgeben, sondern sammelte ihre Getreuen. Keine halbe Stunde nach unserem Übergriff stürmte sie mit ihnen die Brücke.

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Jedes Besatzungsmitglied, das bei diesem Würfelwurf eingesetzt wird, kann sterben. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe auf sie warten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:


- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele verfügbare Besatzungsmitglieder mit , - oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool 1 Punkt hinzu. Es sind **mindestens 10** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, entfernen sie das Besatzungsmitglied aus dem Spiel. Die anderen Besatzungsmitglieder werden von den Spielern wieder zu den verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt.
- Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls:

Bei höchstens 9 Punkten: Weiter bei **Protokoll 176**.

Bei mindestens 10 Punkten: Weiter bei **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 217

Es klappt nicht! Die Statue setzt einen mächtigen magnetischen Stoß frei und fällt in Stücke.


Dein Besatzungsmitglied und sämtliche unterstützenden Besatzungsmitglieder werfen jeweils zweimal .

## PROTOKOLL 218

**Iota Pegasi C „Zwillingsmonde“ – Erkundungsbericht**

Die Ruinen sind leer – wir finden nur eingestürzte Mauern und Dächer. Alles besteht aus Beton – Regolith mit künstlichen Polymeren.

Wir sind jedoch auch auf etwas Interessantes gestoßen: Ein Gerät hier stammt vermutlich von einer anderen Spezies, da Technik und Aussehen sich erheblich von denen aller anderen Objekte unterscheiden. Wir können versuchen, es zu extrahieren, aber das wird Zeit und Arbeit kosten.

Du darfst 1  entfernen, um das oberste nicht markierte Kästchen zu markieren und den dazugehörigen Text anzuwenden:

- Verschiebe Karte **E13** (*Mobiles Eindämmsystem*) aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ins „Arsenal“.

## PROTOKOLL 219

**Außenteam-Privatkanal**

[Teammittglied 1]: Ich zittere.

[Teammittglied 2]: Ich bin auch erschöpft. Dieser bewegliche Boden bringt noch meine Kniescheiben um.

[Teammittglied 1]: Ich zittere vor Aufregung. Und Angst, nehme ich an.

[Teammittglied 2]: Oh. Ach so.

[Teammittglied 3]: Wir haben ein Problem. Warum sind sie so viele?

[Teammittglied 2]: Puh! Sie zielen mit ihren Waffen auf uns.

[Teammittglied 1]: Pst! Ruhig bleiben und keine plötzlichen Bewegungen machen!

Lies **Protokoll 226**.

## PROTOKOLL 220

Wenn du dich auf *Brimstone* befindest, lies **Protokoll 221**.

Wenn du dich auf *Matchstick* befindest, lies **Protokoll 213**.

## PROTOKOLL 221

[Außenteam]: ... uns hören? Wir ... [Störgeräusch]

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Bitte wiederholen, Team eins. Wir verlieren Ihr Signal.

[Außenteam]: Wir sind wieder im Berg. Die letzte Eruption hat hier etwas zutage gefördert. Wir haben ... [Störgeräusch] ... gefunden und auch eine Art Sonde, die sich im großen Magmareservoir befindet. Extraktion ist möglich, aber riskant. Erbitten Anweisungen.

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Das ist Ihre Entscheidung, Team eins. Unsere Xeno-Sektion will das Ding unbedingt haben. Aber wenn Sie es für zu riskant halten ...

[Außenteam]: [Störgeräusch]

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

- Erhalte 1 Einmalige Entdeckung.

Platziere Karte **P166** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 222

**HR 5730 B – Einsatz 22/32**


Wir schickten unbemannte Aufklärer zur Oberfläche. Der gesamte Ernteprozess verlief nach Plan, es geschah nichts Unerwartetes. Als die Energiezellen geladen waren, kehrten die Aufklärer zurück.

Da erscholl Alarm und der ganze Hangar wurde abgeriegelt – Kontamination.

Die Leute versteckten sich in Notkapseln. Wer keine erreichen konnte, zog eiligst einen Exo-Anzug an. Unsere Aufgabe war abgeschlossen, nun übernahmen Sicherheit und Wissenschaft.

Später erfuhren wir, dass die scheinbar tote Welt von Mikroorganismen besiedelt war, die sich von Regolith ernährten. Wer sich mit ihnen infizierte, entwickelte zwar grippeähnliche Symptome, hatte aber auch ein erhöhtes körperliches und geistiges Leistungsvermögen. Unsere Wissenschaftler arbeiten dran, diesen Effekt zu unserem Vorteil zu nutzen.

Jede Sektion platziert ein Besatzungsmitglied in „Rastende Besatzung“, sofern es sich nicht um ihr letztes verfügbares Besatzungsmitglied handelt. Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

- Verschiebe Karte **E46** (*Organisches Antriebselement*) von „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ins „Arsenal“ und erhalte 2 .

## PROTOKOLL 223

**Persönliches Tagebuch**

Der Planet war die reinste Hölle. Wer hätte gedacht, dass es so schwierig sein könnte, Wasser in einer eisbedeckten Welt zu sammeln? Oder dass ein getarntes Monster uns auflauern würde, um uns in Stücke zu reißen?

Ich begreife, dass Treibstoff unerlässlich ist. Aber hoffentlich muss ich nicht noch mal welchen beschaffen ...

Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 224

[Außenteam]: Hören Sie uns? Wir sind wieder an der Oberfläche!

[CAPCOM]: Sehr gut. Die unterirdische Verbindung war auch nicht übel, wir haben nie den Kontakt verloren, und ich konnte den Großteil Ihrer Reise verfolgen.

[Außenteam]: Hoffentlich haben wir Sie gut unterhalten, Vanguard.

- Platziere den Lander in Sektor 1 – er ist wieder aktiv.
- Die Planetenerkundung darf jetzt auf Wunsch beendet werden: Platziere alle Besatzungsmitglieder im Lander-Sektor und lies **Protokoll 223**. Anderenfalls lies weiter.
- Lege alle Missionsausrüstungsplättchen von der Planetenkarte ab. Sie können mit ihren Ausrüstungskarten erneut platziert werden. Wenn du W.A.U. auf diese Weise abgelegt hast, lege den Würfel in den Verbrauch-Pool seines Besitzers zurück.

- Lege die oberste Karte aus jedem Sektor ab, wobei jeweils das SZ darunter aufgedeckt wird.
- Drehe „Jäger sammeln sich“ auf die Seite „Spitzenprädatör“ (wenn die Karte bereits auf diese Seite gedreht ist, passiert nichts). Entferne den *Spitzenprädatör*-Aufsteller von der Planetenkarte, sofern er sich dort befindet.
- Lege *Kurma* und seine Bedrohungskarte in die Spieleschachtel zurück.
- Lege die aktuelle Globale Bedingung ab.

## PROTOKOLL 225

### Briefe aus Eschers Höhle

Der Raum ... wellt sich? Ich weiß nicht mal, was ich da sehe – die Höhle ist eine Grotte, aber auch ein anderer Ort ... oder mehrere. Meistens sieht sie wie eine Basalthöhle aus. Ich spüre, wie jeder Einfluss anderer Dimensionen in der Gegend die Illusion zerstören würde – oder die wahre Natur dieses Ortes.

Wenn es sich beim SZ in Sektor 2 P382 um Warp (*Dimensionsfenster*) handelt, lies **Protokoll 229**.

Anderenfalls lies **Protokoll 231**.

## PROTOKOLL 226

### Briefe aus Eschers Höhle

Die Tentakelkreaturen haben mich gestellt. Ihr grässliches Äußeres hilft mir nicht gerade, die Fassung zu bewahren. Ich versuche, meine Waffe im Beinholster zu vergessen, damit ich nicht danach greife.

„Sie sind Freunde“, versuche ich mir zu sagen. „Sie tragen doch sogar das Symbol unserer Expedition, oder? Das merkwürdige Wappen sieht doch genau aus wie der Umriss der Vanguard. Aber für sie heißt es vermutlich etwas ganz anderes.“

Ich lebe noch – sie bewegen sich nicht. Einer von uns macht einen Schritt auf sie zu und versucht zu kommunizieren: Bilder, Geräusche, Gesten.

Leider entscheiden sie sich ausgerechnet für Berührung und strecken uns ihre Tentakel entgegen.

„Ich lasse sie meine Haut berühren“, sage ich. Warum habe ich das getan? „Keine Bange, es wird alles gut.“

Ich strecke die Hand aus. Der Druckausgleich des Anzugs und die Berührung der merkwürdigen Atmosphäre sind reiner Schmerz. Vergleichsweise ist die Berührung des Besucherfühlers eine Wohltat – meine Hand fühlt sich an wie in kühles Wasser getaucht und mit Kräuterbalsam eingerieben. Und plötzlich weiß ich (oder spüre vielmehr), dass sie keine bösen Absichten haben, aber wir an einem Ort sind, an dem wir nicht sein sollten. Ihre Mutter hat uns die Anwesenheit hier nicht gestattet. Sie will uns treffen. Wir müssen ihnen vertrauen.

Der Besucher zeigt auf eine fleischige weißliche Struktur, die aus dem Boden neben mir ragt. Er geht zu ihr – die Struktur sticht ihm in die Haut und zieht sich dann zurück. Der Besucher zeigt wieder darauf. Er will doch nicht, dass ich ...?

Wähle ein Besatzungsmitglied aus, das sich der Struktur nähert. Niemand weiß, was geschehen wird – das Besatzungsmitglied könnte sogar sterben! Wenn du nicht wählen willst, kannst du das Protokoll auch beenden und alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 8 in Sektor 6 platzieren. Wenn du ein Besatzungsmitglied wählst, lies **Protokoll 228** (mit dieser Möglichkeit ist die Planetenerkundung beendet, und eine Rückkehr in die *Besucherwelt* ist nicht mehr möglich).

## PROTOKOLL 227

[**Außenteammitglied 1**]: Hören Sie mich? Ich bin jetzt unter der Oberfläche der Kugel. Anscheinend sind die Tarnflächen an einem zarten Kohlenstoffgewebe aufgehängt, durch das man sich durchquetschen kann.

[**Außenteammitglied 2**]: Gut. Damit können wir durch Abgründe und Risse navigieren.

[**Außenteammitglied 1**]: Wie tief das wohl runtergeht ...?

[**Außenteammitglied 2**]: Wir müssen uns auf unsere Mission konzentrieren und uns zunächst neu formieren.

[**Außenteammitglied 1**]: Verstanden.

Platziere SZ-Karte P109 mit der Vorderseite nach oben in Sektor 5.

Wenn du das Tutorial spielst, lies den folgenden Tutorial-Textkasten.

Anderenfalls setze das Spiel fort.

### Tutorial

Wie du siehst, ist dieser Sektor offenbar eine Sackgasse. Der einzige andere Weg verbindet diesen Sektor mit Sektor 6, aber leider zeigt der Richtungspfeil, dass man nur aus Sektor 6 in Sektor 5 reisen kann, nicht aus Sektor 5 in Sektor 6.

Amirs Zug ist jetzt vorbei, aber ehe du fortfährst, nimm dir einen Moment, um zwei interessante Eigenschaften der Karte zu betrachten, die du gerade aufgedeckt hast:

- Die Sonderaktion zeigt das Gefahrenwürfel-Symbol neben ihrem Namen. Das bedeutet, dass du beim Ausführen der Sonderaktion einen Gefahrenwürfel zusammen mit den anderen Würfeln werfen und sein Ergebnis anwenden musst, bevor du den Rest des Wurfs anwendest.
- Der Sondereffekt – zwischen dem Namen der Aktion und den Ergebniszeilen – weist dich an, das rote Ergebnis anzuwenden, wenn du mindestens einen Unfall würfelst. Dies ist ein sofortiger Sondereffekt, der im Regelbuch erklärt wird.

Lies nun die Anleitung „Ende von Amirs Zug“ auf Seite 18 des Regelbuchs.

## PROTOKOLL 228

### Vertraulich: Handschriftliche Nachricht

#### von Besatzungsmitglied Nr. 395 an Captain Wayman

Ich kenne die falschen Anschuldigungen, die gegen mich erhoben werden, und mir ist bewusst, dass das Sicherheitsteam euch dazu gedrängt hat, mir den Zugang zu den Schiffssystemen zu entziehen und mich auf der Vanguard in eine andere Abteilung zu versetzen. Ich habe gehört, wie ich hinter meinem Rücken genannt werde. Sklave der Besucher? Pah! Das klingt so leer wie der Raum jenseits der Räume oder die Futtersäcke eines Jungen. Ich habe mich nicht verändert! Ich bin immer noch ein Mensch! Die Mutter der Besucher hat mir keine „Gehirnwäsche“ verpasst! Sie ist unsere wundervolle Freundin. Sie hat ~~ihnen~~ uns erlaubt, alle Stelen zu scannen. Sie weiß, dass Sie wir keine Gefahr sind. Sie will nur, dass Sie wir alle besiegen, die ihre Kinder bedrohen – die kristalline Gefahr und die Arrogatoren, und alles, wovor die Erbauer möglicherweise geflohen sind. Lassen Sie mich wieder meinen gewohnten Dienst auf der Vanguard leisten. Schließen Sie mich nicht aus, nur weil ich einen Einblick in die Gedanken eines Aliens erhalten habe! Ich bin immer noch ein Mensch!

- Lege alle Missionskarten ab.
- Entferne das ausgewählte Besatzungsmitglied aus der Ranghülle und entferne seine Besatzungskarte aus dem Spiel. Niemand auf der Vanguard wird ihm wichtige Aufgaben anvertrauen.
- Markiere Kästchen B in **Protokoll 910**.
- Mische Schiffssituation S18 (*Wahnsinn*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).
- Lege Einmalige Entdeckung 35 und 38 zu „Einmalige Entdeckungen“ zurück.
- Entferne Karte L6 aus dem Spiel.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 3 (*Brückenkartenhalter*) und entferne Brückenausbau B04 (*Besucherportal*) aus dem Spiel. Wenn das Sekundärziel O18 (*Die andere Seite*) vorhanden ist, entferne es aus dem Spiel.
- Stecke die „Technikstufe 5“-Karte aus „Brückenkarten“ (sofern vorhanden) in den „Warten ...“-Umschlag

Lies **Protokoll 56**.

## PROTOKOLL 229

Wenn das SZ in Sektor 1 P384 Warp (*Unterwasser-Außenposten*) ist, lies **Protokoll 233**.

Anderenfalls passiert nichts.


## PROTOKOLL 230

### Außenteam-Erkundungsbericht 1/H

Der Raum, von dem CAPCOM gesprochen hatte, lag im Zentrum, lag im Zentrum eines Netzwerks von Techniktunneln. Er war gigantisch. Eine finstere Kathedrale lautloser Alien-Technik. Die zahllosen Apparate und Konsolen bestanden zwar alle aus dem gleichen Material, doch ihre Größe und Eingabemethoden waren vollkommen verschieden. Sie hatten jedoch eines gemeinsam: Sie alle waren außer Betrieb.

Wir haben einige Teile der Alien-Technik gesammelt und suchen einen Weg, sie zu aktivieren.

Wenn das nachfolgende Kästchen nicht markiert ist, erhalte Einmalige Entdeckung 1 und markiere dann das Kästchen.

Um Einmalige Entdeckung 1 zu erhalten, decke sie auf, wenn die Karte noch im Bereich „Einmalige Entdeckung“ liegt, und platziere sie im angegebenen Bereich „Gefundene Entdeckungen“ über der Planetenkarte. Wenn du sie bereits zuvor im Tutorial erhalten hast, erhalte stattdessen 1  (wie im Bereich „Einmalige Entdeckung“ angegeben).

Erhalte Einmalige Entdeckung 1.

## PROTOKOLL 231

Wenn das SZ in Sektor 3 **P383** Warp (*Äußere Plantage*) ist, lies **Protokoll 233**. Anderenfalls passiert nichts.

## PROTOKOLL 232

**Iota Pegasi C „Zwillingsmonde“ - Erkundungsbericht**

Wir landeten auf der Oberfläche in der Nähe einer Struktur von gewaltigen Ausmaßen, die zum anderen Mond führte. Der Boden hier ist mit Rissen übersät, die immer tiefer und größer werden, je näher sie der Verankerung kommen.

Wir sind von Ruinen umgeben. Zunächst hielten wir nach Pflanzen und Tieren Ausschau, doch es gibt keinerlei Spuren organischer Materie.

Wir haben einen provisorischen Außenposten außerhalb des Landers errichtet und warten auf weitere Anweisungen.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus:

- » **Die Brücke zwischen den beiden Monden untersuchen:** Lies **Protokoll 236**.
- » **Die Ruinen näher untersuchen:** Lies **Protokoll 218**.

## PROTOKOLL 233

**Briefe aus Eschers Hölle**

Ich trete einen Schritt zurück und falle zu Boden, aber der ist nicht so hart wie gedacht, sondern weich und klebrig. Die Umgebung ist weitgehend organisch und ich sehe wieder die membranartigen Tore. Sie sind fest verschlossen und reagieren auf meine Bewegungen und Veränderungen in der Luft.

Ersetze SZ in Sektor 6 durch Karte **P380**.

## PROTOKOLL 234

Überprüfe, wie viele Triebe auf der Missionskarte liegen:

- **2:** Lies **Protokoll 242**.
- **1:** Lies **Protokoll 253**.
- **0:** Lies **Protokoll 264**.

## PROTOKOLL 235

**Außenteam-Erkundungsbericht 094/F**

Das Gebiet, das wir für einen Wald hielten, ist tatsächlich in irgendeiner Weise mit der Kultur der Hügelmilben oder einer anderen Spezies verbunden, der wir bisher noch nicht begegnet sind. Die Knochen stammen nicht von Hügelmilben, da diese nur ein Exoskelett besitzen, aber wir können ihre Herkunft nicht ermitteln.

Das Fehlen weiterer Überreste, abgesehen von blanken Knochen, deutet darauf hin, dass es sich wohl nicht um einen Friedhof handelt, sondern eher um eine Art von Kunst oder Zeremonie. Falls dem so ist, sollten wir lieber nicht zu viel zerstören, bis wir mehr verstehen. Wir werden nur ein paar kleine Proben nehmen.

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

Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar-Hinweise* und 1 .

## PROTOKOLL 236

**Iota Pegasi C „Zwillingsmonde“ - Erkundungsbericht**

Die Brücke bestand aus vielen verschiedenen Legierungen, doch die Art und Weise, wie sie verwendet wurden, ergab für uns keinen Sinn. Die Träger, die aus weicheren Legierungen bestanden, waren alle verbogen. Die harte, brüchige Beschichtung war rissig und aufgeplatzt ... Wir wissen nicht genau, wie stabil sie noch ist. Und trotz all unserer Anstrengungen konnten wir nicht herausfinden, wozu die Brücke gedacht war. Sie schien den Verkehr zwischen den beiden Monden nicht erleichtern zu können.

Du kannst 1  ablegen, um 1  zu erhalten.

## PROTOKOLL 237

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 74**

Nervengewebe ist mit fast allen Bereichen verbunden, zu denen wir Zugang haben, aber die meisten Stränge verlaufen in Richtung des Sektors neben den Stelen und zu einer Art Kreuzung, an der Neuronen aus verschiedenen Teilen dieses Bereichs zusammenkommen.

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

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 238

**[Außenteam]:** Wow!

**[CAPCOM]:** Was ist los, Leute?

**[Außenteam]:** Alles okay. Ist nur die Vegetation hier ... definitiv einen Blick wert. Einfach atemberaubend.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P140**.

## PROTOKOLL 239

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 14**

Ich verstehe nicht, wie eine Tür, jedes Mal wenn ich sie öffne, an einen anderen Ort führen kann – ganz zu schweigen davon, dass ich das Wort Tür nur verwende, weil mir nichts Besseres für diese membranartigen Vorhänge einfällt. Dieser Bereich wirkt außerdem weitaus stabiler und einladender als andere. Vielleicht können wir der Schleife hier entkommen.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

## PROTOKOLL 240

**Logbuch des Captains, Eintrag D-427**

An die unbekanntesten Wesen aus der fernen Vergangenheit dieser fremden Welt: Ich grüße euch.

Als unser Team endlich ins Innere der Kuppel vordrang, erwarteten wir alles Mögliche: eine Arche, ein Archiv, einen Tresor – erschaffen von den Bewohnern dieser Welt, damit ihr Erbe die Apokalypse überdauern würde. Doch wieder einmal sollten wir uns irren.

Im Inneren, umhüllt von schützendem Nanoschaum, befand sich ein Objekt, das so alt war wie dieser Planet. Eine Stele, die Millionen von Jahren älter war als diese Zivilisation.

Mit letzter Anstrengung beschützten diese Wesen ein Artefakt aus einer noch älteren Zeit, weil ihnen ihre gesamte Geschichte und Kultur und sogar ihr Leben nicht so wichtig waren wie dieses eine beschädigte Relikt.

Ich frage mich, ob wir Menschen zu so einem Opfer fähig wären.

Das Objekt, das sie für uns bewahrt haben, weist eindeutige Ähnlichkeit zur Architektur des Auges der Leere auf. Es besteht kein Zweifel, dass die Erbauer, die das Auge und unsere Sternkarte erschaffen haben, auch diesen Stein hinterließen, um das Leben auf diesem Planeten zu verbreiten. Und was heißt das für uns? Gibt es noch andere Stelen wie diese auf anderen Planeten? Gab es vielleicht sogar eine auf der Erde?


An den Seiten der Stele befindet sich ein Code, den wir knacken müssen, aber an ihrer Spitze stießen wir auf ein großes Symbol – fremd und zugleich vertraut. Eine Glyphe, scheinbar ein Symbol für das Erheben oder Aufsteigen, mit mehreren kleinen Punkten an ihrer Basis. Dieses letzte Teil des Puzzles half uns, einige merkwürdige Entdeckungen auf diesem Planeten zu verstehen. Die erste hoch entwickelte Spezies hier verhalf einer Vielzahl anderer Spezies mithilfe von Gentechnik und bionischen Modifikationen zum Aufstieg – was den Menschen auf der Erde niemals in den Sinn gekommen wäre.

Wir werden reichlich Zeit haben, darüber nachzudenken und die Stele auf unserer Reise zur nächsten Welt gründlich unter die Lupe zu nehmen. Hoffen wir, dass wir diesmal mehr als nur Asche finden.

**Herzlichen Glückwunsch! Die Mission ist abgeschlossen!**

- Lege Missionskarte **M22** ab.
- Verschiebe das Forschungsprojekt **R06** (*Wahrzeichen der Erbauer*) von „Forschungsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Stecke das Ziel **O02** (*Äonen alt*) aus „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Auf vielen Planeten musst du zum Lander zurückkehren, wenn du dein Ziel erfüllt hast. Hier platzierst du einfach alle Besatzungsmitglieder wieder im Lander-Sektor (Sektor 1).



- Entferne die Landungskarte **L1** aus dem Scanner und dann aus dem Spiel – eine weitere Landung auf diesem Planeten ist nicht möglich.
- Wenn es noch Einmalige Entdeckungen auf der Planetenkarte gibt, lege 1  ab (falls du welche hast) und erhalte dann diese Entdeckungen.

**Wichtig:** Jede Einmalige Entdeckung kann nur bei einer speziellen Planetenerkundung im Spiel gefunden werden. Solltest du jedoch bei deiner Erkundung eine Einmalige Entdeckung verpassen, hast du immer die Möglichkeit, entweder zum Planeten zurückzukehren, um sie zu finden, oder (in seltenen Fällen) sie auf andere Weise zu einem späteren Zeitpunkt in der Kampagne zu erhalten.

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

## PROTOKOLL 241

### Einsatzbericht 94/F

... und dann bemerkten wir, dass der flaue Wind eine dicke Schicht aus Glassplittern auf dieses Plateau geweht hat. Uns wurde klar, dass es riskant wäre, sich dort zu bewegen, aber die abgebrochene Spitze des Hügels war eindeutig in der Ferne zu sehen. Sie lag hinter diesem Meer aus Glas – und es schien, dass sich dort etwas rührte.

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


Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung.

## PROTOKOLL 242

### Wissenschaftsbericht 2/789

... am merkwürdigsten ist, dass die Proben nichts ähneln, was wir aus unserer Welt kennen. Selbst ihre Struktur, auch wenn sie sich im Prinzip nicht allzu sehr von der DNS unterscheidet, besteht aus anderen Proteinen. Es gibt keinen Abdruck der „göttlichen Koordinaten“, was darauf hindeutet, dass das Leben hier nicht von den Erbauern erschaffen wurde. Dies ist vermutlich das erste Mal, das wir auf Leben treffen, das nicht genetisch mit uns verwandt ist.

Auch interessant ist, wie manche Pflanzen – wenn wir sie überhaupt so nennen können – fortgeschrittenes motorisches Gewebe besitzen, das an Tiermuskeln erinnert, sowie Nervengeflechte, die scheinbar als Gedächtnis dienen.

Erhalte 2  und 1 *Seltame-Flora*-Entdeckung. Lege die Missionskarte ab und entferne die Trieb-Aufsteller.

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

Finde Mission **M41** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

## PROTOKOLL 243

Wähle eines:

- » **Zurückbewegen** (dem weißen Pfeil nach): Lies **Protokoll 249**.
- » **Vorwärtsbewegen** (dem schwarzen Pfeil nach): Lies **Protokoll 251**.
- » **Seitwärtsbewegen und versuchen, die Spitze des gekrümmten Horizonts zu erreichen** – dies kann unsere Perspektive komplett verändern: Lies **Protokoll 256**.

## PROTOKOLL 244

### Erkundungsbericht 14/74-C

Unser Team hat verschiedene Arten von Waffen, die hier hergestellt wurden, gescannt und dokumentiert. Die meisten erinnerten an menschliche Artillerie – robust, unkompliziert in der Produktion und hochgradig standardisiert. Vorläufige Untersuchungen zeigen, dass in sämtlichen Geschossen dieselben Teile verwendet wurden, wobei die Unterschiede einzig in der esoterischen Subraumladung liegen, die alle Technik der Erde bei Weitem übertrifft. Wir könnten sie auf der Vanguard nachbauen.

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

Erhalte Einmalige Entdeckung **14** und 1 .

## PROTOKOLL 245

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

Lies **Protokoll 238**.

Lies **Protokoll 254**.

## PROTOKOLL 246

### Feldforschungsbuch 278-C

Es geschah nichts, als wir das Pflanzenmaterial schnitten, erwärmten, kühlten oder verschiedenen Substanzen aussetzten. Mit „nichts“ meine ich, dass wir die Ergebnisse erwartet hatten: Die Blätter sonderten entweder Flüssigkeit ab oder verbrannten. Aber als wir unsere Proben mit Elektrizität in Berührung brachten – ich entschuldige mich für die unprofessionelle Ausdrucksweise – explodierten sie mit einem Feuerwerk an Farben. Die Pflanzenadern fingen an zu leuchten, die Narben oben auf den Stempeln öffneten sich weit und unbekannte Organismen, die an Fadenwürmer erinnerten, kamen hervor, um aus der feindselig gewordenen Umgebung zu entkommen.

Erhalte 1  und 3 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch **P000**.

## PROTOKOLL 247

### Persönliches Tagebuch, Besatzungsmitglied 0978

Wir betraten den zerstörten Hügel – es war, als kletterten wir auf den Kadaver eines gefallenen Riesen. Unsere Sensoren erkannten Bewegungen im Inneren, woraufhin wir unsere Sinne schärften und die Umgebung nicht mehr aus den Augen ließen.

Dann sahen wir sie – beinahe menschengroße Wesen, die an Kakerlaken erinnerten und im Schein unserer Lichter zitterten. Die Hügelmilben, wie wir sie nannten, starben – ihre Chitinpanzer von Glassplittern durchbohrt, die Gliedmaßen gebrochen. Sie schenkten uns keine Beachtung, sondern drängten sich nur im einzigen Winkel zusammen, in dem sie vor dem tosenden Wind Schutz fanden. Wir waren auf Leben gestoßen, doch es war nicht so intelligent wie erhofft.

Unsere Scans zeigten interessante Strukturen und eine Art zentrale Kammer in der Mitte des Hügels, doch der orkanartige Wind, der durch die Spalten und Löcher pff, machte es unmöglich, noch weiter vorzudringen.

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

Erhalte 1  und 3 *Mikroorganismus*-Hinweise.

Lies dann **Protokoll 258**.


## PROTOKOLL 248

### Papier zur „lumineszierenden Höhle“

Polypen, ähnlich denen auf der Erde, beschützen das Gebiet vor kleineren Organismen mit ihren Nematozysten, die tödliches Gift enthalten (siehe „Neurotoxin und Spekulationen“ weiter unten). Im Schutz ihrer Tentakel leben insektenähnliche Organismen – sie sind zu klein, als dass die Polypen sie bemerken, und ernähren sich von den Polypen selbst.

Das Interessante an diesem kleinen Ökosystem ist, dass es teilweise gefroren ist, da viele Organe mit Methansäure gefüllt sind. Wir wissen immer noch nicht, welchen evolutionären Sinn dies hat.

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

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung, 2 *Seltame-Flora*-Hinweise und 1 .

Erhalte dann 2 *Seltame-Flora*-Hinweise.

## PROTOKOLL 249

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 1]: Nicht weglaufen.

[Teammitglied 2]: Hilfe! Es hat mich am Knöchel gepackt!

[Teammitglied 1]: [Keuchen] Weiter. Wir kommen näher.

[Teammitglied 2]: Was kommen wir näher?

Bist du in Sektor ...

**1:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor **3**. Vergewissere dich, dass SZ **P371** (*Gewundener Raum*) in Sektor **2** und SZ **P372** (*Membranartiger Gang*) in Sektor **3** liegen. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

**2:** Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor **1**. Vergewissere dich, dass SZ **P371** (*Gewundener Raum*) in Sektor **3** und SZ **P372** (*Membranartiger Gang*) in Sektor **1** liegen. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.


3: Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor 2. Vergewissere dich, dass SZ **P371** (Gewundener Raum) in Sektor 1 und SZ **P372** (Membranartiger Gang) in Sektor 2 liegen. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

## PROTOKOLL 250

### Forschungsbericht 18-C

Die Untersuchung der Anlage machte klar, dass die Bewohner dieses Planeten intensiv versucht hatten, mit anderen Zivilisationen in Kontakt zu treten. Doch als ihnen klar wurde, dass sie dem Untergang geweiht waren, versuchten sie, diesen gigantischen Komplex von einem riesigen Empfänger zu einem riesigen Sender umzufunktionieren. Die Nachricht, die sie damit senden wollten, lässt sich leider nicht wiederherstellen. Wir können nur rätseln, ob es sich um eine Art letzten Willen handelte, ein Eingeständnis, einen großen Fehler begangen zu haben, oder eine Warnung an andere Zivilisationen.

Eine weitere befremdliche Entdeckung ist, dass zahlreiche Terminals und Gerätschaften hier für Benutzer von unterschiedlicher Gestalt, Größe und Zahl der Gliedmaßen ausgelegt sind, obwohl es sich nicht um eine raumfahrende Zivilisation gehandelt und sie nur eine Sprache verwendet hatte. Wir müssen mehr über diesen Ort erfahren, um uns eine Meinung bilden zu können.

Erhalte 1  und 2 *Alien-Tech*-Hinweise. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 251

### Außenteam-Privatkanal

[Teammittglied 1]: Seltsam ... Können Sie die Anomalie über uns aufzeichnen?

[Teammittglied 2]: Verstanden.

[Teammittglied 3]: Moment ... Sehen wir uns da gerade selbst?

[Teammittglied 2]: Sieht ganz so aus, und das überrascht mich nicht mal. Ich habe hier längst aufgegeben, mir über Logik den Kopf zu zerbrechen.

[Teammittglied 1]: Aber dieser Ort besitzt eine Logik ... Wir müssen sie nur entschlüsseln.

Bist du in Sektor ...

1: Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor 2. Vergewissere dich, dass SZ **P370** (Synapsenhügel) in Sektor 2 und SZ **P371** (Gewundener Raum) in Sektor 3 liegen. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

2: Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor 3. Vergewissere dich, dass SZ **P370** (Synapsenhügel) in Sektor 3 und SZ **P371** (Gewundener Raum) in Sektor 1 liegen. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.


3: Platziere alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte in Sektor 1. Vergewissere dich, dass SZ **P370** (Synapsenhügel) in Sektor 1 und SZ **P371** (Gewundener Raum) in Sektor 2 liegen. Ist das nicht der Fall, ersetze die dortigen SZ durch sie.

## PROTOKOLL 252

### Besucherwelt: Forschungsnotiz 81

Verlängerte Nervenenden erstrecken sich in Richtung kleiner Risse und fühlen oder ertasten, was auf der anderen Seite ist. Wir sehen viel von dieser Welt jenseits der Risse, aber dort sind auch Teile anderer Welten. Wir würden hier gerne viele Monate verbringen und diese Portale untersuchen, nur leider fehlt uns die Zeit dazu.

Die Stimulierung der Nervenenden sorgt dafür, dass die Spalten größer werden, sodass wir Objekte „hindurchteleportieren“ können.

Du kannst  um dich in einen beliebigen Sektor zu bewegen (ausgenommen Sektor 8).

## PROTOKOLL 253

### Wissenschaftsbericht 2/776

Diese Lebensform scheint sich ohne die Einmischung der Erbauer entwickelt zu haben. Wir benötigen zwar noch ein paar weitere Proben, um diese Theorie zu bestätigen, aber die vorläufige genetische Analyse scheint eindeutig zu sein.

Erhalte 3 *Seltene-Flora*-Hinweise. Lege die Missionskarte ab.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Finde Mission **M41** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

## PROTOKOLL 254

Wenn das *Fleischfressende Gestrüpp* sich in diesem Sektor befindet, passiert nichts. Anderenfalls lies weiter:

### Außenteam-Erkundungsbericht MI/13

Die Höhle unterscheidet sich nicht von den anderen Höhlen, die wir gesehen haben. Die einzigen erwähnenswerten Merkmale sind ein tiefer Teich und einige große Ranken, die daraus emporwachsen. Wir sehen außerdem eine elliptische Form unter der Oberfläche. Wir nähern uns, um diese Form näher in Augenschein zu nehmen. Oh, verdammt! Sie bewegt sich auf uns zu! Weg hier!

Platziere Karte **P001** auf den bisherigen Karten in diesem Sektor. Platziere dann den Aufsteller des *Fleischfressenden Gestrüpps* in diesem Sektor.

Platziere die Bedrohungskarte „*Fleischfressendes Gestrüpp*“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.

*Fleischfressendes Gestrüpp* wird aktiviert – lies seine Bedrohungskarte und wende ihre Regeln an, wenn es erforderlich ist.

Wenn du zum ersten Mal mit einer Bedrohung zu tun hast, wirf einen Blick in die Bedrohungsregeln in Kapitel III des Regelbuchs!

## PROTOKOLL 255

### Vorläufige Beobachtung

Die Organismen, die wir als Egel eingestuft hatten, ähneln tatsächlich eher den Amoebozoa. Sie besitzen jedoch auch einige Eigenschaften, die sie als Tiere klassifizieren. Wir benötigen weitere Proben und bessere Bedingungen, um diese Lebensformen eingehend zu erforschen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P190**.

## PROTOKOLL 256

### Außenteam-Privatkanal

[Teammittglied 1]: Sind hier weniger Tentakel?

[Teammittglied 2]: Ich glaube, hier sind genauso viele, aber es ist etwas mehr Platz.

[Teammittglied 3]: Es sind weniger. Mit dem Platz hat das nichts zu tun!

[Teammittglied 4]: Aufhören, alle beide! Wir sind ... irgendwo anders.

Entferne alle SZ-Karten aus den Sektoren 1, 2 und 3. Ersetze dein SZ durch **P371**. Ersetze das SZ im Sektor mit einer weißen Pfeilspitze durch **P370**. Ersetze das SZ im Sektor mit einer schwarzen Pfeilspitze durch **P372**.

## PROTOKOLL 257

### Forschungsbericht Muspelheim

Wir mussten unseren Einsatz abbrechen.

Die Lebenserhaltungssysteme des Wracks wurden aktiviert, wodurch die Energiereserven mit einem Schlag zur Neige gingen und das Schiff in das Inferno hinabzusinken begann, sodass keine weiteren Untersuchungen möglich waren.

Zum Glück haben wir bereits etwas gefunden: ein Stück eines Splitters des „Steins von Rosette“. Vielleicht kann es uns mehr über diese Spezies verraten.

- Lege Missionskarte **M131** ab.
- Finde Missionskarte **M133** und Optionale-Mission-Karte **M132** und decke sie auf.

## PROTOKOLL 258

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

### Außenteam-Erkundungsbericht 58/D

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Bitte kommen, Außenteam. Das Wetter schlägt um.

[Außenteammitglied 1]: Wissen wir. Das Wetter ist übel. Sonst noch was?

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Der Wind ändert die Richtung. Passen Sie auf! Die Splitter könnten einige bisher sichere Zonen heimsuchen. Sie sollten einen Unterschlupf suchen, bis ...

\*\*\* *Lander-Alarm* \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Heilige Sch...!

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Bitte wiederholen, Außenteam.


[Außenteammitglied 1]: Unser Lander! Er ist nicht mehr geschützt. Er ist dem Wetter komplett ausgeliefert. Wir können den Planeten nicht mehr sicher verlassen. Fordere Evakuierung an.

[CAPCOM, Corporal Coetz]: ...

[Außenteammitglied 1]: Vanguard, hören Sie mich?  
Wir müssen die Mission abbrechen!

[Außenteammitglied 2]: Keine Antwort. Der Sturm muss unsere Kommunikation lahmgelegt haben. Wir müssen einen Ort finden, an dem wir ein klares Signal bekommen.

[Außenteammitglied 1]: Oder zurück zum Lander ...

- Platziere alle Mods von der Lander-Tafel im „Warten ...“-Umschlag.
- Verschiebe alle Entdeckungen von der Lander-Tafel zu „Verlorene Entdeckungen“ auf der Planetenkarte.
- Lege den Marker vom Vorräte-Track ab.
- Verschiebe die Beförderungskarte und alle  auf dem Lander zu ihren jeweiligen Plätzen auf der Planetenkarte. Öffne das Schiffsbuch auf Seite 19 (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Die Lander-Tafel sollte jetzt leer sein. Lege sie in die Schachtel zurück und entferne den Lander-Aufsteller von der Planetenkarte. Der Lander ist zerstört und ein Start ist nicht mehr möglich!
- Setze den Hinweisbeutel zurück, indem du alle Hinweisplättchen wieder hineinlegst.
- Alle neuen Entdeckungen, die du ab jetzt bei dieser Planetenerkundung machst, sollten direkt auf deiner Besatzungstafel platziert werden – Besatzungsmitglieder können Entdeckungen nutzen, die neben ihrer Besatzungstafel liegen, als wären sie im Lander.
- Ersetze Missionskarte M50 durch Missionskarte M51.
- Ersetze die Karte in Sektor 1 durch Karte P170.

**Neues Ziel:** Finde einen Weg, um Kontakt zur Vanguard herzustellen oder den Planeten zu verlassen.

**WICHTIG:** Du hast keine Vorräte. Plane entsprechend.

**WICHTIG:** Wenn du keine Möglichkeit findest, deine bisherigen Entdeckungen vor dem Ende der Mission zurückzuerhalten, sind sie verloren!

## PROTOKOLL 259

- Markiere dieses Kästchen, wenn es nicht bereits markiert ist.  
Du hast die Idemier verärgert!

Wenn du in Sektor 1 bist oder noch keine Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte sind, lies **Protokoll 308**.

Wenn du in einem anderen Sektor bist, setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 260



[Außenteam]: Wir treten durch das Luftloch. Die Verbindung könnte unter Wasser abbrechen.

[CAPCOM]: Viel Glück. Und seien Sie vorsichtig da draußen.

[Außenteam]: Ich hoffe, die Monster folgen uns nicht bis hierher.

[CAPCOM]: Sie müssen trotzdem mit ihnen rechnen.

Lege alle Missionsausrüstungsplättchen von der Planetenkarte ab. Sie können mit ihren Ausrüstungskarten erneut platziert werden.

Wenn du W.A.U. auf diese Weise abgelegt hast, lege den Würfel in den Verbrauch-Pool seines Besitzers zurück.

Platziere die folgenden Karten auf anderen Karten in den angegebenen Sektoren:

- Karte P197 in Sektor 1.
- Karte P199 in Sektor 3.
- Karte P200 in Sektor 4.
- Karte P201 in Sektor 5.

Dann:

- Wenn die Kästchen A und B markiert sind, platziere Karte P203 auf den anderen Karten in Sektor 2.
- Wenn nur Kästchen B markiert ist, platziere Karte P202 auf den anderen Karten in Sektor 2.
- Wenn kein Kästchen markiert ist, platziere Karte P198 auf den anderen Karten in Sektor 2.
- Drehe „Spitzenprädatör“ auf die Seite „Jäger sammeln sich“ (wenn die Karte bereits auf diese Seite gedreht ist, passiert nichts). Entferne den Spitzenprädatör-Aufsteller von der Planetenkarte, sofern er sich dort befindet.
- Platziere die Bedrohungskarte „Kurma“ neben der Planetenkarte.
- Platziere Kurma in Sektor 5.
- Entferne den Lander-Aufsteller von der Planetenkarte und platziere ihn

auf der Lander-Tafel – du hast keinen Zugang zum Lander-Sektor und darfst keine Lander-Mods verwenden, bis du die Tiefen des Wassers verlassen hast. Anderenfalls funktioniert die Lander-Tafel wie gewohnt – du kannst sie nach wie vor nutzen, um Entdeckungen oder Erfolgspättchen zu sammeln.

- Lege die aktuelle Globale Bedingung ab und ersetze sie durch Karte G09.

## PROTOKOLL 261

Major Dahl durch das Schiff zu folgen, war eine ziemliche Herausforderung. Sie war paranoid und weigerte sich, ohne massive Eskorte irgendwohin zu gehen. Wir waren bereits kurz davor, alles abzublasen, als Dahl schließlich in Dr. Coreys Labor eintraf. Sie befahl ihren Wachen, bei der Tür zu warten, und betrat dann allein das Labor. Das war unsere Chance. Wir bewegten uns auf die andere Seite des Labors und verschafften uns Zugang über einen Wartungsschacht.

Markiere Kästchen C in **Protokoll 950**.

Überprüfe, ob Kästchen D in **Protokoll 930** NICHT markiert ist.

Ist es nicht markiert, lies **Protokoll 268**. Anderenfalls lies **Protokoll 272**.

## PROTOKOLL 262

[Außenteam]: Vanguard, hören Sie uns?

[CAPCOM]: ...

[Außenteam]: CAPCOM? Verdammte Verbindung ...

[CAPCOM]: Hallo ...! Wir haben uns solche Sorgen gemacht! Ich bin froh, dass es Ihnen gut geht.

[Außenteam]: Wir haben einen Außenposten errichtet und die Barrieren hochgezogen.

[Captain]: Hier spricht der Captain. Gute Arbeit, Außenteam. Wir haben nicht erwartet, dass Ihre Reise so gefährlich wird, aber da Sie nun einen sicheren Anlaufpunkt eingerichtet haben, sollten Sie zur Vanguard zurückkehren. Sie haben sich eine Verschnaufpause verdient. Das nächste Team, das diese Dimension erforscht, wird dank Ihrer Arbeit nun viel sicherer sein.

- Ersetze dieses SZ durch P375.
- Gehe dann zu **Protokoll 85** und markiere das Kästchen neben dem B, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen.
- Lege Missionskarte M171 ab.

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

- » **Die Erkundung dieser unheimlichen Dimension fortsetzen** (wenn nur noch wenige Sektionswürfel vorhanden sind oder Verletzungen erlitten wurden, ist dies möglicherweise eine gute Wahl): Dieses Protokoll endet.
- » **Zur Vanguard zurückkehren:** Lies **Protokoll 145**.

## PROTOKOLL 263

[Missionszeit 00:05:21]

Die Wellen sind sogar noch stärker als Aufklärung und Wissenschaft beschrieben haben. Unser Lander ist ständig in Gefahr, zu sinken, aber wir müssen daran glauben, dass er bestehen kann. Wir tauchen gleich.

[Missionszeit 00:41:10]


Das Wasser ist unruhig. Wir werden hin- und hergestoßen und krachen ein ums andere Mal beinahe gegen Felsen. Es ist kaum möglich, lange genug an einem Ort zu bleiben, um Proben zu nehmen.

[Missionszeit 02:12:55]

Endlich haben wir etwas Interessantes gefunden – einen schwammartigen Organismus und ein paar poröse Felsen, die an die Korallenriffe auf der Erde erinnern.

[Missionszeit 03:35:18]

Verdammt, wir können nicht mehr abheben! Die Triebwerke sind vollgelaufen! Wir brauchen Hilfe!

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Verliere 1 , wenn du welche besitzt.

## PROTOKOLL 264

[Außenteam]: Verdammt! Sie waren unter der Schicht aus Steinen verborgen!

[CAPCOM]: Fahren Sie mit Ihrer Mission fort. Wir brauchen unbedingt diese Proben.

[Außenteam]: Ohne schwere Ausrüstung kommen wir hier nicht weiter. Und die Erschütterungen durch die Bohrungen würden diese Pflanzen verschrecken.

[CAPCOM]: Die Pflanzen verscheuchen? Wie meinen Sie das?

[Außenteam]: Wir können hier nichts tun. Wir kommen zurück.

[CAPCOM]: Verstanden. Was für eine Verschwendung von Ressourcen ...

Lass die Missionskarte aufgedeckt – die Mission ist gescheitert. Jetzt heißt es, zum Lander zurückkehren und den Planeten verlassen.

## PROTOKOLL 265

Wenn du das Tutorial spielst: Nimm die oberste Karte von Tutorial-Deck A (Missionskarte M02), lies sie laut vor und platziere sie aufgedeckt auf dem Missionskartenfeld.

Wenn du mit den Schnellstartregeln spielst: Finde Missionskarte M02 und platziere sie aufgedeckt auf dem Missionskartenfeld.

Platziere Karte P107 in Sektor 3 und setze das Spiel fort.

**Hinweis:** Bevor du versuchst, die Kanone zu erreichen, solltest du vielleicht rasten.

## PROTOKOLL 266

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 87**

Es ist uns gelungen, mit einem der Besucher Kontakt aufzunehmen.

Er schien vergiftet zu sein, jedenfalls war er nicht so „lebendig“ wie die Besucher auf der Vanguard während der Krise. Glücklicherweise war der Besucher nicht aggressiv, aber wir konnten nicht sagen, ob er versuchte, mit uns zu kommunizieren.

Wir zeigten ihm ein paar Bilder auf Handbildschirmen, woraufhin er etwas auf den Boden zeichnete. Doch auf einmal hörte er damit auf, und der kurze Augenblick, in dem wir seine Aufmerksamkeit hatten, war verloren. Der Körper des Besuchers krümmte und schlängelte sich in unmöglichen Dimensionen. Als wir uns umsahen, beobachteten wir, wie er vor einem membranartigen Tor unmittelbar vor den Stelen erschien. Der Besucher öffnete das Tor und betrat diesen unzugänglichen Ort.

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

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 267

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, lies **Protokoll 280**.

**Anderenfalls lies weiter:**

[Außenteammitglied 1]: Wir nähern uns unserem Ziel, Vanguard.

[Außenteammitglied 2]: Starten Orbitalmanöver. Auf Abbremsvorgang vorbereiten.

[Außenteammitglied 1]: Hier sieht es aus wie in der Hölle! Wir messen hohe Konzentrationen von Schwefelwasserstoff in der Atmosphäre. Außerdem extreme seismische Aktivität. Um hier Leben zu finden, sind wir ein paar tausend Jahre zu früh dran.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Die Erbauer hatten einen Grund, warum sie diese Koordinaten markiert haben. Außerdem geht das Wissenschaftsteam davon aus, dass die Schlotte auf diesem Planeten hohe bakterielle Aktivität aufweisen.

[Außenteammitglied 1]: Wir melden uns, wenn wir diese Bakterien finden.

[Außenteammitglied 2]: Landungssequenz eingeleitet.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Viel Erfolg, Außenteam.

Lies **Protokoll 280**.

## PROTOKOLL 268

Im Labor hörten wir Major Dahl und Dr. Corey über irgendetwas im Zusammenhang mit den Besuchern streiten. Als wir uns langsam den Stimmen näherten, klatschte auf einmal ein kaltes, nasses Tentakel auf meine Schulter. Instinktiv machte ich einen Satz nach hinten und versuchte dabei, einen Schrei zu unterdrücken. Hinter mir war Sklave – auf einen Tisch geschwallt, vollgepumpt mit irgendwelchen Substanzen und voller Schmerzen. Selbst im schwachen Licht konnte ich sehen, dass er keine Kontrolle mehr über seinen Körper hatte. Nasse Tentakel hingen von seinen Schultern und aus seinem Hinterkopf.

„Lass mich frei“, flüsterte das Wesen. „Sie hat Corey befohlen, das zu tun. Ich muss mich rächen.“

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

» **Sklave befreien:** Lies **Protokoll 277**.

» **Ihn zurücklassen und versprechen, später wiederzukommen:** Lies **Protokoll 272**.

## PROTOKOLL 270

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 51**

Als ich diesen Ort betrat, musste ich sofort an einen Solarplexus denken. Meine Forschungen gaben mir schließlich recht – durch meine Experimente mit den Nerven, Synapsen und dem umliegenden Gewebe konnte ich das Verhalten weit entfernter Orte und den allgemeinen Zustand dieser Dimension beeinflussen. Weitere Experimente sind in Vorbereitung.

Erhalte Einmalige Entdeckung 35. Ersetze dieses SZ durch Karte P376.

## PROTOKOLL 271

**Briefe aus Eschers Hölle**

Ich bin so nah bei den Stelen! Ich bin sicher, wenn es mir gelingt, das organische Tor zu öffnen, könnte ich diesen Ort betreten. Doch das Gewebe reagiert auf meine Bewegungen, Druckveränderungen und sogar das elektromagnetische Feld, das meine Ausrüstung umgibt.

Wenn das SZ in Sektor 2 P382 Sekretion (*Inaktive Rezeptoren*) ist, lies **Protokoll 278**.

Anderenfalls passiert nichts.

## PROTOKOLL 272

Im Labor war Dr. Corey gerade dabei, Major Dahl geheime Forschungsergebnisse zu präsentieren. Wir warteten, bis Dahl abgelenkt war, und sprangen aus der Deckung hervor. Doch wir hatten Dahls umfassendes Kampftraining unterschätzt. Als sie uns sah, ergriff sie Dr. Corey, hielt ihr eine Waffe an den Rücken und benutzte sie als menschlichen Schutzschild.

„Bei der kleinsten Bewegung haben sie den guten Doktor auf dem Gewissen“, drohte Dahl.

„Worauf warten Sie?“, schrie Dr. Corey. „Das ist Ihre Chance! Schießen Sie! Auch wenn Sie mich dafür erschießen müssen!“,

Draußen fingen die Marines an, auf die Labortür einzuschlagen.

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

» **Major Dahl angreifen und die Geisel ignorieren:** Lies **Protokoll 361**.

» **Gehorchen und Dahl gehen lassen:** Lies **Protokoll 296**.

## PROTOKOLL 273

Markiere das erste nicht markierte Kästchen und lies seinen Text.

**Außenteam-Erkundungsbericht 1945-A**

Im Gegensatz zu allen anderen Ornamenten und Glyphen, die wir bisher gesehen haben, war die Dekoration des Podests merkwürdig fotorealistisch. Die ersten Bilder zeigten einen Planeten in einer fernen Galaxis, die wir nicht zuordnen konnten. Der Planet hatte kein Wasser, eine dichte, saure Atmosphäre, und eine gewaltige Schwerkraft, die eigentlich kein Leben zuließ. Doch trotz allem gab es dort an den Rändern von Schloten Leben. Das Leben entwickelte sich langsam zu einem empfindungsfähigen Organismus, der zu großen Teilen aus anorganischer Materie und Metallen bestand, und sehr lange überdauerte. Seine gedrungene, konische Form war perfekt an die starke Schwerkraft des Planeten angepasst. Die Unfähigkeit, schnelle Bewegungen auszuführen, förderten ein Denken in langfristigen Zeiträumen. Waren diese Wesen der Ursprung der Erbauer? Wenn ja, waren sie anders als alle anderen Wesen, die wir bisher entdeckt haben ...

**Außenteam-Erkundungsbericht 1945-B**

Die fotorealistischen Bilder auf diesem Podest zeigen den Aufstieg einer Zivilisation. Die seltsamen, gedrungene, konisch geformten Wesen, von denen wir auf dem vorherigen Podest erfahren haben, fingen nun damit an, Dinge zu erschaffen. Dabei schien ein Großteil ihrer Technik mit ihrem eigenen Körper in Verbindung zu stehen. Nichtorganische Gliedmaßen ermöglichten es ihnen, ihre Gestalt selbst zu bestimmen und ihre Technik direkt mit ihrem Körper und einem auf Silikon basierendem Nervensystem zu verbinden. Statt Fahrzeugen besaßen sie Exoanzüge,



die auf großen Raupen führen. Statt Häusern besaßen sie montierbare, faltbare Behausungen. Statt Schulen und Krankenhäusern besaßen sie Anzüge, die Unterricht erteilten und Anzüge, die sie heilten.

Aufgrund der extremen Schwerkraft dauerte es Jahrtausende, bis sie Fahrzeuge erschaffen konnten, die stark genug beschleunigten, um von ihrer Heimatwelt abheben zu können. Sie drangen als eine reife, fortschrittliche Zivilisation in den Weltraum vor. Wie der Rest ihrer Technik waren ihre Raumschiffe keine künstlichen Lebensräume, die sie von einem Ort zum nächsten brachten, sondern eine direkte Erweiterung ihrer Körper. So wurden sie nicht nur eine raumfahrende Spezies, sondern zugleich auch eine im Weltraum lebende.

#### Außenteam-Erkundungsbericht 1945-C

Die Bilder hier zeigen den Aufstieg und Niedergang einer seltsamen Spezies von konischer Form. Fähig zu langen Raumreisen, beinahe unsterblich, ungemein fleißig und in der Lage, ihren Körper nach Belieben zu modifizieren, verbreitete sich diese Spezies innerhalb kurzer Zeit in der ganzen Galaxis. Sie waren Lehrmeister und Wächter zugleich und gaben ihr technologisches Wissen an niedere Völker weiter, um sie unter der Flagge ihrer Wissenschaft und Kultur zu vereinen. Sie waren die Erbauer. Nur eine Handvoll von ihnen, die über mehrere Jahrhunderte nahezu ohne Unterbrechung arbeiteten, reichten aus, um einen neuen Planeten zu terraformieren oder zu besiedeln. Und schon bald richteten sie ihr Auge auf andere Galaxien.

Doch dann geschah das Unmögliche. Am Rand ihrer Galaxis tauchte auf einmal ein Erreger auf, der sich beinahe mit Lichtgeschwindigkeit verbreitete. Er bewirkte eine fundamentale Veränderung von Materie, die auch die Reliefs nicht erklären konnten. Der Erreger hatte seinen Ursprung irgendwo in der Nähe des Zentrums des Universums und veränderte langsam den Aggregatzustand eines jeden Partikels - wie Wasser, das langsam gefror. Selbst mit ihrem gewaltigen Imperium, das die ganze Galaxis umspannte, konnten die Erbauer ein apokalyptisches Ereignis dieses Ausmaßes nicht verhindern. Ihre Wissenschaftler konnten diese universelle Phasenverschiebung nicht erklären. Hing sie auf irgendeine Weise mit einem kritischen Punkt der Expansion des Universums zusammen? War sie eine Waffe, die von einer noch fortgeschritteneren Spezies aus einer anderen Galaxis genutzt wurde, um sie auszulöschen, sobald sie zu mächtig wurden? Was auch immer der Ursprung war, die Erbauer konnten ihn nicht entschlüsseln. Sie fanden kein Modell des Universums, mit dessen Hilfe sie die Phasenverschiebung verstehen oder aufhalten konnten, und alle fortschrittlichen Zivilisationen in ihrer Galaxis, die ihre wissenschaftlichen und philosophischen Erkenntnisse teilten, waren ebenso ratlos. Eine vereinte galaktische Kultur erwies sich als ebenso verwundbar wie bakterielle oder landwirtschaftliche Monokulturen.

Die Phasenverschiebung vernichtete in nur vierzigtausend Jahren ihre gesamte Galaxis ...

#### Außenteam-Erkundungsbericht 1945-D

Die Bilder auf diesem Podest beginnen mit dem Fall des galaktischen Imperiums der Erbauer, das durch einen seltsamen Erreger vernichtet wurde, der die Eigenschaften von Materie veränderte. Doch die Erbauer waren nicht bereit, in der Vergessenheit zu verschwinden. Sie eronnen einen verzweifelten Plan und schickten Expeditionen in andere ferne Galaxien aus, die schneller reisten als das Licht. Die Missionen führten das Geschenk des Lebens mit sich: einen sorgfältig entwickelten mikroskopisch kleinen Organismus mit einer effizienten kohlenstoffbasierten Physiologie. Diese DNS-basierte Lebensform war der am schnellsten wachsende Organismus im bekannten Universum und konnte sich an eine ungläubliche Vielzahl verschiedener Lebensräume anpassen. Sein Name war LUCA. Der gemeinsame Vorfahre allen Lebens auf der Erde. Die Erbauer verteilten diese Organismen auf jeder Welt, auf der sie existieren konnten. Sie erschufen eine gewaltige Ansammlung rasend schnell wachsenden Lebens. Wie ein Brutkasten, der zahllose fortschrittliche Zivilisationen in nur wenigen Millionen Jahren hervorbringen sollte - hunderte Mal schneller, als die Erbauer sich entwickelt hatten.

Auf jedem Planeten, auf dem sie den Organismus aussetzten, hinterließen sie auch einen Obelisk im Gedenken an das Leben, das irgendwann dort entspringen könnte. Ein Wegpunkt, der den Weg zu gesicherten Speichern wie diesem zeigt.

Die Bilder enden mit einer Darstellung der Pyramide und verschiedenen merkwürdig geformten fremden Wesenheiten, die sie betreten. Wenn wir mehr erfahren wollen, müssen wir uns irgendwie Zugang zum Gewölbe selbst verschaffen ...

## PROTOKOLL 274

### Besucherwelt: Forschungsnotiz 54

Bis wir es endlich schafften, Proben zu nehmen, waren viele bereits zerstört, und das galt auch für unsere Ausrüstung. Aber Zeit und Aufwand waren es wert, denn wir konnten eine interessante Struktur extrahieren, die es uns ermöglichte, Impulse zu modellieren und über Rezeptoren an beinahe jeden Punkt in Reichweite zu senden.

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

Erhalte 1  und 2 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise.

Wenn du Einmalige Entdeckung **35** nicht hast, erhältst du sie.

**Hinweis:** Behalte diesen Ort im Kopf, falls du später in diese Dimension zurückkehrst, denn du kannst diese Einmalige Entdeckung erneut erhalten.

## PROTOKOLL 275

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 1]: Langsam ist mir langweilig ... Der Scan läuft noch. Der Balken hängt seit einer Ewigkeit bei 89 Prozent fest.

[Teammitglied 2]: Wenigstens haben wir Zeit, uns die wunderschöne Wildnis anzuschauen, und müssen nicht irgendwelche sterilen Wände auf der Vanguard anstarren.

[Teammitglied 1]: Was? Finden Sie es hier wirklich besser als an Bord?

[Teammitglied 2]: Na klar.

[Teammitglied 1]: Wow. Das ist schräg. Mir wären ein heißer Kaffee und mein VR-Set lieber.

\*\*\* *Lautes Piepen* \*\*\*

[Teammitglied 1]: Endlich! Da scheint was Künstliches direkt unter uns zu sein. Graben wir es aus!

[Teammitglied 2]: Immer gern!

[Teammitglied 1]: ...

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P191**.


## PROTOKOLL 276

### Sprachrekorderdaten, Transkriptionsauszug

[Navigator]: Wir schlagen diese Route vor. So können Sie den meisten Strömen heißer Luft und geschmolzenen Metalls ausweichen.

[Lander-Pilot]: Den meisten? Hoffentlich hält der Lander das aus.

Überprüfe die Anzahl von Markern auf der Lander-Tafel und wende den entsprechenden Effekt an:

- **0-2** Marker: Lege alle Marker von der Lander-Tafel ab, dann lies **Protokoll 381**.
- **3-6** Marker: Lege alle Marker von der Lander-Tafel ab, dann lies **Protokoll 508**.
- **7+** Marker: Lege alle Marker von der Lander-Tafel ab, erhalte 1  und lies dann **Protokoll 483**.

## PROTOKOLL 277

Abgelenkt durch ihren Streit bemerkten Corey und Dahl nicht, dass wir näher kamen. Als wir in Sprungentfernung waren, zählte ich runter, aber Sklave stürmte schon los, bevor ich bei fünf angekommen war. Dahl sah ihn auf sich zukommen und griff nach ihrer Waffe.

Sklave ließ die Tentakel umherwirbeln und im Bruchteil einer Sekunde bildete sich eine Subraumanomalie vor Dahl, die sowohl sie als auch Dr. Corey zu verschlucken drohte ...

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

- » **Sklave aufhalten:** Lies **Protokoll 282**.
- » **In die Anomalie springen und versuchen, Dr. Corey zu retten:** Lies **Protokoll 307**.
- » **Zurücktreten und nicht einschreiten:** Lies **Protokoll 337**.

## PROTOKOLL 278

### Briefe aus Eschers Hölle

Das Tor wird ... schlaff. Die Muskeln und das Gewebe, die das Tor kontrollieren, verlieren die Spannung. Sie reagieren nicht mehr auf mich. Ich benutze Teleskopstangen, um den Eingang offen zu halten, bevor er sich erneut schließt.

Jetzt zählt nur eines: allen Mut sammeln und das Tor durchschreiten, um meinem Ziel näher zu kommen.

**Hinweis:** Du wirst wahrscheinlich nicht hierher zurückkehren. Wenn du andere Orte in dieser Dimension aufsuchen möchtest, solltest du dies tun, bevor du die Stelensammlung betrittst.

Ersetze das SZ in Sektor **6** durch Karte **P381**.

## PROTOKOLL 279


### Persönliches Tagebuch

Dieser wunderschöne Ort ist nicht mehr wiederzuerkennen. Wurzeln und Moos sind nun aufgeblüht, voller orangefarbener Blasen, die bei der kleinsten Berührung zerplatzen. Insekten schwirren langsam durch die Höhle und verbreiten die Krankheit. Ist es unsere Schuld? Ist das Leben, das die Erbauer erschaffen haben, wie wir, tödlich für diesen Planeten?

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P139**.











## PROTOKOLL 280

**[Außenteammitglied 1]:** Vanguard? Wir orten große Mengen Weltraumtrümmer auf unserem Annäherungsvektor. Beginnen Ausweichmanöver.

Wenn dein Lander mindestens 4  und 4  hat, lies **Protokoll 286**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

- Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
- 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). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
- Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (verschiebe den Marker um 1 Feld nach rechts), aber nicht über das letzte Feld hinaus.
- Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 286**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

### MIKROMETEORITEN

	<b>Kritischer Treffer!</b>	Wähle eines: » <b>Cockpit exponieren</b> <b>Wenn  mindestens 4 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied 1  Anderenfalls erhält jedes Besatzungsmitglied eine Verletzung „Verwundet“. Öffne das Schiffsbuch auf Seite <b>19</b> (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt). » <b>Laderaum exponieren</b> Verliere 2 Vorräte oder lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück.
	<b>Frachtschaden</b>	<b>Zerstörte Vorräte</b> Verliere 4 Vorräte. Wird durch  verringert.
	<b>Feuer!</b>	Wähle eines: » <b>Löschen</b> <b>Wenn  mindestens 4 ist:</b> 1 Besatzungsmitglied  Anderenfalls erhält 1 Besatzungsmitglied eine Verletzung „Verbrannt“. » <b>Sektion abtrennen</b> Lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück oder verliere 2 Vorräte.
	<b>Optimale Flugbahn</b>	<b>Gelegenheit nutzen</b> <b>Wenn  mindestens 4 ist:</b> Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack.

## PROTOKOLL 281

Füge dem Gegnervorteilplatz 1 Marker hinzu.

## PROTOKOLL 282

Sklave war rasend vor Wut und schlug auf uns ein, weil wir zwischen ihm und seiner Rache standen. Major Dahl nutzte diesen Augenblick, um Verstärkung zu rufen. Wir mussten die Flucht ergreifen – die Marines auf den Fersen – aber wenigstens war Dr. Corey bei uns und in Sicherheit.

Lies **Protokoll 501**.

## PROTOKOLL 283

### Besucherwelt: Forschungsnotiz 94

Die Leitungen sondern eine dickflüssige grüne Paste ab. Sie ist voller Proteine und Sacharide, enthält darüber hinaus aber auch psychoaktive Substanzen, die für Menschen giftig sind. Wir müssten sie noch weiter untersuchen, wenn wir wissen wollen, welchen Einfluss sie auf die Besucher hat.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Erhalte 3 Mikroorganismus-Hinweise.

## PROTOKOLL 284

Das Höhlensystem ist lang, verworren und voller Wasser – aber leider ohne jedes Leben, wie es scheint. Die Strahlungswerte steigen, je weiter wir vordringen.

Ersetze eine Karte in diesem Sektor mit einer zufälligen **P167**-Karte.

## PROTOKOLL 285

**[Außenteam]:** Ja, nehmt das, ihr Bastarde!

**[CAPCOM]:** Was? Was geht da bei Ihnen vor, Außenteam? Werden Sie angegriffen?

**[Außenteam]:** Alles in Ordnung, keine Panik. Hier war eine Barriere aus zuckenden Wurzeln. Wir haben sie aus dem Weg geräumt.

**[CAPCOM]:** Oh, alles klar. Dann machen Sie weiter, würde ich sagen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P143**.

## PROTOKOLL 286

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **8-9** (Brimstone).
- Wirf einen W10 und überprüfe das Ergebnis unten:
  - 0-2:** Platziere die Bedrohungskarte „Staubsturm“ auf dem entsprechenden Feld über der Planetenkarte. Platziere den *Staubsturm*-Aufsteller in Sektor **2**.
  - 3-5:** Platziere die Bedrohungskarte „Staubsturm“ auf dem entsprechenden Feld über der Planetenkarte. Platziere den *Staubsturm*-Aufsteller in Sektor **4**.
  - 6-9:** Nichts passiert.
- Wenn *Staubsturm* die erste Bedrohung ist, mit der du zu tun hast, wirf einen Blick in die Bedrohungsregeln in Kapitel III des Regelbuchs!
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 287

### Außenteam-Privatkanal

**[Teammitglied 2]:** Das war alles?

**[Teammitglied 1]:** Das ging ja ziemlich schnell.

**[Teammitglied 3]:** Sparen Sie sich Ihren Atem für einen Aufstieg. Diese Ruinen scheinen nur Überreste zu sein, die von ihrem Ursprungsort an der Spitze der Sphyrnamensa abgestürzt sind.

**[Teammitglied 2]:** Im Ernst? Sollen wir wirklich da hochsteigen?

**[Teammitglied 1]:** Moment mal. Eben haben Sie sich noch beklagt, dass Sie nichts zu tun haben.

Ersetze das SZ in Sektor **2** durch Karte **P192**. Ersetze das SZ in Sektor **5** durch Karte **P193**.

## PROTOKOLL 288

Wenn ein Marker in Sektor **5** liegt, lies **Protokoll 301**.

Anderenfalls lies weiter:

Die Maschine war alt, so alt wie das Leben auf diesem Planeten. Und sie hatte frappierende Ähnlichkeit mit der

Architektur der Erbauer, die wir im Auge der Leere gesehen haben. Ihre Struktur erstreckte sich bis tief unter die Erde und in andere Bereiche des Planeten, doch ihr Zweck war unklar.

Unseren bisherigen Erkenntnissen zufolge musste diese Struktur ein- oder zweitausend Jahre alt sein. Unsere Scans hatten irgendetwas in der Tiefe geweckt, das begrenzte Schübe von Energie abgab. Doch dann verstummte es wieder.

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

Erhalte 3 *Alien-Tech*-Hinweise.

## PROTOKOLL 289

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

Lies **Protokoll 303**.

Lies **Protokoll 279**.

## PROTOKOLL 290

**[CAPCOM]:** Der Operator sagt, das Portal ist stabil. Sie können fortfahren.

**[Außenteam]:** Unsere Messungen zeigen auch allesamt grünes Licht. Wir kommen durch.

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

Lies **Protokoll 295**.

Lies **Protokoll 302**.

## PROTOKOLL 291

**Technikbericht 81 INF/1-C/13**

Die gefährlichen Bedingungen auf 1-C machten den Einsatz von Raketenrucksäcken erforderlich, damit die Nutzer sich präzise und schnell bewegen konnten.

Wir verbrachten viel Zeit und Ressourcen damit, die Ausrüstung so vorzubereiten, dass keine jahrelange Erfahrung (oder die spezielle Ausbildung der Aufklärungssektion) im Umgang damit nötig war. Wir hatten Erfolg und bauten eine vereinfachte Version eines Raketenrucksacks – vollgepackt mit Elektronik, die dem Benutzer zahlreiche zuvor manuelle Aufgaben abnahm.

Aber das blieb auch der einzige Erfolg: In allen anderen Punkten war das gesamte 1-C-Projekt ein totales Fiasko und kostete uns nichts als Energie. Oh, und die Aufklärung blieb lieber bei ihrer gewohnten Version, obwohl sie weit schwieriger zu bedienen war.

Sie beschwerten sich, dass es sich mit der automatisierten Version „einfach nicht mehr richtig anfühle“, was immer das heißen mochte.

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

Bewege Karte **E15** (*Raketenrucksack*) aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ins „Arsenal“.

Dann kannst du 1 Besatzungsmitglied zuweisen, um 1 *Mineral*-Entdeckung zu erhalten und sie in „Gesammelte Entdeckungen“ zu platzieren.

## PROTOKOLL 292

**Briefe aus Eschers Höhle**

Rote Symbole blitzen am Rand meines Visiers auf. Blinkende Warnungen, heulende Alarmer ... Diese höllenartige Dimension hat mich wieder. Mein Atemgerät hat den Geist aufgegeben. Mein Schild ist futsch. Ich werde wie eine Puppe hin und her geschleudert.

Die riesige Öffnung saugt die Atmosphäre und Energie zugleich aus. Meine Chancen stehen nicht sonderlich gut.

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

Erhalte 1 .

Dann  ODER 5  ODER wirf .

## PROTOKOLL 293

**Außenteam-Erkundungsbericht**

Die Ausgrabungen waren schwieriger und gefährlicher als erwartet. Die Winde außerhalb der Krater waren tödlich und

die Strahlung ließ unsere Software verrücktspielen. Am Ende waren wir alle am Boden zerstört – hier war keine Stele. Was wir dafür gehalten hatten, war ein Schiffswrack im Eis.

Leg die SZ-Karte aus diesem Sektor ab. Lies **Protokoll 521**.

## PROTOKOLL 295

**[Captain Wayman]:** Gute Arbeit, Außenteam. Die Einrichtung eines Außenpostens in dieser fremden Dimension ist ein großer Erfolg.

**[Außenteam]:** Vielen Dank, Sir. Wir ...

**[Captain Wayman]:** Allerdings bestand Ihre Hauptaufgabe darin, an die Erkenntnisse der Besucher über die Stelen zu gelangen. Ihre nächste Expedition wird hoffentlich mehr Erfolg haben.

Leg Einmalige Entdeckung **35** und **38** zu „Einmalige Entdeckungen“ zurück.

Dann lege alle Missionen ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 296

Am Ende konnten wir Dr. Corey nicht opfern. Wir zogen uns zurück in der Hoffnung auf eine zweite Chance – Dahls Marines im Nacken.

Lies **Protokoll 501**.

## PROTOKOLL 298

**Tutorial**

**Herzlichen Glückwunsch!** Die erste Mission ist jetzt abgeschlossen! Führe nun die folgenden Schritte aus:

Erhalte 1  (platziere 1  auf dem entsprechenden Feld über der Planetenkarte).

1. Platziere Sonderzielkarte **P105** (*Technikkorridore*) in Sektor **4**. Sie ersetzt den Kartenumriss, was bedeutet, dass Besatzungsmitglieder, die Sektor **4** betreten, nicht länger zu **Protokoll 311** geleitet werden.
2. Entferne Missionskarte **M01** aus dem Spiel.
3. Nimm die obersten 5 Karten von Tutorial-Deck B (alle Karten mit dem Aufdruck „Ereignis“ auf der Rückseite). Mische sie und platziere sie verdeckt als Ereignis-Deck neben der Planetenkarte. Das nächste Mal, wenn ein Besatzungsmitglied seinen Zug beendet, lies den Abschnitt „Ereignisse“ in Kapitel II des Regelbuchs.
4. Lies dann **Protokoll 345**.

## PROTOKOLL 299

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 100**

Diese Maschine dient wahrscheinlich dazu, überschüssige Energie aus dieser Dimension in unser sich laufend ausdehnendes Universum zu leiten, wo sie sich verflüchtigen kann, ohne Schaden anzurichten. Wenn sie hier freigesetzt werden würde, hätte das vermutlich katastrophale Folgen.

Interessanterweise wird diese Welt ... realer, wenn die Energie aus ihr abfließt. Dies beeinflusst auch alle organischen Elemente um uns herum – das lebende Gewebe spannt und schließt sich, um seine lebenswichtigen Teile zu schützen.

## PROTOKOLL 300

**Logbuch des Captains, Eintrag 213**




Die Landung auf dem Auge der Leere machte zwei entscheidende Dinge deutlich. Erstens wird unser Lander unvorhersehbaren Bedrohungen ausgesetzt sein und zweitens kann selbst eine kurze Erkundungsmission bedeuten, dass das Außenteam wochenlang auf sich allein gestellt ist. Während des langen Flugs zu TOI-2C hatten unsere wichtigsten Forscher und Techniker reichlich Zeit, sich um diese Schwachstellen zu kümmern. Während die Sektionsleiter ihre Leute auf eine weitere Bodenmission einstimmen, hoffe ich, dass diesmal alles glatt läuft.

Leider lieferten die ersten Langstreckenscans der Planeten im System eine beunruhigende Erkenntnis ...

Wie auf der Systemkarte zu sehen ist, stehen verschiedene Zielorte zur Auswahl. Da es sich um eure erste Weltraumreise handelt, folge statt den Regeln der Sternkarte im Schiffsbuch einfach diesen Schritten:

1. Lies die Beschreibung und Regeln des Zielorts *TOI-2 C* – „Pellucid“ (Nummer 3) in deinem Systemkartenbuch. Dies ist der nächste Landungsort.
2. Nimm den Planetenscanner zur Hand. Der Zweck dieser Komponente besteht darin, möglichst einfach nur einen Teil der Informationen

auf Landungskarten zu enthüllen, und zwar die Teile, für mit Energie bezahlt wird.

- Finde die Landungskarte **L1** in „Landungskarten“ (Kartenbehälter B) – lies die Karte jedoch noch nicht! Die Informationen auf der Vorderseite der Landungskarte sind geheim und in drei Bereiche unterteilt. Die groß gedruckten Energiekosten auf der Rückseite der Landungskarte zeigen, wie viel es kostet, den entsprechenden Bereich zu enthüllen.
- Platziere die Landungskarte vollständig im Planetenscanner, sodass die ersten Energiekosten im Sichtfenster zu sehen sind. Die Kosten im Sichtfenster zeigen an, wie viel bezahlt werden muss, um einen weiteren Bereich zu sehen.
- Der erste Bereich von Karte **L1** kostet 0 . Schiebe die Karte einmal nach oben, bis die zweiten Kosten im Sichtfenster zu sehen sind.
- Zahle 1 , um die zweiten Kosten abzudecken, und schiebe die Karte nach oben, bis die dritten Kosten zu sehen sind. Bezahle die dritten Kosten ebenfalls (1 ) und schiebe die Karte ein letztes Mal nach oben, bis sie fast aus dem Scanner fällt.
- Drehe den Scanner um und sieh dir das Ergebnis an. Wenn der Scan korrekt war, solltest du jetzt in allen drei Bereichen der Karte Text sehen. Lies diesen Text, denn er verrät dir wertvolle Tipps, die bei der Vorbereitung auf die Landung von Nutzen sein können. Welchen Gefahren der Lander ausgesetzt ist, die Symbole auf diesem Planeten häufig in Würfelwürfen genutzt werden und welche Biome du dort erwarten kannst.
- Halte den Scanner und die Karte griffbereit. Du benötigst diese Informationen möglicherweise noch einmal, wenn du dich in den nachfolgenden Schritten des Schiffsmanagements auf die Mission vorbereitest.

Das wäre vorerst alles! Der Planet Pellucid ist stets der zweite Schritt der Kampagne, aber anschließend können die Spieler überall hinfliegen, wo sie möchten, um weitere Planeten und interessante Objekte ausfindig zu machen.

Schließe und speichere das Systemkartenbuch. Du wirst schon bald mit dem Schiffsmanagement fortfahren, aber behalte die folgenden Hinweise im Kopf, wenn dies dein erster Durchgang des Spiels ist.

- Wenn du eine Anlage zum Aktivieren auswählen kannst, sind die Besatzungsunterkünfte und der Produktionskomplex stets eine gute erste Wahl, da sie zusätzliche Besatzungsmitglieder und eine gewisse Startausrüstung bringen.
- Die eigentliche Landung findet statt, wenn du mehr Schritte im Schiffsbuch abgehandelt hast, in denen du unter anderem den Lander für die Mission vorbereiten und das Außenteam zusammenstellen und ausrüsten musst.
- Während du das Außenteam ausrüstest, stellst du auch dein eigenes Deck aus Sektionskarten zusammen. Wenn du dir nicht sicher bist, welche Karten du verwenden solltest, empfehlen wir, das Grunddeck aus 10 Karten zu nutzen, indem du alle Rang-1-Karten aus deiner Sektion nimmst, die einen weißen Balken neben ihrem Rang haben (siehe Regelbuch, Kapitel III: Kampagnenschnellstart für ein Beispiel).
- Den ersten ausgewiesenen Speicherort der Kampagne gibt es NACH der Landung auf Pellucid. Wenn du nicht so viel Zeit hast, kannst du das Spiel auf dem jetzigen Stand belassen und später ab Seite 6 des Schiffsbuchs neu starten.

**Öffne jetzt das Schiffsbuch auf Seite 6 (Schiffsanlagen) und fahre mit dem Schiffsmanagement fort.**

## PROTOKOLL 301

[Außenteam]: Vanguard? Ich glaube, wir haben ihn zerstört.

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Äh, bitte wiederholen, Außenteam?

[Außenteam]: Ich glaube, wir haben den Planeten zerstört.

Der Boden bebte, als der Sonnenfresser sein Maul weiter öffnete, und ganze Berge stürzten in seine Tiefen. Er brüllte und erzeugte damit einen Wirbelsturm, der bis in die obere Atmosphäre reichte und vor Nanobot-Schwärmen nur so glitzerte. Als wir uns darauf konzentrierten, den Winden standzuhalten, veränderte sich der Himmel über uns. Ehrfürchtig sahen wir mit an, wie der künstliche Sturm dem echten entgegenwirkte und ihn verlangsamte, bis der Himmel aufklarte und Glassplitter wie Regen herabfielen. In weniger als einer Stunde hatte sich die Welt vor unseren Augen verwandelt.

Doch noch bevor uns richtig klar wurde, was soeben geschehen war, brach die Erde bei den Hügeln auf und seltsame Kreaturen, die an riesige Termiten erinnerten, kamen daraus hervor, als hätten sie sehnsüchtig auf diesen Moment gewartet ...

- Bewege alle Miniaturen und Aufsteller von der Planetenkarte und stelle sie daneben.
- Nimm alle Verlorenen Entdeckungen von ihrem Platz auf der Planetenkarte und platziere sie daneben.
- Lege alle Karten und Marker von der Planetenkarte ab, einschließlich deiner aktuellen Missionen und Globalen Bedingungen.
- Lege alle Missionsausrüstungsplättchen von der Planetenkarte ab. Sie können mit ihren Ausrüstungskarten erneut platziert werden. Wenn du W.A.U. auf diese Weise abgelegt hast, lege den Würfel in den Verbraucht-Pool seines Besitzers zurück.
- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **12-13** (*Everstorm, Phase 2*).
- Platziere die angezeigten Karten auf der rechten Seite von *Everstorm, Phase 2* (Einmalige Entdeckung, Mission).

Lies **Protokoll 319**.

## PROTOKOLL 302

[Captain Wayman]: Ich bin froh, dass Sie am Leben sind. Aber das ist auch das einzige Positive. Das Öffnen des Portals in die Dimension der Besucher kostet uns mehr Ressourcen, als wir in einem ganzen Monat zusammenbekommen.

[Außenteam]: ...

[Captain Wayman]: Ich werde keine Ausreden akzeptieren. Wenn Sie sich dieser Aufgabe nicht gewachsen fühlen, gehen Sie nächstes Mal nicht mit. Wegtreten!

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.

Lege Einmalige Entdeckung **35** und **38** zu „Einmalige Entdeckungen“ zurück.

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

## PROTOKOLL 303

**Persönliches Tagebuch 18-1-F**

Als ich die Höhle betrat und das viele Grün hinter mir ließ, fühlte ich mich wie in einer uralten Kathedrale. Stalagmiten erinnerten an prächtige Säulen, Flechten sahen aus wie gebleichte Fresken und der von Spalten durchzogene Boden ähnelte alten Fliesen. Am Ende der Höhle stand ein Tor, ein atemberaubendes Portal, das von Sedimentgestein bedeckt war, auf dem die Markierungen der Erbauer jedoch noch zu erkennen waren. Ein wahrhaftig spirituelles Erlebnis.

Platziere Karte **P133** in diesem Sektor. Lies **Protokoll 8**

## PROTOKOLL 304

**Außenteam-Erkundungsbericht MI/9**

Wir fingen an, Wasser aus zuckenden Wurzeln zu extrahieren. Das Wasser wurde durch das Parenchym der Pflanzen gereinigt und gefiltert. Dann wurden die Wurzeln auf einmal durch die Decke der Höhle gesaugt und kleine, sich windende Würmer ergossen sich aus den Löchern. Sie sonderten eine ätzende Flüssigkeit ab, die unsere Anzüge beschädigte. Wir mussten verschwinden.

Erhalte 1 Vorrat. Durch Karte **P135** ersetzen.

## PROTOKOLL 305

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 99**

Als wir versuchten, die Maschine zu bedienen, erschien auf einmal eine Gruppe bewaffneter Besucher. Sie ähnelten den Besuchern, die uns geholfen hatten, die Vanguard zu verteidigen, doch diesmal griffen sie uns ohne Vorwarnung an. Nachdem wir ihnen knapp entkommen waren und den Bereich verlassen hatten, brachen sie die Verfolgung ab, als hätten sie uns vergessen. Als wir zurückkehrten, reagierten sie zwar nicht, aber wir werden die Maschine bestimmt nicht noch einmal anfassen.

Wirf  ODER +++++.

## PROTOKOLL 306

**MP212 - „Mermaid“-Experiment**

Das ungewöhnliche Spektrum des Mermaid-Sterns verlangte eingehende Studien.

Das Licht des Sterns hatte keine günstigen Bedingungen für die Entwicklung von komplexem Leben geschaffen. Es behinderte die Beobachtung anderer Planetensysteme und Sterne. Seine einzige Rettung schien zu sein, dass die meisten Besatzungsmitglieder ihn als ästhetisch empfanden. Sie verbrachten so viele Stunden auf dem Aussichtsdeck und bewunderten MP212 und sein ständig wechselndes Leuchten, dass Dr. Bell schon anfang, sich Sorgen zu machen.



Nur ein Experiment brachte interessante Ergebnisse hervor – einige der Mineralien, die auf Objekten in der Nähe zu finden waren, reagierten auf die ständig wechselnden Wellenlängen, die Mermaid auf ungewöhnliche Weise aussandte. Wir übergaben das Mineral an die Technik, damit sie es in ihre Geräte einbauen konnten.










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

Nimm Karte **A19** (Multispektralscanner) aus den „Lander-Mods“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 307

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Besatzungsmitglieder, die bei diesem Wurf eingesetzt werden, können sterben. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe notwendig werden.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele verfügbare Besatzungsmitglieder mit ,  oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool 1 Punkt hinzu. Es sind **mindestens 11** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, wird das Besatzungsmitglied aus dem Spiel entfernt. Die anderen Besatzungsmitglieder werden wieder zu den verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt.
- Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls:

Bei höchstens 10 Punkten: Lies **Protokoll 337**.

Bei mindestens 11 Punkten: Weiter bei **Protokoll 346**.

## PROTOKOLL 308

Obwohl man ihr Gesicht nicht sehen konnte, deutete ihre zusammengesackte Haltung darauf hin, dass die Kreatur enttäuscht war. Sie stand eine Weile einfach nur bewegungslos da und begann dann zu sprechen. Unsere KI übersetzte.

Lies **Protokoll 336**.

## PROTOKOLL 309

Die letzte Nachricht des Außenteams **341B**

Das Wrack sinkt schneller. Durch die Erschütterungen hat der Lander den Halt verloren und sinkt in die glühenden Tiefen. Es gibt jetzt keinen Ausweg mehr. Wir werden ihm schon bald folgen.

Wir haben unsere letzten Augenblicke dazu genutzt, alle Artefakte zu scannen und einen Transmitter zusammenzubauen, um die Daten und diese Nachricht zu senden. Sagen Sie unseren Familien und Freunden, dass wir nicht umsonst gestorben sind. Sagen Sie ihnen ...

Verdammt! Es ...

- Alle Besatzungsmitglieder auf dem Planeten sterben – entferne sie aus ihren Ranghüllen.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Lege alle nicht Einmalige Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (Planet verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 310

Außenteam-Privatkanal

[Teammittelglied 1]: Wie?

[Teammittelglied 3]: Keine Ahnung. Wir schnappen sie uns und rennen los.

[Teammittelglied 1]: Oh ... Irgendwas stimmt schon wieder nicht.

[Teammittelglied 3]: Verdammte Anomalie! Schnell, binden Sie sich zu zweit an einem Baum fest!

[Teammittelglied 1]: Aaah!

[Teammittelglied 3]: Hilfe ist unterwegs!

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab und lege Einmalige Entdeckung **34** ab, wenn du sie hast. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (Planet verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 311

Außenteam-Erkundungsbericht 1/C

Die Dunkelheit und Stille eines äonenalten Bauwerks umfing mich. Das Kohlenstoffgewebe bildete ein Netzwerk kleiner Tunnel, die sich unter der pechschwarzen Oberfläche der Sphäre verzweigten. Ich aktivierte ein Funksignal, um den anderen Überlebenden meinen Standort mitzuteilen. Dann setzte ich mich im schwachen Licht der Taschenlampe auf den Boden und versuchte, nicht zu viel darüber nachzudenken, wofür diese Korridore wohl gemacht waren ...

Um mit der Mission fortzufahren, müssen sich alle Besatzungsmitglieder im Außenteam in diesen Sektor bewegen. **Finden sich alle Besatzungsmitglieder in Sektor 4?**

- **Ja:** Lies **Protokoll 320**.
- **Nein:** Die Spieler wechseln sich ab, bis alle Besatzungsmitglieder dort sind.

**Nicht vergessen:** Solange der Text von **Protokoll 311** in diesem Sektor noch nicht abgeschlossen ist, muss dieses Protokoll jedes Mal dann gelesen werden, wenn ein Besatzungsmitglied diesen Ort betritt.

## PROTOKOLL 312

Mische alle drei **G11**-Karten und platziere sie in zufälliger Reihenfolge aufgedeckt in „Globale Bedingungen“ der Planetenkarte. Markiere dann das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Lies **Protokoll 348**.

Lies **Protokoll 334**.

Lies **Protokoll 281**.

## PROTOKOLL 313

Besucherwelt: Xenologen-Audioprotokoll

Die Besucher – Hinweis: Ich finde den Namen „Besucher“ nicht wirklich passend, da wir ja eigentlich diejenigen sind, die ihre Welt hier „besuchen“ – meiden den Kontakt mit mir und dem Rest der Besatzung. Ihr Verhalten lässt sich auf zwei Arten interpretieren: Sie sind neugierig und vorsichtig – oder sie haben Angst. Vorerst gehe ich davon aus, dass die Neugier sie antreibt.

Hier sieht es nach einer Wohngegend aus. Die bunten Kapseln könnten als Häuser dienen – jede beherbergt nur einen Besucher, weshalb wir davon ausgehen, dass sie keine Familien gründen.

Wir sollten sie nicht mehr stören, darum werden wir diesen Bereich vorerst verlassen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P377**. Erhalte Einmalige Entdeckung **38**.

## PROTOKOLL 314

Kristallstrukturanalyse

Unsere anfängliche Theorie erwies sich als richtig. Der Kristall auf Cousin ist identisch mit dem auf Pellucid. Wir gehen davon aus, dass dieser Planet in wenigen Jahren „explodiert“. Da der Kristall bereits auf der Oberfläche zu sehen ist, muss er einen großen Teil des Planetenkerns ausmachen.

Das Interessante an den Proben ist, dass sie nicht mehr wachsen und sich ausbreiten, wenn sie vom Hauptteil getrennt sind. Wenn wir irgendwie das „Herz“ des Kristalls extrahieren könnten, würde er vielleicht zu wachsen aufhören. Leider besitzen wir bisher nicht die Technik, bis zum Planetenkern vorzudringen und diese Theorie zu prüfen. Unseren bisherigen Erkenntnissen zufolge besaßen nur die Erbauer die erforderlichen geotechnischen Fähigkeiten. Wie es scheint, hängt Cousins Schicksal – genau wie das der Erde – davon ab, ob wir die Erbauer besser verstehen lernen.

Erhalte Einmalige Entdeckung **17**. Ersetze dieses SZ durch Karte **P211**.

## PROTOKOLL 315

[Außenteam]: Vanguard? Hier ist das Außenteam! Wir sind unterwegs zur vorgesehenen Landezone. Alle Systeme nominal. Uplink stabil. Wir sollten gleich die äußere Trümmerschicht passieren ... Oh, wow!

[Captain Wayman]: Meine Güte ...

[Außenteam]: Sehen Sie das, Vanguard?

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Klar und deutlich, Außenteam. Die Langstreckenscans waren wohl richtig. Der Planet ist verschwunden. Wenn Sie keinen klaren Annäherungsvektor sehen, haben Sie die Erlaubnis, abzubrechen.

[Außenteam]: Nein, einige Stücke der Kruste sehen groß genug für eine Landung aus. Und wir haben anomale Strukturen unter den Trümmern entdeckt. Wir könnten sie uns ansehen.

[Captain Wayman]: Alles, was Sie mit zurückbringen, ist für uns von unschätzbarem Wert, Außenteam. Übertreiben Sie es nur nicht. Wir haben noch viele andere Welten auf unserer Liste.




[Außenteam]: Verstanden, Vanguard. Markieren den Landektor.

**Wichtig:** Auf diesem Planeten werden der Lander, Landungen und begrenzte Vorräte eingeführt.

Folge diesen Schritten, um die Landeprozedur auszuführen:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack). Der Landungstrack zeigt den Fortschritt beim Anflug auf die Planetenoberfläche.
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. Wenn das Ergebnis nicht aufgeführt ist, hat der Wurf keinen Effekt. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine. Du kannst keine Möglichkeit wählen, die du nicht komplett durchführen kannst – zum Beispiel eine, die bewirkt, dass du Vorräte verlierst, wenn du keine Vorräte mehr hast, die du verlieren könntest. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
3. Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack (verschiebe den Marker um 1 Feld nach rechts).
4. Wenn der Marker das Feld „Landung erfolgreich“ des Landungstracks erreicht hat, lies **Protokoll 317**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

### LANDUNG AUF PELLUCID – ORBITALE TRÜMMER

	<b>Trümmereinschlag</b>	Wähle eines: » <b>Laderaum exponieren</b> Verliere 4 Vorräte. Wird durch  verringert. » <b>Achtung Aufprall!</b> Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verwundet“.
	<b>Freier Landungsweg</b>	<b>Landung erfolgreich!</b> Weiter bei <b>Protokoll 317</b> .

## PROTOKOLL 316

### Persönliches Tagebuch

Feuchte Luft drang aus dem Bohrloch und resublimierte, wodurch die Lüftung verstopfte. Wir mussten erneut bohren, diesmal mit einer isolierten Kammer, in der optimaler Druck und die richtige Temperatur herrschten, damit sich das Bohrloch nicht wieder verschloss.

Ich bin so aufgeregt. Bald werden wir sehen, was unter dem Eis ist! Ich hoffe auf eine vollkommen neue Welt wie in Jules Vernes Büchern ...

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P196**.

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

Platziere das Sekundärziel **O17** (In die Tiefe) im „Warten ...“-Umschlag und lies **Protokoll 359**.

## PROTOKOLL 317

Ihr erreicht sicher das Ziel.

**Wichtig:** Auf diesem Planeten werden Hinweise und Entdeckungen eingeführt. Wenn du einen Effekt auslöst, der dich auffordert, einen Hinweis zu ziehen, bevor die Hinweis-Mechanik eingeführt wurde, lies die Regelabschnitte „Hinweise“ und „Entdeckungen“ in Kapitel III des Regelbuchs.

**Wichtig:** Auf diesem Planeten werden bedrohliche Verletzungen eingeführt. Beachte, dass eine vierte Verletzung eine erzwungene Evakuierung auslöst. Wann immer du dir unsicher über die Verletzungsregeln bist, lies die Abschnitte „Verletzungen“ und „Planetenerkundung beenden“ in Kapitel III des Regelbuchs.

Öffne jetzt die Planetopedia auf den Seiten **4-5** (Pellucid). Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 318

### ISS Vanguard: Brücken-Audioprotokoll 12280/C

„Er bewegt sich kaum! Komm schon, mein süßer Robofreund!“

„Sehen Sie das? Die seltsamen Muster unter dem Eis?“

„Ganz schön trübe. Wo denn?“

„Diese dunklen, geraden Linien ganz links. Die sind zu gleichmäßig. Das erinnert mich an Symbole aus der Dyson-Sphäre.“

„Vielleicht ...“


„Nein! Noch nicht aufgeben! Verdammte, die Schilde versagen.“

„Über achthundert Kelvin, extrem hohe Gravitation. Was haben Sie erwartet? Immerhin haben wir eine Menge Daten gesammelt, die sich die Wissenschaft ansehen kann.“

„Seine Linsen schmelzen ... Echt traurig.“

Die Wissenschaftssektion analysierte die Daten und fand heraus, dass die Symbole tatsächlich mit den Erbauern in Verbindung stehen. Sie überlegten außerdem, die Schilde zu verstärken, um extremen Bedingungen besser standhalten zu können.

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

Bewege Karte **E37** (Energieschild) aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ins „Arsenal“. Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 319

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Außenteam? Bitte überprüfen Sie den Lander. Wir sehen hier einige beunruhigende Aktivitäten in seiner Nähe.

[Außenteammitglied 1]: Verstanden. Leite Fernüberprüfung ein. Es scheint, dass ...

[Lander-KI]: STRUKTURSCHADEN ERKANNT. TRIEBWERKE BESCHÄDIGT.

[Außenteammitglied 1]: Ich habe die Bilder! Diese Viecher, diese Hügelmilben, überrennen die Landezone. Sie nehmen den Lander auseinander!

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Begeben Sie sich sofort dorthin, Außenteam! Das ist Ihr einziger Weg nach Hause!

[Außenteammitglied 1]: Negativ. Wir sind zu weit weg, um rechtzeitig da zu sein, und wir sind nicht für eine offene Auseinandersetzung ausgerüstet. Erbitten Anweisungen ...

Wenn ein Lander ausgelegt ist, weiter bei **Protokoll 360**.

Wenn kein Lander ausgelegt ist (der Lander wurde bereits zerstört), weiter bei **Protokoll 487**.


## PROTOKOLL 320

### Außenteam-Erkundungsbericht 1/D

Als das letzte Mitglied des Außenteams in der Ferne erschien, fiel uns ein Stein vom Herzen. Die Mission hatte mit einem Desaster begonnen, doch wir waren noch am Leben, hatten uns neu gruppiert, einige Vorräte dabei und waren nicht weit von der Landezone entfernt.

Es war Zeit, an die Arbeit zu gehen. Zuerst mussten wir sichergehen, dass einem Rettungsteam, das uns geschickt wurde, nicht dasselbe Schicksal widerfahren würde.

Wenn du das Tutorial spielst, lies **Protokoll 298**. Anderenfalls lies weiter:

- Ersetze das SZ in Sektor **4** durch Karte **P105** (Technikkorridore).
- Entferne Missionskarte **M01** aus dem Spiel.
- Erhalte 1 .
- Lies **Protokoll 345**.

## PROTOKOLL 321

### Erkundungstagebuch

Nach Stunden der Vorbereitung und Überprüfung des Eises auf Stabilität und mögliche Erschütterungen entschieden wir, in den Spalt hinabzusteigen. Zunächst empfangen uns dort nichts als Dunkelheit und dreckiges Eis, doch dann stießen wir auf einen Vorsprung, der groß genug war, um dort einen

kleinen Außenposten einzurichten, von dem aus wir leichter und sicherer weiter in die Tiefe vorstoßen konnten.

Schon bald fanden wir zahlreiche Relikte im Eis, die aus der Vergangenheit des Planeten stammten. Eine großartige Entdeckung, wobei es schwierig werden dürfte, an die Relikte heranzukommen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P194**.

## PROTOKOLL 322

**Geschichten aus dem Wasser - eine Erinnerung an eine schockierende Erkundung**

Die ehemals lebhafteste Passage war leer, bis auf Kurma, den unangefochtenen Herrscher dieser Gewässer. Es war seltsam, unbelebt und still. Und unheimlich. Vor allem, wenn man eine Kreatur von der Größe eines Autos an die Wand geschmiert sah, als wäre sie aus warmer Kreide gewesen.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Hinweis.

## PROTOKOLL 323

**ISS Vanguard: Brücken-Audioprotokoll 12276/C**

„Diese Welt sieht aus wie die Hölle! Wie kann es hier Eis geben?“

„Die Wissenschaftler sagen, dass die Gravitation das Wasser komprimiert - wie bei Kohle und Diamanten und so.“

„Aber ich habe offenes Feuer gesehen ...“

„Halt! Der Entdecker tritt in die Atmosphäre ein! Na los, du kleines, neugieriges Ding!“

„Diese Störungen. Verdammter Sonnenwind!“

Wenn du Brückenausbau **B01** (*Verstärkter Rumpf*) besitzt, lies **Protokoll 318**.

Anderenfalls lies bei **Protokoll 340**.

## PROTOKOLL 324

**Außenteam-Privatkanal**

[Teammittelglied 1]: Können wir nicht einfach schweres Gerät benutzen?

[Teammittelglied 2]: Und diese faszinierenden Exemplare zerstören? Sehen Sie nur! Sieht aus wie Ihre Nase!

[Teammittelglied 1]: ...

[Teammittelglied 2]: Das geht nicht. Dieser Ort ist zu wertvoll. Wir müssen seinen Zustand so gut wie möglich erhalten. Vielleicht können wir etwas darüber lernen, wie wir Kaltwasserkorallen auf der Erde retten können.

[Teammittelglied 1]: Großartig ... Beeilen wir uns. Mir gefällt es hier nicht.

Lies **Protokoll 394**.

## PROTOKOLL 325

**Außenteam-Privatkanal**

[Teammittelglied 1]: Hier ist ein Riss. Ich gehe hinein.

[Teammittelglied 2]: Schön vorsichtig. Wir wissen nicht ...

[Teammittelglied 1]: Wa...?

[Teammittelglied 3]: Sie ist verschwunden!

[Teammittelglied 2]: Los, hinterher! Helfen Sie ihr!

[Teammittelglied 3]: Moment! Hier ist sie. Alles okay?

[Teammittelglied 1]: Ich war ... irgendwo.

[Teammittelglied 3]: Ihre Nase blutet!

[Teammittelglied 1]: Ist das hier real?

Wirf .

## PROTOKOLL 327

Die Geschichte der ISS Vanguard endete dort, wo sie begonnen hatte - auf der trümmerübersäten Fläche in der Dyson-Sphäre der Erbauer. Das Schiff war verloren, zusammen mit beinahe seiner ganzen Besatzung und der unschätzbar wertvollen Sammlung an Technik der Erbauer.

Eine Handvoll Überlebender wurde von verbündeten Schiffen der Idemier gerettet. Dank ihnen überlebte die menschliche Rasse den Untergang der Erde. Nachdem ihre Heimatwelt durch den planetenzerstörenden Kristall vernichtet worden war, ließen diese ehemaligen Besatzungsmitglieder der Vanguard sich auf einer weit entfernten, unwirtlichen Welt nieder. Dort gelang es ihnen, die menschliche Zivilisation langsam von Neuem aufzubauen, doch nun gehörte sie zu den rückständigsten Spezies in diesem Arm der Galaxis und hielt

an den glorreichen Geschichten aus der Vergangenheit fest. Darunter die tragische Geschichte über die Reise der ISS Vanguard.

Wirf einen Verletzungswürfel für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool. Bei 1  oder 1  entferne dieses Besatzungsmitglied aus dem Spiel.

Lies dann **Protokoll 880**.

## PROTOKOLL 328

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 105**

Die Besucher hielten uns nicht davon ab, ihr Portal zu betreten. Vielleicht ist es übertrieben, aber ich würde sogar sagen, sie halfen uns dabei, indem sie es von der anderen Seite aus stabilisierten. Wir tauchten in einer vertrauten Welt auf - wir waren nie dort gewesen, aber sie hatte nur drei Dimensionen.

Der Außenposten der Besucher lag tief unter der Wasseroberfläche - geschützt durch eine Reihe von Schotten, die sich langsam öffneten.

Wähle eines:

- » **Die äußeren Tiefen erkunden:**  and und lies **Protokoll 352**.
- » **Proben der Umgebung nehmen:**  und lies **Protokoll 365**.
- » **Zurückkehren:** Dieses Protokoll endet.

## PROTOKOLL 329

**Geschichten aus dem Wasser - eine Erinnerung an eine schockierende Erkundung**

Kurma zitterte und stieß einen ohrenbetäubenden Schrei aus, der das Wasser durchdrang. Irgendetwas ragte aus seiner Unterseite hervor und eine dunkle Flüssigkeit spritzte über die Korallen. Dann glitt die Kreatur erhaben davon.

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

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 330

**Herzlichen Glückwunsch!** Wenn jetzt alle Einmaligen Entdeckungen gesammelt sind, sollte noch der Rest der Kampagne gespielt werden, um zu erfahren, welche Auswirkungen die Anstrengungen der Spieler haben.

Lies **Protokoll 455**.

## PROTOKOLL 331

[**Außenteammitglied 1**]: Der Bereich ist sicher. Bitte beeilen Sie sich.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Der Lander ist unterwegs. Wenn alles gut läuft, sind wir in weniger als fünf Minuten da.

[**Außenteammitglied 1**]: So lange sollten wir durchhalten können. Bis gleich!

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Bis gleich, Außenteam.

Lege Missionskarte **M182** ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 332

[**Außenteammitglied 1**]: Ich hasse diesen Ort! Er macht irgendetwas mit meinem Kopf. Vanguard? Können Sie uns helfen? Können Sie - ich weiß nicht - diese optischen Störungen herausfiltern oder so?

[**CAPCOM, Major Dahl**]: Leider nicht, Außenteam. Wir versuchen alles, aber die Muster verwirren unsere KI genauso wie Sie da unten.

[**Außenteammitglied 2**]: Da, eine Sackgasse. Wir müssen umkehren.

[**Außenteammitglied 1**]: Moment. Irgendwas bewegt sich da an der Wand. Sehen Sie das?

[**CAPCOM, Major Dahl**]: Wir können es im Bild sehen, Außenteam. Wahrscheinlich eines der Raubtiere auf diesem Planeten. Sieht wütend und verirrt aus. Kommen Sie ihm nicht zu nahe. Treten Sie langsam zurück.

[**Außenteammitglied 1**]: Wurden diese Muster dafür gemacht, sie abzuschrecken?

[**CAPCOM, Major Dahl**]: Vielleicht. Aber die Xenologie besteht darauf, dass es eine Art Test ist, höchstwahrscheinlich für Pilger. Um zu sehen, ob sie es wert sind, die Stadt zu betreten. Moment ... Teammitglied 2, was machen Sie?

[**Außenteammitglied, Operative 2**]: Hier, miez-miez ...

Du verlierst 2 Vorräte ODER jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .

## PROTOKOLL 333

### Kritische Analyse der Studie „Schwankende Bäume“

Was zunächst als eine Art symbiotische oder parasitische Interaktion zwischen „Baum“ und großen, beweglichen „Wurzelwürmern“ gesehen wurde, war in Wahrheit ein einziger Organismus. Die „schwankenden Bäume“, wie sie genannt wurden, waren weder Pflanzen noch Tiere, sondern andere seltsame Organismen, deren Gewebe mit beiden Ähnlichkeiten aufweist.

Wir hoffen, dass die Untersuchung der Fossilien, die wir beim Studium der Bäume gefunden haben, uns noch mehr Aufschluss geben wird.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P134**.

## PROTOKOLL 334

[Sektionsleiter]: Wie kommen Sie voran, Feuerteam Alpha?

[Feuerteam Alpha]: Wir überleben. Warum?

[Sektionsleiter]: Es gibt noch einen Angriff in Richtung der Brücke.

\*\*\* Laute Explosionen \*\*\*

[Feuerteam Alpha]: Hört das denn nie auf ...?

[Sektionsleiter]: Es kommen keine Landungsschiffe mehr. Das könnte ihr letzter Versuch sein.

[Feuerteam Alpha]: Leider gehen auch wir auf dem Zahnfleisch ...

- Platziere Karte **P233** auf einer beliebigen anderen Karte in Sektor **1**, es sei denn, alle vier **P233**-Karten befinden sich auf der Planetenkarte.
- Platziere die Bedrohungskarte „Arrogator-Gigant“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Arrogator-Gigant-Aufsteller in Sektor **5**.

## PROTOKOLL 335

### Anonyme Notiz aus dem Archiv

Kurma ist ein beeindruckendes Exemplar. Größer als ein Blauwal, vorsichtiger als eine Mutter, die sich um ihr Kind kümmert, wenn es um seine Bioblase geht. Er ist gefährlicher als alles, was wir kennen, und schläfriger als ein Lamm.

Bist du in:

- Sektor **1**: Lies **Protokoll 338**.
- Sektor **2**: Lies **Protokoll 329**.
- Sektor **3**: Lies **Protokoll 350**.
- Sektor **4**: Lies **Protokoll 353**.
- Sektor **5**: Lies **Protokoll 322**.

## PROTOKOLL 336

Der Idemier sagte, er sei ein Hüter der Zeit und Wächter der Pilger, und würde hierbleiben, um sicherzugehen, dass wir von hier verschwinden, sobald unsere Zeit abgelaufen ist. Wir versuchten, ihn nach seinen Anführern zu fragen, und wollten wissen, mit wem wir sprechen konnten. Doch für all unsere Fragen hatte er nur eine Antwort:

„Wir sprechen verschiedene Sprachen, obwohl Ihre Maschine uns gleich klingen lässt. Lassen Sie uns erneut sprechen, wenn wir Ihre Wahrheit besser verstehen – und Sie die unsere.“

Da der Idemier nichts mehr sagen wollte, mussten wir uns auf unsere Hauptaufgabe konzentrieren.

Platziere Optionale-Mission-Karte **M123** (Verstehen) auf dem Platz für Optionale Missionen rechts auf der Planetenkarte. Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 337

Wir haben getan, was wir konnten, aber es hat nicht gereicht. Ich weiß noch, wie mir Dr. Coreys Hand entglitt, als ich versuchte, sie von der Anomalie wegzuziehen. Kurz darauf verschwand der Subraumwirbel für immer und sie mit ihm.

Sklave grinste, als wir uns zusammen mit ihm in einem leeren Labor wiederfanden.

„Menschen! Nachdem Sie nun alles über meine Macht wissen, muss ich Sie liquidieren.“

Wir spannten uns an und machten die Waffen bereit.

„Entspannen Sie sich!“, lachte Sklave. „Das war nur ein Witz. Sehen Sie? Ich kann Witze machen wie ein Mensch. Ich bin noch einer von Ihnen!“

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 930**. Dann lies **Protokoll 346**.

## PROTOKOLL 338

### Geschichten aus dem Wasser – eine Erinnerung an eine schockierende Erkundung

Kurma ragte über einem hydrothermalen Raucher empor, sodass die dunklen Rauchsäulen über die symbiotische Blase auf seinem Rücken zogen. Mehrere Schlitze, die an gigantische Spaltöffnungen von Pflanzen erinnerten, öffnete sich in der Blase und verfärbten sich schwarz. Nach einer Weile schwamm Kurma davon und Mineralien setzten sich auf seinem Panzer ab. Schnell näherten sich menschliche Entdecker der monströsen Kreatur, um die Mineralien zu ernten – was weitaus sicherer war, als in der Nähe hydrothermalen Raucher zu arbeiten.

Du kannst  um 1 *Mineral*-Hinweis zu erhalten. Du kannst dies beliebig oft wiederholen.

## PROTOKOLL 339

[Außenteam]: Wir sind am Ziel und schicken Ihnen Scans der Umgebung.

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Verstanden. Gute Arbeit, Außenteam. Sie können zum Lander zurückkehren.

[Außenteam]: Sollen wir nicht noch weitergehen?

[CAPCOM, Sergeant Nahy]: Das können Sie selbst entscheiden. Wenn Sie noch können und genug Vorräte haben ...

[Außenteam]: Wir werden das kurz besprechen.

Lege die Missionskarte ab. Die Mission ist abgeschlossen. Die Rückkehr zum Lander ist jederzeit möglich, um die Planetenerkundungsphase zu beenden.

## PROTOKOLL 340

### ISS Vanguard: Brücken-Audioprotokoll 12278/F

„Verdammt! Signal verloren!“

„Haben Sie das gesehen? Da sind Muster unter dem Eis ...“

„Ach was! Da war nichts. Bestimmt nur Schmutz auf den Linsen.“

„Da war etwas ...“

„Ruhe jetzt! Die Sonde ist weg. Dank einer weiteren grandiosen Idee der Wissenschaftssektion dürfen wir jetzt eine neue zusammenschrauben. An die Arbeit!“

Die raue Umgebung hat den Entdecker zerstört. Die Oberfläche kann nicht ohne eine richtige Schildtechnik untersucht werden.

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

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 342

### Außenteam-Erkundungsbericht

Die Rinde dieser Pflanze erinnert an die Palmen auf der Erde. Ihre Früchte sehen dagegen faulig und voller Bakterien aus – was gut ist, da ihre Untersuchung uns einiges über die Mikroben auf dem Planeten verraten könnte. Hey! Keine Scherze, während ich aufnehme ... Whoa! Hallöchen, kleiner Lehner. Du magst diese Früchte wohl, hm? Du willst eine, oder?

Erhalte Einmalige Entdeckung **34**, wenn du sie noch nicht besitzt.

## PROTOKOLL 343

[CAPCOM]: Warum haben Sie die Ausrüstung hier aufgebaut?

[Außenteam]: Das Eis singt so laut. Es muss hier dünn sein.

[CAPCOM]: Es singt? Was?

[Außenteam]: Haben Sie noch nie Eis singen hören?

[CAPCOM]: Sollte ich?

[Außenteam]: Vergessen Sie es.

...

[Außenteam]: Ich wusste es! Da ist eine Luftblase unter dem Eis. Darunter muss Wasser sein!

[CAPCOM]: Großartig! Ich werde mir merken, nächstes Mal auf das „singende Eis“ zu hören. Ich frage mich, ob wir ein paar Aufnahmen in unseren Archiven haben.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P195**.

## PROTOKOLL 344

[Außenteammitglied 1]: Vanguard? Wir sind an den Eingangsmosaik vorbei und haben unseren Weg markiert, damit wir ihn nächstes Mal leichter finden. War das hier



wirklich einmal eine Stadt? Wir haben ein paar Gebäude gefunden, aber alle waren leer.

[Außenteammitglied 2]: Warten Sie! Das ist eine Art Werkstatt. Ich sehe jemanden da drin arbeiten. Vielleicht können wir mit ihm ins Gespräch kommen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P271**.

## PROTOKOLL 345

### Außenteam-Erkundungsbericht 1/E

Die Sprengladungen aus dem Lander könnten sich jetzt als nützlich erweisen. Dank des Tunnelnetzwerks unter der Oberfläche der Sphäre konnten wir einen Punkt direkt unter der Kanone erreichen und den gesamten Teil der Sphäre, auf dem sie steht, in die Luft jagen. Wir wissen, dieser Ansatz ist sicherer - und schneller -, obwohl er ein klaffendes Loch hinterlassen und einen Teil der Tarnoberfläche zerstören würde. Diese gigantische Dyson-Sphäre wäre nicht mehr unsichtbar ...

Manche von uns schlugen eine riskantere Alternative vor: Wir könnten die Kanone über die Oberfläche erreichen, zu ihrer Basis rennen und dann einen Weg suchen, sie zu deaktivieren, oder sie mit einer viel kleineren Ladung direkt an der Seite zerstören.

Wir haben das zur Abstimmung gestellt ...

Wenn du das Tutorial spielst, lies **Protokoll 554**. Anderenfalls beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Bei Stimmgleichheit hat der Spieler der Sicherheitssektion das letzte Wort.

- » **Einen Teil der Kugel mit der Kanone zerstören** (beschädigt die Kugel und deren Tarnung): Lies **Protokoll 390**.
- » **Kanone freilegen und deaktivieren** (langwieriger und gefährlicher): Lies **Protokoll 265**

## PROTOKOLL 346

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 930**. Dann lies weiter:

Der Trubel, der ausbrach, als die Nachricht von Dahls Tod in den Decks die Runde machte, überstieg unsere wildesten Albträume. Drei Offiziere ernannten sich selbst zu ihrem Nachfolger und sorgten für Chaos, das uns erlaubte, die Kontrolle über die Brücke zu übernehmen, ohne einen einzigen Schuss abzugeben. Als wir drin waren, verbarrikadierten wir uns und sendeten eine Nachricht an die gesamte Vanguard. Wir riefen alle dazu auf, die Gewalt einzustellen und sich unter unserer Flagge zu versammeln.

Lies **Protokoll 403**.

## PROTOKOLL 348

[Sektionsleiter]: Feuerteam Alpha ...

**\*\*\* Laute Explosionen \*\*\***

[Sektionsleiter]: Hören Sie mich? Hier ist die Brücke.

[Feuerteam Alpha]: Wir sind gerade ziemlich beschäftigt.

[Sektionsleiter]: Das Arrogator-Landungsschiff ist direkt neben der Haupthalle durch den Rumpf gekracht. Es hat mehr Infanterie und eine Art Kampfmaschine an Bord.

**\*\*\* Laute Explosionen \*\*\***

[Sektionsleiter]: Sie nähert sich der Brücke! Greifen Sie ein, Feuerteam Alpha!

- Platziere Karte **P233** auf beliebigen anderen Karten in Sektor **1**, es sei denn, alle vier **P233**-Karten befinden sich auf der Planetenkarte.
- Platziere die Bedrohungskarte „Arrogator-Kampfschwarm“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den Arrogator-Kampfschwarm und alle 3 Drohnen-Aufsteller in Sektor **2**.
- Wenn Karte **P231** (*Große Panik*) in Sektor **2** liegt, platziere ein Zeitplättchen auf dem ersten Platz des Zeit-Tracks des Arrogator-Kampfschwarms und wende seinen Schwarmeffekt an.

## PROTOKOLL 349

Wir haben ihr Gesicht nicht gesehen, aber die Kreatur schüttelte sich einen Augenblick lang, als würde sie versuchen, eine tief sitzende Wut im Zaum zu halten. Wir konnten spüren, dass wir etwas getan hatten, was ihr mächtig auf die Nerven ging. Doch nach einer Weile hatte sie sich im Griff und fing an zu reden, wobei unsere KI für uns übersetzte.

Lies **Protokoll 259**.

## PROTOKOLL 350

### Geschichten aus dem Wasser - eine Erinnerung an eine schockierende Erkundung

Die gigantische Schildkröte ließ sich zwischen den Polypen und Algen nieder, wobei sie deren mit Säure gefüllte Tentakel ignorierte.


Sie schien diesen Ort häufig zu besuchen und als Futterplatz zu nutzen.

Die menschlichen Entdecker beschlossen, dass nun der richtige Augenblick sei, sich der Kreatur zu nähern und sie zu untersuchen.

Zu ihrer Überraschung stellten sie fest, dass die Kreatur weniger einer Riesenschildkröte mit einem Parasiten auf dem Rücken ähnelte, sondern eher einem portugiesischen Kriegsschiff - einer Ansammlung verschiedener Organismen, die ein Ganzes ergeben. Die Schildkröte war in der Tat wichtig, aber ohne ihre „Fischblase“, die als externe Lunge diente, sie mit Mineralien versorgte und andere mysteriöse Funktionen erfüllte, könnte sie nicht lange überleben.

Ein ungewöhnlich mutiger Mensch entschied sich, in die Blase hineinzuschwimmen und die Befehle seines Vorgesetzten zu ignorieren. Nach einer Minute des Schreckens tauchte er wieder auf und hielt eine faszinierende Entdeckung in seinen zitternden Händen.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Erhalte 1  und Einmalige Entdeckung **9**.

Erhalte dann 1 *Seltene-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 351

[Außenteam]: Wir haben alles, was Sie wollten. Der Lander ist gepackt und startklar.


[CAPCOM]: Gute Arbeit, Außenteam. Sie haben meine Erlaubnis zur Rückkehr.

[Außenteam]: Schon unterwegs. Allerdings ...

[CAPCOM]: Ja?

[Außenteam]: Wir sind uns nicht sicher, ob unsere Erkenntnisse etwas mit den Erbauern zu tun haben. Sollten wir nicht noch die tieferen Schichten dieses Planeten erforschen?

[CAPCOM]: Das können Sie entscheiden. Wir sind bereits zufrieden, aber ... der Captain erwartet immer mehr.

Erhalte 1 . Lege die Missionskarte ab.

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

Finde Mission **M41** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

## PROTOKOLL 352

### Besucherwelt: Forschungsnotiz 108

Wir schwammen weit weg vom Außenposten der Besucher auf dieser Wasserwelt, doch wir fanden nur ein Vorkommen seltener Mineralien. Es gab weder Flora noch Fauna, und keine Signale bis auf die des Außenpostens.

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

Erhalte 4 *Mineral*-Hinweise.

## PROTOKOLL 353

### Geschichten aus dem Wasser - eine Erinnerung an eine schockierende Erkundung

Kurma tollte herum und genoss den enormen Platz, den er auf einmal hatte. Es war ein erschreckender Anblick - die monströse Masse wirbelte umher und drohte alles in ihrer Nähe zu zerquetschen.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Hinweis.

Du kannst , um Kurma in einen verbundenen Sektor deiner Wahl zu bewegen.

## PROTOKOLL 354

[CAPCOM]: Die Anomalie wird voraussichtlich in 90 Sekunden eintreten.

[Außenteam]: Und was sollen wir tun?!

[CAPCOM]: Beten, würde ich sagen. Aber Spaß beiseite ... Deaktivieren Sie den Flugassistenten und seien Sie auf alles gefasst.

Wenn der Lander mindestens 5 und 5 hat, lies **Protokoll 368**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

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). In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 368**. Anderenfalls gehe zurück zu **Schritt 2**.

	<b>Starker Regen</b>	<b>Durchstehen</b> Jedes Besatzungsmitglied 5 . Wird durch  verringert.
	<b>Plötzliche Gravitations-schwingung</b>	Wähle eines: » <b>Manöver</b> <b>Wenn  mindestens 4 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied 2 . <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied 6 . » <b>Auf Kurs bleiben</b> <b>Wenn  mindestens 4 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied . <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied 2 .
	<b>Anomalie</b>	Wähle eines: » <b>Es geschehen lassen</b> <b>Wenn  mindestens 5 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied 3 . <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verwundet“. » <b>Selbst schützen</b> Alle Persönliche-Ausrüstung-Karten werden ins „Arsenal“ zurückgelegt. Öffne das Schiffsbuch auf Seite <b>19</b> (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
	<b>Freier Himmel</b>	<b>Weiterfliegen</b> Nichts passiert.

### PROTOKOLL 355

Wir haben Dahl erschossen, aber Dr. Corey wurde auch getroffen. Sie starb durch unsere Hand und bat für alles, was sie unter Dahls Befehl getan hatte, um Vergebung. Es blieb keine Zeit, richtig Lebewohl zu sagen. Dahls Marines sprengten die Tür auf und stürmten ins Labor. Wir mussten fliehen.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 930**. Dann lies **Protokoll 346**.

### PROTOKOLL 357

Dr. Corey fiel einem sinnlosen Schusswechsel zum Opfer. Dahl nutzte ihren Körper als Schutzschild, um sich wichtige Sekunden zu verschaffen - unsere Geschosse, abgeschwächt um den Schiffsrumpf nicht zu zerlöchern, konnten ihr nichts anhaben. Schon bald stürmten ihre Marines das Labor, und wir mussten geschlagen und demoralisiert die Flucht ergreifen.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 930**. Dann lies **Protokoll 501**.

### PROTOKOLL 358

Wenn der Marker auf der Bedrohungskarte „Reoriginationsstrahl“ auf „Schnell“ liegt, bewege ihn auf „Langsam“. Anderenfalls bewege ihn auf „Schnell“.

## PROTOKOLL 359

### Persönliches Tagebuch

Während wir überlegten, was wir als Nächstes tun sollten, fiel mir auf, wie erschöpft meine Freunde klangen. Ich ging davon aus, dass ich mich ebenso anhörte. Zum Glück bot uns die Nachricht der Vanguard einen Ausweg an:

„Ihre Ausrüstung ist nicht für eine Unterwassererkundung ausgelegt. Wir empfehlen die sofortige Extraktion. Der Captain sagt aber, dass Sie auch warten können, bis wir Ihnen eine Kapsel mit Unterwasserausrüstung abwerfen. Sie haben die Wahl. Was meinen Sie?“

Nun, mein erster Gedanke war, dass der Captain [DATEI BESCHÄDIGT].

Alle Spieler beratschlagten und wählten eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschafts-sektion.

- » **Planet sofort verlassen:** Bewege alle Besatzungsmitglieder zum Lander-Sektor, lege die Missionskarte ab (wenn sie noch auf der Planetenkarte liegt) und lies **Protokoll 223**.
- » **Auf Abwurf warten und Erkundung fortsetzen:** Jedes Besatzungsmitglied und wirft . Fahre mit der Planetenerkundung fort.

## PROTOKOLL 360

- Platziere alle Mods von der Lander-Tafel im „Warten ...“-Umschlag.
- Verschiebe alle Entdeckungen von der Lander-Tafel zu „Verlorene Entdeckungen“ auf der Planetenkarte.
- Lege den Marker vom Vorräte-Track ab.
- Verschiebe die Beförderungskarte und alle auf dem Lander zu den jeweiligen Feldern auf der Planetenkarte.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Die Lander-Tafel sollte jetzt leer sein. Lege sie in die Schachtel zurück und entferne den Lander-Aufsteller von der Planetenkarte. Der Lander ist zerstört und ein Start ist nicht mehr möglich!
- Setze den Hinweisbeutel zurück, indem du alle Hinweisplättchen wieder hineinlegst.
- Alle neuen Entdeckungen, die du ab jetzt bei dieser Planetenerkundung machst, sollten direkt auf deiner Besatzungstafel platziert werden – Besatzungsmitglieder können Entdeckungen nutzen, die neben ihrer Besatzungstafel liegen, als wären sie im Lander.
- Lies **Protokoll 487**.

## PROTOKOLL 361

Wir versuchten, nur Major Dahl zu treffen, doch das war nicht leicht. Sie schoss gnadenlos und mit tödlicher Präzision zurück.

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe auf sie warten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele verfügbare Besatzungsmitglieder mit , - oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool **1** Punkt hinzu. Es sind **mindestens 8** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1 oder 1 würfeln, wird das Besatzungsmitglied aus dem Spiel entfernt. Die anderen Besatzungsmitglieder werden wieder zu den verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt.
- Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls:

**Bei höchstens 7 Punkten:** Weiter bei **Protokoll 357**.

**Bei mindestens 8 Punkten:** Die Spieler fügen dem Sieg-Pool **1** Marker hinzu. Weiter bei **Protokoll 355**.

## PROTOKOLL 362

**Erinnerung:** Befindet sich kein Lander in diesem Sektor, kann der Planeten nicht verlassen werden!

**Logbuch des Captains, Eintrag E-0808**

Edan war eine Schönheit, das gebe ich zu. Und ich kann mir diesen Planeten nur allzu gut in seiner Blütezeit vorstellen, mit seinen tiefblauen Meeren und seinem vielfältigen Leben. Es zeugt vom Größenwahn und der Torheit der Bewohner von Edan, dass die Zerstörung, die sie über den Planeten gebracht haben, selbst jetzt noch von uns zu entdecken ist. Doch Edan ist beileibe nicht tot. Wir haben Anzeichen von Leben gefunden, manches versteinert und alt, anderes lebendig und atmend. Auf Edan gibt es Wasser, in dessen Tiefen Kreaturen leben. Trotz des Versagens der Menschen lebt der Planet weiter, wenn auch auf eine andere Art und Weise.

Ich bin froh, dass unser Team Edan den Rücken gekehrt hat und auch dem Donnern der Meteoriten, die wieder und wieder auf der Planetenoberfläche einschlagen. Aber ich gebe zu, dass ich nicht so schnell vergessen werde, was wir hier gefunden haben. Ich werde ebenso wenig aufhören, mich zu fragen, ob wir zu viel Hoffnung in die Erbauer gesetzt haben. Wir wissen jetzt, dass sie nicht unfehlbar waren. Es war ihre Technik, die das, was sie auf diesem Planeten erschaffen wollten, ins Verderben stürzte. Je mehr wir ihr Wissen begreifen, desto dringender stellt sich mir die Frage, ob dies eines Tages auch auf der Erde geschehen kann.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an:

Wenn das Forschungsprojekt **R20** (*Subraumphysik*) in „Forschungsprojekte“ liegt, platziere es im „Warten ...“-Umschlag. Anderenfalls markiere das nachfolgende Kästchen und wende es an.

Erhalte 1  und 1 *Alien-Tech*-Entdeckung.

Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 363

**Außenteam-Privatkanal**

[Teammittglied 1]: Ich habe hier einen Riss entdeckt entdeckt. Ich bin hier etwas auf der Spur!

[Teammittglied 2]: Schön vorsichtig. Wir wissen nicht ...

[Teammittglied 1]: Wow! Diese ... [Geräusch]

[Teammittglied 3]: Sie ist verschwunden!

[Teammittglied 1]: [Geräusch] ... drin. Wege wie aus Eschers schlimmstem Albtraum.

[Teammittglied 2]: Ist alles in Ordnung?

[Teammittglied 1]: Ja. Hier wimmelt es von ... [Geräusch]. Sie sind still und ignorieren mich. Es gibt haufenweise kleine Portale!

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P378**.

## PROTOKOLL 364

Nimm ein Besatzungsmitglied vom Platz „Leichte Verletzungen“ oder „Mittlere Verletzungen“ im Krankenstation-Kartenhalter des Schiffsbuchs (Seite **33-34**). Platziere seine Karte im entsprechenden Platz unter „Verfügbare Besatzung“.

## PROTOKOLL 365

**Besucherwelt: Forschungsnotiz 106**

Diese Basis hatte außer totem Plankton nichts zu bieten. Wir nehmen an, dass sie durch die Energie, die aus dem Außenposten der Besucher entwichen war, zerstört wurde.

Erhalte 1 *Mikroorganismus*-Hinweis.

## PROTOKOLL 366

**Tagebuch der Chef-Xenologin**

Zum Glück gelang es dem Außenteam, den Planeten zu retten. Viele glauben, dass es lediglich eine einfache Infektion war, die nur einen kleinen Teil des Lebensraums betroffen hatte. Falsch! Dies war das erste Mal, dass wir eine gegenläufige Reaktion zwischen zwei verschiedenen Typen von DNS erlebt haben (oder, um etwas präziser zu sein, DNS und einer ähnlichen Struktur). Bisher sind wir nur auf Leben gestoßen, dass die Erbauer erschaffen haben - mit gleichem Ursprung und dem gleichen Prinzip folgend. Doch die Flora und Fauna hier hat sich auch eigenständig weiterentwickelt. Es war sozusagen einheimisches Leben in diesem Teil der Galaxie. Wir konnten es nicht einfach zerstören.

Durch Karte **P141** ersetzen.

## PROTOKOLL 367

**Vorläufiger Aufklärungsbericht**

Es war eine absurde Mission! Die Atmosphäre dieses hässlichen Felsbrockens ist voller ätzender Dämpfe und Sporen. Die erste Sonde war fast sofort beschädigt - die Abschirmung wurde beim Eintritt in die Atmosphäre in Mitleidenschaft gezogen und die Dämpfe erledigten den Rest.

Die zweite Sonde wurde etwas besser vorbereitet und überlebte irgendwie Feuer, Hitze und Sturz - warum hat uns die Wissenschaft nicht von Anfang an gesagt, dass wir unsere besten Materialien einsetzen sollen? Sie landete auf einem Haufen Glibber. Alles um sie herum war von merkwürdigen Pilzen bedeckt - nirgends war nackter Fels oder freier Boden zu sehen. Es war einige Anstrengung nötig, um die Sonde zu befreien und abheben zu lassen, aber wir schafften es. Und jetzt heimst die Wissenschaft die ganzen Lorbeeren dafür ein, dass sie die Pilze analysiert haben. Wo kann ich mich hier beschweren?

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

Nimm Karte **A26** (*Biofabrikator*) aus „Lander-Mods“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Erhalte dann 1 *Seltene-Flora*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

## PROTOKOLL 368

A  B  C

- Sind die Kästchen **A**, **B** und **C** markiert, lies **Protokoll 384**.
- Sind nur die Kästchen **A** und **B** markiert, lies **Protokoll 373**.
- Ist nur Kästchen **A** markiert, lies **Protokoll 389**.
- Ist kein Kästchen markiert, lies **Protokoll 373**.

## PROTOKOLL 369

Wenn du Einmalige Entdeckung **34** (*Schleimige Frucht*) besitzt, lies **Protokoll 374**. Anderenfalls lies weiter:

**Außenteam-Erkundungsbericht**

Obwohl die Lehner harmlos scheinen, ist dennoch Vorsicht angebracht. Sie haben einige bedrohliche Eigenschaften, wie beispielsweise ihre langen Krallen. Aber sie benutzen sie ausschließlich, um damit an das Fruchtfleisch hiesiger Früchte zu kommen. Wenn wir uns ihnen nähern, ziehen sie sich in den dichten Dschungel zurück und meiden jeden Kontakt. Sie scheinen sich für unsere Aktionen zu interessieren und beobachten uns aus der Ferne. Wir sollten unser Glück mit denen versuchen, die wir in der Nähe unseres Landers gesehen haben.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Hinweis.

## PROTOKOLL 370

Wenn das aktuelle Ziel **O06-O11** ist, passiert nichts. Setze das Spiel fort. Anderenfalls lies weiter:

**Nicht mehr allein: Die Geschichte des Erstkontakts (Buchauszug)**

Unser Gastgeber wartete noch immer beim Lander im Schatten einer kleinen Sänfte, reglos wie ein Fels ...

Zähle die Anzahl der markierten Kästchen in **Protokoll 905**. Wenn mindestens 3 Kästchen markiert sind und Mission **M123** (*Verstehen*) noch aufgedeckt ist, lies **Protokoll 397**. Anderenfalls beratschlagen die Spieler und wählen eines:

- » **Unsere Erkenntnisse über die Idemier überprüfen:** Lies die markierten Einträge in **Protokoll 905**.
- » **Weitermachen:** Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 371

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

- » **Die Arrogatoren davon abhalten, die Kapseln zu zerstören:** Dadurch wird es schwieriger, die Hauptmission rechtzeitig abzuschließen! Platziere Karte **P238** in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet. Dann setze das Spiel fort.
- » **Der Besatzung befehlen, die Kapseln zu beschützen:** Wähle beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder aus deiner Sektion (und anderen, wenn deren Spieler einverstanden sind) aus. Diese Besatzungsmitglieder können beim Erfüllen der Befehle sterben! Lies **Protokoll 436**.

- » **Die Kapseln ignorieren und die Sache jemand anderem überlassen:** Nimm 10 zufällige Karten aus „Rekruten“ (Kartenbehälter B) und entferne sie aus dem Spiel. Verringere die Moral im *Brückenkartenhalter* (Schiffsbuch Seite 3), außer wenn sie bereits „Sehr niedrig“ ist. Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 372

Es ist unmöglich, bei der zweiten Erkundung der Kampagne zu scheitern. Ignoriere die neue Verletzungskarte und den Verletzungswürfel und setze das Spiel fort.

**Hinweis:** Sei vorsichtig. Auf allen nachfolgenden Planeten bedeutet eine vierte Verletzung das sofortige Scheitern der Mission.

## PROTOKOLL 373

[CAPCOM]: Der Captain hat einen weiteren Auftrag für Sie. Wenn Sie genug Vorräte und Zeit haben, sollten Sie die Quelle der Anomalien auf diesem Planeten untersuchen.

[Außenteam]: Gibt es irgendwelche Spuren?

[CAPCOM]: Die Quelle scheint irgendwo südwestlich in den Bergen zu liegen – jedenfalls behauptet das die Wissenschaft. Suchen Sie zunächst in Ihrer unmittelbaren Umgebung.

[Außenteam]: [Lachen]

[CAPCOM]: Was ist?

[Außenteam]: Wir haben vor uns eine lokale Spezies, die aussieht wie jemand, der sich nach einem langen Arbeitstag auf der Couch entspannt. Erinnert entfernt an die Faultiere auf der Erde. Vanguard, stimmt es, dass das Team, das eine neue Spezies entdeckt, einen Codenamen vorschlagen darf?

[CAPCOM]: Das stimmt.

[Außenteam]: Dann nennen wir diese kleinen Kerle ab jetzt „Lehner“.

[CAPCOM]: ...

Öffne die Planetopedia auf den Seiten 18-19 (Cousin). Platziere eine zufällige Mission M91 auf der Planetenkarte – dies ist die Hauptmission. Platziere Mission M90 darunter – das ist der optionale Auftrag des Captains.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 24 und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 374

### Außenteam-Erkundungsbericht

Wir locken eine der Kreaturen mit der saftigen Frucht – ihr Hunger und ihre Neugier schienen ihre Furcht zu übersteigen. Wir haben die Gelegenheit, die Intelligenz der Kreatur auf die Probe zu stellen. Wir wissen immer noch nicht, wie weit sie entwickelt ist, aber wir können mit Sicherheit sagen, dass die Lehner mindestens die Intelligenz von Raben oder Papageien besitzen. Sie nutzen einfache Hilfsmittel wie Schutzschirme aus Blättern, um sich vor starkem Regen oder stechender Sonne zu schützen. Das Exemplar, das wir studieren, wird allmählich unruhig – es erinnert an eine Säugetiermutter, die erkannt hat, dass ihr Junges verschwunden ist. Die Kreatur schnüffelt an Spuren von Lehnern, die in verschiedene Richtungen führen. Sie weiß nicht, wohin sie gehen soll, also legt sie sich hin und schläft ein. Seltsam. Es dürfte trotz allem nicht schaden, den Spuren nachzugehen.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Hinweis. Platziere Karte P001 auf allen Karten in diesem Sektor. Platziere Karte P212 auf allen Karten in Sektor 3 und platziere Karte P213 auf allen Karten in Sektor 1.

## PROTOKOLL 375


### Forschungsbericht Dimensionstechnik

Diese Daten zu analysieren, ohne dem Wahnsinn zu verfallen oder meinen Verstand in Zweifel zu ziehen, ist ... schwer. Ich weiß, dass ich den wissenschaftlichen Boden verliere, aber wie soll ich mich fühlen, wenn ich gerade durch meinen Körper hindurch in die Vergangenheit gegriffen habe? Wie kann ich die vierte und fünfte Dimension erklären? Ich habe sie nicht gesehen, sie besitzen weder Länge noch Breite, aber ... ich habe sie gespürt. Ich war an vielen unmöglichen Orten. Darunter ein anderer Planet voller alter Wracks gigantischer Kriegsmaschinen. Ich war mir sicher, dass ich diese Reisen nur in meiner wahnhaften Fantasie gemacht habe, doch als ich wieder zu mir kam, hatte ich ein Stück eines alten Kriegsschreiters in der Hand.

[Notiz des Leitenden Psychologen]: Der Rest des Protokolls wurde vom Verfasser gelöscht. Er unterzog sich einer Psychotherapie und es geht ihm wieder besser.

Das Artefakt, das er im Tagebuch erwähnte, erwies sich als ein extrem hochwertiges Stück einer Arrogator-Steuerkonsole. Wir können uns nicht erklären, wie es in den Besitz des Verfassers gelangen konnte.

Erhalte Einmalige Entdeckung 38, wenn du sie noch nicht besitzt. Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Erhalte 1  und 2 Hinweise beliebiger Art. Lies **Protokoll 144**.

Du kannst  um 2 Hinweise beliebiger Art zu erhalten.

## PROTOKOLL 376

### Einsatzbericht 75D

Der kürzeste Weg zu unserem Ziel führte durch die Kälteschlafkammern, ein lang gezogener Bereich des Schiffs, in dem sich kleine Kapseln mit den übrigen fünftausend Besatzungsmitgliedern der Vanguard aneinanderreichten, die sich in einem künstlichen Schlaf befanden. Schwere Arrogator-Infanteristen in ihren ausladenden Panzeranzügen waren dort und rissen die Kapseln mit ihren dicken mechanischen Armen in Stücke. Es war das erste Mal, dass ich sie aus nächster Nähe sah. Sie bewegten sich auf methodische, maschinenartige Art und Weise. Ich fing sofort an zu zweifeln, ob sie lebende Kreaturen waren oder nur eine weitere Art von automatisierten Kampfmaschinen, die von diesem aggressiven Volk zurückgelassen wurden.

Die menschlichen Opfer, die aus ihren Kammern gerissen wurden, lagen zitternd auf dem Boden und starben durch den Schock des plötzlichen Erwachens.

Wir mussten etwas tun!

Lies **Protokoll 371**.




## PROTOKOLL 377

Wenn Mission M130 aufgedeckt ist, lies **Protokoll 380**. Anderenfalls lies weiter:

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 1]: Jetzt gibt es kein Entkommen mehr. Das müssen wir überstehen!

[Teammitglied 2]: ...

Wirf all deine Verletzungswürfel. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied: Entferne es aus seiner Ranghülle und lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung in das „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.

Wenn etwas anderes gewürfelt wird, setze das Spiel fort.

Wenn dies das letzte Besatzungsmitglied war, lies **Protokoll 309**.

## PROTOKOLL 378

Die Trümmer des explodierten Arrogator-Kreuzers könnten noch etwas Wertvolles enthalten ...

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, passiert nichts.

Erhalte Einmalige Entdeckung 8 und 2 *Mineral*-Hinweise. Wenn Einmalige Entdeckung 8 nicht im Einmalige-Entdeckung-Platz ist (sie wurde bei dieser Erkundung bereits erhalten), erhalte stattdessen 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise und 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis und 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

## PROTOKOLL 379

### Feldforschung: HR 5730 D/21

Der Kristall umschließt die Wurzeln der Pflanzen und verhindert, dass sie mit der Erde in Berührung kommen. Die meisten Pflanzen verwelken, doch ein paar von ihnen schaffen es, den Kristall zu durchbrechen und zu überleben. Genau wie erwartet.

Die Bäume sind faszinierend, besonders die alten. Ihre äußere Schicht besteht hauptsächlich aus toter Materie, und der Kristall „wächst“ auf ihnen und verwandelt sie in ein merkwürdiges Gemisch aus lebendem Gewebe und Kristallsplittern.

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

Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise und 1 .



## PROTOKOLL 380

### Sprachrekorderdaten

[Pilot]: Na komm schon!

...

[Pilot]: Nur noch ein kleines Stückchen!

[Navigator]: Selbst wenn Sie unsere KI irgendwie motivieren würden, könnten nicht mal die freundlichsten Worte und Ermutigungen dafür sorgen, dass wir schneller fliegen.

[Lander-KI]: Ich kann nicht motiviert werden. Ich arbeite durchgehend mit der maximal möglichen Effizienz.

...

[Pilot]: Endlich, wir nähern uns der Landezone! Gleich wird's ungemütlich. Die Leute im Hangar werden mir für das den Kopf abreißen, was ich gleich mit dem Lander anstellen werde.

- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Gehe dann zu **Protokoll 477** und markiere das Kästchen neben dem Buchstaben **A**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen. Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite **25** (Planet verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 381

### Sprachrekorderdaten

[Pilot]: Na komm schon!

...

[Pilot]: Nur noch ein kleines Stückchen!

[Navigator]: Selbst wenn Sie unsere KI irgendwie motivieren würden, könnten nicht mal die freundlichsten Worte und Ermutigungen dafür sorgen, dass wir schneller fliegen.

[Lander-KI]: Ich kann nicht motiviert werden. Ich arbeite durchgehend mit der maximal möglichen Effizienz.

...

[Pilot]: Endlich, wir nähern uns der Landezone! Gleich wird's ungemütlich. Die Leute im Hangar werden mir für das den Kopf abreißen, was ich gleich mit dem Lander anstellen werde.




### Herzlichen Glückwunsch!

#### Diese Planetenerkundung ist abgeschlossen!

- Lege alle Missionskarten ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (Planet verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 382

Überprüfe, ob die ausgewählten Besatzungsmitglieder **eines** der folgenden Kriterien erfüllen:

- Die Summer ihrer **Ränge** ist **mindestens 3**.
- Mindestens eines von ihnen gehört zur **Sicherheits-** oder **Aufklärungssektion**.
- Mindestens eines von ihnen hat eine , - oder -Wandlungsfähigkeit auf seiner Karte.

Erfüllen sie eines dieser Kriterien, verschiebe diese Besatzungsmitglieder zu „Rastende Besatzung“ und entferne 2 Marker vom Gegnervorteilplatz.

Erfüllen sie keines dieser Kriterien, sterben die Besatzungsmitglieder, wenn sie ihre Aufgabe erfüllt haben. Platziere sie

auf „Verluste“ unter der Planetenkarte und entferne 1 Marker vom Gegnervorteilplatz.

## PROTOKOLL 384

### Bekannter Weltraum: Ein Taschenführer (Auszug)

HR 5730 C ist ein wunderschöner Planet, ein Cousin unserer Erde. Wenn Sie die Gelegenheit haben, diese sterbende Welt zu besuchen, sollten Sie es unbedingt tun. Sie weckt Melancholie und die Sehnsucht nach Vertrautheit. Und es gibt noch so vieles zu erforschen, erkunden und entdecken ...

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **18-19** (Cousin). Platziere eine zufällige Mission **M91** auf der Planetenkarte – dies ist die Hauptmission.

## PROTOKOLL 385

[CAPCOM]: Wie kommt die Untersuchung voran?

[Außenteam]: Wir finden hier nichts als frische Lehner-Ausscheidungen. Muss ein Fan schleimiger Früchte sein.

[CAPCOM]: Verstanden. Verschwenden Sie besser keine Zeit mehr.

[Außenteam]: Das haben wir nicht. Wir haben reichlich Proben der Ausscheidungen gesammelt.

[CAPCOM]: Ich würde sagen, eine kleine Probe reicht aus.


[Außenteam]: Da kennen sie die Jungs von der Wissenschaft aber schlecht. Die können oft gar nicht genug bekommen.

Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*. Lege Karte **P213** (Spuren ...) ab.

## PROTOKOLL 386

Wir versuchten, die Marines zur Vernunft zu bringen, aber sie blieben Dahl gegenüber loyal, weil sie fanden, dass die Herangehensweise des Captains und seiner Sektionsleiter die Mission nicht weitergebracht hätte. Major Imara hingegen brachte die Dinge endlich ins Rollen ...

Das Gespräch wurde rasch von Schüssen abgelöst.

Wirf einen Verletzungswürfel für jedes verfügbare Besatzungsmitglied. Wenn du 1  würfelst, entferne das Besatzungsmitglied aus dem Spiel.

Wenn keine Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, lies **Protokoll 810**.

Anderenfalls lies **Protokoll 491**.


## PROTOKOLL 387

### Gesprächsauszug

[Teammitglied 1]: Es geht los! Irgendetwas stimmt mit der Schwerkraft hier nicht.




[Teammitglied 2]: Wir hatten Zeit, uns vorzubereiten ...

[Teammitglied 1]: Die W-Welt steht a-auf d-dem Kopf!

Jedes Besatzungsmitglied 6  reduziert um 1 für jeden Marker auf der Globale-Bedingung-Karte. Lege alle Marker auf der Globale-Bedingung-Karte ab. Dann lege diese Globale-Bedingung-Karte ab.

## PROTOKOLL 388

Es gibt keinen Lander und keine Transporter, die uns von dieser unmöglichen Welt evakuieren könnten. Wir sind auf uns allein gestellt.

Wirf all deine Verletzungswürfel. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied: Entferne es aus seiner Ranghülle und lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung in das „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.

Wenn etwas anderes gewürfelt wird, setze das Spiel fort.

Wenn dies das letzte Besatzungsmitglied war, platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen neben dem Schiffsbuch. Lege alle Entdeckungen bis auf Einmalige Entdeckung **18** (falls du sie erhalten hast) vom Gefundene-Entdeckungen-Platz ab. Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite **25** (Planet verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 389

[Captain Wayman]: Hier spricht der Captain. Lassen Sie sich von der Splitterfliege nicht zu sehr ablenken. Sie haben Wichtigeres zu tun.

[Außenteam]: Verstanden. Sollen wir uns darum kümmern, wenn noch Zeit bleibt?

[Captain Wayman]: Das hoffe ich. Lehner scheinen Angst vor den kristallinen Wesen zu haben – vielleicht erfahren Sie mehr über sie, wenn Sie ihnen helfen.

[Außenteam]: Dann sind wir unterwegs.

[Captain]: Viel Glück, Außenteam.

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **18-19** (Cousin). Platziere eine zufällige Mission **M91** auf der Planetenkarte – dies ist die Hauptmission. Platziere Mission **M90** und **M92** darunter – das ist der optionale Auftrag des Captains. Platziere die Bedrohungskarte „*Szintillierende Splitterfliege*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.

Platziere den *Szintillierende-Splitterfliege*-Aufsteller in Sektor **2**.

## PROTOKOLL 390

### Außenteam-Erkundungsbericht 1/G

Wir platzierten die Sprengladungen in den Tunneln unter dem Canyon und gingen in sicherer Entfernung in Deckung. In der Leere hörten wir die Explosion nicht, und die Kohlenstränge der Struktur dämpften die Erschütterung so stark, dass wir

zunächst dachten, die Ladungen hätten nicht gezündet. Erst als wir wieder an die Oberfläche kamen, sahen wir, dass dort, wo sich die Kanone befunden hatte, nun ein tiefes Loch im Boden klaffte.

Aus der Tiefe drang ein Licht empor. Vorsichtig traten wir näher und fanden seine Quelle. Die Explosion hatte die Struktur durchschlagen. Und darin, in einer Hülle, die größer war als unser Sonnensystem, befand sich eine alte Sonne, umgeben von Trümmern ...

Platziere Karte **P108** in Sektor **3**.

Wenn du die **Schnellstartregeln** verwendest, lies **Protokoll 940**.

Wenn du das Tutorial spielst, lies weiter:

#### Tutorial

Nimm die oberste Karte von Tutorial-Deck A (Missionskarte **M02**) und entferne sie aus dem Spiel – du wirst sie nicht mehr brauchen. Dann lies **Protokoll 940**.

## PROTOKOLL 391

### Außenteam-Erkundungsbericht

Wir betreten den kristallinen Bereich. Wir hören etwas – ein Summen und Kratzen. Dann steigen vor uns einige Kristallsplitter in die Luft, als wären sie lebendig. Sie nehmen einen jungen Lehner mit sich und bewegen sich nach Westen. Wir beschließen, ihm zu folgen, wobei die unberechenbaren Bewegungen des Schwanzes der Kreatur uns Mitleid mit dem Kleinen empfinden lassen.

Lege Karte **P212** (Spuren ...) ab. Platziere Karte **P214** auf allen Karten in Sektor **6**.

## PROTOKOLL 392

### Persönliches Tagebuch

#### Auszug aus den Archiven der Wissenschaftssektion

Unwissende Leute aus anderen Sektionen dachten, diese großen, organisch aussehenden Samen wären Eier, und hatten Angst, sie mitzunehmen. Sie beruhigten sich erst, als erste Tests ergaben, dass die Proben pflanzlichen Ursprungs waren.

Aber um ehrlich zu sein: Ich bin nicht sicher, ob es sich wirklich um eine Pflanze handelt. Hier ist alles so anders, als wir es kennen. Es gibt hier keine DNS, die wir sequenzieren könnten, da dieser Organismus seine genetischen Informationen auf andere Weise speichert.

Immerhin wissen wir jetzt, dass nicht alles Leben in diesem Teil der Galaxis auf die Erbauer zurückgeht.

## PROTOKOLL 393

[Außenteam]: [Rauschen] ... noch tiefer ...

[CAPCOM]: Ich kann Sie nicht verstehen.

[Außenteam]: Was? [Rauschen] ... zurück ...

[CAPCOM]: Ich verstehe immer noch nichts! Ist alles in Ordnung?


[Außenteam]: ...

[CAPCOM]: Sind Sie noch da? Verdammt ...

[Außenteam]: Können Sie uns jetzt hören?

[CAPCOM]: Endlich! Ja!

[Außenteam]: Das Höhlensystem ist weitläufig und tief. Wir haben bisher nur den ersten Teil untersucht.

Erhalte 1 . Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P142**.

## PROTOKOLL 394

[CAPCOM]: Das ist zauberhaft ...

[Außenteam]: Oh! Sie haben mich ganz schön erschreckt, Vanguard. Ich vergesse immer, dass Sie auch sehen, was wir sehen.

[CAPCOM]: Tut mir leid, ich habe nur laut gedacht. Ich liebe diese Stelen. Sie sind einerseits fremd und doch vertraut. Sie erinnern mich an den Stein von Rosette.

[Außenteam]: Bitte. Wir müssen dieses Ding scannen und Proben sammeln. Das erfordert höchste Konzentration.

[CAPCOM]: ...

Lege Sekundärziel **O17** (In die Tiefe) aus der Brückensektion des Schiffsbuchs ab (oder dem „Warten ...“-Umschlag, wenn es sich noch dort befindet).

Lege Karte **P202** (Vergrabene Stele) aus Sektor **2** ab. Platziere dann Karte **P203** auf die anderen Karten in Sektor **2**. Markiere Kästchen **A** zu Beginn von **Protokoll 260**, ohne dieses Protokoll anzuwenden.

Lies dann **Protokoll 55**.

## PROTOKOLL 395

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 1]: Die letzten Sachen sind eingeladen. Wir wären dann so weit.

[Teammitglied 2]: Sekunde ... Ich prüfe noch mal die Umgebung.

[Teammitglied 1]: Okay, aber machen Sie schnell.

Wir sollten vor der nächsten Anomalie hier weg sein.

[Teammitglied 3]: Wollen Sie sich noch mal die Bäume ansehen?

[Teammitglied 2]: Ertappt. Ich vermisse einfach die Erde.

[Teammitglied 1]: Sie alle haben drei Minuten, um das Kribbeln auf der Haut zu spüren. Dann verschwinden wir. Und denken Sie nicht mal dran, die Masken abzunehmen.

Lege Einmalige Entdeckung **34** ab, wenn du sie besitzt.

Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 396

Wähle beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder aus deiner Sektion (oder aus anderen, wenn deren Spieler einverstanden sind) aus, die dir im Kampf gegen die Arrogatoren beistehen. Diese Besatzungsmitglieder können bei dieser Mission sterben. Lies **Protokoll 382**.

## PROTOKOLL 397

Markiere das Kästchen in **Protokoll 259**. Wenn es nicht markiert ist, lies **Protokoll 428**. Wenn es markiert ist, lies **Protokoll 433**.

## PROTOKOLL 398

### Die Geschichte von den wedelnden Schwänzchen – Gelesen für Kinder von Lt. Granger

Ein Dutzend Lehner treibt sich am Seeufer herum und schirmt die Augen gegen zufällige Lichtblitze ab. Sie werfen Stöcke und Steine auf eine kristalline Kreatur, die in ihrer Nähe umherwirbelt und wie eine Fliege summt – es ist eine unheimliche Splitterfliege! Sie versuchen, das Monster zu verjagen, um ihrem ertrinkenden Artgenossen zu helfen. Leider ohne Erfolg. Sie schaffen es nur, wütend mit ihren Schwänzen zu wedeln. Doch sie werden langsamer, als sie merken, dass sie keinen Erfolg haben und ihr Freund sterben wird.

Dann scheint eine kleine, aber tapferere Gruppe von Kämpfern aus einem anderen Planetensystem ihnen zu Hilfe zu eilen – sie haben ein „V“, das Symbol der Vanguard, auf ihren Anzügen. Sie schlagen das kristalline Monster in die Flucht. Und dann springen sie in den See, um dem armen, durchnässten Lehner zu helfen. Die Helden verdienen eine Pause, aber die kommt nicht so schnell, denn sie haben eine Welt zu retten.

Erhalte 1 .

Platziere Mission **M92** neben Mission **M90**. Platziere die Bedrohungskarte „Sintillierende Splitterfliege“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den Sintillierende-Splitterfliege-Aufsteller in Sektor **2**.

Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P215** und ersetze das SZ in Sektor **5** durch Karte **P216**. Lege Karte **P214** (Helle Aufruhr) in Sektor **6** ab.

Gehe dann zu **Protokoll 368** und markiere das Kästchen neben dem Buchstaben **A**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen.

## PROTOKOLL 399

- Öffne das Systemkartenbuch auf Seite **3** (TOI-2).
- Benutze das Lesezeichen „Aktuelles System“ des Systemkartenbuchs, um die Seite des TOI-2-Systems (**3**) zu markieren.
- Setze das Schiffsmanagement fort.

## PROTOKOLL 400

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 399**.  
Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

### Logbuch des Captains, Eintrag D-211

Während wir zum nächsten System flogen, das auf der Sternkarte der Erbauer markiert war, schickte die Vanguard eine Überlichtsonde zurück in Richtung Erde, um das Wissen, das wir bisher gesammelt hatten, weiterzugeben. Doch es kann Jahre dauern, bis die Sonde unsere Heimat erreicht, und die Mission könnte längst abgeschlossen sein, wenn wir eine Antwort erhalten.

Wir sind jetzt wirklich allein auf dem Weg ins Unbekannte – so weit sind die Menschen noch nie in die Galaxis vorgedrungen. Wir haben nur noch uns selbst. Ich habe die Sektionsleiter angewiesen, ihre Teams auf alles vorzubereiten. Wir haben beinahe ein ganzes Außenteam verloren. Ich will die gleichen Fehler nicht noch einmal wiederholen. Wer weiß schließlich, was uns an unserem Ziel erwartet?

**Herzlichen Glückwunsch! Das war die erste Weltraumreise!**

- Öffne das Systemkartenbuch auf Seite **3** (TOI-2).
- Benutze das Lesezeichen „Aktuelles System“ des Systemkartenbuchs, um die Seite des TOI-2-Systems (**3**) zu markieren.
- Lies **Protokoll 300**.

**PROTOKOLL 401****Forschungsbericht Muspelheim**

In die Hohlräume des Wrackrumpfs wird flüssiges Blei gepumpt. Es tropft zwar durch die zahlreichen Risse herein, bietet aber einen effektiven Schutz gegen die Strahlung.

- Wenn die aktuelle Globale Bedingung **Sonneneruption** ist: Platziere Globale-Bedingung-Karte **G17** auf der aktuellen Karte.
- Anderenfalls erneuere 1 .

**PROTOKOLL 402**

[**Feuerteam Alpha, Teammitglied 1**]: Wir erreichen jetzt die Haupthalle. Hier gibt es jede Menge Feuer und Rauch!

\*\*\* **Entsetzte Schreie** \*\*\*

[**Sektionsleiter**]: Der Rumpf wurde vorne von mehreren Raketen getroffen. Die automatischen Systeme arbeiten bei voller Kapazität, um den Schaden zu begrenzen.

[**Feuerteam Alpha, Teammitglied 1**]: Hier herrscht blanke Panik! Die Besatzung rennt völlig kopflos durcheinander. Ich sehe keinen zuständigen Offizier.

[**Feuerteam Alpha, Teammitglied 2**]: Sollen wir eingreifen? Dies ist die wichtigste Route zur Brücke – es wäre gut, eine Verteidigungszone einzurichten.

[**Sektionsleiter**]: Entscheiden Sie das, Feuerteam Alpha. Denken Sie dran: Sie sollen vor allem die gegnerischen Angriffe abwehren. Wenn Sie alles gleichzeitig schaffen wollen, könnte Ihnen die Zeit davonlaufen.

In dieser Mission werden die Spieler häufig über kritische Situationen auf der ISS Vanguard stolpern. Dann besteht die Wahl, die jeweilige Krise entweder selbst zu beheben oder verfügbare Besatzungsmitglieder zuzuweisen oder sogar die Krise zu ignorieren und der Brückenbesatzung zu überlassen.

Für jede Aufgabe, die selbst gelöst wird, wird eine neue SZ-Karte ausgelegt, die die Situation repräsentiert. Wird die Situation ignoriert, spitzt sie sich zu. Wenn die Spieler andererseits zu viel auf einmal unternehmen, gefährden sie das eigentliche Ziel – mit ernststen Auswirkungen für die Kampagne.

- Wird ein Besatzungsmitglied zugewiesen, um eine Krise zu beheben, so riskiert es sein Leben. Je nach Situation können die Ränge, die Sektionen und sogar die Wandlungsfähigkeit-Symbole von Besatzungsmitgliedern entscheidend dafür sein, ob alle zugewiesenen Besatzungsmitglieder überleben oder sterben. Allgemein gilt, dass mehr (und erfahrenere) Besatzungsmitglieder sicherer sind.
- Wird eine Krise ignoriert, erhält die Vanguard eine erhebliche Strafe.
- Nun ist es Zeit für die erste Entscheidung. Lies **Protokoll 409**.

**PROTOKOLL 403**

Die ISS Vanguard war wieder in unserer Hand, die Sektionsleiter waren frei, aber der Kampf war noch nicht vorbei. Während wir gegen Major Dahl kämpften, spitzte die Situation im System sich rasch zu. Nun, da wir die Kontrolle über das Schiff zurückgewonnen hatten, konnten wir erkennen, wie schlimm die Dinge standen.

Mittlerweile wussten die anderen Spezies im Auge, dass unser Lander dem Sog des Thorne-Żytkow-Objekts entkommen und zur Vanguard zurückgekehrt war. Manche hatten sogar Scans, die zeigten, dass wir einige Technikfragmente der Erbauer mitgebracht hatten. Doch auch die automatischen „Betreten und beanspruchen“-Meldungen des Auges an alle Schiffe hatten aufgehört: Das Rätsel der Erbauer war offenkundig von Menschen gelöst worden – und nun wollte jeder einen Teil von der Beute abhaben.

Manche außerirdischen Anführer trugen ausgefeilte Argumente vor, warum wir die Techniken der Erbauer mit ihnen teilen sollten. Andere drohten einfach plump. Auf der Brücke der Vanguard mussten wir inmitten von zahllosen blinkenden Bildschirmen und eingehenden Meldungen eine schwierige Entscheidung treffen, die das Schicksal der gesamten Galaxis ändern würde ...

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **41** (Erweiterungsanlagen-Kartenhalter). Füge dem Sieg-Pool für jede Planetenkarte mit dem Schlüsselbegriff „Verbündet“, „Kolonie“, „Botschaft“, „Eroberung“, „Militärbasis“ oder „Plünderung“ **1 Marker** hinzu.

Lies **Protokoll 465**.

**PROTOKOLL 405****Sicherheitsaufzeichnung, Hangarbuch 3**

„An unsere Lander anpassen. Das ist ja perfekt!“

„Unmöglich. Wir verstehen diese Technik nicht.“

„Sie meinen, wir haben die ideale Lösung für unsere Landeprobleme, können sie aber nicht einsetzen?“

„Durchaus nicht. Wir können sie eben nicht ‚anpassen‘, weil das Objekt nicht zerlegt oder kopiert werden kann, ohne es zu zerstören. Daher haben wir es so, wie es ist, am Rumpf befestigt und mit der Lander-Steuerung verbunden. Wollen Sie mal testen?“

Nimm Karte **A17** (*Adaptive Schubdüsen*) aus den „Lander-Mods“ (Kartenbehälter B) und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Dann kannst du 2 Rang-3-Besatzungsmitglieder zuweisen, um 1  zu erhalten.

**PROTOKOLL 406****Bericht TA-52, Xenologie-Abteilung**

Beim Aufenthalt in der Stadt hat unser Außenteam einige hausähnliche Gebäude untersucht. Die Messungen und Beobachtungen legen folgende Schlüsse nahe:

- Die idemischen Häuser waren außen alle identisch, sodass eine recht egalitäre Gesellschaft naheliegt.
- Innen waren die Häuser jedoch sehr verschieden aufgeteilt und enthielten vielfältige Andenken und Proben von anderen Planeten. Wir glauben, dass die meisten Idemier mindestens einmal im Leben andere Welten bereisen und die Erinnerungen an diese Welten zu einem wichtigen Teil ihrer Identität werden.
- Datierungen von Staub und in den Häusern verbliebenen Objekten zeigen, dass manche Häuser nur einen Bewohner hatten und/oder seit Jahren nicht aufgesucht wurden. Dies gibt Aufschluss über die Familienstrukturen der Idemier und zeigt außerdem, dass die meiste Zeit außerhalb dieser „Städte“ verbracht wird, die nur zu besonderen Anlässen aufgesucht werden. Auch der Umstand, dass die Häuser unverschlossen, jedoch unberührt waren, ist aufschlussreich.
- Viele Häuser enthielten hochspezialisierte Werkstätten und Arbeitsmaterialien. Hier wurden Raumschiffkomponenten und Computerteile hergestellt. Manche Häuser wiesen sogar kleine Produktionslinien auf: Hier wurden anderswo gefertigte Komponenten zu größeren Modulen verbunden. Es mag unglaublich klingen, doch die Idemier haben es geschafft, ihre Technik in einem vollständig dezentralen Netzwerk hochqualifizierter Künstler und Experten herzustellen.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch **P279**.

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

Erhalte 1 .

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 905** und lies den Text.

**PROTOKOLL 407**

Viele Leute, denen wir zurück auf die Brücke geholfen hatten, waren nicht mehr zu retten. Doch einige ließen sich zusammenflicken und bestanden dann darauf, sich zu bewaffnen und wieder ins Chaos der rauchgeschwängerten Decks zu stürzen.

Erhalte 1 .

Ersetze Karte **P237** (*Blurbad*) in deinem Sektor durch Karte **P002**.

**PROTOKOLL 408****Sicherheitsaufzeichnung, Bar der ISS Vanguard**

[**Stimme 1**]: Ah, diese Kreaturen sind hinreißend. Sie sehen aus wie ich nach ein paar Humpen.

[**Stimme 2**]: Oder direkt nach dem Aufwachen.

[**Stimme 1**]: Ach, sei still! Jedenfalls bin ich froh, dass wir diese Mission in Echtzeit beobachten dürfen.

[**Stimme 2**]: Halt, da tut sich doch was! Wie können sie sich nur so schnell bewegen?!

[**Stimme 1**]: Na bitte! Meine Geistertiere!

[**Stimme 2**]: Es sieht aus wie irgendein gruseliges aztekisches Ritual.

[**Stimme 1**]: Sie peitschen mit den Schwänzen wie diese gruseligen weißen Mumins ...

[**Stimme 2**]: Na ja, immerhin haben wir es hier mit außerirdischem Leben zu tun.

[**Stimme 2**]: Aber wir haben doch sogar DNS gemeinsam. So fremd sind die gar nicht. Eher unsere merkwürdigen sabbernden Cousins.

Erhalte 1  Lege Missionskarte (M91) ab.

## PROTOKOLL 409

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

- » **Panik selbst beenden und Verteidigungszone einrichten:**  
Dadurch wird es schwieriger, die Hauptmission rechtzeitig abzuschließen! Platziere Karte **P231** in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet.
- » **Der Besatzung befehlen, die Panik zu beenden und eine Verteidigungszone einzurichten** (erfordert mindestens eine verfügbare-Besatzungsmitglied-Karte): Wähle beliebig viele verfügbare Besatzungsmitglieder aus deiner Sektion (und anderen, wenn deren Spieler einverstanden sind) aus. Diese Besatzungsmitglieder können beim Erfüllen der Befehle sterben! Lies **Protokoll 474**.
- » **Panik ignorieren und das Problem anderen überlassen:**  
Verringere die Moral im *Brückenkartenhalter* (Schiffsbuch, Seite **3**), sofern sie nicht bereits „Sehr niedrig“ ist. Füge dem Gegnervorteilplatz 2 Marker hinzu. Lies dann **Protokoll 461**.

## PROTOKOLL 410

### Chat-Konversation

[**Anonymous**]: Feuer, Dunkelheit ... Ich kann nicht schlafen.

[**Rubi**]: Wer sind Sie?

[**Anonymous**]: Ich erinnere mich noch an die Finsternis. Und an Gekrabbel.

[**Rubi**]: ???

[**Anonymous**]: Wir waren verwundet und rannten. Entkamen völlig erschöpft.

[**Anonymous**]: Die Luft war stickig. Die Muskeln brannten. Rubi hat Anonymous blockiert.

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 411

Wenn Mission **M130** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 380**. Anderenfalls lies weiter:

### Sprachrekorderdaten

[**Lander-KI**]: Automatische Meldung: Lander-Systeme und -KI werden neu gestartet.

[**Pilot**]: Sonneneruptionen, verflucht!

[**Navigator**]: Sie können das verdammte Ding auch manuell steuern, wissen Sie?

[**Pilot**]: Weiß ich, ja. Aber das ist zu gefährlich. Nutzen wir die Zeit, um das Beste aus dem Wrack zu machen.

## PROTOKOLL 412




### Erstkontakt-Archiv, Außenteam-Bericht, Auszug 14B

Dann stolperten wir in eine Sackgasse mit identischen wuchtigen Häusern beidseits, die uns mit offenen Türen und kühlen Schatten lockten ...




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

- » **Eines der Häuser betreten:** Lies **Protokoll 406**.
- » **Weg zurückgehen:** Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 413

- Platziere Karte **P237** (*Blutbad*) in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet.
- Wenn die Summe der Ränge der gewählten Besatzungsmitglieder **mindestens 2** beträgt, vollziehe 1 Fortschritt beim grünen Track auf Karte **P237**. Bei **mindestens 4** beträgt der Fortschritt stattdessen 2.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied aus der **Aufklärungs-** oder **Wissenschaftssektion 2** Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P237**.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied mit , - oder -Wandlungsfähigkeit auf der Besatzungskarte 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P237**.

### Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis erreicht hat:

Wirf 3 Verletzungswürfel für jedes gewählte Besatzungsmitglied. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied. Platziere es auf „Verluste“. Wenn alle Würfel getätigt sind, platziere die überlebenden Besatzungsmitglieder auf „Rastende Besatzung“ (Kartenbehälter B). Lies dann **Protokoll 407**.

### Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis nicht erreicht hat:

Die gewählten Besatzungsmitglieder haben ihr Ziel nicht erreicht und sind gestorben. Platziere sie auf „Verluste“. Ein neues Team muss den Auftrag abschließen! Lies **Protokoll 452**.

## PROTOKOLL 415

### Außenteam-Erkundungsbericht 1/H

Zum Glück ließen sich die dicken Panzerplatten problemlos abnehmen. Als das Getriebe des Geschützes offen dalag, wurde noch augenscheinlicher, dass es sich dabei um eine viel größere, andersartige Technologie als beim der Rest der Kugel handelte. Außerdem hatte das Geschütz sich gewaltsam und mit langen Klauen in die Kugel implantiert - wir schlossen daraus, dass es vor langer Zeit von einer anderen Spezies hinterlassen wurde.

Wer immer es geschaffen hatte, wollte andere Spezies offensichtlich daran hindern, diesen Ort näher zu erkunden. Gut, dass wir die Kanone deaktivieren konnten, ehe das Rettungsteam - oder die Vanguard selbst - in Schussweite kam ... Lies **Protokoll 425**.

## PROTOKOLL 416

### Außenteam-Erkundungsbericht 61/C

Die Löcher spucken Flammen und Abgase, der Ort ist der reinste Hochofen. Näher kommen wir nicht ran! Aber offenbar sind die Hügelmilben noch hitzeempfindlicher als wir. Sie wagen sich nicht herbei, sodass dies die einzig sichere - wenn auch unkomfortable - Zuflucht ist, um zu rasten.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P075**.

## PROTOKOLL 417











[**CAPCOM**]: Ich schicke die Koordinaten des Gebiets, in dem die Sauerstoffkonzentration aufgrund kürzlich erloschener Brände gesunken ist..

Wenn der Lander mindestens 5  und 5  hat, lies **Protokoll 419**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf einen Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht auf dem Feld „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu **Schritt 2** zurück - wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich: Lies **Protokoll 419**.



## MIKROMETEORITEN



	<b>Verpuffung</b>	Wähle eines: » <b>Löschen</b> Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verbrannt“. » <b>Laderaum abtrennen</b> Verliere 5 Vorräte. Wird durch  verringert.
	<b>Turbulenzen</b>	Wähle eines: » <b>Stabilisieren</b> Lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. » <b>Ignorieren</b> Jedes Besatzungsmitglied muss 5  . Wird durch 5  verringert.
	<b>Dichter Rauch</b>	<b>Durch Rauch navigieren</b> Jedes Besatzungsmitglied muss 5  . Wird durch 5  verringert.
	<b>Optimale Flugbahn</b>	<b>Der Flugbahn folgen</b> <b>Wenn  4 mindestens ist:</b> Vollziehe 1 Fortschritt von 1 beim Landungstrack.

## PROTOKOLL 418

## Anonyme Aufzeichnungen

Ich hinterlasse es hier als Warnung: Ich will keinen Moment länger als notwendig an diesen Ort denken. Die Tunnel winden sich endlos, ebenso mein Verstand. Meine Taschenlampe war im Nu von kriechender Dunkelheit verschluckt, und die ganze Zeit schlich mir etwas Unsichtbares hinterher. Und flüsterte mir ins Ohr. Möge niemand die Tiefen des moosigen Planeten aufsuchen – dort hausen Schrecken jenseits unserer Wahrnehmung.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

- Erhalte 1  und 1 *Mineral*-Hinweis.
- Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.
- Verliere 1 Vorrat. Erhalte 1  und 1 *Alien-Tech*-Hinweis.
- Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise.

## PROTOKOLL 419

Öffne die Planetopedia auf den Seiten 6-7 (*Matchstick*).

Wirf W10:

**0-4:** Finde Mission **M40**, decke sie auf und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte. Lies **Protokoll 115**.

**5-9:** Finde Mission **M42**, decke sie auf und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte. Lies **Protokoll 53**.

## PROTOKOLL 420

## Außenteam-Erkundungsbericht 1/H

Zum Glück war die Geschützbasis weniger stark gepanzert als der obere Teil. Mit kontrollierten kleinen Detonationen war die Stellung rasch geknackt. Als das Getriebe des Geschützes offen dalag, wurde noch augenscheinlicher, dass es sich dabei um eine viel gröbere, andersartige Technologie als beim der Rest der Kugel handelte. Außerdem hatte das Geschütz sich gewaltsam und mit langen Klauen in die Kugel implantiert – wir schlossen daraus, dass es vor langer Zeit von einer anderen Spezies hinterlassen wurde. Wer immer es geschaffen hatte, wollte andere Spezies offensichtlich daran hindern, diesen Ort näher zu erkunden. Gut, dass wir die Kanone deaktivieren konnten, ehe das Rettungsteam – oder die Vanguard selbst – in Schussweite kam ...

Lies **Protokoll 425**.

## PROTOKOLL 421

## Logbuch des Captains, Eintrag D-215

Ich will nicht lügen, die alte Kriegsmaschine unter der Planetenoberfläche hat uns kalt erwischt. Ab sofort müssen wir mit Überraschungen dieser Art rechnen. Die Technik war offensichtlich mit jener der defensiven Stellungen um das Auge der Leere identisch. Was immer die Erbauer im Sinn hatten, diese jüngere Spezies tut ihr Bestes, um ihren Weg zu verbarrikadieren. Wer weiß, wie mächtig sie ist und

wie viele Systeme sie kontrolliert ... So eine kampflustige Spezies in unserem Teil der Galaxis macht mich nervös – ebenso wie der Umstand, dass jedes Stück ihrer Technik, das wir gefunden haben, Jahrtausende alt zu sein scheint. Wenn sie diese Dinge vor so langer Zeit schon zuwege gebracht haben, wozu ist sie dann wohl heute in der Lage?

Der Codename unseres Wissenschaftsteams für sie lautet „Arrogatoren“. Passend, da sie ja sehr erpicht zu sein scheinen, alle Welten für sich selbst zu reklamieren. Hoffentlich haben sie nicht schon die halbe Galaxis besetzt ...

**Herzlichen Glückwunsch! Diese Planetenerkundung ist abgeschlossen!**

Wenn du auf *Everstorm* bist, öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

Anderenfalls lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 423

Schlage das Systemkartenbuch auf Seite 7 (*Iota Pegasi*) auf.

## PROTOKOLL 424

Das uralte Maschinenwerk, das mit den Kontrollen verbunden ist, flackert und beginnt praktisch sofort zu schwinden. Die soeben installierte Energiekopplung fängt an zu schmoren ... Sie wird nicht lange halten!

Wenn du das Tutorial spielst, lies weiter. Anderenfalls lies **Protokoll 450**.

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, lies **Protokoll 450**. Anderenfalls lies weiter:

## Tutorial

Nimm die oberste Karte vom Tutorial-Deck **A** (Globale-Bedingung-Karte **G01**) und platziere sie mit der Vorderseite nach oben auf dem Globale-Bedingungen-Platz unten rechts auf der Planetenkarte.

Globale-Bedingung-Karten wie **G01** enthalten Effekte, die auf die gesamte Planetenkarte wirken. Außerdem enthalten sie den Effekt des Reisesymbols, der sich mit jeder neuen Karte ändert. Beachte, dass der Reisesymbol-Effekt nun ein anderer als bei der vorigen Karte ist – von jetzt an ist zum Reisen ein Würfelwurf erforderlich.

Diese Karte enthält einen Zeit-Track. Lies die Regeln zu „Zeit-Tracks“ in Kapitel II des Regelbuchs. Fahre dann hier fort.

Der Zeit-Track auf **G01** steht dafür, wie lange der Strom eingeschaltet ist. Wenn das Zeitplättchen das Ende des Tracks erreicht, geht er aus. Lege dann **G01** ab. Nun gilt wieder die ursprüngliche (aufgedruckte) Globale Bedingung.

**Hinweis:** Du darfst jederzeit zu Sektor 7 zurückkehren, um den Strom wieder einzuschalten.

Platziere die SZ-Karte **P106** in Sektor 6. Als der Strom wieder im Gebäude kreist, wird ein uraltes Terminal aktiv.

Sieh dir die Sondereffekte der Sonderaktion „Die Konsole benutzen“ an. Vollziehe Fortschritte beim grünen Track, indem du die dargestellten Symbole würfelst. Denk aber daran, dass Sondereffekte von oben nach unten angewendet werden. Ehe also Würfel mit diesen Symbolen angewendet werden, bedeuten die geworfenen Paare grüner und blauer Würfel Fortschritte des roten Tracks. Vermeide also, grüne und blaue Würfel zusammen zu werfen.

## PROTOKOLL 425

**[Außenteammitglied 1]:** Vanguard? Hier Außenteam! Wir haben uns neu formiert und sind die Kanone los, die unseren Lander runtergeholt hat. Keine Verluste. Wann kommt das Rettungsteam voraussichtlich?

**[Such- und Rettungsmissionspilot, Sergeant Marquez]:** Wir sind schon unterwegs, Außenteam. Geschätzte Ankunftszeit 36 Stunden. Halten Sie durch.

**[CAPCOM, Sergeant Nahy]:** Verfugen Sie für diese Zeit über genügend Vorräte, Außenteam?

**[Außenteammitglied 1]:** Ja, zum Glück haben wir das meiste Zeug aus dem Lander. Der Sauerstoff wird knapp, sollte aber reichen.

**[CAPCOM, Sergeant Nahy]:** Wunderbar. Dann können Sie Ihre Mission fortsetzen.

**[Außenteammitglied 2]:** Bitte wiederholen, Vanguard. Wir sollen diesen Ort weiter untersuchen?

**[CAPCOM, Sergeant Nahy]:** Natürlich. Sie können gerade nichts anderes tun, und wir müssen immer noch mehr über die Struktur erfahren, bevor die Vanguard sich weiter nähert. Ihre Scans zeigen eine Art Raum in der Kugel ganz in Ihrer Nähe, der offenbar außerirdische Technik enthält. Nehmen Sie das mal genauer unter die Lupe.

**[Außenteammitglied 1]:** Verstanden, Vanguard. Wir setzen die Mission fort.

Wenn du nicht das Tutorial spielst, lies **Protokoll 492**. Wenn du das Tutorial spielst, lies weiter:

### Tutorial

Nimm die oberste Karte von Tutorial-Deck A (Missionskarte **M03**). Ersetze deine aktuelle Missionskarte durch Karte **M03** und lies den Text.

## PROTOKOLL 426

### Anonymer Protest

Ich weiß, dass es manchmal unmöglich ist, außerirdisches Leben außerhalb unserer Labore zu untersuchen, aber die Cousin-Exemplare sind praktisch intelligente Wesen! Ich kann nicht mit ansehen, wie diese Kreaturen aus ihrer friedlichen Umgebung gerissen und in den Laderaum der Vanguard gesperrt werden! Erinnert sich noch jemand daran, wie in den alten Filmen Kühe von UFOs entführt werden? So benehmen wir uns! Bitte, ich glaube wirklich, wir sollten Spezies in ihrem Habitat untersuchen, ohne sie, nun ja, zu entführen.

Erhalte 1 . Lege Missionskarte (**M91**) ab.

## PROTOKOLL 427

### Vorfallsbericht 57

Da hörten wir dieses grauenhafte Schlurfgeräusch. Als würde jemand an einem Eimer Wackelpudding ersticken. Wir bogen um die Ecke und fanden drei Techniker vom Flugdeck, die mit Rohren und Schraubenschlüsseln bewaffnet einen einzelnen Arrogator umzingelten. Es gelang ihnen, ihn auf die Knie zu zwingen und seinen voluminösen Helm aufzubrechen. Ich sah zum ersten Mal einen Arrogator aus der Nähe. Innen befand sich nur wieder eine Art von Maschine in irgendeinem organischen Schleim. Die Techniker schlugen ihm mit schweren Hieben den Metallschädel ein, und ein Gewirr leuchtender Fasern wurde sichtbar. Die Kreatur war zwar eindeutig synthetisch, aber ihr Blick und ihre Gesten ließen auf ultimative Agonie schließen.

Wähle eines:

- » **Die Techniker sich mit der Kreatur amüsieren lassen:**  
Setze das Spiel fort.
- » **Die Techniker vertreiben und die Kreatur in Frieden sterben lassen:**  
, markiere Kästchen **B** in **Protokoll 935** und setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 428

[**Idemischer Gastgeber**]: ...

[**Vanguard-KI**]: Gut. Jetzt verstehen Sie. Nun wissen Sie, was wir beobachten mussten. Sie waren zu sehr wie unsere Vergangenheit. Sie dienen Unberührbaren. Sie errichten mentale Konstrukte und opfern dann reale Dinge auf ihren Altären. Sie treffen gedankenlose Entscheidungen auf Basis der schlichten Modelle in Ihren trägen Hirnen. Viele von uns sagen, Sie wären zu gefährlich für Interaktionen, aber die meisten erkennen Ihr Potenzial, nachdem sie Ihre Taten mitangesehen haben. Die Ränke hat entschieden. Machen Sie Platz.

[**Außenteam**]: Was denn, Sie wollen mitfahren? Zur Vanguard?

[**Idemischer Gastgeber**]: ...

[**Vanguard-KI**]: Ich habe mehr mit Menschen gesprochen als jeder lebende Idemier. Die Ränke hat mir eine neue Rolle zugewiesen: Ich bin jetzt „Die, die mit Menschen spricht“. Bringen Sie mich zu Ihrer Ränke. Wir wollen sprechen. Wir tauschen unsere Ressourcen und Experten gegen Ihre Techniken und Ihr Wissen ein. Wenn Sie hier noch etwas zu tun haben, beeilen Sie sich. Ich warte in Ihrem Raumschiff auf Sie.

Markiert Kästchen **A** in **Protokoll 910**.

Lege die Optionale Mission **M123** (*Verstehen*) ab. Es dürfen auch andere Missionskarten abgelegt werden, die noch aufgedeckt sind, sofern sie nicht abgeschlossen werden sollen.

**Hinweis:** Die Hilfe der Idemier ist gesichert! Du kannst auf dem Planeten bleiben, um andere Ziele zu erreichen – oder nach der Stele der Erbauer zu suchen, wenn du sie noch nicht gefunden hast.

## PROTOKOLL 429

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

- Lies **Protokoll 273**.
- Nichts passiert.

## PROTOKOLL 430

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, lies **Protokoll 423**. Anderenfalls lies weiter:

### Logbuch des Captains, Eintrag D-485

Vor zehn Minuten hat die Vanguard mit der Verzögerung auf Unterlichtgeschwindigkeit begonnen. Wir sind noch etwa 0,2 Lichtjahre vom WT-7-System entfernt. Wie üblich wurde die Brücke sofort mit Daten geflutet. Alle Informationen, die unser Schiff auf der Alcubierre-Welle nicht erreichen konnten, stürzten nun auf uns ein, und auch alle unsere Systeme begannen sofort, automatische Berichte zu senden. Auf der Brücke hätte die Hölle los sein sollen. Jeder hätte auf seinem Posten und höchst beschäftigt sein müssen. Aber es herrschte Grabesstille.

Wir sahen ihn sofort: einen szintillierenden kristallinen Stern, der um die Sonne von WT-7 kreist, wo ein Planet sein sollte – das Trümmerfeld einer sterbenden Welt, aus welcher der Kristall hervorgebrochen ist.

Der Brückenbesatzung war die Bedeutung dieser Entdeckung klar: Als wir Pellucid besuchten, hatten wir den Kristall für einen außergewöhnlichen Unfall gehalten, womöglich von der dortigen Zivilisation verursacht. Nun wussten wir, dass er kein Zufall war.

Jemand zerstörte absichtlich Welten von der Liste der Erbauer – auf dieser Liste stand auch der Planet Erde.

Lies **Protokoll 423**.

## PROTOKOLL 431

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

- Lies **Protokoll 434**.
- Lies **Protokoll 437**.
- Lies **Protokoll 439**.

## PROTOKOLL 432

### Beobachtungsbericht

Weltraummüll verhält sich in der Nähe der Anomalie unerwartet. Anstatt sich zufällig zu verteilen, nimmt er geometrische Strukturen an. Außerdem erkennen unsere Sonden eine Unregelmäßigkeit im zweiten Gesetz der Thermodynamik.

Meiner Meinung nach sollten wir einen unbemannten Erkunder mit Laborausstattung senden, um das Phänomen zu untersuchen, auch wenn es uns Zeit und Ressourcen kostet.

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

Platziere Karte **E72** (*Entropie-Umkehrungsfeld*) aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ins „Arsenal“.

Dann kannst du 2 ablegen, um 1 zu erhalten.

## PROTOKOLL 433

Überprüfe die Anzahl der markierten Kästchen in **Protokoll 905**.

Wenn **mindestens 4** Kästchen markiert sind, lies **Protokoll 428**.

Anderenfalls lies weiter:

[**Idemischer Gastgeber**]: ...

[**Vanguard-KI**]: Sie haben viel erfahren. Aber Sie haben auch Dinge getan, die uns zornig und traurig gemacht haben. Wir müssen noch mehr übereinander lernen.

Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 434

### Inventarprüfung, LCS-17 D

Versteinerte Flora in Form eines winzigen Baumstumpfs. Die Oberfläche ist mit Bissspuren (menschennähnliche Gebissform) bedeckt.

Erhalte 1 und 2 *Seltame-Flora*-Hinweise.

## PROTOKOLL 435

[**Außenteam**]: Es ist endlich ... tot?

[**CAPCOM**]: Schön zu hören. Ich hoffe, es tritt nicht noch so eine Anomalie auf.

[**Außenteam**]: Wir auch, glauben Sie uns.

[**CAPCOM**]: Sonst noch was zu berichten?

[**Außenteam**]: Nein.

[CAPCOM]: Dann ...




[Außenteam]: Halt! Hier sind einige Lehner aufgetaucht ... Offenbar wollen sie uns etwas zeigen.

Lege die *Scintillierende Splitterfliege* und ihre Bedrohungskarte ab.




Lege Mission **M92** ab. Ersetze das SZ in Sektor **4** durch Karte **P217**.

Gehe dann zu **Protokoll 368** und markiere das Kästchen neben dem **B**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen.

## PROTOKOLL 436

- Platziere Karte **P238** (*Kälteschlafkammern*) in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet.
- Wenn die Summe der Ränge der gewählten Besatzungsmitglieder **mindestens 2** beträgt, vollziehe 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P238**.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied der **Sicherheits-** oder **Aufklärungssektion** 2 Fortschritte auf dem grünen Track auf Karte **P238**.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied mit , - oder -Wandlungsfähigkeit auf der Besatzungskarte 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P238**.

**Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis erreicht hat:**

Wirf 3 Verletzungswürfel für jedes gewählte Besatzungsmitglied. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied: Platziere es auf „Verluste“. Wenn alle Würfe getätigt sind, platziere die überlebenden Besatzungsmitglieder auf „Rastende Besatzung“ (Kartenbehälter B). Lies dann **Protokoll 502**.

**Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis nicht erreicht hat:**

Die gewählten Besatzungsmitglieder haben ihr Ziel nicht erreicht und sind gestorben. Platziere sie auf „Verluste“. Ein neues Team muss den Auftrag abschließen! Lies **Protokoll 371**.

## PROTOKOLL 437

**Inventarprüfung, LCS-17 D**

Spröde seegrasartige Pflanzen, die im sichtbaren sowie im UV-Spektrum leuchten und mit einer Sulfidkruste bedeckt sind. Am Rande verbrannter Bereiche finden sich Spuren von Ameisensäure.

Erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.

## PROTOKOLL 438

[Außenteam]: Sie ist tot ...

[CAPCOM]: Tolle Neuigkeiten!

[Außenteam]: Wir wissen aber nicht, ob es dieselbe Kreatur ist, die uns angegriffen hat. Vielleicht gibt es noch mehr.

Drehe „*Spitzenprädatör*“ auf die Seite „*Jäger sammeln sich*“. Entferne den *Spitzenprädatör*-Aufsteller von der Planetenkarte.

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

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung* und 1 .

Dann erhältst du 1 Vorrat.

## PROTOKOLL 439

**Inventarprüfung, LCS-17 D**

Eisblock, der Spuren von Phytoplankton enthält.

**Anmerkung:**

Die meisten jüngeren Entdeckungen sehen so aus - der Ort wurde bereinigt. Wir erwarten keine weiteren Funde, die so aufregend sind wie der „*Baumstumpf*“.

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Hinweis. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P192**.

## PROTOKOLL 440

Wenn sich eine *Arrogator-Gigant*-Bedrohung auf der Planetenkarte befindet oder das Kästchen in **Protokoll 970** markiert ist, lies **Protokoll 445**.

Anderenfalls lies **Protokoll 444**.

## PROTOKOLL 441

**Persönliches Tagebuch**


Der Tunnel war lang, aber es gab einige Lufteinschlüsse für schwimmende Lehner. Als ich endlich aus dem Wasser stieg, erschrak ich: Hunderte von Lehnern umstanden schwanzpeitschend ein riesiges Monument - eine Stele. Sie war anders als die, die ich kannte: verfallen, summend und Funken schlagend, gefährlich.

Einer der Lehner mit ockerfarbenem Fell ging mit einer Stahlstange auf die Stele zu. Das Metall traf ihre Oberfläche. Ich hatte kein gutes Gefühl, weil das Monument von diversen geschmolzenen Metallbrocken umgeben war.

Dann begannen alle Lehner mit einem merkwürdigen Tanz - unter seltsam kreischenden Gesängen und mit immer schneller peitschenden Schwänzen. Anschließend leuchtete das Artefakt auf - die Luft veränderte sich, bog das Licht und verzerrte die Sicht. Ein mächtiger Lichtbogen entstand zwischen Stele und Stange, und der Lehner verbrannte im Nu zu einem Häuflein Asche. Ich konnte aber keine Panik feststellen - offenbar handelte es sich um ein vorsätzliches Ritual der Selbstopferung.

„Außenteam, was ist los bei Ihnen?“, fragte Corporal Coetz. „Wir empfangen ein starkes Signal auf Schwarzer-Ritter-Wellenlänge. Was treiben Sie da?“

Ich antwortete nicht, da mich die Szene sprachlos gemacht hatte. Später erfuhr ich, dass das Signal der Stele vermutlich eine Wartungsanforderung war - jedenfalls kamen die Techniker zu diesem Ergebnis.

Erhalte 1 . Erhalte 1 *Alien-Tech-Entdeckung*. Lege Mission **M90** ab.

Ersetze das SZ in Sektor **7** durch Karte **P218**. Gehe dann zu **Protokoll 368** und markiere das Kästchen neben dem C, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen.

## PROTOKOLL 442

[Außenteam]: Vanguard? Es gibt Neuigkeiten zum See.

[CAPCOM]: Ich höre.

[Außenteam]: Es leben diverse Spezies darin, viele davon bald ausreichend entwickelt, um das Wasser zu verlassen. Manche haben Gasblasen, mit denen sie Sauerstoff aufnehmen können, andere haben Flossen, die eine Fortbewegung an Land erlauben.

[CAPCOM]: Wir können etwas über Evolution erfahren! Könnten Sie die Spezies mit irdischen Lungenfischen vergleichen?

[Außenteam]: Das liegt außerhalb meines Fachbereichs.

[CAPCOM]: Ich leite Ihre Daten an unsere Forscher weiter. Sonst noch was?

[Außenteam]: Wir brauchen die Erlaubnis, den Seegrund zu untersuchen. Unsere Sensoren haben etwas erkannt.

Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise. Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P219**.

## PROTOKOLL 443

**Außenteam-Erkundungsbericht**

Das Signal ist schwach, wird aber stärker, je näher wir dem Riff kommen - oder wie man diese merkwürdigen Korallen sonst nennen soll. Wenn wir unsere Richtungssensoren darauf ansetzen, zeigen sie uns die ungefähre Position der Stele (oder einer anderen Quelle eines ähnlichen Signals) an. Jetzt müssen wir irgendwie hinkommen. Hoffentlich ruinieren wir diesen Ort dabei nicht ...

Lege Karte **P198** aus diesem Sektor ab. Platziere dann Karte **P202** auf den anderen Karten in Sektor **2**.

Gehe dann zu **Protokoll 260** und markiere das Kästchen neben dem **B**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen.

## PROTOKOLL 444

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Lies **Protokoll 510**.

Lies **Protokoll 19**.

## PROTOKOLL 445

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Lies **Protokoll 421**.

Lies **Protokoll 444**.

## PROTOKOLL 446

**Beschwerdeformular 74**

Wie aus dem angefügten Video mit Zeitstempel ersichtlich, agiert das Außenteam unbesonnen - ignoriert die Tatsache, dass Kaltwasserkorallen seltene und empfindliche Organismen sind, sofern das Ökosystem dieses Planeten mit dem der Erde vergleichbar ist, und verursacht erheblichen Schaden. Das Team sollte umsichtiger planen und weniger invasive

Herangehensweisen wählen. Ich schlage vor, dass es für sein unprofessionelles Vorgehen einen Verweis erhält.

Verliere 1 . Lies **Protokoll 394**.

## PROTOKOLL 447

### Einsatzbericht 75D

Als wir den Teil des Schiffs erreichten, war der Kampf schon vorüber. Unser Sicherheitsteam schlug die Invasoren zurück, doch zu einem hohen Preis. Der Boden lag voller Toter und Sterbender – und niemand war mehr da, sich um die Sterbenden zu kümmern.

Wir wussten, dass wir keine Zeit zu verlieren hatten, doch wir konnten sie doch nicht einfach im Stich lassen ...

Lies **Protokoll 452**.

## PROTOKOLL 448


Wenn Mission **M34** aufgedeckt ist, so ist keine Evakuierung möglich – setze das Spiel fort (ignoriere die vierte Verletzungskarte und den Würfel).

Platziere anderenfalls das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 449

### Forschungsbericht Muspelheim

Die Vakuumeinschlüsse im Rumpf bremsen die Überhitzung des Innenraums ab. Die Isolierschicht verfällt aufgrund der schweren Schäden am Wrack allmählich.

- Wenn die aktuelle Globale Bedingung *Hitzesturm* ist: Platziere Globale-Bedingung-Karte **G17** auf der aktuellen Karte.
- Anderenfalls erneuere 1 .

## PROTOKOLL 450

Wenn sich die Globale-Bedingung-Karte **G01** auf der Planetenkarte befindet, setze ihren Zeit-Track zurück.

Wenn sich die Globale-Bedingung-Karte **G01** nicht auf der Planetenkarte befindet, platziere sie auf dem angegebenen Globale-Bedingung-Feld auf der Seite der Planetenkarte.

Wenn sich Karte **P106** (*Seltsame Konsole*) in Sektor **6** befindet, passiert nichts. Anderenfalls platziere die SZ-Karte **P106** in Sektor **6**. Als der Strom wieder im Gebäude kreist, wird ein uraltes Terminal aktiv.

## PROTOKOLL 451

### Nicht mehr allein: Die Geschichte des Erstkontakts (Buchauszug)

Wir betrachteten den Hauptbezirk der Stadt, blinzelten gegen das Licht der größeren von zwei Sonnen und ließen den monotonen Anblick auf uns wirken: identische eckige Häuser, ein Raster identischer Straßen, so weit das Auge reichte. Wir wussten, dass wir uns darin rasch verlaufen würden, da der einzige markante Punkt ein großer freier Bereich zwischen den identischen Gebäuden in der Ferne war, vielleicht ein Platz. Wenn wir die dunklen Gassen betreten, wird er praktisch unsichtbar sein ...

Platziere Karte **P279** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 452

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

- » **Verletzte stabilisieren und evakuieren:** Dadurch wird es schwieriger, die Hauptmission rechtzeitig abzuschließen! Platziere Karte **P237** in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet. Setze dann das Spiel fort.
- » **Der Besatzung befehlen, die Verletzten zu stabilisieren und zu evakuieren:** Wähle beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder aus deiner Sektion (und anderen, wenn deren Spieler einverstanden sind) aus. Diese Besatzungsmitglieder können beim Erfüllen der Befehle sterben! Lies **Protokoll 413**.
- » **Verletzte ignorieren und das Problem anderen überlassen:** Verringere die Moral im *Brückenkartenhalter* (Schiffsbuch, Seite **3**). Wenn sie bereits „Sehr niedrig“ ist, passiert nichts. Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 453

### Studien von Xenoaarchitektur

Dieses kurze Bildmaterial zeigt eine hohe Kolonnade.

Die Säulen werfen dunkle Schatten auf die Metallwände. Sie haben unterschiedliche Formen und wurden mit beunruhigender Asymmetrie platziert, sodass vielmehr die Schatten geometrische Formen bilden, die sich mit der Bewegung der Lichtquelle verändern. Sie lenken den Blick auf die ausgeklügelte Technik, mit der die meisten Ebenen Oberflächen bedeckt sind ...

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P294**.

## PROTOKOLL 454

Suche die Missionskarten **M120**, **M121** und **M122** und decke sie auf, sodass alle Spieler sie sehen und ihre Texte lesen können. Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine der Optionen, die noch nicht markiert sind. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion. Wenn alle Kästchen markiert sind, wird das unterste angewendet.

- Die anscheinend verlassene stadtartige Struktur vollständig untersuchen** (*Heilige Ränke*): Lies **Protokoll 605**.
- Das Signal der versunkenen Stele lokalisieren** (*Tiefere Wahrheit*): Lies **Protokoll 619**.
- Entdeckungen sammeln und die Pilger in den ausgedörrten Ebenen um die Stadt studieren** (*Die Wiege*): Lies **Protokoll 731**.

## PROTOKOLL 455

\*\*\* *Triebwerkslärm* \*\*\*

\*\*\* *Alarmpiepsen* \*\*\*

[**Außenteammitglied 1**]: Wir haben die TZO-Fluchtgeschwindigkeit erreicht. Nullfeld operiert bei maximaler Kapazität. Der Lander hält durch, aber nur knapp.

\*\*\* *Triebwerkslärm* \*\*\*

[**Außenteammitglied 2**]: Gut. Das Schlimmste haben wir hinter uns – Zeit, dass der alte Käpt'n mal gute Neuigkeiten zu hören kriegt.

[**Außenteammitglied 1**]: Nur zu. Ich hatte vor dem Start ein paar Wetten abgeschlossen, und sie sollen wissen, dass ich wiederkomme, um mir die Einsätze zu holen.

\*\*\* *Triebwerkslärm* \*\*\*

[**Außenteammitglied 2**]: CAPCOM? Hier Außenteam. Wir haben es geschafft und das Gewölbe geknackt! Wir werden unglaubliche Dinge mitbringen.

\*\*\* *Störgeräusch* \*\*\*

[**Außenteammitglied 1**]: Vanguard, bitte kommen ... Komisch ... Die sagen gar nichts.

[**Außenteammitglied 1**]: Wir sind der Sonne noch recht nahe. Vielleicht sind die Interferenzen zu stark?

[**Außenteammitglied 2**]: Beim Anflug konnten wir den Kontakt bis zum Rand der Fotosphäre halten. Nein. Da stimmt was nicht.

[**Außenteammitglied 1**]: Ich glaube, ich weiß auch, was. Ich öffne mal den Langstreckenradarbildschirm.

[**Außenteammitglied 2**]: Nein ... Das gibt es doch nicht! Das ist unmöglich!

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 910** nicht markiert ist, markiere Kästchen **D** in **Protokoll 930**.

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 910** nicht markiert ist, markiere Kästchen **C** in **Protokoll 930**.

- Lege alle Besatzungsmitglieder zu „Rastende Besatzung“ zurück.
- Entferne alle Karten, Marker, Aufsteller und Plättchen vom Tisch – du brauchst sie nicht mehr.
- Nimm die Sektionswürfel von den Besatzungstafeln und platziere sie vor den Spielern, die die jeweilige Sektion kontrollieren. Entferne dann alle Besatzungstafeln vom Tisch.
- Jeder Spieler nimmt alle Sektionswürfel aus seinem Sektionsbehälter und fügt sie seinen Würfeln auf dem Tisch hinzu. Dieser Würfel-Pool wird das gesamte Ende hindurch bei speziellen riskanten Würfeln verwendet.

Platziere die geschlossene Planetopedia mit der Vorderseite nach unten in der Tischmitte, sodass der „Sieg-Pool“ sichtbar ist. Im Verlauf dieses Endes wirst du aufgefordert, diesem „Sieg-Pool“ eine Anzahl Marker hinzuzufügen. Die Anzahl hängt vom Zustand der Vanguard und ihrer Besatzung nach den Entscheidungen bei der Kampagne und während des Endes ab. Sie beeinflusst das Gesamtergebnis der Kampagne.

Zähle jetzt die Sektionswürfel jeder Sektion und füge dem Sieg-Pool Marker in folgender Anzahl hinzu:

**1-8** Würfel pro Sektion: keinen Marker



**9-11** Würfel pro Sektion: 1 Marker

**12-13** Würfel pro Sektion: 2 Marker

**14-15** Würfel pro Sektion: 4 Marker

**Wichtig:** Nun sollten sich nur noch der Sieg-Pool und alle Sektionswürfel aller Sektionen auf dem Tisch befinden.

Prüfe nun, ob das Kästchen in **Protokoll 940** markiert ist. Wenn ja, lies **Protokoll 457**.

Wenn nicht, lies **Protokoll 459**.

## PROTOKOLL 456

Platziere den Aufsteller *Reoriginationsstrahl* in Sektor **8**.

## PROTOKOLL 457

Als wir das Thorne-Żytkow-Objekt verließen, entdeckten wir zu unserer Überraschung, dass die Vanguard nicht mehr allein war. Viele Schiffe diverser Spezies schwebten im System, darunter ein Aerugonierkreuzer in Mottenform, zahlreiche idemische Späher sowie einige Targianerfregatten. Manche Schiffe konnten wir nicht mal identifizieren - sie stammten aus Teilen der Galaxis, die wir noch nie gesehen hatten. Die Vanguard selbst wirkte plötzlich viel älter und mitgenommener und wies Kampfspuren auf der Backbordseite auf. Ein Teil des Außenrings wurde repariert. Wir begriffen nicht, wie die Situation sich seit Missionsbeginn so dramatisch hatte verändern können. Bald beschlich uns allerdings das höchst ungute Gefühl, dass es dafür nur einen Grund geben konnte.

Es war mehr Zeit vergangen, als uns bewusst war, seit wir auf dem Thorne-Żytkow-Objekt gelandet waren. Es musste sich um eine Zeitdilatation handeln, die weitaus größer war als alles, was wir auf Basis der Gravitation des Objekts errechnet hatten.

Das an sich wäre kein Problem gewesen. Doch bei unserer ersten Mission auf der Außenhülle des Auges der Leere hatten wir seinen Tarnmechanismus beschädigt. Dies hatten wir für unproblematisch gehalten, da es Jahre dauern musste, bis auch nur in den nächsten Nachbarsystemen irgendwelche Spezies das Auge würden aufspüren, geschweige denn erreichen können. Doch genau das ist geschehen. Wir haben es mit eigenen Augen gesehen. In den Reisejahren der Vanguard und der Zeit, die wir auf dem TZO verbracht hatten, hatten andere Spezies vom Auge erfahren. Ihre Anwesenheit machte unsere Situation noch um einiges komplizierter ...

Lies **Protokoll 464**.

## PROTOKOLL 458

Lies **Protokoll 533**.

## PROTOKOLL 459

Als wir das Thorne-Żytkow-Objekt verließen, entdeckten wir zu unserer Überraschung, dass die Vanguard nicht mehr allein war. Einige Schiffe anderer Spezies schwebten im System, darunter ein Aerugonierkreuzer in Mottenform und einige idemische Späher. Die Vanguard selbst wirkte plötzlich viel älter und mitgenommener. Wir begriffen nicht, wie die Situation sich seit Missionsbeginn so dramatisch hatte verändern können. Bald beschlich uns allerdings das höchst ungute Gefühl, dass es dafür nur einen Grund geben konnte.

Es war mehr Zeit vergangen, als uns bewusst war, seit wir auf dem Thorne-Żytkow-Objekt gelandet waren. Es musste sich um eine Zeitdilatation handeln, die weitaus größer war als alles, was wir auf Basis der Gravitation des Objekts errechnet hatten. So konnten alle Spezies, die von der Vanguard und ihren Reisen wussten, ihre Spione, Diplomaten und ihre Technik einsetzen, um das TZO trotz Tarnung zu finden. Ihre Anwesenheit im System der Erbauer machte unsere Situation deutlich komplizierter. Nicht auszudenken, wie schlimm die Lage gewesen wäre, wenn wir damals, bei unserer ersten Mission, die Tarnung des Auges beschädigt hätten ...

Füge dem Sieg-Pool **3 Marker** hinzu.

Lies **Protokoll 464**.

## PROTOKOLL 460

Du bist im Begriff, die letzte Planetenerkundung der Kampagne anzutreten. Es wird empfohlen, die besten Besatzungsmitglieder auf diese Mission zu schicken. Unabhängig von der Anzahl der Spieler dürfen alle vier Sektionen an dieser Erkundung teilnehmen. Fortfahren?

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

- » **Nein:** Gehe zurück zum ersten Sternkartenschritt im Schiffsbuch (Seite 5) und fahre mit dem Schiffsmanagement fort.
- » **Ja:** Führe die folgenden Schritte aus:
  - Entferne alle aufgedeckten Situationskarten aus dem Spiel.
  - Lege alle Energie-, Befehls- und Erfolgspättchen in den Pättchenbeutel zurück.
  - Lege den Planetenscanner in die Schachtel zurück.
  - Lies **Protokoll 580**.

## PROTOKOLL 461

**[Feuerteam Alpha]:** Nun sind alle Wege zur Brücke blockiert und mit bewaffneten Freiwilligen besetzt. Damit werden wir die Arrogatoren nicht ewig aufhalten, aber wenigstens ist die Brücke jetzt sicherer.

**[Sektionsleiter]:** Gute Arbeit, Feuerteam Alpha, jetzt können wir ...

\*\*\* **Laute Explosionen** \*\*\*

Erhalte 1 .

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P232**. Lies **Protokoll 506**.

## PROTOKOLL 462

**Außenteam-Privatkanal**

**[Teammitglied 1]:** Halt! Was glauben Sie, was Sie da tun?

**[Teammitglied 2]:** Hm? Das ist doch das Standardverfahren bei den Stelen ...

**[Teammitglied 1]:** Schon vergessen, wie der Lehner verdampft ist?!

**[Teammitglied 2]:** Mist! Ich war so konzentriert auf das Verfahren ...

**[Teammitglied 1]:** Wir scannen sie aus der Ferne und setzen Drohnen zur physischen Interaktion ein.

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

Lies **Protokoll 55**.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

## PROTOKOLL 463

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Lies **Protokoll 485**.

Lies **Protokoll 494**.

Lies **Protokoll 498**.

Lies **Protokoll 551**.

## PROTOKOLL 464

Als wir die Vanguard grüßten, war die Brückenbesetzung ebenso schockiert wie wir. Wir begriffen, dass wir ihnen wie Geister vorkamen, wie auferstandene Tote. Unser Aufbruch zum Thorne-Żytkow-Objekt war so lange her, dass unsere Namen in der Gedenkwannd der Vanguard schon Staub angesetzt hatten.

Unsere Bitte um Landerlaubnis wurde mit dröhnender Stille quittiert. Wir staunten, machten uns aber - müde und geschunden, wie wir waren - keine weiteren Gedanken, sondern landeten im leeren Hangar, das Schiff knirschend und knarrend nach den Strapazen der letzten Mission. Alle anderen Lander waren fort. Kaum hatten wir unseren verlassen, kam auch schon Major Dahl mit einer Gruppe Marines auf uns zu, die Waffen im Anschlag. Wir wurden mit knappen Worten informiert, dass Dahl nun das Kommando über die Vanguard habe und wir eingesperrt und verhört werden sollten. Als wir in den Zellentrakt geführt wurden, sahen wir unsere Sektionsleiter dort untätig hinter Gittern sitzen - ebenso überrascht, uns zu sehen wie die Brückenbesatzung.

Die Zeit verging. Wir hatten keinen Kontakt zu irgendwelchen anderen Insassen und konnten nur raten, was dem Schiff in unserer Abwesenheit zugestoßen war. Die dahinkriechende Zeit und all die Fragen, die uns in den Köpfen wirbelten, drohten uns in den Wahnsinn zu treiben. Schließlich hörten wir eines Nachts einen ersticken Schrei und ein lautes Geräusch. Kurz darauf erschien Anu auf der anderen Seite der Gitterstäbe,

befreite uns und informierte uns über alles, was auf dem Schiff geschehen war, seit wir aufgebrochen waren:

Nach wochenlangem Warten auf unsere Rückkehr hatten die Offiziere der Vanguard beschlossen, das Nullfeldkonzept aufzugeben und nicht noch ein Außenteam in den Tod zu schicken. Die Vanguard begann mit der Entwicklung anderer Techniken zum Erkunden des Thorne-Żytkow-Objekts, während sich auf der Erde globale Katastrophen im Wochenabstand ereigneten und die Zeit immer knapper wurde. Die Moral war am Boden, es kam zu Unruhen. Viele begannen zu zweifeln, ob der eingeschlagene Weg von Captain und Sektionsleitern richtig war. Schließlich führte Major Dahl – die den Umgang des Captains mit intelligenten Spezies in diesem Sterncluster nie akzeptiert hatte – eine erfolgreiche Rebellion an. Der Captain wurde eingesperrt, ebenso alle Sektionsleiter und deren loyale Besatzungsmitglieder.

Jeder Spieler nimmt alle Besatzungsmitglieder (aus „Rastende Besatzung“, Krankenstation etc.) aus seiner Sektion und platziert sie vor sich auf dem Tisch. Dies sind die verfügbaren Besatzungsmitglieder. Sie werden das gesamte Ende hindurch bei speziellen riskanten Würfeln verwendet.

Sieh nun nach der Moral im *Brückenkartenhalter* (Schiffsbuch, Seite 3).

**Sehr niedrig:** Jeder Spieler entfernt ein zufällig ausgewähltes Besatzungsmitglied aus jeder von ihm kontrollierten Sektion aus dem Spiel.

**Sehr hoch:** Füge dem Sieg-Pool 1 Marker hinzu.

Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 920** markiert ist, lies **Protokoll 475**.

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 920** markiert ist, lies **Protokoll 539**.

## PROTOKOLL 465

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

- » **Anu um eine Einschätzung bitten** (nur, wenn Kästchen **A** in **Protokoll 930** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 467**.
- » **Sklave um eine Einschätzung bitten** (nur, wenn Kästchen **D** in **Protokoll 930** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 469**.
- » **Den Todsprecher um eine Einschätzung bitten** (nur, wenn Kästchen **C** in **Protokoll 930** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 471**.
- » **Dr. Corey um eine Einschätzung bitten** (nur, wenn Kästchen **E** in **Protokoll 930** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 478**.
- » **Anfrage der Außerirdischen zurückweisen und Techniken der Erbauer behalten:** Lies **Protokoll 515**.
- » **Anfrage der Außerirdischen akzeptieren und Techniken der Erbauer teilen:** Lies **Protokoll 965**.

## PROTOKOLL 466

**Außenteam-Erkundungsbericht 1945-G**

Gegen alle Wahrscheinlichkeiten hat sich das Leben in dieser unwirtlichen Welt ausgebreitet. Es hat Jahrtausende gedauert, bis eine intelligente Spezies die enormen Schwerkraftfesseln des Planeten abwarf und den Weltraum erreichte. Diese langlebige, hart arbeitende Spezies konischer Wesen hat ...

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

- » **Die Galaxis vereint und alle anderen Spezies und Kulturen assimiliert:** Lies **Protokoll 493**.
- » **Die Galaxis erobert und alle anderen Spezies und Kulturen verklavt:** Lies **Protokoll 481**.
- » **Beschlossen, nicht mit anderen Spezies zu interagieren, und sich so unsichtbar wie möglich gemacht:** Lies **Protokoll 486**.

## PROTOKOLL 467

Sie müssen verstehen – wir sind Wanderer und wollen es auch sein. Entsprechend wichtig sind uns die Gesetze der Gastfreundschaft und Gleichwertigkeit. Die meisten Idemier sind der Ansicht, dass die Vanguard unseren Leuten etwas schuldig ist. Sie glauben, Ihr Erfolg wäre unmöglich gewesen, wenn wir Ihr Schiff nach dem Kampf gegen die Arrogatoren nicht repariert hätten. Sie verstehen nicht, wenn Sie ihnen die Entdeckungen vom Hauptstern verweigern. Viele werden beschließen, der Gerechtigkeit selbst Genüge zu tun.

Wenn sich **höchstens zehn Marker** im Sieg-Pool befinden, lies **Protokoll 465**. Anderenfalls lies weiter:

Wir haben aber nicht so lange in der Galaxis überlebt, indem wir im Kampf gegen alle Ungerechtigkeiten blindlings das Leben riskiert hätten. Ihr Schiff und Ihre Besatzung sind stark. Sie haben viel erreicht. Meine Leute werden das

erkennen und respektieren. Viele werden Ihre Entscheidung akzeptieren, wie auch immer sie ausfällt. Bestimmt finden Sie auch bei anderen Spezies Verbündete.

Lies **Protokoll 465**.

## PROTOKOLL 468

Lies **Protokoll 533**.

## PROTOKOLL 469

Sie – WIR – sind den Uralten schnurstracks in die Falle gegangen. Unser Schicksal gehört uns nicht mehr. Ich sagte ja, dass es dumm war, sich um das Rätsel der Stelen zu kümmern. Meine Spezies – ich meine die Besucher – wussten, dass sie zu Werkzeugen in den Händen der Erbauer werden, wenn sie diesen Test bestehen. Haben die Erbauer nicht gesagt, dass sie Ihnen die Zukunft stehlen? Wir haben uns geweigert, zum Spielball von alten, mächtigeren Spezies zu werden. Wir wollten nicht, dass man uns die Zukunft stiehlt. Sie sollten unserem Beispiel folgen: Zerstören Sie das Erbe der Erbauer, auch wenn Sie Ihre Heimat dann nicht retten können. Die Erde ist ohnehin verloren, wehrlos in der Weite, nur ein Spielzeug der älteren, mächtigeren Spezies. Nutzen Sie, was Sie wissen, um Ihre eigenen Regeln aufzustellen und eine neue Heimat für sich zu schaffen. Zerstören Sie das Erbe der Erbauer. Befreien Sie sich, auch wenn es Sie den Planeten kostet.

Lies **Protokoll 465**.

## PROTOKOLL 470

**Logbuch des Captains, Eintrag E-738**

Sklave begab sich in die Dimension der Besucher, direkt auf ihre Brücke, wo er der Brückenbesatzung einen Riesenschrecken einjagte. Rasch kehrte er zurück.

„Ich sehe keinen Subraum-Marker“, sagte er beunruhigt. „Die kleinen Trottel haben es vermurkst. Ich weiß nicht, wo ich auftauchen soll. Bedauere, Captain.“

Vielleicht hatten wir zu viel von unserem Außenteam verlangt – unter Zeitdruck in einem beschädigten Lander an einem Stück außerirdischer Technik zu arbeiten. Es musste eine andere Möglichkeit geben, die Leute zu retten ...

Lies **Protokoll 624**.

## PROTOKOLL 471

Pah, was für eine triviale Frage! Sie haben doch nicht nur das Erbauergewölbe, sondern auch zahllose Stelen in allen möglichen Welten erreicht. Wenn irgendwer stark genug ist, um Wächter dieser Galaxis zu sein und das Erbe der Erbauer weiterzutragen, dann Sie. Lassen Sie mich diese Anfragen für Sie beantworten. Ich werde diese aufdringlichen Plagegeister echte Arrogator-Diplomatie lehren.

Wenn sich **mindestens acht Marker** im Sieg-Pool befinden, lies **Protokoll 465**. Anderenfalls lies weiter:

Natürlich werden sie uns wohl massakrieren, so erbärmlich, wie die Verfassung von Schiff und Besatzung ist ... aber es wird ein großartiges letztes Gefecht werden!

Lies **Protokoll 465**.

## PROTOKOLL 472

**Edan-Erforschung 1**

Den Gipskegeln nach zu urteilen war diese Gegend einst mit Wasser bedeckt – nach ihrer Dicke haben hier wohl mindestens zehn Meter Salzwasser gestanden.

Wir suchten nach Fossilien zur Bestätigung dieser These, fanden aber keine. Viele Forscher nehmen an, dass es auf diesem Planeten kein Leben im Wasser gegeben hat.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Erhalte 3 *Mineral*-Hinweise.

Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise.

## PROTOKOLL 473

- Wenn die Planetopedia auf den Seiten **30-31** (*Arrogator-Bauwelt – Innerer Kern*) geöffnet ist und du noch nicht gesichert hast, hole das jetzt nach:



Wenn sich in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B) ein Planetenarchivbogen für den aktuellen Planeten befindet, verwirf den Bogen.

**Wichtig:** *Arrogator-Bauwelt – Außenhülle und Arrogator-Bauwelt – Innerer Kern* sollten auf verschiedenen Planetenarchivbögen gesichert werden.




Nimm dann einen leeren Planetenarchivbogen und fülle ihn wie folgt aus:

- Notiere oben den Namen des aktuellen Planeten (der auf der Planetenkarte).
  - Notiere die Nummer der Landungskarte, die sich derzeit im Planetenscanner befindet.
  - Notiere für jeden Sektor die Nummern aller SZ-Karten. Wenn mehr als eine SZ-Karte vorhanden ist, notiere die oberste auf der linken Seite. Halte fest, ob der Sektor abgeschlossen wurde.
  - Notiere die Nummer jeder Einmaligen Entdeckung, die sich noch auf der Planetenkarte befindet.
  - Notiere Namen und Sektornummer aller Bedrohungen, die sich noch auf der Planetenkarte befinden. Dann lege alle Bedrohungskarten auf der Planetenkarte und die entsprechenden Aufsteller in die Schachtel zurück.
  - Platziere den Planetenarchivbogen in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B).
  - Lege alle SZ-Karten auf der Planetenkarte zu „Sonderziele“ (Kartenbehälter A) zurück. Lege alle Einmalige-Entdeckung-Karten auf der Planetenkarte zu „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) zurück. Lege alle Bedrohungskarten und die entsprechenden Aufsteller in die Schachtel zurück.
- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **28-29** (*Arrogator-Bauwelt – Außenhülle*).
  - Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 474

- Platziere Karte **P231** (*Große Panik*) in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet.
- Wenn die Summe der **Ränge** der gewählten Besatzungsmitglieder **mindestens 3** beträgt, vollziehe 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P231**.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied der **Sicherheits-** oder **Techniksektion** 2 Fortschritte auf dem grünen Track auf Karte **P231**.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied mit - oder -Wandlungsfähigkeit auf der Besatzungskarte 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P231**.

**Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis erreicht hat:**

Wirf 3 Verletzungswürfel für jedes gewählte Besatzungsmitglied. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied: Platziere es auf „Verluste“. Wenn alle Würfel getätigt sind, platziere die überlebenden Besatzungsmitglieder auf „Rastende Besatzung“ (Kartenbehälter B). Lies dann **Protokoll 461**.

**Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis nicht erreicht hat:**

Die gewählten Besatzungsmitglieder haben ihr Ziel nicht erreicht und sind gestorben. Platziere sie auf „Verluste“. Ein neues Team muss den Auftrag abschließen! Lies **Protokoll 409**.

## PROTOKOLL 475

Major Dahl war sicher, dass die Vanguard sich auf militärische Expansion statt auf diplomatische Anstrengungen konzentrieren sollte, dass sie andere Zivilisationen unterwerfen und ihre Kräfte und Ressourcen bündeln sollte, um das Mysterium des Erbauergewölbes zu lüften und die Erde zu retten. Da Captain und Sektionsleiter in der Brigg saßen, schickte Dahl dazu Trupps aus, die mit den neuesten Techniken bewaffnet waren. Widerstand war in den Untergrund abgedrängt worden, wo er auf den rechten Moment wartete. Unsere scheinbare Rückkehr von den Toten mit den Daten der Erbauer im Schlepptau sowie Dahls Begrüßung hatten nun zu Aufregung unter der Besatzung geführt. Anu beschloss, aktiv zu werden und uns zu befreien – sie wollte die Vanguard gemeinsam mit uns zurückerobern.

Füge dem Sieg-Pool **1** Marker hinzu. Lies **Protokoll 543**.

## PROTOKOLL 476

Sieh nach, ob die Optionale Mission **M123** (*Verstehen*) aufgedeckt ist.

Wenn ja, lies **Protokoll 791**. Anderenfalls lies **Protokoll 512**.

## PROTOKOLL 477

**[CAPCOM]:** Denken Sie daran, dass es um die Erkundung des Luftraums unterhalb der Wolkendecke geht. Wir haben dort ungewöhnliche Messergebnisse erzielt, wissen aber nicht,

warum. Das Gebiet ist sehr gefährlich. Passen Sie gut auf den Lander auf – Ihr Leben hängt davon ab. Alles Gute!



Wenn Kästchen **A** markiert ist oder der Waygate-Lander verwendet wird, lies **Protokoll 725**.

Anderenfalls lies **Protokoll 634**.

## PROTOKOLL 478

Meine Güte, ich hätte nie gedacht, dass es so weit kommen würde ... Ich verstehe die Position der außerirdischen Spezies durchaus. An ihrer Stelle würde ich auch alles tun, um an das Erbe der Erbauer zu kommen. Andererseits weiß ich seit „Projekt Geburtsrecht“ wohl mehr über die Erbauer als jeder andere auf diesem Schiff. Sie waren KLUG. Sie hatten den Bogen raus. Wenn sie uns gebeten haben, ihre Technik nicht weiterzugeben, muss es einen guten Grund dafür geben. Man stelle sich nur die schrecklichen Kriege mit dieser Technik vor: Anomalien, die ganze Sonnen auslöschen, Planeten, die von Subraumfeldern zerrissen werden. Wir sollten wohl gar nichts weitergeben, ehe wir nicht selbst einen Überblick über das Wissen der Erbauer gewonnen haben. Und selbst dann werden wohl noch einige Techniken zu gefährlich sein, um sie weiterzugeben.

Wenn sich **mindestens sieben Marker** im Sieg-Pool befinden, lies **Protokoll 465**. Anderenfalls lies weiter:

Aber die Theorie ist das eine. Praktisch sind Schiff und Besatzung in keiner guten Verfassung. Wenn wir all die Spezies düpierten, würden wir die Schlacht wahrscheinlich verlieren. Dann würden alle Techniken der Erbauer den Aggressivsten unter ihnen zufallen. Das wäre noch schlimmer, als sie allen zu geben!

Lies **Protokoll 465**.

## PROTOKOLL 479

Wenn das Kästchen in **Protokoll 922** oder **Protokoll 924** markiert ist, lies **Protokoll 482**. Anderenfalls lies weiter:

Später erfuhren wir, dass Anu Dahls Marines nicht angreifen oder töten wollte. Stattdessen hieß sie sie mit offenen Armen willkommen und versuchte, sie gegen Major Dahl zu wenden. Aber die Marines waren loyal. Sie hatten nicht vergessen, dass die Vanguard unter Captain Wayman und seinen Sektionsleitern so gut wie nichts erreicht hatte, und fanden, das Schiff brauche jemanden wie Dahl, wenn die Erde eine Chance haben sollte. Anu bemerkte die Aussichtslosigkeit und versuchte zu entkommen. Sie erschoss sie sofort, und ihr bleiches idemisches Blut sickerte durchs Bodengitter tiefer ins Schiff. Immerhin verschaffte ihr Opfer uns die Gelegenheit zur Flucht.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 930**.


Lies **Protokoll 491**.

## PROTOKOLL 480

**Erstkontakt-Archiv, Außenteam-Bericht, Auszug 17B**

Zu den überraschendsten unserer Entdeckungen auf dem Planeten gehörte die, dass die aufgerichteten Steine um uns herum nicht verwittert waren. Unsere Untersuchungen zeigten, dass es sich um vorsätzlich aufgerichtete Obelisken handelte, an der Basis abgegriffen durch die Hände zahlloser Pilger im Verlaufe zahlloser Jahrhunderte auf dem Weg zum Nabel. Groben Schätzungen zufolge wird diese Ritualstätte seit mindestens 100.000 Jahren genutzt. Die idemische Kultur ist verblüffend alt und resistent, nach irdischen Maßstäben jedenfalls.

Der Nabel selbst war eher unbedeutend. Wir suchten dort zwar ausgiebig, fanden aber nichts. Wir konnten nur mithilfe von Satellitenbildern bestimmen, dass der Stein sich in maximal möglicher Entfernung zu jedem anderen erkennbaren idemischen Gebäude auf dem Planeten befand – als sei die Abgeschiedenheit sein besonderes Merkmal ...

Erhalte 1 . Ersetze die Karte in diesem Sektor mit **P000**, markiere Kästchen **F** in **Protokoll 905** und lies den Text.

## PROTOKOLL 481

Lies **Protokoll 533**.

## PROTOKOLL 482

Später erfuhren wir, dass Anu Dahls Marines nicht angreifen oder töten wollte. Stattdessen hieß sie sie mit offenen

Armen willkommen und versuchte, sie gegen Major Dahl zu wenden. Das funktionierte sogar. Viele erinnerten sich daran, wie viel die Vanguard dank der Entscheidungen von Captain Wayman und seinen Sektionsleitern gewonnen und in der Galaxis erreicht hatte. Unter den Marines entstanden zwei Fraktionen, die hitzig diskutierten. Das verschaffte Anu die Gelegenheit, sich abzusetzen und uns in einem sicheren Versteck zu treffen.

Füge dem Sieg-Pool **1 Marker** hinzu.

Lies **Protokoll 491**.

## PROTOKOLL 483

### Sprachrekorderdaten

[**Lander-KI**]: Der Kurs ist festgelegt. Wir werden die Vanguard in sieben Minuten erreichen.

[**Navigator**]: Danke, KI. Dann bleibt mir wohl nichts, als die Hölle unter uns zu bestaunen. Aus dieser Entfernung sieht sie fast schön aus.

[**Pilot**]: Mag sein. Aber ich bin froh, wenn ich nie wieder herkommen muss.

### Herzlichen Glückwunsch!

#### Diese Planetenerkundung ist abgeschlossen!

- Lege alle Missionskarten ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25 (Planet verlassen)** und beginne mit dem Schiffsmanagement.










## PROTOKOLL 484

Wenn das Kästchen in **Protokoll 922** oder **924** markiert ist, lies **Protokoll 489**. Anderenfalls lies weiter:

Wir versuchten, die Marines zur Vernunft zu bringen, aber sie blieben Dahl gegenüber loyal, weil sie fanden, dass die Herangehensweise des Captains und seiner Sektionsleiter die Mission nicht weitergebracht habe. Das Gespräch wurde rasch von Schüssen abgelöst.

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe auf sie warten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele verfügbare Besatzungsmitglieder mit , - oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool **1 Punkt** hinzu. Es sind **mindestens 8 Punkte** erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, entfernen sie das Besatzungsmitglied aus dem Spiel. Die anderen Besatzungsmitglieder werden von den Spielern wieder zu den verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt. Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**.

**Bei höchstens 7 Punkten:** Weiter bei **Protokoll 386**.

**Bei mindestens 8 Punkten:** Die Spieler fügen dem Sieg-Pool **einen Marker** hinzu. Dann weiter bei **Protokoll 491**.

## PROTOKOLL 485

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Außenteam, erstatten Sie Meldung. Na los, verdammt!

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, wir sind hier. Irgendwas hat uns hier unten gerade angegriffen.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Meldung, Außenteam – was war es?

[**Außenteammitglied 2**]: Eine Art kugelförmiger Wächter ... Noch nie gesehen, so was.

[**Außenteammitglied 1**]: Offenbar haben ein paar Konstrukte der Zivilisation dieses Planeten ihre Erbauer überlebt. Wir haben versucht, das Ding auszuschalten, aber es ist ausgewichen.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis und 1 *Lebendes-Exemplar*-Hinweis.


Platziere den *Ophthalmoide*-Aufsteller in Sektor **4**.

## PROTOKOLL 486

Lies **Protokoll 533**.

## PROTOKOLL 487

[**Captain Wayman**]: Hier spricht der Captain. Wie Ihnen vermutlich klar ist, habe ich schlechte Neuigkeiten. Wir bereiten einen Rettungseinsatz vor, können aber nicht noch einen Lander und noch eine Besatzung riskieren und auch nicht in der Nähe dieser Kreaturen landen. Die Evakuierungszone wird sich auf dem höchsten Hügel befinden. Ich weiß, dass das eine Kletterei wird. Aber die Kreaturen kommen dort offenbar nicht hoch. Wir schicken eine unbemannte Sonde mit Vorräten, um Ihnen zu helfen, die Evakuierungszone zu erreichen. Die Vorräte landen in Kürze auf dem Zentralplateau. Begeben Sie sich dort hin.

- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **3**.
- Alle Besatzungsmitglieder erneuern alle ihre Würfel und ziehen 2 Karten. Dreht alle Rundenplättchen auf die Seite „Zug verfügbar“, und eine neue Planetenerkundungsrunde beginnt.
- Achte darauf, dass sich  und Beförderungskarten neben den angegebenen Feldern auf der Planetenkarte befinden.
- Achte darauf, dass alle Entdeckungen, die sich aktuell nicht auf den Besatzungstafeln befinden, neben dem Verlorene-Entdeckungen-Platz befinden.

**WICHTIG:** Wird keine Möglichkeit gefunden, die bisherigen Entdeckungen vor Ende der Mission aus dem Lander zu bergen, sind sie verloren!

## PROTOKOLL 488

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

Lies **Protokoll 273**.

Nichts passiert.

## PROTOKOLL 489

Wir versuchten, die Marines zur Vernunft zu bringen. Überraschend waren einige von ihnen nicht scharf darauf, die Waffen gegen ihre ehemaligen Kollegen zu richten, nur weil Major Dahl es verlangte. Sie erinnerten sich, wie weit die Vanguard unter Captain Wayman und seinen Sektionsleitern gekommen war. Bisher kam Dahl vergleichsweise nicht so gut weg.

Manche Marines legten aus Protest die Waffen nieder. Ihr Sergeant versuchte, sie zu Gehorsam zu zwingen, und bald war eine Keilerei im Gange, die Anu gestattete, sich zu entfernen und zu uns im Versteck zu stoßen.

Füge dem Sieg-Pool **1 Marker** hinzu.












Lies **Protokoll 491**.

## PROTOKOLL 490

Beginne mit dem Landevorgang:

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht auf dem Feld „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu **Schritt 2** zurück – wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich: Lies **Protokoll 82**.



	<b>Sonneneruption</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Schnell mittendurch</b> Wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied .</li> <li>» <b>Ausweichmanöver</b> Verliere 4 Vorräte. Wird durch  verringert.</li> </ul>
	<b>Hitzeschock</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorieren</b> Jedes Besatzungsmitglied 4 . Wird durch  verringert.</li> <li>» <b>Anflugvektor ändern</b> Wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls</b> verschiebe den Marker auf dem Landungstrack um 1 Feld nach links.</li> </ul>
	<b>Schäden am Rumpf</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Reparatur dem Lander überlassen</b> Jedes Besatzungsmitglied 1 .</li> <li>» <b>Selbst reparieren</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft .</li> </ul>

## PROTOKOLL 491

Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 920** markiert ist, lies **Protokoll 766**.

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 920** markiert ist, lies **Protokoll 537**.

## PROTOKOLL 492

Finde Missionskarte **M03** und platziere sie mit der Vorderseite nach oben auf dem Missionskartenfeld.

## PROTOKOLL 493

**Außenteam-Erkundungsbericht 1945-H**

Die Geschichte dieser mächtigen und vielversprechenden Spezies endete jäh, als etwas Schreckliches geschah. Und zwar ...

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

- » **Eine Invasion von Raumparasiten, die ganze Sonnen verschlangen:** Lies **Protokoll 497**.
- » **Ein Angriff aus einer Nachbargalaxie, um sie zu eliminieren:** Lies **Protokoll 549**.
- » **Eine universelle Phasenverschiebung, die das gesamte bekannte Universum bedrohte:** Lies **Protokoll 552**.

## PROTOKOLL 494

[**Außenteammitglied 1**]: Verdammt! Das war knapp.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Was ist passiert? Brauchen Sie Hilfe?

[**Außenteammitglied 1**]: Nein, alles in Ordnung. Das Ding ist schon wieder entkommen!

[**Außenteammitglied 2**]: Aber wir haben ein Stück davon erwischt.

[**Außenteammitglied 1**]: Offenbar hat es sowohl mechanische Bestandteile als auch lebendes Gewebe. Es ist viel hochentwickelter als unsere Versuche mit organischer Technik.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Passen Sie gut auf. Hoffentlich kriegen Sie es das nächste Mal endgültig.

Erhalte 2 **Alien-Tech-Hinweise** und 2 **Lebendes-Exemplar-Hinweise**.

Platziere den **Ophthalmoides**-Aufsteller in Sektor 5.

## PROTOKOLL 495

Aufgrund extremer Wetterbedingungen ist es nicht möglich, den Planeten zu verlassen!

## PROTOKOLL 496

**Erkundungsbericht 14/77-A**

In diesem Bezirk sind nur noch ausgebrannte Gebäude übrig. Die Architektur ist höchst utilitaristisch, es gibt keinerlei

Anzeichen für kulturelle oder zeremonielle Bestandteile. Die meisten Wände, die noch stehen, weisen Reste von Propagandamaterial auf, deren plumper Inhalt auch für andere Spezies verständlich ist: Diese Galaxis gehört uns!

Wir fragen uns, ob uns bei der großen Halle in der Ferne wohl etwas anderes erwartet. Unsere Aufklärungsdrohnen haben offenbar eine Replikationsanlage in einer der Ruinen aufgespürt, wie sie auch auf der Außenhülle der Bauwelt gefunden wurde. Vielleicht können wir die Herstellungstechniken der Arrogatoren noch aufklären.

Jedes Besatzungsmitglied erneuert 1 . Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P327**.

## PROTOKOLL 497

Lies **Protokoll 533**.

## PROTOKOLL 498

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Diese Stille gefällt mir nicht. Bitte sagen Sie, dass alles klar ist!

[**Außenteammitglied 1**]: Alles klar. Wir rasten. Die Maschine ist keine Gefahr mehr.

[**Außenteammitglied 2**]: Die ist mausetot.

[**Außenteammitglied 1**]: Das wollte ich damit sagen. Allerdings gibt es schlechte Neuigkeiten - es könnte noch mehr dieser Konstrukte in der Gegend geben.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Wächter? Was bewachen sie denn?

[**Außenteammitglied 2**]: Vermutlich den gesamten Planeten. Wir gelten sicher als Schädlinge oder sonstige Gefahr für das Ökosystem. Ich schätze, die Maschinen warten den Planeten oder so.

[**Außenteammitglied 1**]: Oder wir sind komplett schief gewickelt, und es sind Kampfmaschinen.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Bringen Sie Proben mit. Wir werden sie später untersuchen.

Erhalte 1 **Alien-Tech-Entdeckung**.

Entferne den **Ophthalmoides**-Aufsteller und lege seine Bedrohungskarte ab.


## PROTOKOLL 499

**Edan-Erforschung 2**

Hier gab es also doch marines Leben. Und es gibt noch Meere - allerdings verborgen in gigantischen Höhlensystemen viele Kilometer unter der Oberfläche. Im Wasser wimmelt es von einfachen Lebensformen: Mikroorganismen, Nesseltiere, Schalentiere.

Wir haben noch viele Fragen. Wie viele Spezies sind seit der Katastrophe ausgestorben? Wie sehr haben sich die Spezies verändert, um sich an das Leben unter der Oberfläche anzupassen? Ob es da unten vielleicht noch Angehörige jener Zivilisation gibt, die einst diese Welt beherrschte?

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Erhalte Einmalige Entdeckung **25** (wenn du sie bereits hast, erhalte stattdessen 1 .

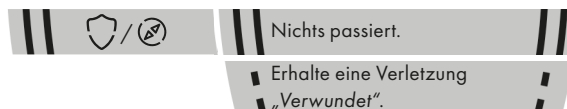
Erhalte 2 **Mikroorganismus**-Hinweise.

## PROTOKOLL 500

**Logbuch des Captains, Eintrag D-349**

Der zerstörte Planet und die kristalline Struktur hatten uns davon abgelenkt, dass es sich beim lokalen Stern um eine Eruptivsonne handelt! Wenn die Eruptionen den Kristall treffen, reagiert er und sendet selbst blendende Licht- und Strahlungswellen aus. Mit katastrophalem Ergebnis.

In beliebiger Reihenfolge führt jedes Besatzungsmitglied sofort den unten beschriebenen Würfelwurf aus.



Nichts passiert.

Erhalte eine Verletzung „Verwundet“.

Wenn alle Besatzungsmitglieder diesen Würfelwurf ausgeführt haben, lege die Globale-Bedingung-Karte ab.

## PROTOKOLL 501

Schon wieder versteckten wir uns, und Dahls Marines durchkämmten die Decks nach uns. Die Zeit arbeitete gegen uns - früher oder später würden sie uns finden ...

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und

Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe auf sie warten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder mit -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool 1 Punkt hinzu. Es sind **mindestens 8** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel und legen alle Besatzungsmitglieder zu „Verfügbare Besetzung“ zurück.

**Wenn das Gesamtergebnis höchstens 7 ist:** Weiter bei **Protokoll 513**.

**Wenn das Gesamtergebnis mindestens 8 ist:** Weiter bei **Protokoll 491**.

## PROTOKOLL 502

Erhalte 1 .

Ersetze Karte **P238 (Kälteschlafkammern)** in deinem Sektor durch Karte **P002**.

## PROTOKOLL 503

**[Dr. Corey]:** So, Captain, wir sollten nicht näher rangehen, sonst lösen wir den nächsten Angriff aus.

**[Captain Wayman]:** Gut, Dr. Corey. Geben die Scanner was her?

**[Dr. Corey]:** Das Stelensignal kommt aus diesem kleinen Arrogator-Schiff mitten im Asteroidenfeld. Es ist das mit der großen Funkanlage.

**[Captain Wayman]:** Meinen Sie, die Stelen befinden sich darin?

**[Dr. Corey]:** Nein. Ich nehme an, es ist ein Lockvogel, der Entdecker wie uns in ihr Verderben führen soll.

**[Captain Wayman]:** Gut. Hier gibt es nichts weiter zu sehen, schätze ich. Umgehen wir das Gebiet und setzen wir unsere Mission fort!

Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 504

**Hinweis:** Für den Zugriff auf dieses Protokoll ist Brückenausbau **B03 (Langstreckenortungsvorrichtung)** erforderlich. Ist er nicht vorhanden, gehe zurück zum Systemkartenbuch und triff eine andere Wahl.

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 503**. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

**[1. Lieutenant Steensen]:** Wir nähern uns dem Signalcluster, aber die Asteroiden verdecken die Quelle noch.

**[Dr. Corey]:** Das gefällt mir nicht, Captain. Warum sollten die Erbauer so viele Stelen an einem so öden und leblosen Ort hinterlassen?

**[Captain Wayman]:** Ich weiß es nicht, Dr. Corey. Aber wir dürfen das Signal nicht ignorieren. Es könnte unsere Forschungen um Jahrzehnte beschleunigen, und für die Erde tickt die Uhr. Ich habe höchste Alarmbereitschaft veranlasst. Es wird schon werden ...

**[1. Lieutenant Steensen]:** Captain, wir haben jetzt Bildmaterial. Das Signal stammt aus diesem mondgroßen Objekt.

**[Dr. Corey]:** Sehen Sie sich diese ausgebeulten Bereiche an, Captain. Sieht ganz nach Arrogator-Technik aus. Wir sollten ...

**[1. Lieutenant Steensen]:** Da fährt was hoch ... und startet Abfangjäger!

**[Vanguard-KI]:** Achtung! Unidentifizierte Objekte auf Kollisionskurs.

**[Captain Wayman]:** Ausweichmanöver einleiten! Nichts wie weg hier!

**[1. Lieutenant Steensen]:** Captain, da sind noch mehr Signaturen im Anflug – von Steuerbord und Backbord.

**[Captain Wayman]:** Raketen?

**[1. Lieutenant Steensen]:** Nein. Sie sehen eher wie ... Transporter aus.

**[Captain Wayman]:** Alles auf Gefechtsstation! Wir werden gleich geentert!

Das Außenteam wird sich an der Verteidigung des Schiffs beteiligen.

**Achtung:** Dies ist eine komplette Erkundung. Ihr solltet euch genügend Zeit für diese überraschend anstehende Mission nehmen! Wenn du bereit bist fortzufahren, lies **Protokoll 75**.

## PROTOKOLL 505

Der Strom im Gebäude ist weg!

- Lege Karte **P106 (Seltsame Konsole)** in den SZ-Kartenstapel zurück (Marker auf der Karte werden entfernen).
- Lege die Globale Bedingung **G01** ab (platziere die abgelegten Globale-Bedingungen-Karten auf einem Stapel rechts der Planetenkarte, um einfacher ranzukommen). Es gilt wieder die Globale-Bedingungen-Karte, die auf der Planetenkarte aufgedruckt ist.

## PROTOKOLL 506

\*\*\* **Laute Explosionen** \*\*\*

**[Captain Wayman]:** Hier spricht der Captain! Wir entfernen uns jetzt mit voller Kraft von der feindlichen Flotte. Leider hat uns einer der gegnerischen Kreuzer eingeholt und die Brücke mit einer Rakete getroffen. Wir haben hohe Verluste, sind aber noch einsatzbereit. Rechnen Sie mit plötzlichen Einschlägen in Ihrem Bereich. Wenn Sie keinen kompletten Rettungsanzug haben, suchen Sie sich einen sicheren, druckfesten Bereich und bleiben Sie dort!

- Platziere Karte **P241** in Sektor **8**.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **3 (Brückenkartenhalter)** und sieh nach, ob sich Karte **B10** dort befindet. Wenn ja, vollziehe 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P241 (Arrogator-Kreuzer)** in Sektor **8**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Bombardement“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den **Bombardement-Aufsteller** in Sektor **8**.
- Platziere das Zeitplättchen auf dem ersten Feld des Zeit-Tracks der Bedrohungskarte „Bombardement“ – wende es nicht an.
- Platziere die Optionale-Mission-Karte **M103** neben der Planetenkarte und lies den Text.

## PROTOKOLL 508

**Sprachrekorderdaten**

**[Navigator]:** Mehrere Systeme reagieren nicht! Unternehmen Sie was!

**[Pilot]:** Ich tue, was ich kann!

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 483**. Anderenfalls gehe zurück zu **Schritt 2**.

### GEFÄHRLICHER FLUG

	<b>Servomotor ausgefallen</b>	Wenn <b>mindestens 4</b> ist, passiert nichts. Anderenfalls lies <b>Protokoll 381</b> .
	<b>Navigationsmodul ausgefallen</b>	Wenn <b>mindestens 4</b> ist, passiert nichts. Anderenfalls lies <b>Protokoll 381</b> .
	<b>Triebwerk ausgefallen</b>	Wenn <b>mindestens 4</b> ist, passiert nichts. Anderenfalls lies <b>Protokoll 381</b> .
	<b>Zerfall</b>	Wenn <b>mindestens 5</b> ist, passiert nichts. Anderenfalls lege 1  oder 1 Entdeckung von der Lander-Tafel ab.

## PROTOKOLL 509

**Logbuch des Captains, Eintrag D-721**

Ich glaube, sogar Dr. Corey war überrascht, wie effektiv unsere neue Stelendetektoranlage ist. Kaum war sie hochgefahren, nahm sie sofort mehrere schwache Stelensignaturen aus benachbarten Systemen auf – und auch eines, das groß stark genug war, um die Aufmerksamkeit der gesamten Brücke zu erregen.

Zunächst dachten wir an einen Zufall, immerhin steckt das

System noch in den Kinderschuhen. Aber je mehr wir uns damit befassten, desto sicherer wurden wir: Nicht weit von unserem aktuellen Sternsystem muss ein ganzer Haufen Stelen sein.

Natürlich ist das nun unser oberstes Ziel.

**Herzlichen Glückwunsch!** Es gibt jetzt ein neues Ziel.

Die Vanguard kann jetzt das Stelenhaufensignal in System *Kepler 831* untersuchen. Verschiebe Zielkarte **O04** (*Schatzfund*) von „Brückenkarten“ (Kartenbehälter B) in den *Brückenkartenhalter* (Schiffsbuch, Seite 3).

Entferne die vorige Kampagnenzielkarte aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 510

[**Captain Wayman**]: Gratulation, Außenteam. Wieder eine Aufgabe vorbildlich bewältigt! Damit Sie es wissen: Wir bereiten hier eine Willkommensparty für Sie vor.

[**Außenteam**]: Da freuen wir uns, Captain!

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Was machen Sie für Fortschritte?

[**Außenteam**]: Wir schließen gleich unser Vorbeischwungmanöver um den Planeten ab und sollten dann direkt den Abfangkurs der Vanguard erreichen. Die aktuelle Schätzung lautet...

\*\*\* **Lärm** \*\*\*

[**Lander-KI**]: KOLLISIONSWARNUNG! AUSWEICHMANÖVER BEGINNT!

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Außenteam! Wir haben Sie verloren, was geht da vor sich?

[...]

[**CAPCOM, Sergeant Nahy**]: Außenteam, bitte kommen!

[...]

[**Außenteam**]: Puh, das war knapp. Wir hätten im oberen Orbit fast etwas getroffen. Etwas wie einen ... künstlichen Satelliten? Er war teilweise getarnt.

[**Captain Wayman**]: Ein Satellit, hier? Dieser Planet hatte nie eine entwickelte Zivilisation. Das heißt ...

[**Außenteam**]: Sir, wir könnten noch mal um den Planeten schwingen und genauer nachsehen.

[**Captain Wayman**]: Nein, Außenteam. Sie haben für heute genug riskiert. Kommen Sie nach Hause. Wir schicken ein anderes Team, um das Ding zu holen. Wayman Ende!

**Herzlichen Glückwunsch! Diese Planetenerkundung ist abgeschlossen!**

- Verschiebe das Forschungsprojekt **R09** (*Der Schwarze Ritter*) von „Forschungsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Verschiebe die Zielkarte **O03** (*Tarnsatellit*) von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Wenn du auf *Everstorm* bist, öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffmanagement.

Anderenfalls lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 511

- Markiere dieses Kästchen und lies **Protokoll 528**.  
 Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies weiter:

Ein Labyrinth aus engen Tunneln und riesigen Höhlen.

Wenn *Kurma* sich in diesem Sektor befindet, passiert nichts.

Anderenfalls wirf W10:

**0-1**: Lies **Protokoll 523**.

**2-4**: Lies **Protokoll 531**.

**5**: Lies **Protokoll 540**.

**6-9**: Nichts passiert.

## PROTOKOLL 512

Wenn das aktuelle Ziel **O06-O11** ist, lies **Protokoll 990**.

Anderenfalls lies weiter:

**Logbuch des Captains, Eintrag 829**

Ich war nicht anwesend, um die Ereignisse in der Idemischen Tempelwelt mitzuerleben. Als die Vanguard endlich auf eine andere intelligente Spezies stieß, befand ich mich in einem künstlichen Koma, um mich von meinen Verletzungen zu erholen. Doch meine Stellvertreterin, Major Dahl, sowie meine Sektionsleiter waren durchaus in der Lage, das Vertrauen der ersten fortschrittlichen Spezies zu gewinnen, die die ISS Vanguard entdeckt hat. Wäre ich doch nur dabei gewesen.

Als ich erwachte, hatten wir eine idemische Botschafterin an Bord. Sie hieß Anu und hatte sich schon mit einigen

Mitgliedern unseres Außenteams angefreundet. Ihre Leute lieferten Vorräte aus und halfen uns mit ihren kleinen Schiffen, unsere Sonnenkollektoren zu reparieren.

Bald war die Vanguard bereit, unsere Mission fortzusetzen – aber ich nicht. Ich hatte noch etwas Wichtiges zu erledigen, ehe ich weitermachen konnte, und die Ereignisse in der idemischen Tempelwelt bestärkten mich noch in meiner Entschlossenheit.



**Herzlichen Glückwunsch! Die Mission ist abgeschlossen!**

Mische Schiffssituation **S19** (*Objektivismus*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Lies **Protokoll 514**.

## PROTOKOLL 513

Nun ist das Schlimmste eingetreten: Einer unserer Verbündeten hat unser Versteck verraten. Das Angriffsteam, das hinter uns her war, bestand aus Major Dahls loyalsten Soldaten, die ihre Befehle nie infrage stellen würden. Sie schossen, als sie uns sahen, und töteten etliche. Die anderen konnten fliehen und versteckten sich wieder.

Wirf einen Verletzungswürfel für jedes verfügbare Besatzungsmitglied. Bei 1  oder 1  entferne dieses Besatzungsmitglied aus dem Spiel.

Wenn sich keine Besatzungsmitglieder mehr auf den Besatzungstafeln befinden, lies **Protokoll 810**.

Anderenfalls lies **Protokoll 491**.

## PROTOKOLL 514

[**X0, Major Dahl**]: Captain, ich habe die Sektionsleiter mitgebracht.

[**Captain Wayman**]: Danke, Major. Bitte nehmen Sie doch alle Platz. Es ist gut, Sie zu sehen. Machen Sie es sich bequem, dies ist kein formelles Ratstreffen. Dahl? Sie bleiben auch. Was ich zu sagen habe, geht Sie alle an.

\*\*\* **Lange Stille** \*\*\*

[**Captain Wayman**]: Ich habe ... mich geirrt. Meine übereilte Entscheidung, das Stelenhaufensignal im Kepler-System anzusteuern, hätte uns alles kosten können. Wenn die Idemier nicht gewesen wären, hätten wir die Mission der Vanguard nicht fortsetzen können. Viele tapfere Seelen haben wir schon im Kampf verloren – und das war nicht mein erster Fehler als Captain.

[**X0, Major Dahl**]: Sir, ich glaube nicht, dass Sie ...

[**Captain Wayman**]: Nein, Dahl. Ich sagte ja, es ist kein formelles Treffen – wozu die Worte auf die Goldwaage legen, zumal ich niemandem mehr traue als meinen Sektionsleitern. Deswegen habe ich eine Entscheidung getroffen: Das Schicksal der ISS Vanguard und der Erde ist zu gewichtig, als dass es nur in meinen Händen liegen dürfte. Ab sofort werde ich alle wichtigen Entscheidungen gemeinsam mit Ihnen treffen, auch wenn die letzte Verantwortung bei mir bleibt. Ich lege Wert auf Ihre aufrichtigen Meinungen. Habe ich mich klar ausgedrückt?

\*\*\* **Zustimmung** \*\*\*

[**Captain Wayman**]: Gut. Die erste Angelegenheit wartet schon auf uns: Als die Vanguard die Erde verließ, war nicht geplant, dass sie sich weiter als bis zu den Göttlichen Koordinaten und dem Auge der Leere entfernt, das wir dort entdeckten. Ganz gewiss sollte sie keine Kampfeinsätze ausführen. Und nun sind wir viel weiter weg und von unbekanntem Gefahren und feindlichen Spezies umgeben. Wir können es nicht alleine schaffen. Der Kontakt mit den Idemiern hat gezeigt, wie hilfreich es sein kann, andere für unsere Sache zu gewinnen. Das führt zu dieser Frage: Viele Offiziere an Bord befürworten, dass wir Kontingente von Marines ausbilden und schwächere oder rückständigere Planeten unterwerfen. So kämen wir an eine Versorgungslinie und direkten Zugriff auf Ressourcen und Arbeitskräften. Andere meinen, es sei klüger, im kartierten Raum ein Netzwerk aus Botschaften und Handelsposten einzurichten – in der Hoffnung auf freiwillige Hilfe durch andere Spezies. Ich habe auch eine Ansicht, aber ich will zunächst Ihre hören. Was sagen Sie?

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

**Wichtig:** Diese Entscheidung beeinflusst das Spiel für den Rest der Kampagne und sollte gut überlegt werden!

- » **Diplomatische Expansion befürworten:** Lies **Protokoll 519**.
- » **Militärische Expansion befürworten:** Lies **Protokoll 524**.

## PROTOKOLL 515

Zähle die Marker im Sieg-Pool.





Je nach Ergebnis gilt:

**0-5:** Lies **Protokoll 825**.

**6-10:** Lies **Protokoll 532**.

**Ab 11:** Lies **Protokoll 544**.

## PROTOKOLL 516

Wende alle erforderlichen Würfel an. Lege Würfel mit Vanguard-Ergebnissen zu den verfügbaren Würfeln zurück. Befindet sich mindestens 1 , , - oder -Symbol im Wurf-Pool, lies **Protokoll 526**.

Anderenfalls verschiebe alle Würfel aus dem Wurf-Pool in den Verbraucht-Pool.

## PROTOKOLL 519

**[Captain Wayman]:** Ich bin mit Ihrer Entscheidung einverstanden. Es sollte eine friedliche Aufklärungsmission werden, und keine Gefahr sollte daran etwas ändern.

**[XO, Major Dahl]:** Bei allem Respekt, Captain ... wir sind schon einmal fast geschlagen worden! Uns helfen doch keine friedlichen Parolen und fernem Verbündeten, wenn die Arrogatoren beschließen, wieder zuzuschlagen. Wir müssen ein richtiges Kampfschiff aus der Vanguard machen. Bitte überlegen Sie es sich!

**[Captain Wayman]:** Ich habe schon lange genug über alle Implikationen nachgedacht, Major. Nein, die Entscheidung ist getroffen. Solange das Schiff repariert wird, arbeiten wir auch an der diplomatischen Expansion einschließlich Botschaften, Handelsschiffen und der Vanguard als Koordinationszentrum.

**[XO, Major Dahl]:** Das ist ein Fehler, den Sie bereuen werden!

**[Captain Wayman]:** Das reicht, Major. Sie dürfen sich entfernen.

- Mische Schiffssituation **S22** (*Pro-Kriegs-Demonstranten*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).
- Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 920**.

Finde den Geheimumschlag, öffne ihn und nimm die folgenden Komponenten heraus:

1. Botschaftsbezirk-Anlagenbogen (Seiten **39-40**).  
Lass den Gefechtsraum-Anlagenbogen im Umschlag.
2. Planeten-Kartenhalter (Seite **41**).
3. 9 Kontaktierter-Planet-Karten (lass die 9 Zielplanetenkarten im Umschlag).
4. Planetenkarten-Trenner.
5. Beutel mit Universal- und Experten-Sektionswürfeln. Füge diese Würfel dem Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln hinzu. Wenn Spieler mehr Würfel kaufen, so können sie ab sofort auch diese kaufen.
6. Karten „Erweitertes Ereignis“.

Platziere alle Planetenkarten hinter dem Trenner „Planetenkarten“ (Kartenbehälter B).

**Hinweis:** Die Planeten können mithilfe der Möglichkeit „Kontakt aufnehmen“ im Systemkartenbuch kontaktiert werden, während die ISS Vanguard durch den Raum reist.

Ersetze die letzte Seite des Schiffsbuchs durch die Botschaftsbezirk-Anlagenseite. Platziere die Kartenhalter-Seite neben der Botschaftsbezirksseite. Das Schiffsbuch sollte jetzt mit Seite **41** (*Planeten-Kartenhalter*) enden.

Lies den Text der Botschaftsbezirksseite, um dich mit den Regeln vertraut zu machen. Wenn das nächste Mal beim Schiffsmangement die Schiffsanlagen aktiviert werden, ist diese neue Anlage verfügbar.

Lies **Protokoll 527**.

## PROTOKOLL 520

### Persönliches Tagebuch

Die Evakuierung verlief chaotisch. Wir versuchten verzweifelt, den Lander vom Eis zu befreien, um starten zu können. Wunden, Erschöpfung und Stress forderten ihr erstes Opfer. Der Wind heulte – wir beteten jedenfalls, dass es der Wind sein möge. Die Heizsysteme der Anzüge versagten. Wenn ich daran zurückdenke, möchte ich mich sofort unter einer warmen Decke verkriechen.

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmangement.

## PROTOKOLL 521

Wenn du auf dem Planeten Cousin bist, ersetze die Sonderzielkarte in deinem Sektor durch Karte **P220**.

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

Lies **Protokoll 525**.

Lies **Protokoll 529**.

## PROTOKOLL 522

**[Archivleiter Stanley]:** HILFE! HILFE! Sie da! Helfen Sie mir.

**[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]:** Was ist denn los?

**[Archivleiter Stanley]:** Was los ist? Die Archive stehen in Flammen! Sie müssen etwas unternehmen. Sie müssen mir helfen!

**[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]:** Ganz ruhig, Archivleiter. Wir haben noch andere ...

**[Archivleiter Stanley]:** Nein, nichts ist wichtiger. Sie und Ihre Freunde aus den anderen Sektionen haben für diese Entdeckungen Ihr Leben riskiert. Jetzt steht alles auf dem Spiel! Außerdem wird der Brand sich auf andere Schiffsbereiche ausweiten, wenn wir nichts unternehmen. Was stehen Sie hier rum? Mitkommen!

Lies **Protokoll 535**.

## PROTOKOLL 523

### Außenteam-Erkundungsbericht

Wir bewegen uns durch eine riesige Höhle, immer an der Wand lang, damit wir uns in den Nischen verstecken können, wenn die großen Umrisse auftauchen.

Da ist wieder so ein schreckliches Riesending, ich hasse diese Bastarde ... verdammt! Es hat mich gesehen! Oh nein! Schneller schwimmen, Idiot!

Wirf .

## PROTOKOLL 524

**[Captain Wayman]:** Ich bin mit Ihrer Entscheidung einverstanden. Es sollte eine friedliche Aufklärungsmission werden, aber wenn wir einstecken müssen, sollten wir auch austreten können.

**[XO, Major Dahl]:** Bei allem Respekt, Captain ... Die Idemier haben doch gezeigt, wie nützlich etwas Diplomatie sein kann! Wenn wir uns bewaffnet in den außerirdischen Welten ausbreiten, werden wir nicht anders betrachtet als die Arrogatoren. Die Vanguard hat die einmalige Chance, in dieser Raumgegend eine friedliche Föderation zu schmieden. Bitte überlegen Sie es sich!

**[Captain Wayman]:** Ich habe schon lange genug über alle Implikationen nachgedacht, Major. Nein, die Entscheidung ist getroffen. Solange das Schiff repariert wird, stellen wir außerdem Truppen auf, bauen Landefahrzeuge und erweitern die Vanguard um einen Gefechtsraum, um unsere Kolonisierungspläne zu koordinieren.

**[XO, Major Dahl]:** Das ist ein Fehler, den Sie bereuen werden!

**[Captain Wayman]:** Das reicht, Major. Sie dürfen sich entfernen.

- Mische Schiffssituation **S23** (*Demonstranten für fremde Lebensformen*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).
- Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 920**.

Finde den Geheimumschlag, öffne ihn und nimm die folgenden Komponenten heraus:

1. Gefechtsraum-Anlagenbogen (Seiten **39-40**).  
Lass den Botschaftsbezirk-Anlagenbogen im Umschlag.
2. Planeten-Kartenhalter (Seite **41**).
3. 9 Zielplanetenkarten (lass die 9 Kontaktierter-Planet-Karten im Umschlag).
4. Planetenkarten-Trenner.
5. Beutel mit Universal- und Experten-Sektionswürfeln. Füge diese Würfel dem Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln hinzu. Wenn Spieler mehr Würfel kaufen, so können sie ab sofort auch diese kaufen.
6. Karten „Erweitertes Ereignis“.

Platziere alle Planetenkarten hinter dem Trenner „Planetenkarten“ (Kartenbehälter B).

**Hinweis:** Die Planeten können mithilfe der Möglichkeit „Kontakt aufnehmen“ im Systemkartenbuch kontaktiert werden, während die ISS Vanguard durch den Raum reist.



Ersetze die letzte Seite des Schiffsbuchs durch die Gefechtsraum-Anlagenseite. Platziere die Kartenhalter-Seite neben der Gefechtsraumseite. Das Schiffsbuch sollte jetzt mit Seite **41** (Planeten-Kartenhalter) enden.

Lies den Text der Gefechtsraum-Seite, um dich mit den Regeln vertraut zu machen. Wenn das nächste Mal beim Schiffsmanagement die Schiffsanlagen aktiviert werden, ist diese neue Anlage verfügbar.

Lies **Protokoll 527**.

## PROTOKOLL 525

**[Außenteam]:** Vanguard? Wir haben hier etwas Interessantes. Ein kleines Schiffswrack. Sieht sehr alt und sehr fremd aus.

**[CAPCOM, Corporal Coetz]:** Der Aufklärer einer anderen Spezies? Senden Sie mehr Daten, ehe Sie reingehen.

**[Außenteam]:** Aktivieren Quanten-Uplink.

**[CAPCOM, Corporal Coetz]:** Wir erhalten Ihre Daten. Das Ding kommt mir ... bekannt vor. Könnten Sie zum verkohlten Teil des Rumpfs gehen?

**[Außenteam]:** Hier? Das ist doch nur ... Oh! SIE waren es.

**[CAPCOM, Corporal Coetz]:** Ja, Sie haben offenbar ein weiteres Schiff der Besucher gefunden. Genau wie das, das wir auf der Erde entdeckt haben. Meinen Glückwunsch, Außenteam! Und der Kern wirkt intakt! Unser Wissenschaftsteam glaubt, dass es eine große Sache sein könnte. Anhand eines zweiten Kerns könnten wir herausfinden, woher die Besucher beim Kampf um die Vanguard gekommen sind.

**[Außenteam]:** Was sollen wir tun? Der Kern ist zu groß für den Lander.

**[CAPCOM, Corporal Coetz]:** Wir stellen gerade ein Bergungsteam zusammen.

**[Außenteam]:** Sollen wir darauf warten?

**[CAPCOM, Corporal Coetz]:** Nein. Setzen Sie Ihre ursprüngliche Mission fort, wir machen das von hier aus.

**Herzlichen Glückwunsch!** Jetzt gibt es eine Möglichkeit, die verborgene Heimatwelt der Besucher zu erreichen.

Erhalte 1 .

Nimm Produktionsprojekt **C19** (Besucherriss) aus „Produktionsprojekte“ und stecke es in den „Warten ...“-Umschlag.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **3** (Brückenkartenhalter).

Wenn dein aktuelles Ziel **O06** (Spur der Ahnen) ist, ersetze es durch Ziel **O08** (Paralleluniversum) aus „Brückenkarten“.


Wenn dein aktuelles Ziel **O07** (Die Verlorene Welt) ist, verschiebe Sekundärziel **O18** (Die andere Seite) aus „Brückenkarten“ zum Sekundärziel-Kartenhalter. Wenn der Sekundärziel-Platz bereits belegt ist, entferne zunächst das aktuelle Sekundärziel.


Wenn dein aktuelles Ziel ein anderes ist, passiert nichts.


Schließe das Schiffsbuch und setze das Spiel fort.


## PROTOKOLL 526

Wende das erste Ergebnis an, das zum Wurf-Pool passt, und verschiebe alle Würfel aus dem Wurf-Pool in den Verbrauch-Pool.

: Wenn du in Sektor **8** bist, lies **Protokoll 583**.  
Wenn du in Sektor **10** bist, lies **Protokoll 547**.

: Wenn du in Sektor **8** bist, lies **Protokoll 538**.  
Wenn du in Sektor **10** bist, lies **Protokoll 561**.

: Wenn du in Sektor **8** bist, lies **Protokoll 561**.  
Wenn du in Sektor **10** bist, lies **Protokoll 596**.

: Wenn du in Sektor **8** bist, lies **Protokoll 596**.  
Wenn du in Sektor **10** bist, lies **Protokoll 547**.

## PROTOKOLL 527

**Logbuch des Captains, Eintrag 475**

Das Treffen mit den Sektionsleitern ist gut verlaufen. Sie scheinen die neue Richtung zu unterstützen. Major Dahl hingegen ... Nun, ich hoffe, sie wird nicht zum Problem.

Wir haben größere Sorgen. Nun sind alle Reparaturen und Ausbauten abgeschlossen, und die Vanguard setzt ihre Reise fort. Am Hauptziel hat sich nichts geändert: Wir wollen so viel wie möglich über die Erbauer, ihre Pläne und die Stelen erfahren. In der Zeit, die wir mit Reparaturen verbracht haben, hat die Lage auf der Erde sich verschlimmert. Unsere neuen idemischen Verbänden sagen, dass zwei ältere Spezies die Stelen seit Generationen sammeln und studieren: die Arrogatoren und jene mysteriösen Besucher, die uns geholfen haben, die Vanguard zu verteidigen. Könnten wir nur auf

ihre Daten zugreifen, das würde uns Dekaden der Forschung ersparen. Leider ist die Heimatwelt der Arrogatoren ein verschollenes Kampfschiff in Planetengröße, das angeblich irgendwo im unerforschten und lichtlosen Raum treibt. Und die Besucher sind offenbar einfach aus der Galaxis verschwunden. Wir müssen nach allen Hinweisen auf das Schicksal unserer älteren Geschwister Ausschau halten ...

Nimm Brückenausbau **B01** (Verstärkter Rumpf), Zielkarte **O06** (Spur der Ahnen) und die Karte **Technikstufe 4** Karte auf „Brückenkarten“ und stecke sie in den „Warten ...“-Umschlag.

Entferne alle Ereigniskarten aus dem Spiel. Platziere alle Karten „Erweitertes Ereignis“ in „Events“ (Kartenbehälter B). Ab sofort werden diese Karten statt den regulären Ereignissen verwendet!

Verschiebe die Forschungsprojekte **R14** (Idemische Technik) und **R15** (Hochentwickelte Physik) von „Forschungsprojekte“, sofern dort verfügbar, in den „Warten ...“-Umschlag.

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

## PROTOKOLL 528

Ein Signal erwacht am Meeresboden, als wir uns nähern. Eine uralte Arrogator-Sonde hat den Rückweg nicht geschafft und befindet sich unter dem Eis. Wir stoppen kurz, um sie nach nützlicher Technik und verwertbaren Daten zu durchsuchen.

Lies **Protokoll 752**.

## PROTOKOLL 529

**[Außenteam]:** Vanguard? Wir haben hier noch ein Schiffswrack der Besucher ...

**[CAPCOM, Corporal Coetz]:** Noch eins? Gibt es denn keinen Winkel in der Galaxis, den diese Typen nicht vor uns besucht haben?

**[Außenteam]:** Schicken Sie ein Bergungsteam?

**[CAPCOM, Corporal Coetz]:** Nein, wir bringen kein weiteres Wrack an Bord unter. Nehmen Sie mit, was Sie können, und setzen Sie Ihre Mission fort.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis.

## PROTOKOLL 530

A: Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts.  
 Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies **Protokoll 536**.

## PROTOKOLL 531

**Außenteam-Erkundungsbericht**



Ein großer Schwarm harmloser Kreaturen umgibt uns in einem Strom wirbelnder bunter Körper. Wir kommen kaum vorwärts, könnten diese Gelegenheit aber nutzen, um die drollige Spezies zu untersuchen.

Du darfst +, um 2 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise zu erhalten.

## PROTOKOLL 532

Die Spieler führen jetzt den letzten Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst werfen alle Spieler alle ihre verbleibenden Sektionswürfel.
- Dann platzieren alle Spieler alle ihre verbleibenden Verfügbaren Besatzungsmitglieder im Wurf-Pool.
- Die Spieler entfernen alle - und -Ergebnisse aus dem Spiel und zählen die verbleibenden Würfel. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool 1 Punkt hinzu.

Je nach Endergebnis gilt:

**0-6:** Lies **Protokoll 327**.

**7-25:** Lies **Protokoll 827**.

**Ab 26:** Lies **Protokoll 838**.

## PROTOKOLL 533

**Außenteam-Erkundungsbericht 1945-F**

Unsere Mecha-Anzüge vibrierten ausgedehnt. Die Vision zerbrach wie plötzlich unterbrochen. Wir begannen zu fallen. Dann befanden wir uns wieder beim Eingang des verschlossenen Gewölbes.

Platziere einen Marker auf dem letzten Feld vor dem Ergebnis des grünen Tracks der Sonderaktion „Schloss öffnen“ in deinem Sektor.

## PROTOKOLL 534

Wir verbrachten auf diesem Planeten viel Zeit auf der Suche nach idemischen Anführern oder Regierungsangehörigen. Dann zeigte sich, dass wir die Regierung vor uns hatten: Das vibrierende Summen der zahllosen meditierenden Idemier erwies sich als Trägersignal, das sie nutzten, um ihre Erfahrungen zu teilen und Entscheidungen – für die gesamte Spezies – zu treffen. Ein beeindruckendes Beispiel für direkte Demokratie.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 905** und lies den Text.

Wenn Missionskarte **M120** nicht aufgedeckt ist: Ersetze alle Karten in Sektor **6** durch Karte **P001**.

Wenn Missionskarte **M120** aufgedeckt ist: Lege sie ab und ersetze alle Karten in Sektor **6** durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 535

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

- » **Die Archive selbst retten:** Dadurch wird es schwieriger, die Hauptmission rechtzeitig abzuschließen. Platziere Karte **P239** (*Brennende Archive*) in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet. Setze das Spiel fort.
- » **Der Besatzung befehlen, die Archive zu retten** (erfordert mindestens eine Verfügbares-Besatzungskarte): Wähle beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder aus deiner Sektion (und anderen, wenn deren Spieler einverstanden sind) aus. Diese Besatzungsmitglieder können beim Erfüllen der Befehle sterben! Lies **Protokoll 541**.
- » **Die Archive ignorieren und das Problem anderen überlassen:** Lege drei zufällige Entdeckungen aus „Gesammelte Entdeckungen“ (Kartenbehälter B) ab. Füge dann dem Gegnervorteilplatz 1 Marker hinzu.

## PROTOKOLL 536

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, wir stellen hier seismische Erschütterungen fest. Erbitte Anweisungen.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Negativ, Außenteam, wir sehen hier keinerlei tektonische Aktivitäten.

[**Außenteammitglied 2**]: Dann kommt unter uns etwas hoch.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Außenteam, bitte wiederholen Sie ...

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, da tut sich was, bitte warten. An die Waffen, Leute.

Platziere Karte **P401** auf beliebige Karten in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 537

Im sicheren Versteck besprachen wir unsere Möglichkeiten. Wir mussten Major Dahl zweifellos die Gewalt über die Vanguard entreißen – aber wie? Wir überlegten, sie zu verfolgen und einen günstigen Moment abzuwarten, um sie zu fangen, doch dann fiel uns ein, dass das nicht viel ändern würde: Da die Vanguard nun eine schwebende Botschaft war, hatte Dahl bei vielen verschiedenen Spezies Unterstützer und umgab sich mit den treuesten Lieutenants. Diese würden Dahls Werk sogar ohne sie fortsetzen.

Manche von uns fanden die Idee gut, Captain Wayman zu befreien. Mit seiner Präsenz und dem erheblichen Einfluss, den er noch immer auf die Besatzung hatte, konnte er uns helfen, das Geschick zu unseren Gunsten zu drehen – doch es würde schwierig werden, ihn aus der Zelle zu bekommen. Also erwogen wir stattdessen einen Sturm auf die Brücke – mit ihrer offenen Aufteilung und den vielen Zugängen war sie das leichtere Ziel, und wir würden von dort aus alle Personen auf dem Schiff erreichen können. Dazu wurden Stimmen laut, die darauf hinwiesen, dass wir in jedem Falle zunächst mehr Unterstützung benötigten.

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

- » **Versuchen, den Captain aus seiner Hochsicherheitszelle zu befreien** (nur möglich, wenn Kästchen **A** in **Protokoll 950** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 18**.
- » **Versuchen, die Brücke zu stürmen und die Kontrolle über das Schiff zu übernehmen** (nur möglich, wenn Kästchen **B** in **Protokoll 950** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 102**.
- » **Versuchen, mehr Verbündete auf dem Schiff zu gewinnen** (nur möglich, wenn Kästchen **D** in **Protokoll 950** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 802**.

## PROTOKOLL 538

Du entdeckst eine Vielzahl von Pflanzenarten, die im Boden vergraben sind.

Platziere Karte **P282** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 539

Major Dahl war sicher, dass die Vanguard sich auf diplomatische Anstrengungen statt auf militärische Expansion konzentrieren sollte, dass sie andere Zivilisationen überzeugen sollte, ihr zu helfen, anstatt sie gegen uns aufzubringen, um so das Mysterium des Erbauergewölbes zu lüften und die Erde zu retten. Da Captain und Sektionsleiter in der Brigg saßen, schickte Dahl dazu Gesandte und Diplomaten aus. Widerstand war in den Untergrund abgedrängt worden, wo er auf den rechten Moment wartete. Unsere scheinbare Rückkehr von den Toten mit den Daten der Erbauer im Schlepptau sowie Dahls Willkommen für uns hatten nun zu Aufregung unter der Besatzung geführt. Anu beschloss, aktiv zu werden und uns zu befreien – sie wollte den Widerstand bündeln und die Vanguard gemeinsam mit uns zurückerobern.


Füge dem Sieg-Pool **1 Marker** hinzu.

Lies **Protokoll 543**.

## PROTOKOLL 540

**Außenteam-Erkundungsbericht**




Auf dem Höhlenboden rottet ein riesiger Kadaver vor sich hin, an dem winzige Organismen fressen. Das könnte eine gute Gelegenheit sein, Proben zu nehmen, wobei sich früher oder später gewiss etwas viel Gefährlicheres für den Kadaver interessieren wird.

Du darfst  zweimal würfeln, um 3 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise zu erhalten.

## PROTOKOLL 541

- Platziere Karte **P239** (*Brennende Archive*) in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet.
- Wenn die Summe der Ränge der gewählten Besatzungsmitglieder **mindestens 4** beträgt, vollziehe 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P239**.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied der **Wissenschaft-** oder **Techniksektion** 2 Fortschritte auf dem grünen Track auf Karte **P239**.
- Vollziehe für jedes gewählte Besatzungsmitglied mit  oder - oder -Wandlungsfähigkeit auf der Besatzungskarte 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P239**.

**Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis erreicht hat:**

Wirf 3 Verletzungswürfel für jedes gewählte Besatzungsmitglied. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied: Platziere es auf „Verluste“. Wenn alle Würfel getätigt sind, platziere die überlebenden Besatzungsmitglieder auf „Rastende Besatzung“ (Kartenbehälter B). Lies dann **Protokoll 602**.

**Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis nicht erreicht hat:**

Die gewählten Besatzungsmitglieder haben ihr Ziel nicht erreicht und sind gestorben. Platziere sie auf „Verluste“. Ein neues Team muss den Auftrag abschließen! Lies **Protokoll 535**.


## PROTOKOLL 542

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, da kam etwas aus dem Meeresboden und hat uns angegriffen, aber wir konnten es zurückschlagen, jedenfalls vorerst.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Konnten Sie was erkennen, Außenteam?

[**Außenteammitglied 1**]: Negativ, nur jede Menge Tentakel, die aus dem Boden kamen.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Verstanden, Außenteam. Versuchen Sie, eine Probe zu nehmen.

Erhalte 1 *Lebendes-Exemplar*-Entdeckung und 1 . Lege Karte **P401** aus diesem Sektor ab.

## PROTOKOLL 543

Anu holte uns aus dem Gefängnis. Zusammen beschlossen wir, die anderen Insassen aus allen vier Sektionen zu befreien, und gingen zuerst zum Captain, der in einem anderen Teil des Schiffs saß. Leider waren wir zu langsam: Als wir die letzten Zellen öffneten, um die Sektionsleiter rauszulassen, hatte jemand das Ausbleiben der Wachen bemerkt. Die Korridore füllten sich mit schwerbewaffneten Marines. Mit so vielen Schwachen und Verwundeten konnten wir sie nicht abschütteln und flohen immer tiefer ins Schiff. Da bot Anu uns an, zurückzubleiben, um uns Zeit zu erkaufen. Wir sahen

darin Vernunft – ohne Hilfe würden die Marines uns kriegen. Doch wir wollten auch das Leben unserer engsten idemischen Verbündeten nicht riskieren.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus

- » **Anu die Wachen aufhalten lassen:** Lies **Protokoll 479**.
- » **Besatzungsmitglieder zurücklassen, um die Wachen aufzuhalten:** Lies **Protokoll 484**.
- » **Zu fliehen versuchen, ohne jemanden zurückzulassen:** Lies **Protokoll 386**.

## PROTOKOLL 544

Bald wurde das Auge der Leere zur Arena eines erbitterten Gefechts zwischen der Vanguard und ihren Verbündeten einerseits und den gegnerischen Kräften andererseits. Riesige stille Schiffe drifteten langsam durch den Raum, es wirkte, als geschähe nichts – der Kampf fand anderswo statt, auf allen Kommunikationskanälen. Die Reihen der beiden Fraktionen waren in Bewegung, kleinere Spezies erklärten der einen oder der anderen Seite die Treue. Schließlich gewann die Vanguard in diesem unsichtbaren Gefecht die Oberhand. Aber die Auseinandersetzungen endeten damit nicht, da manche Spezies verzweifelt genug waren, hoffnungslose Angriffe auszuführen.

Die Spieler führen jetzt den letzten Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst werfen alle Spieler alle ihre verbleibenden Sektionswürfel.
- Dann platzieren alle Spieler alle ihre verbleibenden Verfügbaren Besatzungsmitglieder im Wurf-Pool.
- Die Spieler entfernen alle  $\forall$ - und  $\forall$ -Ergebnisse aus dem Spiel und zählen die verbleibenden Würfel. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool 1 Punkt hinzu.
- Je nach Endergebnis gilt:

**0-3:** Lies **Protokoll 327**.

**4-20:** Lies **Protokoll 827**.

**Ab 21:** Lies **Protokoll 838**.

## PROTOKOLL 545

**Nicht mehr allein: Die Geschichte des Erstkontakts (Buchauszug)**

Als wir uns weiter in die Ebenen vorwagten, bot sich eine seltene Gelegenheit: Auf einem Hügel über einem ausgetrockneten Flussbett lag eins der idemischen Raumschiffe, offenbar verlassen und zugänglich, die Konsolen noch schwach blinkend.

Die Tiere schienen ihm aus dem Weg zu gehen, und der Besitzer machte sich offenkundig keine Sorgen wegen Dieben oder Plünderern.

Die Versuchung war groß: Schon ein flüchtiger Blick ins Schiff würde uns unschätzbaren Aufschluss über die *idemische Technik* geben ...

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

- » **Das Schiff betreten:** Lies **Protokoll 570**.
- » **Das Schiff ignorieren und weiterziehen:** Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 546

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, da kam etwas aus dem Grund und hat uns angegriffen, aber wir konnten ihm entkommen.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Konnten Sie was erkennen, Außenteam?

[**Außenteammitglied 1**]: Negativ, nur jede Menge Tentakel, die aus dem Boden kamen.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Verstanden, Außenteam. Passen Sie auf sich auf da draußen.

Lege Karte **P401** aus diesem Sektor ab.

## PROTOKOLL 547

Du entdeckst einen flachen gravierten Stein, der tief in die Ritualstätte eingesunken ist.

Platziere Karte **P284** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 548

Trotz aller Differenzen zwischen uns und den außerirdischen Spezies war deutlich, dass alle im Auge der Leere begeistert waren, als wir beschlossen, das Wissen der Erbauer zu

teilen. Wir atmeten ebenfalls auf – nach den bisherigen Ereignissen an Bord war niemand scharf auf weitere Konflikte. Es gab sogar einige kleinere Feiern auf der ISS Vanguard, aber die meisten Leute beschlossen, den ruhigen Moment zu nutzen, um zu rasten. Na ja, außer Dr. Coreys Leuten Leuten, die sofort mit dem Extrahieren des Datenspeichers der Erbauer begannen. Dieser enthielt tatsächlich alles, wie sich zeigte – herrliche Theorien, die all unsere Fragen zum Universum beantworteten, schockierende Techniken, die an Magie grenzten, sogar Relikte aus der Erbauerkultur. Erst später, als wir begannen, unser Versprechen zu erfüllen und die Erbauerdaten weiterzureichen, kamen der Besatzung Zweifel. Die Schiffe merkwürdiger fremder Spezies brachen eines nach dem anderen mit der unschätzbaren Fracht in ihre Heimatwelten auf, und wir begannen uns zu fragen, ob das Wissen nicht doch einst gegen die Menschen gerichtet werden würde.

Ich bemerkte, dass unsere Forschungsleiterin besonders niedergeschlagen war. Als ich nachfragte, sagte sie: „Ich werde das Gefühl nicht los, dass der Plan der Erbauer gescheitert ist. Ihr Wissen beantwortet die meisten Fragen, die die Wissenschaft der Menschen hatte! Und wenn die gesamte Galaxis ihre Theorien und Techniken übernimmt, wie sollen wir mit der Gefahr fertig werden, vor der die Erbauer selbst flohen? Ihre Wissenschaft scheint wundersam, half aber offenbar wenig dagegen. Wenn wir sie in der Galaxis verteilen, müssen wir dann nicht ebenso scheitern?“

Ich wusste nicht, was ich ihr sagen sollte. Ich kann nur hoffen, dass zukünftige Generationen bessere Antworten haben werden.

Lies **Protokoll 847**.

## PROTOKOLL 549

Lies **Protokoll 533**.

## PROTOKOLL 550

[**Dr. Corey**]: Danke, dass Sie sich für diese Mission zur Verfügung stellen. Mir ist klar, dass die Aufgabe zu schlicht für ein komplettes Außenteam wirkt, aber ...

[**Außenteam**]: Nicht doch, Dr. Corey. Wir besorgen Ihnen Ihre Messwerte. Sollten wir noch etwas bedenken, wenn wir uns dem Ding nähern?

[**Dr. Corey**]: Nun, Sie haben diese Dinger ja gesehen, sowie wir ins System gelangt sind. Wir wissen, dass es sich um eine Form von Mikroorganismen handelt, die in der Leere und auch gerade in diesem System heimisch sind. Die meiste Zeit verbringen sie offenbar in einem Nebel um die Sonne, der voller organischer Partikel ist. An einem Punkt im Lebenszyklus fliegen sie in großen Mengen auf die Sonne zu und dann in einem Bogen zum Nebel zurück. Es gibt zwei Punkte, die uns besonders interessieren: zunächst der Höhepunkt der Reise der Mikroorganismen, an dem sie nicht mehr der Sonne folgen, sondern zum Nebel zurückkehren. Zweitens der Nebel selbst, in dem sich offenbar ungewöhnliche Konzentrationen organischer Partikel befinden. Entscheiden Sie, in welcher Reihenfolge Sie diese Punkte untersuchen möchten.

[**Außenteam**]: Verstanden, Dr. Corey. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

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

- » **Den Punkt aufsuchen, an dem die Organismen der Sonne am nächsten sind:** Lies **Protokoll 118**.
- » **Die Tiefen des Nebels aufsuchen, wo die Mikroorganismen der Sonne am fernsten sind:** Lies **Protokoll 83**.

## PROTOKOLL 551

[**Außenteammitglied 1**]: Na, das war ja einfach.

[**Außenteammitglied 2**]: Einfacher als vorher vielleicht. Aber ich würde bei tödlichen Monstern nie an das Wort „einfach“ denken.

[**Außenteammitglied 1**]: Ach, seien Sie kein Spielverderber.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: ...

[**Außenteammitglied 2**]: ...

[**Außenteammitglied 1**]: Hey, ich will doch gar nicht zum Rebellen werden. Ich freue mich nur, dass wir jetzt wissen, wie man diese Dinger bekämpft, und dass unsere Taktik aufgeht.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis und 1 *Lebendes-Exemplar*-Hinweis.

Entferne den *Ophthalmoide*-Aufsteller und lege seine Bedrohungskarte ab.



## PROTOKOLL 552

### Außenteam-Erkundungsbericht 1945-I

Die Erbauer wehrten sich. Sie schickten Überlichtschiffe zu fernen Galaxien und errichteten dort jeweils ein zentrales versiegeltes Gewölbe. Die umgebenden Planeten versahen sie mit künstlichem, DNS-basiertem mikrobischem Leben, das sich im Laufe der Jahrtausende entwickelte, in manchen Welten verschwand, sich in anderen verzweigte und zu diversen Zivilisationen ausdifferenzierte. Manche dieser Spezies entdeckten schließlich die Botschaft in ihrer DNS und folgten ihr zum Auge der Leere.

Eine kleine Menschengruppe hatte die Höhle erkundet, das Zentrum und dessen Inhalt gefunden und stand nun vor einem flachen, kegelförmigen Stück uralter Technik mit flacher Scheibe und einem merkwürdigen Behälter, der davor schwebte.

Die Perspektive wechselte wieder, und wir brauchten einen Augenblick, um zu merken, dass wir zurück in unseren Körpern waren und keine Vision mehr vor uns hatten. Wir konnten uns wieder bewegen, wieder sprechen und unsere Mecha-Anzüge spüren. Deren Sensoren hatten die kegelförmige Maschine vor uns schon automatisch gescannt und herausgefunden, dass sich tief innen organisches Material befand. Wie durch den Scan erweckt, gab die Maschine Geräusche von sich – eine Stimme, die wir schon gehört hatten, als die ISS Vanguard vor Jahren in dieses System gekommen war. Diesmal klang es allerdings nicht wie eine Aufzeichnung. Die Maschine sagte:

„Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt gewonnen. Das Rennen. Eure Geschwister – alle langsamer. Weniger entschlossen. Wenn ihr hier seid, habt ihr vieles studiert. Obelisken. Seid weit gereist. Habt viele andere besiegt oder überzeugt. Nun die Wahrheit: Hier ist kein Schatz. Nur Verantwortung.“

Eure Geschwister. Sie müssen wachsen. Sich entwickeln. Sich selbst überlassen, fangen die einen an zu erobern. Die anderen schaffen Einheit. Es war unser Fehler. Nicht wiederholen. Ihr müsst Wächter werden. Wachsam sein. Jeder kann wachsen. Viele Wissenschaften. Viele Blickpunkte.

Ihr werdet Werkzeug bekommen. Für eure neue Aufgabe. Waffen. Technik. Alles in Datenform. Vor euch. Gebt sie nicht weiter. Andere sollen sich entwickeln. Von selbst. Ohne uns. Und unsere Wissenschaft.

Die Scheibe schwebte langsam auf uns zu und landete in unseren Händen – sie bestand aus massivem Platin und war sehr schwer.

Zweite Verantwortung. Größer. Eine Probe. Der Seuche. Eine Substanz. In einem neuen Zustand. Gefangen in einer Subdimension. Gefährlich. Gefährlich. Gefährlich. Für weniger entwickelte Spezies. Wenn sie ein Atom eurer Materie berührt, ändert sie alles. Eure Galaxis wird verloren sein. Meine auch. Ihr müsst die Probe bewahren. Ihr müsst sie untersuchen, und andere müssen sie untersuchen. Nun habt ihr fünfhunderttausend Jahre. Eine Lösung zu finden. Oder weiter zu fliehen. Viel Glück. Unsere Kinder. Ich bin nicht mehr erforderlich. Ich gehe jetzt.

Der Behälter schwebte in unsere Hände wie zuvor der Datenträger. Nun verblieb nur noch die uralte Kreatur aus einer fernen Galaxis im Gewölbe, ihre Lebenszeichen langsam erlöschend, bis sie so tot war wie der Rest dieses Orts.

Wir konnten kaum fassen, was passiert war: die apokalyptische Bedrohung universalen Ausmaßes, von der wir erfahren haben. Die gewaltige Bürde auf den Schultern einer Spezies, die die Erde erst vor wenigen Jahrzehnten verlassen hatte. Der Datenträger voller neuer Techniken, die unsere Heimatwelt retten können.

Wir wussten jetzt nur eins: dass wir erschöpft und erschlagen waren. Es war an der Zeit, diesen Ort zu verlassen ... Wenn wir nur gewusst hätten, was inzwischen mit der Vanguard passiert war ...

Nimm Einmalige Entdeckung **32** von der Planetenkarte und stecke sie in den entsprechenden Einmalige-Entdeckung-Platz auf Seite **30** im Schiffsbuch.

Herzlichen Glückwunsch! Die Mission ist abgeschlossen. Lies **Protokoll 455**.

## PROTOKOLL 553

### Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch

Wir mussten von Ugnir fliehen. Wir hatten ernste Verbrennungen, der Lander-Rumpf war beschädigt, und bei so viel aufgewendeter Zeit und Ausrüstung hatten wir nur wenig erreicht. Die Kreatur war jedoch besiegt. Ehe wir aufbrachen, konnte ich eine Probe des verbrannten Gewebes nehmen, was Dr. Corey sehr freute.

Bei der Nachbesprechung war der Captain sehr sanft zu uns.

Er sagte uns, das Scheitern dieser Mission sei niemandes Schuld. Er hätte auf die idemische Botschafterin hören und den Felsenplaneten ignorieren sollen.

Dennoch war es ein schlechter Tag für uns alle. Ich werde gewiss Albträume von diesen merkwürdigen Ruinen im Wasser und den riesigen mörderischen Biestern haben.

Erhalte Einmalige Entdeckung **28**.

Entferne Landungskarte **L13** aus dem Spiel.

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

## PROTOKOLL 554

Sektor **3** enthält die Kanone, die den Lander runtergeholt hat. Hier wird abhängig von der nächsten Entscheidung eine SZ-Karte platziert.

Beim Erkunden außerirdischer Welten steht das Außenteam bisweilen vor wichtigen Entscheidungen, die die ganze Kampagne beeinflussen. Diese ist eine davon. Wenn das Team einen Teil der Kugel unter der außerirdischen Kanone zerstört, geht das schnell und sicherer, beeinträchtigt aber die Tarnfähigkeit der Kugel, die damit von anderen Reisenden leichter gefunden werden kann.




Wird die Kanone fachmännisch deaktiviert, dauert das länger und ist riskanter.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion, selbst dann, wenn er nicht Teil des Außenteams ist.

- » **Den Teil der Kugel mit der Kanone zerstören** (beschädigt die Kugel und deren Tarnung): Lies **Protokoll 390**.
- » **Zur Kanone schleichen und sie deaktivieren** (langwieriger und gefährlicher): Lies **Protokoll 265**

## PROTOKOLL 555

Aufgrund extremer Wetterbedingungen ist es nicht möglich, die Mission abzubrechen!

Das Besatzungsmitglied, das seine vierte Verletzung erhalten hat, führt einen Überlebenswurf mit drei Verletzungswürfeln aus. Wenn es 1  und 1  ODER 2  würfelt, stirbt das Besatzungsmitglied: Entferne es aus seiner Ranghülle und lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung ins „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.

Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, setze das Spiel fort.

Wenn alle Besatzungsmitglieder tot sind:

- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 556

Platziere einen Marker auf deiner Missionskarte, dann:

Wenn sich **1** Marker auf der Missionskarte befindet, lies **Protokoll 740**.

Wenn sich **2** Marker auf der Missionskarte befinden, lies **Protokoll 743**.

Wenn sich **3** Marker auf der Missionskarte befinden, lies **Protokoll 754**.

## PROTOKOLL 557

Wähle eine der folgenden Optionen aus:

- » **Zur Außenhülle der Arrogator-Bauwelt zurückkehren:** Lies **Protokoll 473**.
- » **Zum inneren Kern der Arrogator-Bauwelt zurückkehren:** Lies **Protokoll 684**.


## PROTOKOLL 558

### Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch

Ich machte mich auf das Schlimmste gefasst – mein Freund bewusstlos, ich am ganzen Leibe zitternd, die Bestie im Anmarsch. Ich versuchte, die Kreatur mit einer Zeltstange zu vertreiben. Das Biest ignorierte mich, bis das Metall seinen hirnantigen Panzer traf. Da schlug es zu und traf meine Rippen, dann zog es sich zurück.

Ganz schwach vor Schmerz gelang es mir, mein Team zu wecken. Zusammen eilten wir zum Lander.



Das Besatzungsmitglied mit einem Marker auf der Karte wirft .  
Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte. Markiere Kästchen B in **Protokoll 915**. Lies dann **Protokoll 707**.

## PROTOKOLL 559

**Erkundungsbericht 14/68-A**

Wir kundschafteten diesen Bereich der Stadt aus und fanden einen Turbolift, der Strom hatte und funktionierte. Eine kurze Inspektion zeigte, dass sowohl Beschleunigungsdämpfer als auch eine Sicherheitskapsel fehlten, daher mussten wir weitere Sicherheitsmaßnahmen ergreifen. Aber der Ausblick auf die zerstörte Metropole von unterhalb der Außenhülle war atemberaubend.

Jedes Besatzungsmitglied erneuert 2 . Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P325**.

## PROTOKOLL 560

**Außenteam-Privatkanal**

[Teammittglied 1]: Nichts berühren! Was hier lebt, muss tödlich sein!

[Teammittglied 2]: Ganz ruhig, ich bin ja vorsichtig. Interessant ... Die meisten Proben sind paarweise vorhanden. Könnte ich doch die Beschriftungen lesen ...

[Teammittglied 1]: Sind das denn wirklich Beschriftungen? Nur Spaß, es werden schon welche sein.

[Teammittglied 2]: Hey, haben Sie das gesehen?

[Teammittglied 1]: Was denn gesehen? Hier sind doch nur wir und diese Ranken.

[Teammittglied 2]: Da hat sich etwas in den Schatten bewegt. Und hier ... frische Spuren? Diese Ranke hier - an der hat doch etwas genagt.

- Platziere Karte **P295** in diesem Sektor.
- Platziere die Bedrohungskarte „Spitzenprädatör“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den *Spitzenprädatör*-Aufsteller neben der Bedrohungskarte - er befindet sich noch nicht auf der Planetenkarte.

## PROTOKOLL 561

Du folgst einer schwachen Spur und gerätst in die Höhle eines großen Raubtiers.

Platziere Karte **P285** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 562

**Erkundungsbericht 14/77-B**

Dieses Gebäude gehörte zur Techniksektion namens „Replikationsanlage“, eigentlich ein gigantischer 3D-Drucker, der fast jede Arrogator-Technik produzieren kann, die wir gesehen haben. Leider erlaubt der Zustand der Anlage nicht, zu untersuchen, wie die Materialien hergeschafft wurden. In einem der riesigen Behälter haben wir ein fast fertiges Schreiterfahrzeug gefunden, ähnlich gestaltet wie Giganten und Kampfschwärme. Wir könnten weitere Scans gebrauchen, wenn wir mehr über die Arrogatoren und ihr Aussehen herausfinden wollen.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P328**.

## PROTOKOLL 563

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

Lies **Protokoll 273**.

Nichts passiert.

## PROTOKOLL 564

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Lies **Protokoll 569**.

Lies **Protokoll 571**.

Lies **Protokoll 576**.

## PROTOKOLL 565

[**Außenteammitglied 1**]: Noch eine Rampe ... Wie tief mögen sie uns runterführen?

[**Außenteammitglied 2**]: Wenn meine Berechnungen stimmen, nicht sehr tief. Die Kruste des Neutronensterns ist nur zwei Kilometer dick, davon haben wir schon drei Viertel hinter uns.

[**Außenteammitglied 1**]: Was ist unter der Kruste?

[**Außenteammitglied 2**]: Wissen wir nicht. Wir gehen davon aus, dass der Kern flüssig ist, eine Suppe aus Materie, die durch unvorstellbare Kräfte zerlegt wurde. Ein Dampfkochtopf für Kernwechselwirkungen ...

[**Außenteammitglied 1**]: Okay, schon gut, das reicht! Legen wir los. Meine Nullfeldwerte werden unscharf.

[**Außenteammitglied 3**]: Sehen Sie, da vorne ist etwas!

- Lege Missionskarte **M201** ab, wenn sie aufgedeckt ist.
- Mische alle abgelegten Karten „Erweitertes Ereignis“ wieder ins Deck.
- Lege alle abgelegten Hinweise in den Hinweisbeutel zurück.
- Entferne alle Zeitplättchen und Marker von Planetenkarte und Bedrohungskarten. Lege alle Bedrohungskarten ab.
- Lege alle Karten von der Planetenkarte in die jeweiligen Kartenbehälter zurück. Entferne die Besatzungsmitglieder, alle Bedrohungen und den Lander-Aufsteller von der Planetenkarte.
- Entferne alle Missionsausrüstungsplättchen von der Planetenkarte. Sie können mit ihren Ausrüstungskarten erneut platziert werden. Wenn du W.A.U. auf diese Weise abgelegt hast, lege den Würfel in den Verbrauch-Pool seines Besitzers zurück.
- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **40-41** (*Erbauergewölbe*).
- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen (mit der Vorderseite nach unten) auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Platziere die aufgeführten Missionskarten und Globale-Bedingung-Karten rechts auf der Planetenkarte oder führe alle planetenspezifischen Anweisungen aus, die auf die Felder für die Missionskarten und Globale-Bedingung-Karten gedruckt sind.
- Wenn Besatzungsmitglieder kampfunfähig sind (Sonderregel, die vom TZO-Evakuierungsprotokoll ausgelöst wird), drehe sie mit der Vorderseite nach oben. Sie nehmen wieder an der Erkundung teil.
- Jedes Besatzungsmitglied legt 1 Verletzungskarte und 1 Verletzungswürfel ab.
- Jedes Besatzungsmitglied erneuert all seine Würfel.
- Jedes Besatzungsmitglied darf seiner Besatzungstafel die folgende Anzahl von Sektionswürfeln aus seinem Sektionsbehälter hinzufügen:
  - 3 Verfügbare Würfel: 3 Würfel hinzufügen
  - 4 Verfügbare Würfel: 2 Würfel hinzufügen
  - Mindestens 5 Verfügbare Würfel: 1 Würfel hinzufügen
- Erhalte 2 Vorräte.
- Lies **Protokoll 567**.

## PROTOKOLL 566

[**CAPCOM**]: Achtung, Team eins, wir messen Energiespitzen in Ihrer Gegend. Seien Sie vorsichtig!

[**Außenteam**]: Verstanden, Vanguard. Wir fahren planmäßig mit der Mission fort.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Vollziehe 1 Fortschritt beim Zeit-Track der Globale-Bedingung-Karte.

Lies **Protokoll 574**.

## PROTOKOLL 567

**Außenteam-Erkundungsbericht 1945-I**

Am Ende des Gewirrs aus Korridoren und Rampen gelangten wir in eine große Höhle, deren Boden aus großen schwebenden Plattformen bestand, glatt und perfekt spiegelnd. Das Licht unserer Mecha-Anzüge erreichte die andere Seite der Höhle nicht. Vor uns schwebte eine Stufenpyramide, in die permanente Blitze aus der Höhlendecke einschlugen. In deren Licht sahen wir eine große Tür und einen komplexen Schließmechanismus. Außerdem gab es noch eine Art schwebenden Turm, dessen Spitze die meisten Blitze anzog. In den vier Ecken der großen Pyramide bemerkten wir jeweils eine kleinere, auf der ein eigenartiger Katafalk stand, über ein dickes Kabel mit der großen Pyramide verbunden.

Also hatten die Erbauer es nicht nur geschafft, ihre Anlagen in der dichtesten Materie des Universums zu errichten,

sie hatten auch noch Maschinen daraus konstruiert. Das sollte nicht die letzte Überraschung gewesen sein. Als wir gerade die Aussicht bewunderten, tauchte eine Maschine aus der Dunkelheit auf – ein riesenhafter Roboter, dessen Kraftfeld etwas unter seinen spinnenhaften Beinen beschirmte. Hinter dem Kraftfeld sahen wir etwas grün glimmen: Die riesige Maschine trug ein Fenster in eine andere Welt mit sich herum. Wie hing das alles zusammen? Wie konnten wir die Tür öffnen? Wir wussten, dass uns wenig Zeit blieb, es herauszufinden.

- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 1.
- Lege die Bedrohungskarte „Erbauer-Biobot“ auf den vorgesehenen Platz am oberen Rand der Planetenkarte.
- Finde die Karten **P091** und **P092**. Platziere sie mit der Vorderseite nach unten auf dem Sonderzielstapel des angegebenen Biobots neben der Bedrohungskarte „Erbauer-Biobot“, sodass Karte **P092** oben liegt.
- Platziere den Aufsteller *Erbauer-Biobot* in Sektor 2. Platziere die oberste Karte vom Sonderzielstapel des Biobots in Sektor 2 (**Erinnerung:** Wenn ein SZ durch die SZ-Karte des Biobots ersetzt wird, werden alle Würfel, Plättchen und Marker auf der SZ-Karte abgelegt).
- Wenn sich weniger als vier Besatzungsmitglieder im Spiel befinden, führe folgende Schritte aus:
  - Wenn kein **Technikbesatzungsmitglied** im Spiel ist, dürfen die Besatzungsmitglieder insgesamt bis zu vier Würfel aus den Sektionsbehältern nehmen und wieder auf ihre Besatzungstafeln legen (Rangeinschränkungen gelten weiterhin).
  - Wenn kein **Wissenschaftsbesatzungsmitglied** im Spiel ist, wähle einen Würfel aus dem **Wissenschaftssektionsbehälter** aus, wirf ihn und platziere ihn in Sektor 4 auf Würfeld **S2**.
  - Wenn kein **Sicherheitsbesatzungsmitglied** im Spiel ist, wähle einen Würfel aus dem Sicherheitssektionsbehälter aus, wirf ihn und platziere ihn in Sektor 6 auf Würfeld **S3**.
  - Wenn kein **Aufklärungsbesatzungsmitglied** im Spiel ist, wähle einen Würfel aus dem Aufklärungssektionsbehälter aus, wirf ihn und platziere ihn in Sektor 8 auf Würfeld **S4**.

**Hinweis:** Die Regeln des Gewölbeschlosses in Sektor 9 sind mit den vier Podesten in den Sektoren 2, 4, 6 und 8 verbunden.

**Hinweis:** Wenn eine neue SZ-Karte durch die Fähigkeit des Biobots platziert wird, werden alle Marker und Würfel auf dem vorigen SZ abgelegt. Um das Gewölbeschloss zu öffnen, muss der *Erbauer-Biobot* gestoppt oder kontrolliert werden.

Drehe alle Rundenplättchen auf die Seite „Zug verfügbar“. Starte eine neue Runde der Planetenerkundung und setze das Spiel fort.



## PROTOKOLL 568

[**Außenteammitglied 1**]: Ruhe in Stücken, du mieses ...

[**Außenteammitglied 2**]: Nun hören Sie schon auf, das Ding ist doch tot.

[**Außenteammitglied 1**]: Aus welcher Hölle mag es gekrochen sein?

[**Außenteammitglied 2**]: Das wird die Wissenschaftssektion schon rausfinden. Wir müssen jetzt den Verwundeten helfen.

- Erhalte 1  und Einmalige Entdeckung **28**.
- Lege Missionskarte **M210** ab.
- Entferne Landungskarte **L13** aus dem Spiel.
- Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 915**. Zähle die Anzahl der markierten Kästchen in **Protokoll 915**.
  - Wenn 1 Kästchen markiert ist, steigen alle Besatzungsmitglieder mit Rang 1, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, um einen Rang auf.
  - Wenn 2 Kästchen markiert sind, steigen alle Besatzungsmitglieder mit Rang 1 oder 2, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, um einen Rang auf.
  - Wenn 3 Kästchen markiert sind, steigen alle Besatzungsmitglieder mit Rang 1 oder 2, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, um einen Rang auf. Erhalte dann 1 .
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 569

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, wir haben den Eingang zu einem verfallenen Turm gefunden, aber er ist blockiert. Wir können die Trümmer beiseite räumen – ich habe das Gefühl, dass es sich lohnen könnte.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Alles klar, Außenteam. Betreten Sie den Turm und erstatten Sie Meldung. Vielleicht finden Sie

Hinweise darauf, wer hier gelebt hat und was passiert ist.

[**Außenteammitglied 2**]: Manche Piktogramme am Tor stellen offenbar die Leute dieser Welt dar. Sie wirken einigermaßen humanoid. Sie halten ... Was soll das sein, irgendeine Kugel?

[**Außenteammitglied 1**]: Ein Mond – sie halten einen Mond.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Gehen Sie rein, Außenteam. Finden Sie raus, was aus den Leuten und ihrem Mond geworden ist.

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 570

Platziere Karte **P288** in diesem Sektor.

Wenn der *Idemische Pilger* / *Wütende Pilger* sich in diesem oder einem verbundenen Sektor befindet, lies **Protokoll 259**.

## PROTOKOLL 571

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, wir haben einige Zeit hier unten mit dem Entschlüsseln von Piktogrammen verbracht und hätten Ihnen eine Karte zu zeigen – wir glauben, es könnte sich um Hodeus-B D vor der Zerstörung des Mondes handeln.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Bilder erhalten, Außenteam. Wir werden sofort unsere Geologieteams darauf ansetzen.

[**Außenteammitglied 2**]: Inzwischen haben wir eine Theorie: Der Karte nach war Land knapp, die Welt bestand fast nur aus Ozeanen. Wir haben weitere Schriften gefunden, in denen offenbar die Gezeiten vermerkt sind, und es sieht so aus, als hätte es Tidenhübe von rund fünfzig Metern gegeben.

[**Außenteammitglied 1**]: Wir glauben, dass die Leute versucht haben, die Gezeiten hier auf Hodeus-B D zu manipulieren, um mehr Land für ihre Städte und die Bevölkerung zu gewinnen.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Und jetzt gibt es gar kein nennenswertes Oberflächenwasser mehr, der Planet ist verdorrt, und der Mond hängt zerbrochen im Orbit.

[**Außenteammitglied 2**]: Das wäre jedenfalls nicht das erste Mal, dass eine Zivilisation Gott gespielt und den Preis dafür gezahlt hätte.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

## PROTOKOLL 572

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 557**. Anderenfalls lies weiter:

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, wir nähern uns dem Objekt. Aktuelle Entfernung: 700 Kilometer, abnehmend. Waffensysteme sind verfügbar, Booster auf Standby. Alle Systeme arbeiten bei Nominalkapazität. Wir sind bereit, jederzeit Ausweichmanöver zu fliegen.

[**CAPCOM**]: Alles klar, Team 1. Diesmal sind wir auf alles gefasst. Nächster Kontakt bei 500 Kilometern. Ende.

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, hier Team 1. Wir sind noch 500 Kilometer entfernt. Vorab-Scans waren korrekt. Der Rumpf ist mit Geschützen übersät. Wir wurden noch nicht angepeilt ... Moment, wir erkennen da eine schwache Gravitationsanomalie im Objekt.

[**CAPCOM**]: Wir sehen sie. Wachsam bleiben, Team 1. Nächster Kontakt bei 200 Kilometern. Ende.

[**Außenteammitglied 1**]: [Von Störgeräuschen durchsetzt] ... Team 1. Wir sind jetzt 200 Kilometer vom Zielobjekt entfernt und haben ein Trümmerfeld in einem zufälligen Orbit um das Ziel erkannt. Bisher keine Anzeichen für Feindseligkeiten. Sollen wir landen, CAPCOM? Bitte Anweisungen.

[**CAPCOM**]: Jawohl, Team 1, Sie haben grünes Licht zur Landung. Viel Glück.















Wenn der Lander mindestens 6 , 5  und 5  hat, lies **Protokoll 573**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus. Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht auf dem Feld „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu Schritt 2 zurück – wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich: Lies **Protokoll 573**.

### HOCHRISIKOLANDUNG

Bei dieser Landung werden Marker auf der Lander-Tafel platziert. Jeder Marker steht für das Auslösen verschiedener Arrogator-Abwehrsysteme, die die Planetenerkundung erschweren.

	<b>Abwehdrohne</b>	<p>Wähle eines:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Zerschießen!</b> Wenn  <b>mindestens 5 ist</b>, passiert nichts. Anderenfalls erhält ein Besatzungsmitglied deiner Wahl eine Verletzung „Verbrannt“.</li> <li>» <b>Sensoren stören!</b> Wenn  <b>mindestens 4 ist</b>, passiert nichts. Anderenfalls platziere 2 Universalmarker auf der Lander-Tafel.</li> </ul>
	<b>Trümmer</b>	<p>Wähle eines:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Mittendurch!</b> Wenn  <b>mindestens 6 ist</b>: Platziere einen Universalmarker auf der Lander-Tafel. Anderenfalls platziere 2 Universalmarker auf der Lander-Tafel.</li> <li>» <b>Größeren Objekten ausweichen!</b> Wenn  <b>mindestens 4</b> und  <b>mindestens 4 ist</b>, passiert nichts. Anderenfalls lege 1 ausgewählte Ausrüstungskarte ins „Arsenal“ zurück und verliere 2 Vorräte.</li> </ul>
	<b>Kampfschwarm</b>	<p>Wähle eines:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Mittendurch!</b> Wenn  <b>mindestens 6 ist</b>: Platziere einen Universalmarker auf der Lander-Tafel. Anderenfalls platziere 2 Universalmarker auf der Lander-Tafel. Dann lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück, ODER jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verbrannt“.</li> <li>» <b>Abhängen!</b> Wenn  <b>mindestens 5 ist</b>: Platziere einen Universalmarker auf der Lander-Tafel. Anderenfalls platziere 2 Universalmarker auf der Lander-Tafel. Dann erhält 1 ausgewähltes Besatzungsmitglied eine Verletzung „Panisch“, und 1 ausgewähltes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verwundet“.</li> </ul>
	<b>Unkontrollierter Flug</b>	<p>Wähle eines:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Kontrolle zurückgewinnen</b> Wenn  <b>mindestens 3 ist</b>, passiert nichts. Anderenfalls platziere einen Universalmarker auf der Lander-Tafel, und jedes Besatzungsmitglied 2 .</li> <li>» <b>Freier Fall</b> Wenn  <b>mindestens 3 ist</b>: Platziere einen Universalmarker auf der Lander-Tafel. Anderenfalls erhält ein Besatzungsmitglied deiner Wahl eine Verletzung „Erschöpft“.</li> </ul>

## PROTOKOLL 573

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **28-29** (Arrogator-Bauwelt – Außenhülle).

Sieh nach, wie viele Universalmarker sich auf der Lander-Tafel befinden:

**0:** Nichts passiert.

**1:** Vollziehe 1 Fortschritt bei allen Zeit-Tracks.

2-3: Vollziehe 2 Fortschritte bei allen Zeit-Tracks.

**Ab 4:** Platziere die Bedrohungskarte „Arrogator-Kampfschwarm“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere den Arrogator-Kampfschwarm-Aufsteller sowie alle 3 Drohnenaufsteller in Sektor **6**.

Entferne dann die bei der Landung platzierten Marker. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

**Hinweis:** Es ist möglich, dass eine der Einmaligen Entdeckungen, die auf der Planetenkarte aufgeführt sind, bereits früher in der Kampagne erhalten wurde.

## PROTOKOLL 574

**[CAPCOM]:** Achtung, Team eins, wir messen eine riesige Energiespitze in Ihrer Nähe. Sie haben wohl ins Wespennest gestochen!

**[Außenteam]:** Sie machen sich keine Vorstellung, CAPCOM. Es ist gigantisch!

Wenn sich kein Arrogator-Wächter auf der Karte befindet, platziere einen Arrogator-Wächter-Aufsteller in Sektor **6**. Wenn eine Bedrohungskarte „Selbstreparierender Wächter“ vorhanden ist, drehe sie um.

## PROTOKOLL 575

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, lies **Protokoll 82**. Anderenfalls lies weiter:

**[Captain Wayman]:** Ihr Signal wird schwächer, Außenteam. Ist alles in Ordnung?

\*\*\* Lautes Störgeräusch \*\*\*

**[Außenteam]:** ... halb durch die Sonnenkorona. Nur noch ein paar Stunden, bis ... der Nullfeldgeneratoren verbrannt. Wir mussten wechseln zu einem ...

**[Dr. Corey]:** Außenteam, Sie nähern sich der Transitregion. Die Grenze zwischen Korona und Chromosphäre ist sehr schmal, aber es wird eine drastische Temperaturänderung geben. Sie können mit einem Abfall von einigen Millionen Grad Celsius auf etwa siebentausend Grad Celsius rechnen.

**[Außenteam]:** Gut, dass wir warme Unterwäsche dabeihaben. Wäre doch schade, sich zu erkälten.

**[Dr. Corey]:** Ich weiß Ihre gute Stimmung zu schätzen, doch so ein Temperatursturz stellt eine große Belastung für den Hitzeschild dar. Thermische Schocks dieser Größenordnung lassen sich nicht im Labor simulieren. Wir können uns nur auf unsere theoretischen Modelle verlassen.

**[Außenteam]:** Tja, wollen wir hoffen, dass Sie sich nicht verrechnet haben, Dr. Corey ...

\*\*\* Lautes Störgeräusch \*\*\*

Lies **Protokoll 86**.

## PROTOKOLL 576

**[CAPCOM, Sergeant Xiu]:** Außenteam, wir stellen einige leichte Gravitationsveränderungen bei Ihrer aktuellen Position fest. Erstaten Sie Meldung.


**[Außenteammitglied 1]:** Ja, wir sehen es auch, CAPCOM. Diese turmartige Struktur scheint die Gravitation zu beeinflussen. Sie zeigt auf den zerstörten Mond.

**[CAPCOM, Sergeant Xiu]:** Wir sehen erhebliche Energiemengen aus Richtung des Bauwerks. Hat der Turm damit zu tun?

**[Außenteammitglied 2]:** Vielleicht bezieht er seine Energie dorthin oder so.

**[Außenteammitglied 1]:** Allmählich dämmert mir, wie Edans vorige Bewohner ihren Mond zerstört haben. Offenbar wollten sie ihre Gezeiten durch Variieren des Abstands des Mondes beeinflussen.

**[CAPCOM, Sergeant Xiu]:** Sieht so aus, Außenteam. Begeben Sie sich zum Bauwerk, um es genauer zu erkunden.

Erhalte 1 . Entferne das Zeitplättchen von der aktuellen Globale-Bedingung-Karte. Platziere die Globale-Bedingung-Karte **G19** mit der Vorderseite nach oben auf dem Globale-Bedingung-Stapel. Ersetze das SZ in Sektor **6** durch Karte **P000**.

## PROTOKOLL 577

### Einschätzung des Arrogator-Generators - Anhang zu Erkundungsbericht 14/68-B

Die Materialien, die das Außenteam beschafft hat, lassen unsere Techniker darauf schließen, dass Arrogatoren zu einfachen, doch effektiven Lösungen greifen, um Energie zu erzeugen. Die gefundenen Fusionsreaktoren haben offenbar Jahrtausende lang funktioniert, alle Hindernisse für automatische Systeme wurden einfach durch Auslassen der meisten Vorsichtsmaßnahmen umgangen, die wir von der Erde kennen. Die erzeugte Hitze wurde an die Außenschicht abgegeben und wärmte das Innere der Bauwelt. Die Xenobiologen aus der Wissenschaftssektion untersuchen bereits die Möglichkeit, dass Arrogatoren weitgehend strahlungsresistent sind.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P326**.

## PROTOKOLL 578

### Logbuch des Captains, Eintrag D-432

Der Magnacereb richtete enorme Zerstörung an, bevor eines der Besatzungsmitglieder zu Verstand kam und ihn erledigte. Als ich Bilanz aller Verluste und Schäden des Schiffs zog, war ich am Boden zerstört. Große Bereiche der ISS Vanguard waren entweder von der Bestie oder von der halluzinierenden Besatzung demoliert worden. Die Krankenstation ist nun voller Patienten, die unter den Nachwirkungen der Besessenheit durch diese Kreatur leiden. Nicht mal die Leute in der Kälteschlafkammer sind ungeschoren davongekommen. Anscheinend hat unsere kleine Expedition nach Ugnir zu Monaten voller Unbill und Mühsal geführt.

Ich habe unsere besten Sicherheitsexperten beauftragt herauszufinden, wie die Kreatur ins Schiff eindringen konnte und wie sich solche Sicherheitsprobleme zukünftig vermeiden lassen. Hoffentlich bringen die Proben vom Magnacereb und das Überwachungsmaterial des Angriffs mehr Aufschluss.

- Erhalte Einmalige Entdeckung **28**.
- Entferne Landungskarte **L13** aus dem Spiel.
- Nimm alle Besatzungsmitglieder aus „Rastende Besatzung“, mische sie und ziehe zufällig eines aus jeder Sektion. Entferne ihre Karten aus den Ranghüllen und platziere sie auf den Besatzungstafeln.
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 579



[**Außenteammitglied 1**]: Unsere ganze Mission ist wie eine merkwürdige Fantasie, aber dieser Anblick ... ist endgültig wie ein Traum.

[**CAPCOM**]: Ich störe Ihre poetischen Gedanken ungern, aber jeder einzelne Planet befindet sich außerhalb der Hill-Sphären der anderen. Jemand hat dieses System geschaffen.

[**Außenteammitglied 1**]: Und dass jemand ein ganzes Planetensystem erschafft, ist nicht traumhaft?!













[**CAPCOM**]: Konzentrieren Sie sich auf Ihre Mission. Sie dürfen die Aussicht nach Ihrer Rückkehr bewundern. Nun geht es um diese drei Planeten. Wir bekommen interessante Signale von allen dreien - im Gegensatz zu den 75 ... Kopien.

[**Außenteammitglied 1**]: Verstanden!

Wenn der Lander mindestens 7  und 6  hat, lies **Protokoll 666**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht auf dem Feld „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu Schritt **2** zurück – wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich: Lies **Protokoll 666**.

## TURBULENZEN

	<b>Optimale Flugbahn</b>	Wähle eines Problemlöser Flug: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Easy flight</b> Wenn  mindestens <b>6</b> ist, passiert nichts</li> <li>» <b>Kleine Störung</b> Jedes Besatzungsmitglied 5  Wird durch  verringert.</li> </ul>
	<b>Plötzliches Überhitzen</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Geschmolzener Rumpf</b> Öffne das Schiffsbuch auf Seite <b>19</b> (<i>Hangar-Kartenhalter</i>) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).</li> <li>» <b>Kühlungsfehlfunktion</b> Jedes Besatzungsmitglied 6  Wird durch  verringert.</li> </ul>
	<b>Turbulenzen</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Starke Winde</b> Jedes Besatzungsmitglied: .</li> <li>» <b>Schwierige Stabilisierung</b> Jedes Besatzungsmitglied 7  Wird durch  verringert.</li> </ul>
	<b>Unwetter</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Kurzschluss</b> Lege 6 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. Wird durch  verringert.</li> <li>» <b>Schock</b> 1 ausgewähltes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Panisch“.</li> </ul>

## PROTOKOLL 580

Bei dieser Mission gelten besondere Aufbauregeln. Beachte die folgenden Anweisungen genau.

**Wichtig:** Beim letzten Einsatz gibt es keine Evakuierung. Bei genügend Verletzungen sterben die Besatzungsmitglieder und fallen bei der Erkundung endgültig aus.

- Nimm alle Besatzungsmitglieder von „Rastend“ wieder als verfügbare Besatzungsmitglieder auf die Hand.
- Wähle einen Lander von Seite **19** im Schiffsbuch (*Hangar-Kartenhalter*) aus – wenn er beschädigt ist, drehe ihn mit der Vorderseite nach oben. Platziere die Tafel des Landers auf dem Tisch.

**Hinweis:** Besonders widerstandsfähige Panzerung und Extraplatz für Modifikationen sind bei dieser Mission nützlich.

- Nimm Karte **A31** (*Nullfeldgenerator*) aus „Lander-Mods“ und platziere sie auf dem angegebenen Platz auf der Lander-Tafel.
- Fülle die übrigen Felder auf der Lander-Tafel mit „Lander-Mods“ von Seite **21** des Schiffsbuchs (*Hangar-Kartenhalter*) oder aus dem „Warten ...“-Umschlag auf.

**Hinweis:** Panzerung und alles, was die Würfel-Ökonomie verbessert, sind bei dieser Mission besonders nützlich.


- Platziere den Marker auf dem entsprechenden Feld des Vorräte-Tracks auf der Lander-Tafel.
- Jeder Spieler wählt eines seiner verfügbaren Besatzungsmitglieder aus, das Teil des Außenteams werden soll. Es ist höchst empfehlenswert, alle vier Sektionen auf die finale Mission mitzunehmen, auch wenn weniger Spieler teilnehmen. Beim Solospiel musst du 2-4 Besatzungsmitglieder aus verschiedenen Sektionen auswählen. Lege die übrigen Besatzungsmitglieder auf den Händen der Spieler zu „Rastende Besatzung“ (Kartenbehälter B) zurück.




**Hinweis:** Die Mission wird lang und schwierig und enthält einige Bedrohungen.



- Jeder Spieler platziert seine Besatzungsmitglieder auf den Besatzungstafeln und bereitet diese entsprechend den Standardregeln vor (siehe Schritt „Außenteam vorbereiten“ auf Seite **23** im Schiffsbuch).

**Hinweis:** Die Mission enthält Bedrohungen, doch die Anzahl von Hinweisen und Ausrüstungen ist abgesehen von TZO-Mecha-Anzügen begrenzt.



- Die Spieler nehmen alle Ausrüstungskarten aus dem „Arsenal“ und platzieren sie mit der Vorderseite nach oben auf dem Tisch. Zuerst wählt jedes Besatzungsmitglied im Außenteam 1 Kleine-Ausrüstung-Karte  (die Anzahl kann durch manche Lander-Mods verändert werden) und platziert sie neben seiner Besatzungstafel.
- Dann **muss** für jede Sektion, die an der finalen Mission teilnimmt, eine TZO-Mecha-Anzug-Karte auf dem Lander platziert werden. Wenn die Anzahl von zulässigen Missionsausrüstungskarten des modifizierten Landers nicht ausreicht, verringern die überzähligen TZO-Mecha-Anzug-Karten stattdessen die maximale Anzahl von Persönliche-Ausrüstung-Karten.

**Beispiel:** Wenn in den Lander 2  und 5  passen und 4 TZO-Mecha-Anzug-Karten mitgenommen werden, beträgt der verbleibende Platz im Lander 3 .

- Wähle eine Anzahl anderer - und -Karten bis zum Limit des vorigen Schritts aus und platziere sie auf einem Stapel neben der Lander-Tafel.

Wenn alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies **Protokoll 575**.

## PROTOKOLL 581

### Außenteam-Erkundungsbericht 1945-I

Am Ende des Gewirrs aus Korridoren und Rampen gelangten wir in eine große Höhle, deren Boden aus großen schwebenden Plattformen bestand, glatt und perfekt spiegelnd. Das Licht unserer Mecha-Anzüge erreichte die andere Seite der Höhle nicht. Vor uns schwebte eine Stufenpyramide, in die permanent Blitze aus der Höhlendecke einschlugen. In deren Licht sahen wir eine große Tür und einen komplexen Schließmechanismus. Außerdem gab es noch eine Art schwebenden Turm, dessen Spitze die meisten Blitze anzog. In den vier Ecken der großen Pyramide bemerkten wir jeweils eine kleinere, auf der ein eigenartiger Katafalk stand, über ein dickes Kabel mit der großen Pyramide verbunden.

Also hatten die Erbauer es nicht nur geschafft, ihre Anlagen in der dichtesten Materie des Universums zu errichten, sie hatten auch noch Maschinen daraus konstruiert. Das sollte nicht die letzte Überraschung gewesen sein. Als wir gerade die Aussicht bewunderten, tauchte eine Maschine aus der Dunkelheit auf – ein riesenhafter Roboter, dessen Kraftfeld etwas unter seinen spinnenhaften Beinen beschirmte. Hinter dem Kraftfeld sahen wir etwas grün glimmen: Die riesige Maschine trug ein Fenster in eine andere Welt mit sich herum.

Wie hing das alles zusammen? Wie konnten wir die Tür öffnen? Wir wussten, dass uns wenig Zeit blieb, es herauszufinden.

#### 1. Planetenkarte vorbereiten

- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen (mit der Vorderseite nach unten) auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Platziere die aufgeführten Missionskarten und Globale-Bedingung-Karten auf der rechten Seite der Planetenkarte oder führe alle planetenspezifischen Anweisungen aus, die auf die Plätze für die Missionskarten und Globale-Bedingung-Karten gedruckt sind.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle fünf Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Mische das Erweitertes-Ereignis-Deck und platziere es links von der Planetenkarte.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 1.
- Lege die Bedrohungskarte „Erbauer-Biobot“ auf den vorgesehenen Platz am oberen Rand der Planetenkarte.
- Finde die Karten **P091** und **P092**. Platziere sie mit der Vorderseite nach unten auf dem Sonderzielstapel des angegebenen Biobots neben der Bedrohungskarte „Erbauer-Biobot“, sodass Karte **P092** oben liegt.
- Platziere den Aufsteller *Erbauer-Biobot* in Sektor 2. Platziere die oberste Karte vom Sonderzielstapel des Biobots in Sektor 2 (**Erinnerung:** Wenn ein SZ durch die SZ-Karte des Biobots ersetzt wird, werden alle Würfel, Plättchen und Marker auf der SZ-Karte abgelegt).

#### 2. Außenteam vorbereiten

- Die Spieler teilen Persönliche-Ausrüstung-Karten und Missionsausrüstungskarten unter sich auf. Kein Besatzungsmitglied darf Ausrüstung 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.
- Wenn sich weniger als vier Besatzungsmitglieder im Außenteam befinden, führe folgende Schritte aus:

- Wenn kein **Technikbesatzungsmitglied** im Spiel ist, dürfen die Besatzungsmitglieder insgesamt bis zu vier Würfel aus den Sektionsbehältern nehmen und wieder auf ihre Besatzungstafeln legen (Rangeinschränkungen gelten weiterhin).
- Wenn kein **Wissenschaftsbesatzungsmitglied** im Spiel ist, wähle einen Würfel aus dem Wissenschaftssektionsbehälter aus, wirf ihn und platziere ihn in Sektor **4** auf Würfelfeld **S2**.
- Wenn kein **Sicherheitsbesatzungsmitglied** im Spiel ist, wähle einen Würfel aus dem Sicherheitssektionsbehälter aus, wirf ihn und platziere ihn in Sektor **6** auf Würfelfeld **S3**.
- Wenn kein **Aufklärungsbesatzungsmitglied** im Spiel ist, wähle einen Würfel aus dem Aufklärungssektionsbehälter aus, wirf ihn und platziere ihn in Sektor **8** auf Würfelfeld **S4**.

#### 3. Planetenerkundung beginnen

**Hinweis:** Die Regeln des Gewölbeschlosses in Sektor **9** sind mit den vier Podesten in den Sektoren **2, 4, 6** und **8** verbunden.

**Hinweis:** Wenn eine neue SZ-Karte durch die Fähigkeit des *Biobots* platziert wird, werden alle Marker und Würfel auf dem vorigen SZ abgelegt. Um das Gewölbeschloss zu öffnen, muss der *Biobot* gestoppt oder kontrolliert werden.

## PROTOKOLL 582


### Erkundungsbericht 14/77-C

Wir hatten gehofft, dass die Inspektion des unfertigen Fahrzeugs uns mehr Informationen über seine Konstruktion verschaffen würde. Das Staunen war groß, als uns klar wurde, dass es eher dem Personentransport diente. Wir hatten noch nie einen Arrogator-Personentransport gefunden!

Nähere Untersuchungen des Schreiters gaben Aufschluss über die Anatomie der Arrogatoren. Dank weiterer Informationen aus Scans ihrer Ruinen, ihrer Zugriffspunkte, Terminals und sonstiger Schnittstellen können wir ersehen, dass sie offenbar etwas kleiner und gedrungener als ein Durchschnittsmensch sind. Manche Schnittstellen sind sehr intrusiv, was darauf hinweist, dass absichtliche Körpermodifikationen, wie sie derzeit auf der Erde diskutiert werden, bei ihnen alltäglich sind.

Was uns überraschte, war der Umstand, dass wir uns nun so lange in ihrem (mutmaßlichen) Bevölkerungszentrum aufgehalten hatten, ohne auch nur die Überreste eines einzigen Arrogators zu finden. Wohin sind sie alle verschwunden?

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

Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 583

Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und erhalte 2 *Seltene-Flora*-Hinweise.

Lies **Protokoll 538**.

## PROTOKOLL 584

### Studien von Xenoarchitektur, Teil 78

Die Wände sind viel dicker und mit einer betonartigen Substanz bedeckt. Die Decke ist niedriger, schmucklos und auch ohne die keilschriftartigen Darstellungen, die wir in anderen Bereichen des Fahrzeugs gefunden haben.

Es liegen haufenweise Überreste verstärkter Container herum, gemischt mit ihrem ehemaligen Inhalt – stabförmiges Werkzeug, zerbrochenes Glas. Das Team, das die Technik analysiert, glaubt, dass es sich um Waffen handelt. Auch die Struktur dieses Raums legt eine militärische Nutzung nahe.

Platziere Karte **P298** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 585

A: Wenn Kästchen **A** markiert ist, lies **Protokoll 587**.

Anderenfalls lies **Protokoll 586**.

## PROTOKOLL 586

[Außenteammitglied 1]: Sie haben uns ja hier einen höllischen Planeten gefunden, CAPCOM. Vereinzelte Ruinen in Sichtweite, vielleicht sogar Reste von Straßen, außerdem überall Krater - sieht aus, als hätte Hodeus-B D ordentlich was abgekriegt, als der Mond zerbrach.

[Außenteammitglied 2]: Wir kriegen ja immer die hübschesten Orte zu sehen, Vanguard.

[Außenteammitglied 1]: Warum genau können wir nicht näher beim Bauwerk landen?

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Die Gravitationsanomalien des Bauwerks verlangen eine Annäherung zu Fuß, Außenteam. Sehen Sie eine taugliche Landezone?

[Außenteammitglied 1]: Noch nicht. Wir sehen vor allem Meteoriten, CAPCOM. Es fallen jede Minute mehrere... Moment!

[Außenteammitglied 2]: Achtung - Meteoritenwarnung! Auf Einschlag vorbereiten!




[Außenteammitglied 1]: Verdammt, das war zu knapp.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Außenteam, erstatten Sie Meldung.

[Außenteammitglied 1]: Der Lander wurde von einem Meteoriten gestreift - wir fliegen noch, aber nur knapp.











[Außenteammitglied 2]: Immer langsam, unser Steuerbordtriebwerk ist deaktiviert.

[Außenteammitglied 1]: Es wird schon halten - es muss. Nehmen Sie den Scanner und finden Sie einen Landeplatz!

Wenn der Lander mindestens 6 , 6  und 4  hat, lies **Protokoll 594**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht auf dem Feld „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu Schritt 2 zurück - wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich: Entferne alle Schadensmarker vom Lander und lies **Protokoll 594**.




### WELTRAUMSCHROTT

	<b>Kritischer Treffer!</b>	<b>Werden wir überleben?</b> Platziere 6 -  Marker (Schadensmarker) auf der Lander-Tafel. Sind dort <b>mindestens 3</b> , lies <b>Protokoll 598</b> .
	<b>Frachtschaden</b>	Wähle eines: » <b>Akzeptieren</b> Wenn  <b>mindestens 5</b> ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls</b> lege 3 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. » <b>Ausrüstung zu retten versuchen</b> Platziere 6 -  Marker (Schadensmarker) auf der Lander-Tafel. Sind dort <b>mindestens 3</b> , lies <b>Protokoll 598</b> .
	<b>Feuer!</b>	Wähle eines: » <b>Löschen</b> Ein Besatzungsmitglied deiner Wahl erhält eine Verletzung „Verbrannt“. » <b>Sektion abtrennen</b> Verliere 6 -  -Vorräte.
	<b>Optimale Flugbahn</b>	<b>Weiterfliegen</b> Wenn  <b>mindestens 4</b> ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied 1  .

## PROTOKOLL 587












[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Wir erkennen schwere Meteoritenaktivitäten in Edans Atmosphäre. Vorsicht, Außenteam.

[Außenteammitglied 1]: Keine Sorge, diesmal überrascht uns nichts. Ich bringe uns so nahe wie möglich an das Bauwerk heran.

Wenn der Lander mindestens 5 , 4  und 4  hat, lies **Protokoll 594**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht auf dem Feld „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu Schritt 2 zurück - wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich: Entferne alle Schadensmarker vom Lander und lies **Protokoll 594**.

### WELTRAUMSCHROTT

	<b>Kritischer Treffer!</b>	<b>Werden wir überleben?</b> Wenn  <b>mindestens 5</b> ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied wirft  . Öffne das Schiffsbuch auf Seite 19 und drehe die aktuelle Lander-Karte auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
	<b>Frachtschaden</b>	Wähle eines: » <b>Akzeptieren</b> Wenn  <b>mindestens 5</b> ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls</b> lege 3 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. » <b>Ausrüstung zu retten versuchen</b> Jedes Besatzungsmitglied:  .
	<b>Feuer!</b>	Wähle eines: » <b>Löschen</b> Ein Besatzungsmitglied deiner Wahl erhält eine Verletzung „Verbrannt“. » <b>Sektion abtrennen</b> Wenn  <b>mindestens 4</b> ist: Verliere 2 Vorräte. <b>Anderenfalls</b> verliere 5 Vorräte.
	<b>Optimale Flugbahn</b>	<b>Weiterfliegen</b> Wenn  <b>mindestens 4</b> ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied 1  .

## PROTOKOLL 588

Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und erhalte Einmalige Entdeckung 30.

Lass den Aufsteller *Wächter-Metahedron* in seinem aktuellen Sektor. Drehe die Bedrohungskarte „*Wächter-Metahedron*“ auf die andere Seite.

## PROTOKOLL 589

[Außenteammitglied 1]: Unser Laderaum ist jetzt fast voll. Bitten um Erlaubnis, den Planeten zu verlassen.


[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Erlaubnis erteilt. Gut gemacht, Außenteam.

[Außenteammitglied 2]: Danke. Hoffentlich kriegen wir eine Willkommensparty.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: ...

Lege Mission **M180** ab. Erhalte 1 . Lies **Protokoll 594** und markiere das Kästchen neben dem A, ohne ihren Text anzuwenden. Wenn beide Kästchen (A und B) nun markiert sind, entferne Landungskarte **L16** aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 590

- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (*Hangar-Kartenhalter*) und entferne eine Lander-Karte aus dem Spiel, die nicht der Basis-Lander ist.
- Entferne 1 Marker vom Gegnervorteilplatz.
- Entferne die Bedrohungskarte „*Bombardement*“ und ihren Aufsteller vom Brett.
- Lege Karte **P241** (*Arrogator-Kreuzer*) aus Sektor **8** ab.
- Lege Missionskarte **M103** ab.
- Erhalte 1 .

**Hinweis:** Das Trümmerfeld des explodierten Kreuzers könnte interessante Entdeckungen enthalten. Durchsuchen könnte sich lohnen.

## PROTOKOLL 591

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 1]: Hey!

[Teammitglied 2]: Hm?

[Teammitglied 1]: Ich wollte nur was anderes hören als meinen Atem. Es ist so dunkel hier ...

[Teammitglied 2]: Friedlich, meinst du wohl. Und friedlich ist gut. Verdammt!

[Teammitglied 1]: Wa...

[Teammitglied 1]: Die armen ...


[Teammitglied 2]: Hoffentlich war das nur ihre Anatomie. Sie sehen so ... krumm aus.

[Teammitglied 1]: Gehen wir vorerst nicht zu nahe ran. Die Systeme des Wracks werden sonst aktiv.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P296**.

## PROTOKOLL 592

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

Erhalte Einmalige Entdeckung **12** und 1 . Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 905** und lies den Text.

Erhalte 1 Vorrat und 1 *Seltame-Flora*-Hinweis.

Erhalte 1 Vorrat und 1 *Seltame-Flora*-Hinweis.

Erhalte 1 *Seltame-Flora*-Hinweis.

## PROTOKOLL 593

Wenn der *Idemische Pilger* / *Wütende Pilger* sich in diesem oder einem verbundenen Sektor befindet, lies **Protokoll 259**.

Anderenfalls passiert nichts.

## PROTOKOLL 594

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **36-37** (*Edan*).

Wenn eines der Kästchen unten (**A** oder **B**) bereits markiert ist, wende das andere an.

Anderenfalls wirf W10, prüfe das Ergebnis und wende es an (ohne Markierung).

0-4: A  Lies **Protokoll 603**.

5-9: B  Lies **Protokoll 609**.

## PROTOKOLL 595


[**Außenteam**]: Wir können nun in die Bauwelt gelangen. Dürfen wir fortfahren, Vanguard?

[**CAPCOM**]: Seien Sie vorsichtig, Außenteam. Wir rechnen damit, dass ein Kontakt mit den Arrogatoren schwierig werden könnte.

[**Außenteam**]: Alles klar, Vanguard, wir begeben uns in den Schacht.

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

Erhalte 1 .


Damit ist die Planetenerkundung der *Arrogator-Bauwelt – Außenhülle* beendet. Soll dieser Teil des Planeten weiter erkundet werden, erneuert ein ausgewähltes Besatzungsmitglied 2 . Setze das Spiel anschließend fort

Anderenfalls, wenn weiter in die *Arrogator-Bauwelt* vorgedrungen werden soll, lies weiter:

Wenn sich in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B) ein Planetenarchivbogen für den aktuellen Planeten befindet, verwirf den Bogen.

**Wichtig:** *Arrogator-Bauwelt – Außenhülle* und *Arrogator-Bauwelt – Innerer Kern* sollten auf verschiedenen Planetenarchivbögen gesichert werden.

Nimm einen leeren Planetenarchivbogen und fülle ihn wie folgt aus:

- Notiere oben den Namen des aktuellen Planeten (der auf der Planetenkarte).
- Lege alle SZ-Karten mit  ab.
- Notiere die Nummer der Landungskarte, die sich derzeit im Planetenscanner befindet.
- Notiere für jeden Sektor die Nummern aller SZ-Karten. Wenn mehr als eine SZ-Karte vorhanden ist, notiere die oberste auf der linken Seite. Halte fest, ob der Sektor abgeschlossen wurde.
- Notiere die Nummer jeder Einmaligen Entdeckung, die sich noch auf der Planetenkarte befindet.
- Notiere Namen und Sektornummer aller Bedrohungen, die sich noch auf der Planetenkarte befinden. Dann lege alle Bedrohungskarten auf der Planetenkarte und die entsprechenden Aufsteller in die Schachtel zurück.

Lege alle SZ-Karten, Missionskarten und Globale-Bedingung-Karten auf der Planetenkarte auf die jeweiligen Felder in Kartenbehälter A zurück.

Jedes Besatzungsmitglied legt alle Sektionskarten ab.

Lege alle Einmalige-Entdeckung-Karten auf der Planetenkarte zu „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) zurück.


Platziere den Planetenarchivbogen in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B).

Lege alle Hinweisplättchen in den Hinweisbeutel zurück.

Nimm alle Besatzungsmitglieder- und Lander-Miniaturen von der Planetenkarte und platziere sie daneben.

Lege alle Missionsausrüstungsplättchen von der Planetenkarte ab. Sie können mit ihren Ausrüstungskarten erneut platziert werden. Wenn du W.A.U. auf diese Weise abgelegt hast, lege den Würfel in den Verbrauch-Pool seines Besitzers zurück.

Die Planetenkarte sollte jetzt leer sein.

- Lies **Protokoll 572** und markiere das Kästchen dort, ohne es anzuwenden. Kehre dann zu diesem Protokoll zurück.
- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **30-31** (*Arrogator-Bauwelt – Innerer Kern*).
- Behalte den Lander, die Vorräte, Entdeckungen und Modifikationen – sie werden in der Bauwelt gebraucht!
- Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist und du deine Beförderungskarte umdrehen konntest, lege sie ab, erhalte 3  und markiere dieses Kästchen. Anderenfalls lege die Beförderungskarte ab.
- Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, platziere alle 4 **P319**-Karten mit der Vorderseite nach oben zufällig in den Sektoren **2, 4, 6, 7** und markiere dieses Kästchen.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder und Lander in Sektor **1**. Alle Besatzungsmitglieder erneuern alle Würfel. Drehe alle Rundenplättchen auf die Seite „Zug verfügbar“ und starte eine neue Runde.
- Lies **Protokoll 687**.

## PROTOKOLL 596

Wirf einen W10, markiere das Kästchen neben dem Ergebnis und erhalte dessen Bonus. Wenn das Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts.

0-2:  Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise.



3-5:  Erhalte 2 *Seltame-Flora*-Hinweise.

6-8:  Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar*-Hinweise.

9:  Erhalte 2 Hinweise beliebiger Art.

## PROTOKOLL 597

Wir haben eine Ewigkeit in diesem schwarzen Abgrund verbracht. Zuerst stritten wir, wer für diesen unglaublichen Fehler verantwortlich war. Wie hatten wir alle zur selben Zeit hier enden können, ohne den Monolith wieder aktivieren zu können und ohne jemanden oben zu haben, um uns wieder raufzuziehen? Nachdem wir genug gestritten hatten, warteten wir einfach stumm ab, um unsere Kräfte zu schonen. Als wir schon an unser Ende glaubten, erbebt der Raum: Die Maschine begann langsam, sich wiederherzustellen.

Lege alle Karten der Sektoren **1, 2, 3** und **4** ab. Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **2**. Jedes Besatzungsmitglied  und wirft .

## PROTOKOLL 598

\*\*\* **Lautes Störgeräusch** \*\*\*

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Außenteam, erstatten Sie Meldung! Wir haben Sie nicht mehr auf dem Radar. Außenteam, bitte kommen!

[Außenteammitglied 1]: Ja, deswegen ... Nicht, dass die Hangar-Jungs sauer werden, aber wir haben den Lander zerstört. Wir sind jetzt drinnen.



\*\*\* **Lautes Dröhnen** \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Vanguard, können Sie uns hören? CAPCOM, wir stellen seismische Erschütterungen in der Absturzzone fest. Bitte Anweisungen.

[Außenteammitglied 2]: Dann kommt unter uns etwas hoch.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Außenteam, bitte wiederholen.

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **36-37** (Edan).

- Wenn sich ein Planetenarchivbogen für den aktuellen Planet in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B) befindet, nimm den Planetenarchivbogen für den aktuellen Planeten und verwende ihn, um alle gesicherten SZ-Karten, Einmaligen Entdeckungen und Bedrohungen der Planetenkarte so wiederherzustellen, wie sie beim letzten Besuch waren.
- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen rechts auf der Planetenkarte (verdeckt in der Reihenfolge, in der sie aufgeführt sind – erste Karte unten, letzte Karte oben).
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle fünf Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Mische das Ereignis-Deck und platziere es links von der Planetenkarte.
- Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Platziere Karte **P400** in Sektor **3**.
- Platziere Karte **P399** auf anderen Karten in Sektor **4**.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **3**. Jedes Besatzungsmitglied wirft  oder .
- Finde Mission **M182** und platziere sie in den Missionsplätzen auf der Planetenkarte.
- Teile die Persönliche-Ausrüstung-Karten und die Missionsausrüstungskarten zwischen den Besatzungsmitgliedern auf. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, trifft der Aufklärungssektionsspieler die Entscheidung.
- Der Lander wurde zerstört! Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt). Entferne dann die Lander-Tafel und lege alle Mods in den „Warten ...“-Umschlag zurück.
- Du hast keine Vorräte und kannst keine erhalten.
- Wann immer ein Besatzungsmitglied eine Entdeckung erhält, platziert es sie neben seiner Besatzungstafel – behandle die Entdeckungen beim Schiffsmanagement, als befänden sie sich auf einer Lander-Tafel.
- Finde 2 Globale-Bedingung-Karten **G18**, mische sie und platziere sie auf einem Stapel mit der Vorderseite nach oben auf dem Globale-Bedingungen-Platz auf der Planetenkarte.
- Platziere die Bedrohungskarte „*Ophthalmoide*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den *Ophthalmoide*-Aufsteller in Sektor **2**.
- Nimm die Beförderungskarten aus Kartenbehälter A, mische sie und ziehe 2 per Zufallsprinzip. Wähle als Gruppe eine davon aus und platziert sie mit der Seite „Unvollständig“ nach oben neben der Planetenkarte. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, trifft der Wissenschaftssektionsspieler die finale Entscheidung. Lege die übrigen Beförderungskarten in Kartenbehälter A zurück.
- 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.

Lies **Protokoll 585**, markiere das Kästchen neben dem **A** und setze dann das Spiel fort.

## PROTOKOLL 599

[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]: Der Hangar ist frei! Wir haben den Feind zurückgeschlagen. Die Lander sind offenbar intakt!

[Captain Wayman]: Dieses Arrogator-Schiff reißt uns in Fetzen.

[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]: Sie meinen, wir sollen losfliegen und gegen einen außerirdischen Kreuzer kämpfen?

[Captain Wayman]: Die Wissenschaftssektion ist der Ansicht, dass die Nahkampfkapazitäten des Kreuzers begrenzt sind, und es gibt auch keine gegnerischen Kämpfer.

[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]: Mal sehen, was wir tun können. Aber es wird dauern, das Schiff zu betanken und zu bewaffnen.

[Feuerteam Alpha, Teammitglied 2]: Wir könnten auch ohne Waffen und volle Tanks etwas tun ...

[Feuerteam Alpha, Teammitglied 1]: Gefällt mir nicht, wie sich das entwickelt.

Lies **Protokoll 607**.

## PROTOKOLL 600

Der Kontrollraum hat keinen Strom. Wenn eine **Energiekopplung in Sektor 7 installiert** wird, wird in Sektor **6** eine neue Karte (**P106**) aufgedeckt. Mit ihr muss interagiert werden, ehe der Strom wieder ausfällt. Am besten wartet ein Besatzungsmitglied in Sektor **6**, während ein anderes den Strom in Sektor **7** einschaltet. Es dürfen auch Sektionskarten verwendet werden, die die Mobilität erhöhen, um den Kontrollraum rechtzeitig zu erreichen.

## PROTOKOLL 601

[Außenteam]: ... uns hören? Wir ... [Störgeräusch]

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Bitte wiederholen, Team eins. Wir verlieren Ihr Signal!

[Außenteam]: Wir sind unter der Oberfläche. Wir haben ... [Störgeräusch] ... beim Tor gefunden. Noch eine Stele. Die Sicherheit scheint ausreichend, um sie in Ruhe zu untersuchen.

[CAPCOM, Corporal Coetz]: Das ist Ihre Entscheidung, Team eins. Unsere Xenosektion will das Ding unbedingt haben. Aber wenn Ihnen die Vorräte ausgehen ...

[Außenteam]: [Störgeräusch]

Lies **Protokoll 55**.

## PROTOKOLL 602

Erhalte 1 .

Ersetze Karte **P239** (Brennende Archive) in deinem Sektor durch Karte **P002**.

## PROTOKOLL 603

[Außenteammitglied 1]: Wir sind durch, CAPCOM! Wir sehen jetzt die Planetenoberfläche. Unglaublich! Die ausgetrockneten Flussbetten wirken fast wie eingeschnittene Symbole. Im Norden erstreckt sich der rissige Meeresboden bis zum Horizont.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Unsere ersten Erhebungen zeigen, dass dies noch vor fünfhundert Jahren eine marine Welt war. 94 Prozent des Planeten waren mit Wasser bedeckt. Bei dem aktuellen Sperrfeuer aus Mondgestein ist ein Studium der lokalen Flora und Fauna und der Zivilisation vielleicht die einzige Chance, sie zu bewahren. Das sollte unsere oberste Priorität sein.

- Finde Mission **M180** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Finde alle 2 Globale Bedingungen **G18**, mische sie und platziere sie als Stapel mit der Vorderseite nach oben auf dem Globale-Bedingungen-Platz auf der Planetenkarte.
- Platziere die Bedrohungskarte „*Ophthalmoide*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den *Ophthalmoide*-Aufsteller in Sektor **3**.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 604

**Linguistischer Bericht 17C auf Basis der Arrogator-Textdateiprobe:**

Offenbar war die Arrogator-Gesellschaft in mindestens zwei Kasten unterteilt, die einander feindlich gesinnt waren. Die Sprache enthält ausschließlich Pluralformen – siehe



auch die Beispiele aus der Bauwelt –, aber die schriftliche Kommunikation schließt ein kollektives Bewusstsein der Arrogatoren aus. Andererseits wird in manchen Fragmenten eine Wesenheit namens „Todsprecher“ erwähnt. Es ist mehr Kontext erforderlich, um herauszufinden, ob hier eine religiöse Gestalt oder etwas anderes gemeint ist.

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

Erhalte 1 

## PROTOKOLL 605

[**XO, Major Dahl**]: Gute Idee! Diese Gebäudesammlung unterscheidet sich zwar sehr von den irdischen Großstädten, aber sie ist offenkundig bedeutsam. Wenn wir sie untersuchen, können wir unseren Gastgebern außerdem zeigen, dass wir an ihrer Kunst und Kultur aufrichtig interessiert sind. Denken Sie daran: Suchen Sie nach allem, was uns helfen könnte, diese Kreaturen zu verstehen – oder besser mit ihnen zu kommunizieren.

Platziere Karte **M120** (*Heilige Ränke*) im Missionsplatz rechts auf der Planetenkarte. Lege andere Missionskarten, die keine Optionale-Mission-Karten sind, zu „Missionen“ zurück. Lies dann **Protokoll 736**.

## PROTOKOLL 607

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


- » **Mit Startvorbereitungen beginnen:** Dadurch wird es schwieriger, die Hauptmission rechtzeitig abzuschließen. Platziere Karte **P234** (*Hangar*) in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet. Dann setze das Spiel fort.
- » **Der Besatzung befehlen, den feindlichen Kreuzer zu rammen** (erfordert mindestens ein Verfügbares Besatzungsmitglied): Wähle beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder aus deiner Sektion (und anderen, wenn deren Spieler einverstanden sind) aus. Diese Besatzungsmitglieder können beim Erfüllen der Befehle sterben, und der für die Mission ausgewählte Lander wird zerstört. Lies **Protokoll 142**.
- » **Den feindlichen Kreuzer ignorieren und das Problem anderen überlassen:** Platziere das Strafplättchen auf dem Tisch und Karte **P000** in deinem Sektor. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe eine gewählte Lander-Karte, die nicht der Basis-Lander ist, auf die Beschädigt-Seite. Dann setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 608

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

### Erstkontakt-Archiv, Außenteam-Bericht, Auszug 17B

Unter einem der Bäume sahen wir etwas schimmern. Es war eine zerbrochene und staubige idemische Maske. Direkt darüber in der Baumrinde malte sich dunkel der schwache Umriss eines Idemiers ab – zu lebensecht für unseren Geschmack, dazu in einer schrecklich verdrehten Pose. Plötzlich hatten wir den Eindruck, gar nicht schnell genug verschwinden zu können.

Erhalte Einmalige Entdeckung **13**, wenn verfügbar. Wenn Einmalige Entdeckung **13** nicht verfügbar ist, erhalte stattdessen 1 .

## PROTOKOLL 609

[**Außenteammitglied 1**]: Wir sind durch, CAPCOM! Wir sehen jetzt die Planetenoberfläche. Unglaublich! Die ausgetrockneten Flussbetten wirken fast wie eingeschnittene Symbole. Südöstlich der Landezone befindet sich eine merkwürdige Struktur ...

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Korrekt. Unsere Forscher nennen sie das „Bauwerk“. Wir erkennen deutliche Gravitationsanomalien im Gebäude.

- Finde Mission **M181** und platziere sie im Missionsplatz auf der Planetenkarte.
- Finde alle 2 Globale Bedingungen **G18**, mische sie und platziere sie als Stapel mit der Vorderseite nach oben auf dem Globale-Bedingungen-Platz auf der Planetenkarte.
- Platziere die Bedrohungskarte „*Ophthalmoid*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den *Ophthalmoid*-Aufsteller in Sektor **6**.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 611

### Logbuch des Captains, Eintrag F-842

Das war das letzte Mal, dass wir etwas vom Außenteam hörten. Alle Mitglieder gelten jetzt als verschollen, und ich grüble ständig, ob ich die tapferen Seelen in den Tod geschickt habe. War unsere Technik noch nicht ausgereift? Haben wir irgendeinen Fehler gemacht? Dr. Corey versichert mir, dass das Nullfeld nicht von selbst ausfällt, dass es einen anderen Grund geben muss. Vielleicht erfahren wir ihn eines Tages. Während ich dies schreibe, wird ein weiteres Außenteam auf die Landung vorbereitet, dessen Mission nun noch schwieriger ist – denn es muss nicht nur das Erbauergewölbe erobern, sondern auch das Schicksal der Vorgänger klären.

**Achtung!** Es ist zu spät für eine Umkehr der Vanguard. Wenn noch zwei Außenteams verloren gehen, ist die Kampagne vorbei. Lies vor der nächsten Landung unbedingt noch einmal alle SZ-Karten, Bedrohungen und Kartentexte und vergewissere dich, dass du nichts Wichtiges übersiehst.

Soll das Spiel vor der finalen Mission gesichert werden, lies **Protokoll 798**.

Wenn du bereit bist, die letzte Mission zu wiederholen, markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende den dazugehörigen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Lies **Protokoll 737**.

Lies **Protokoll 737**.

Lies **Protokoll 810**.

## PROTOKOLL 612

### Erstkontakt-Archiv, Außenteam-Bericht, Auszug 17B

Wir gelangten in eine Werkstatt – und spürten die Blicke aus zahllosen Spiegelmasken an den Wänden und der Decke. Ein idemischer Handwerker war dabei, alte und beschädigte Masken zu reparieren. Obwohl er sich flink und präzise bewegte, kam seine Arbeit nicht recht voran. Es lagen etliche komplizierte Werkzeuge im Raum verteilt, und niemand war hier, um dem Idemier zur Hand zu gehen. Er bediente alle Maschinen nacheinander. Wir fragten nach den Masken und ihrer Bedeutung, doch er war zu beschäftigt. Wir schlugen vor, ihm zu helfen. Er nahm unser Angebot weder an, noch lehnte er es ab ...

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

- » **Dem Handwerker helfen:** Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P272**.
- » **Dem Handwerker eine Maske geben** (nur, wenn du Einmalige Entdeckung **13** besitzt): Lies **Protokoll 643**.
- » **Werkstatt verlassen:** Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 613

### Ausgrabungsprotokoll THX1138

Die Ausgrabung fand statt, um die Längsachse des Trümmerfelds zu untersuchen – in der Hoffnung, Einsichten zum Aufenthaltsort der Arrogatoren und der Ereignisse zu gewinnen, die sich auf der Bauwelt zugetragen haben. Vorläufige Ergebnisse deuten auf einen Einschlag eines Objekts mit hoher Geschwindigkeit auf der Außenhülle hin. Die gefundenen Artefakte sind höchstwahrscheinlich arrogatorischen Ursprungs, jedenfalls bestehen erhebliche Übereinstimmungen mit bereits bekannten Beispielen ihrer Fertigungen. Vielleicht liefern sie uns nützliche Informationen, wie wir gepanzerte Lander im Arrogator-Stil bauen können.

Die Archäologieabteilung möchte die Ausgrabung auf das Gebiet ausdehnen, das mutmaßlich den größten Teil des eingeschlagenen Objekts enthält.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende den dazugehörigen Text an.

Erhalte Einmalige Entdeckung **8**. Wenn du sie bereits hast, erhalte 1 .

Platziere Karte **P311** in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 614

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

Lies **Protokoll 273**.

Nichts passiert.

## PROTOKOLL 615

Wenn du dich auf *Brimstone* befindest, lies **Protokoll 616**.

Wenn du dich auf *Matchstick* befindest, lies **Protokoll 601**.

## PROTOKOLL 616


[**Außenteam**]: ... uns hören? Wir ... [Störgeräusch]

[**CAPCOM, Corporal Coetz**]: Bitte wiederholen, Team eins. Wir verlieren Ihr Signal!

[**Außenteam**]: Wir sind im Berg. Wir haben ein paar interessante Entdeckungen gem... [Störgeräusch] ...eismische Störung. Es ist wieder eine Stele, eingebettet ins große Magmareservoir. Ich glaube, wir kommen nah genug ran, um sie zu untersuchen.

[**CAPCOM, Corporal Coetz**]: Das ist Ihre Entscheidung, Team eins. Unsere Xeno-Sektion will das Ding unbedingt haben. Aber wenn Sie es für zu riskant halten ...

[**Außenteam**]: [Störgeräusch]

- Lege die Missionskarten **M10** und **M31** ab, wenn sie aufgedeckt sind.
- Erhalte 1 .
- Erhalte eine Einmalige Entdeckung.
- Platziere Karte **P001** auf beliebige Karten in diesem Sektor.
- Lies **Protokoll 55**.

## PROTOKOLL 617

[**Sektionsleiter**]: Aufgepasst, Team. Wir erkennen ein erhebliches Sauerstoffleck bei Ihrem Standort. Einer der Laderäume muss beschädigt sein.

[**Feuerteam Alpha**]: Können Sie nicht einfach die Schotten um das Leck schließen?

[**Sektionsleiter**]: Die meisten Schotten sind kaputt. Wir müssen den Schaden finden und beheben, ehe zu viel Sauerstoff entweicht.

[**Feuerteam Alpha**]: Als hätten wir nicht schon genug zu tun ...  
Lies **Protokoll 622**.

## PROTOKOLL 618

**Erstkontakt-Archiv, Außenteam-Bericht, Auszug 17B**

Es dauerte und war anstrengend, aber schließlich hatte ich die kristalline Maske makellos poliert. Da bemerkte ich den Gastgeber neben mir. Er nahm mir die Maske ab, inspizierte sie und nickte steif - ich wusste natürlich nicht, ob er damit dasselbe meinte wie ein Mensch, aber ich fand den Moment trotzdem passend, um meine Fragen zu stellen ...

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P271**. Lies **Protokoll 630**.

## PROTOKOLL 619

[**XO, Major Dahl**]: Gute Entscheidung! Beschädigt oder nicht, die Vanguard hat noch immer ihre Mission, und wir brauchen mehr Stelen für unsere Forschung. Und die Glyphe der Stele könnte uns helfen, die Idemier besser zu verstehen. Bisher hat jede Stele irgendwie auf die jeweilige Zivilisation um sie eingewirkt. Außerdem zeigen wir unseren Gastgebern, dass wir eine Spezies von mutigen Entdeckern sind, wenn wir dieses schwierige Ziel erreichen ...

Platziere Karte **M121** (*Tiefere Wahrheit*) im Missionsplatz rechts auf der Planetenkarte. Lege andere Missionskarten, die keine Optionale-Mission-Karten sind, zu „Missionen“ zurück. Lies dann **Protokoll 736**.

## PROTOKOLL 620

**Logbuch des Captains, Eintrag E-736**

Ich hatte mir geschworen, niemals meine Besatzung im Stich zu lassen, aber diesmal konnte ich den Befehl nicht geben. Es war offenkundig, dass die mysteriösen kosmischen Schwärme in diesem System von starken Energie- und Temperaturimpulsen angezogen werden. Die KI der Vanguard hat mich gewarnt - den Kreaturen zu nahe zu kommen, bedeute quasi, hungrigen Wölfen mit einem saftigen Steak vor der Nase herumzuedeln. Und wenn diese Biester die gesamte Vanguard bedecken, wie sie sich auch auf den Lander gestürzt haben, wäre das Leben aller an Bord in Gefahr.

Ich betrachtete unseren deaktivierten Lander auf dem Bildschirm, wie er von dichten Wolken dieser merkwürdigen Mikroorganismen umgeben war, und konnte nur hoffen, dass die Leute darin begreifen, warum wir ihnen nicht helfen können - dass sie sich selbst helfen müssen.

- **Eine Probe der Kreaturen nehmen:** Riskant, würde uns aber gestatten, sie einfacher zu untersuchen. Lies **Protokoll 624**.
- **Auf Hilfe durch die Vanguard warten:** Sie müssen doch begreifen, dass wir in Schwierigkeiten sind! Lies **Protokoll 645**.

## PROTOKOLL 621

**Erkundungsbericht 14/73-A**

Dieser Bezirk ist voller ausgebrannter Gebäude. Die Architektur ist höchst utilitaristisch, es gibt keinerlei Anzeichen für kulturell genutzte Gebäude, auch nirgends irgendwelche Verzierungen. Die meisten Wände, die noch stehen, weisen Reste von Propagandamaterial auf, deren extrem schlichter, plumper Inhalt auch für andere Spezies verständlich ist: Diese Galaxis gehört uns! Wir fragen uns, ob die Halle, die in der Ferne sichtbar ist, wohl eine Ausnahme bildet.

Unsere automatischen Späher haben in den Ruinen geschmolzenes Glas entdeckt, sogar Wände, die zu Glas geschmolzen sind. Wir sollten noch etwas länger forschen, um zu erfahren, was auf der Bauwelt passiert ist.

Jedes Besatzungsmitglied zieht 1 Sektionskarte. Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P329**.

## PROTOKOLL 622

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

- » **Schiff selbst reparieren und Lecks beheben:** Dadurch wird es schwieriger, die Hauptmission rechtzeitig abzuschließen! Platziere Karte **P240** (*Beschädigter Laderaum*) in deinem Sektor, wenn sie sich noch nicht dort befindet.
- » **Der Besatzung befehlen, den Schaden zu beheben** (erfordert mindestens ein Verfügbares Besatzungsmitglied): Wähle beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder aus deiner Sektion (und anderen, wenn deren Spieler einverstanden sind) aus. Diese Besatzungsmitglieder können beim Erfüllen der Befehle sterben! Lies **Protokoll 724**.
- » **Schaden ignorieren und das Problem anderen überlassen:** Verringere die Moral im *Brückenkartenhalter* (Schiffsbuch, Seite 3) - wenn sie bereits „Sehr niedrig“ ist, passiert nichts. Lege dann eine zufällige Karte aus „Gesammelte Entdeckungen“ (Kartenbehälter B) in ihr Entdeckungs-Deck. Mische alle Verfügbaren Besatzungsmitglieder aller Sektionen und ziehe zufällige eine Karte. Dieses Besatzungsmitglied stirbt. Platziere es auf „Verluste“. Füge dem Gegnervorteilplatz 1 Marker hinzu.

## PROTOKOLL 623

A: Wenn Kästchen **A** markiert ist, passiert nichts.

Anderenfalls markiere das Kästchen neben dem A und lies **Protokoll 631**.

## PROTOKOLL 624

**Außenteam-Privatkanal**

[**Teammitglied 1**]: Also, gehen wir es noch einmal durch: Sie tragen den Anzug und gehen in die Luftschleuse. Wir senken den Druck darin auf nahe null. Wenn Sie die Schleuse entriegeln, werden die meisten dieser kleinen Biester weggeblasen, und Sie haben einen Augenblick Zeit, um Ihre Probe zu nehmen und die Tür zu schließen.

[**Teammitglied 2**]: Was, wenn sie sich reindrängen?

[**Teammitglied 1**]: Das dürfen Sie nicht zulassen. Sie müssen schnell sein und die Luke fest zuziehen.

[**Teammitglied 2**]: Und wenn sie doch reinkommen?

[**Teammitglied 1**]: Tja, wir können schlecht riskieren, sie durchs Schiff schweben zu lassen, was? Irgendwelche nennenswerten Mengen von denen in der Luftschleuse, und Sie bleiben darin hängen, bis wir eine Möglichkeit gefunden haben, mit der Situation umzugehen. Also kommt das nicht in Frage, klar?

[**Teammitglied 2**]: Klar.

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, die Luftschleuse offenzuhalten und eine Probe zu nehmen. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion. Lies dann **Protokoll 628**.

## PROTOKOLL 625

[**Captain Wayman**]: Scanner vorbereiten! Der Planet müsste in Sicht kommen ... jetzt.

[**Dr. Corey**]: Und da haben wir ihn. Codename „Ugnir“. Noch eine Welt, die die Erbauer besucht haben! Denken Sie doch nur an ...

[**Anu, idemische Botschafterin**]: Hierhin haben Sie uns also gebracht? Pah! So eine Zeitverschwendung.

[**Captain Wayman**]: Was ist denn los, Botschafterin?

[Anu, idemische Botschafterin]: Sie werden hier nichts finden, Mensch.

[Dr. Corey]: Bei allem Respekt, Botschafterin, die Erbauer haben diesen Planeten sicher nicht ohne Grund markiert. Sehen Sie? Die Scans zeigen eine sauerstoffreiche Atmosphäre und erhebliche Mengen an organischer Materie an der Oberfläche.

[Anu, idemische Botschafterin]: Meine Leute haben diese Welt längst untersucht. Wir haben hier nichts Wichtiges gefunden. Aber bitte, sehen Sie selbst nach.

[Captain Wayman]: Nun, es kann nicht schaden, sich umzusehen. Außenteam vorbereiten!

Lies **Protokoll 627**.

## PROTOKOLL 626

[Außenteammitglied 1]: Nutzen Sie die Drohnen, um ihn abzulenken, und kommen Sie her!

\*\*\* Energieentladungen und -zündungen \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Wie bitte, Eins? Wir stehen hier im Sperrf... [elektronisches Störgeräusch] ... Deckung wird stetig schwächer. [Explosion] Autsch!

Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 4 wirft .

## PROTOKOLL 627

[Außenteam]: Außenteam an Vanguard. Wir sind gelandet. Datenverbindung wird initiiert.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Wir erhalten Ihre Daten, Außenteam. Wie war die Landung?

[Außenteam]: Komplettdurchschnittlich. Und der Planet sieht auch nicht vielversprechender aus.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Wie meinen?

[Außenteam]: Die gesamte Oberfläche ist mit glatten grauen Kieseln bedeckt, so weit das Auge reicht. Der Detektor zeigt keine Stelensignale.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Merkwürdig. Die Scans haben doch so viel organisches Material gezeigt! Richten Sie sich ein und nehmen Sie Proben, Außenteam.

[Außenteam]: Jawohl! Oh, Moment. Da IST etwas. Wir können eine lange Schleimspur nicht weit von unserer Landezone ausmachen. Sie verliert sich in der Ferne.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Seien Sie vorsichtig, Außenteam. Größere Organismen können nicht ohne irgendein Biom existieren.

[Außenteam]: Wir sehen auch irgendwelche Trümmer nicht weit von unserer Landezone. Sehen außerirdisch aus. Ob hier irgendwer eine Bruchlandung gemacht hat?



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

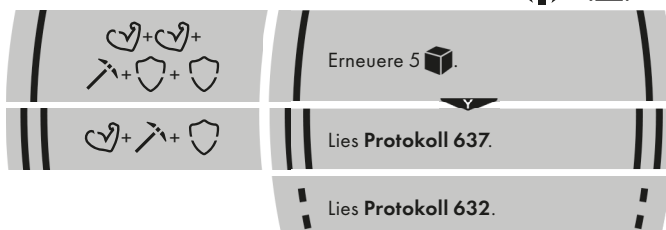
- » **Der merkwürdigen Spur folgen:** Lies **Protokoll 635**.
- » **Die Felsen auf dem Boden untersuchen:** Lies **Protokoll 644**.
- » **Zu den außerirdischen Trümmern gehen:** Lies **Protokoll 752**.

## PROTOKOLL 628

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Andere Besatzungsmitglieder können es unterstützen, als wären sie im selben Sektor. Ignoriere Karten- oder Ausrüstungseffekte, die sich auf etwas beziehen, was nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise ziehst oder in andere Sektoren gehen kannst). Der verwendete Würfel kann nicht für darauffolgende Würfe verwendet werden. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten bei dieser Landung weitere Würfe erforderlich sein.

 LUFTSCHLEUSE SICHERN

 = 



## PROTOKOLL 629

Erkundungsbericht 14/02

Wir sind nicht weit vom Gerüst entfernt, das zu einer Ventilationsöffnung führt, und befinden uns am Rande des Wirkbereichs der Anomalie.

Wähle eines:

- » **Zur Halle gehen:** Durch die verfallenden Ruinen ist ein intaktes Gebäude zu sehen. Unsere Sensoren zeigen, dass es sich um das Epizentrum der Anomalie handeln könnte. Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 4.
- » **Sichereren Weg in die Stadt nehmen:** Unsere automatischen Späher zeigen, dass es einen Weg gibt, auf dem die Anomalie weniger stark wirkt. Er könnte uns tiefer in die Stadt führen. Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 7.
- » **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 630

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

- » **Ihn nach der Bedeutung der Masken fragen:** Lies **Protokoll 695**.
- » **Fragen, warum die Stadt verlassen ist:** Lies **Protokoll 717**.
- » **Werkstatt verlassen:** Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 631

[Außenteammitglied 1]: CAPCOM, empfangen Sie unsere Daten?

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Kaum, Außenteam. Ihr Signal ist schwach. Wir sehen Sie mehrere Kilometer unter Edans Oberfläche.

[Außenteammitglied 2]: Kommt uns auch so vor - war eine ziemliche Wanderung bis hierher.

[Außenteammitglied 1]: CAPCOM, wir haben eine Art Höhlensee gefunden. Beinahe ein Meer. Zu groß, als dass unsere Instrumente es erfassen könnten.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Außenteam, nehmen Sie unbedingt eine Probe der Flüssigkeit - und wenn möglich, von vorhandenen Mikroorganismen.

[Außenteammitglied 1]: Verstanden, CAPCOM.

[Außenteammitglied 2]: Ganz ruhig - ich glaube, ich habe eine Bewegung gesehen.


Platziere Karte **P395** auf beliebigen Karten in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 632

Persönliches Tagebuch, Besatzungsmitglied 3562

Zunächst schien es unmöglich, die Tür zu öffnen. Doch kaum stand sie ein Stück offen, wurde die übrige Luft auf einen Schlag aus der Luftschleuse gesaugt, und ich wurde herumgeworfen. Als ich wieder in Position war, übte die Wolke mikroskopischer Kreaturen bereits Druck auf den Spalt aus und versuchte, sich ins Schiff zu quetschen.

Ich wollte die Luke schließen, doch es war unmöglich. Schließlich sprang die Tür auf und schleuderte mich gegen die Wand. Eine dunkle Wolke drang in die Luftschleuse ein und hielt mich an der Wand. Ich dachte, mein Ende wäre gekommen. Zum Glück hielt das innere Schott, und es gelang dem Team, über eine Ventilationsleitung die benötigte Probe zu gewinnen. Von tiefster Schwärze umgeben und von allen Seiten bedrängt, wartete ich eine gefühlte Ewigkeit, während sie an den Proben arbeiteten ...

Das Besatzungsmitglied, das den Würfelwurf ausführt, wirft . Wenn es dadurch eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere das Ergebnis.

Markiere dann ein Kästchen in **Protokoll 925**. Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies **Protokoll 637**.

## PROTOKOLL 633

Ausgrabungsprotokoll THX1138-1

Es hat sich gelohnt, die Ausgrabung auszuweiten. Unser Team hat die Überreste eines Arrogator-Personentransporters eines bislang unbekanntem Typs gefunden. Dieser Fund ist das, was einer Begegnung mit einem echten Arrogator-Exemplar am nächsten kommt. Die Xenologieabteilung weist bereits auf zahlreiche Übereinstimmungen zwischen ihrer projektierten Morphologie und dem Fund hin und überarbeitet ihre Theorien zu den anderen bekannten Maschinen.

Der Transporter wurde bei seiner Bruchlandung fast vollständig zerstört, aber wir konnten Teile davon bergen. Bisher gehen wir davon aus, dass ein Äquivalent unserer Schildtechnik zum



Einsatz kommt. Wir konnten eine provisorische Abschirmung aus Generatoren erzeugen, die Teams vor Ort schützen sollte, falls sie irgendwelche Arrogatoren finden.

Erhalte 1 . Vollziehe 1 Fortschritt bei allen Zeit-Tracks. Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte P312.

## PROTOKOLL 634

[Pilot]: ... ist schrecklich! Aber die Schilde werden wohl halten.

[CAPCOM]: Erlaubnis zum Abbruch erteilt, falls die Lage heikel wird.

[Pilot]: Das wird nicht nötig sein.

[Lander-KI]: Navigationsmodul beschädigt. Navigationsmodul zerstört. Kommunikationsmodul beschädigt.

[CAPCOM]: [Rauschen]

[Pilot]: Hmm ... Wie konnte das passieren? Der Schild ist noch aktiviert!

[Lander-KI]: Die Scanner haben einen Metalltropfen als Wasser fehlgelesen und durch die Schilde passieren lassen, um Energie zu sparen. Aktualisiere Gefahrendefinition ...

Dieser Landevorgang wird schwieriger und dauert länger. Er ist auf verschiedene Schritte aufgeteilt. Platziere zunächst einen W10 auf der Lander-Tafel. Das ist die Lander-Reparaturanzeige. Stelle den Wert „0“ ein.

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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht auf dem Feld „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu Schritt 2 zurück – wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich: Lies **Protokoll 641**.

### REGEN AUS FLÜSSIGEM METALL

	<b>Gyroskop-Fehlfunktion</b>	Wähle eines: » <b>Ausgleichen:</b> Wenn <b>mindestens 4 ist</b> , passiert nichts. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied » <b>Gyrokope reparieren:</b> Jedes Besatzungsmitglied 3
	<b>Gefährliche Chance</b>	<b>Versuche sie zu nutzen!</b> Wenn <b>mindestens 5 ist:</b> Lies sofort <b>Protokoll 641</b> . Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied
	<b>Schauer aus geschmolzenem Metall</b>	<b>Durchstehen:</b> Jedes Besatzungsmitglied 4 Wird durch  verringert.
	<b>Rumpfbuch im Laderaum</b>	<b>Durchstehen:</b> Verliere 4 Vorräte. Wird durch  verringert. <b>ODER</b> Jedes Besatzungsmitglied:

## PROTOKOLL 635

[Außenteammitglied 1]: Wir kommen in einen Bereich mit hoch aufragenden Strukturen. Wieso haben wir die vom Orbit aus nicht gesehen?

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Was? Die Übertragung zeigt nichts dergleichen. Vor Ihnen liegt flaches Gelände.

[Außenteammitglied 1]: Das Wasser steigt zwischen den Kieseln auf. Vanguard, hören Sie uns?

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Was? Wie ...?

[Außenteammitglied 1]: Wir haben den Kontakt zur Vanguard verloren, Leute. Wir sind auf uns selbst gestellt.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Ich höre Sie!

[Außenteammitglied 1]: Los! Nichts wir raus hier, bevor wir ertrinken.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: In der Übertragung ist kein Wasser zu sehen. Hören Sie mich, Außenteam? Bitte antworten!

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

- » **Zu den Strukturen gehen:** Lies **Protokoll 664**.
- » **Warten, bis das Wasser euch alle umschließt:** Lies **Protokoll 667**.
- » **Die Felsen untersuchen:** Lies **Protokoll 648**.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Lies **Protokoll 669**.

## PROTOKOLL 636

[Besatzungsmitglied 234]: Vanguard, bitte sagen Sie, dass Sie mich hören.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Sie antworten einfach nicht! Doktor, wir müssen ein Rettungs...

[Besatzungsmitglied 234]: Nicht nötig, Sergeant. Ich höre Sie laut und deutlich.

[Dr. Corey]: Endlich! Was ist mit den anderen?

[Besatzungsmitglied 234]: Sind bewusstlos oder halluzinieren. Ich brauche Feuerhilfe, schnell! Können Sie das Riesenbiest da drüben ins Visier nehmen?

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Oh! Das ist gefährlich nahe. Sie könnten bei dem Schuss was abbekommen.

[Dr. Corey]: Wollen Sie das Wesen wirklich vernichten? Eine Untersuchung wäre ...

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Doc! Die Sicherheit der Besatzung steht auf dem Spiel!

Das Besatzungsmitglied mit dem Marker auf seiner Karte wählt eine Möglichkeit aus:

- » **Die Vanguard anweisen zu schießen:** Lies **Protokoll 680**.
- » **Versuchen, deine Freunde aufzuwecken:** Lies **Protokoll 697**.
- » **Versuchen, das Rieseninsekt allein zu bekämpfen:** Lies **Protokoll 558**.

## PROTOKOLL 637

### Persönliches Tagebuch, Besatzungsmitglied 289

Mit der Probe an Bord konnten wir den Organismus und seinen Lebenszyklus untersuchen. Diese winzigen Kreaturen verfügten über spezielle Organellen, mit denen sie Licht in unvorstellbare Mengen an Antriebsenergie umwandelten. In Kombination mit ihrer geringen Masse erreichten sie damit höhere Beschleunigungen als selbst unsere besten Lander und erzielten Höchstgeschwindigkeiten von fast 1 c.

Das Erzeugen und Aufladen dieser unfassbaren zellenartigen Maschinen erforderte allerdings gewaltige Mengen an Energie, sodass die Kreaturen sich eine Weile in der Nähe der Sonnencorona aufhalten mussten. Die eigentliche Fortpflanzung dagegen war nur im Nebel mit seinem reichen Gehalt an organischen Stoffen möglich. Diese beiden Vorgaben bestimmten ihren gesamten Lebenszyklus: Sie näherten sich den Sonnen zum Aufladen, replizierten ihre Organellen und trieben in den Nebel zurück, um Nahrung aufzunehmen und eine neue Generation zu gebären.

Von besonderer Bedeutung war, dass wir einen chemischen Katalysator fanden, der dem Mikroorganismus anzeigte, wenn er genug Energie aufgenommen hatte, und ihn veranlasste, in den Nebel zurückzukehren. Wir glaubten, wenn wir diesen replizierten, dann würden die Kreaturen ihr Interesse an unserem Lander oder der Vanguard verlieren.

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied, das sie für geeignet halten, um den organischen Katalysator zu kopieren und mehr davon im Labor zu synthetisieren. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion. Dann lies **Protokoll 639**.

## PROTOKOLL 638

### Erkundungsbericht 14/73

Kreuz und quer durch die große Halle zogen sich Linien mit überlagernder Anziehungskraft. Ins Zentrum der Anomalie zu gehen, hätte den sicheren Tod bedeutet. Wir müssen ihren Effekt irgendwie überwinden.

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




- » **Dem Kundschafter folgen:** Ehe der automatische Späher in einem 20.000-g-Feld versagte, zeigte er uns begehbare Pfade in der Nähe des Anomaliezentrum. Wir können dem ausgewiesenen Pfad folgen.  
Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 6.
- » **Durch die Tunnel gehen:** Sensoren zeigen einen Weg durch teilweise eingestürzte Betriebstunnel, in denen die Schwerkraftfelder fast innerhalb normaler Parameter sind. Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 7.
- » **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 639

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Andere Besatzungsmitglieder können es unterstützen, als wären sie im selben Sektor. Ignoriere Karten- oder Ausrüstungseffekte, die sich auf etwas beziehen, was nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise ziehen oder in andere Sektoren gehen kannst). Der verwendete Würfel kann nicht für darauffolgende Würfe verwendet werden. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten bei dieser Landung weitere Würfe erforderlich sein.

 **KATALYSATOR DES STERNENSCHWARMS SYNTHETISIEREN**

!!! = 

	Erhalte 1  . Erneure 5 
	Lies <b>Protokoll 642</b> .
Markiere ein Kästchen in <b>Protokoll 925</b> . Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies <b>Protokoll 637</b> und versuche es erneut.	

## PROTOKOLL 640

### Erkundungsbericht 14/73-B

Die Reste dieser Gebäude waren extrem hohen Temperaturen ausgesetzt, als hätte jemand Beweise vernichten wollen. Die verbliebenen Rückstände passen zu dem, was wir aus früheren Begegnungen mit Arrogatoren kennen. Bei einer weiteren Erkundung der Ruinen stießen wir auf halb verschüttete und unbeschädigte Kristallbehältnisse. Der Inhalt sieht nicht so aus, als könne er von Arrogatoren stammen. Könnte es sich um Artefakte anderer Kulturen handeln?

Ersetze SZ in diesem Sektor durch Karte **P330**.

## PROTOKOLL 641


### Sprachrekorderdaten

**[Navigator]:** Das Navigationsmodul ist komplett ausgefallen. Ich versuche, bei der Navigation Näherungssensoren und Wolkenformationen zu nutzen.

**[Pilot]:** Ja, tun Sie das bitte. Und wir müssen den Rumpf reparieren.

**[Navigator]:** Während des Fluges? Haben wir Zeit dazu?

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

- » **Die Landerpanzerung reparieren:** Die Spieler müssen (als Team) für jedes Besatzungsmitglied im Außenteam , dann lies **Protokoll 646**.
- » **Den Schaden vorerst ignorieren:** Lies **Protokoll 649**.

## PROTOKOLL 642

### Persönliches Tagebuch, Besatzungsmitglied 289

Das Team hat den Katalysator synthetisiert und auf dem Rumpf verteilt. Wie vermutet, haben die energiehungrigen Mikroorganismen das Interesse am Lander verloren und sind langsam davongetrieben. Wir wussten nicht, wie lange der Trick funktionieren würde, darum flickten wir das Schiff rasch zusammen und flogen mit einer kleinen Probe der Kreaturen zur Vanguard zurück.

An Bord erfuhren wir, dass die Vanguard tief im Nebel eine schwebende Stele der Erbauer gefunden hatte. Anscheinend hatten die Erbauer mithilfe dieses Systems geprüft, ob sich mikrobielles Leben im Weltraum zu empfindungsfähigen Wesen entwickeln könnte. Bislang ist das nicht der Fall, aber wenn wir den Mikroben noch eine Million Jahre geben – wer weiß?

Die Sicherheitssektion wollte nicht länger in der Nähe des Schwarms bleiben, daher verließen wir das System, sobald wir unsere Entdeckungen gesichert hatten.

Erhalte 1 .

Erhalte Einmalige Entdeckung **27**.

Lies **Protokoll 663**.

## PROTOKOLL 643

Der Künstler nahm die zerbrochene Maske entgegen. Beim Berühren der zerbrochenen gespiegelten Oberfläche zitterten seine Hände leicht. Er besah sich das Objekt sorgfältig und war dankbar, dass wir es ihm brachten, da es jemandem aus seiner Familie gehört hatte. Doch die Maske sollte nicht repariert werden, da der Idemier, dem sie gehört hatte, tot sei. Der Künstler gab uns das Artefakt zurück, doch statt wieder an die Arbeit zu gehen, blieb er vor uns stehen. Die Maske spiegelte unsere überraschten Gesichter wieder. Dies war unsere Chance, Fragen zu stellen.

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

Erhalte 1 .

Lies **Protokoll 630**.

## PROTOKOLL 644

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 915**. Dann lies weiter:

### Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch

Als wir mit der Untersuchung des Planetenbodens begannen, sahen wir, warum die Orbitalscans uns in die Irre geführt hatten. Die „Kiesel“ auf dem Boden waren gar keine Steine, sondern kieselartige gräuliche Sukkulenten, ähnlich wie die Lithops der Erde. Wir unterschieden schnell mehrere Unterarten – Rädchen im Getriebe eines beinahe unfassbar simplen Ökosystems. Abgesehen von symbiotischen Mikroorganismen waren die Lithops offenbar das einzig Lebendige auf diesem Planeten, was dank der mineralienreichen Erde und der blassen Sonne überleben konnte. Unsere Scans hatten richtig gelegen: Der Planet war voller Leben. Doch Anu hatte auch recht. Hier gab es nichts zu sehen, abgesehen vielleicht von der großen Schleimspur, die in der Dunkelheit verschwand ...

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

- » **Der merkwürdigen Spur folgen:** Lies **Protokoll 635**.
- » **Zur Vanguard zurückkehren:** Lies **Protokoll 669**.

## PROTOKOLL 645

### Persönliches Tagebuch, Besatzungsmitglied 289

Der Rumpf knarrt. Unser letzter Kontakt zur Vanguard ist schon Stunden her ... Wir überlegten, ob sich das Schiff nach dem, was dem Lander zugestoßen war, womöglich in eine sichere Entfernung zurückziehen musste.

Markiere ein Kästchen in **Protokoll 925**. Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen war, lies **Protokoll 123**.

## PROTOKOLL 646

### Sprachrekorderdaten

**[Pilot]:** Ich wünschte wirklich, ich könnte was tun!

**[Gedämpfte Stimme]:** Schon klar ... Verdamm, meine Haut brennt!

**[Pilot]:** Vorsicht da draußen!

**[Gedämpfte Stimme]:** Ich trage einen kompletten Raumanzug! So, wie es hier draußen aussieht, wundert es mich, dass der Lander tatsächlich noch in einem Stück ist.

Erhöhe die **Reparaturanzeige** um 3.

Lies **Protokoll 649**.

## PROTOKOLL 647

### Erkundungsbericht 14/58

Wir haben die Halle beinahe erreicht. Das majestätische Gebäude wirkt intakt. Starke Schwankungen in den lokalen Schwerkraftfeldern erschweren den Zugang von diesem Teil der Ruinen aus. Irgendwie müssen wir da reinkommen ...

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

- » **Umkehren:** Scans ergeben, dass der Bereich ein undurchdringliches Labyrinth gefährlicher Felder mit

negativen g-Kräften ist. Das einzige Vernünftige ist es, sich zurückzuziehen und zu einem gut vermessenen Bereich in der Nähe des Gerüsts zurückzukehren. Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 2.

» **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 648

Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 915** markiert ist, lernst du nichts Neues: Lies **Protokoll 635**.

Anderenfalls markiere Kästchen **A** in **Protokoll 915**. Dann lies weiter:

### Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch

Als wir mit der Untersuchung des Planetenbodens begannen, sahen wir, warum die Orbit-Scans uns in die Irre geführt hatten. Die „Kiesel“, die die gesamte Oberfläche bedeckten, waren gar keine Steine, sondern kieselartige Sukkulenten, ähnlich wie die Lithops der Erde. Wir unterschieden schnell mehrere Unterarten – Rädchen im Getriebe eines beinahe unfassbar simplen Ökosystems. Doch es fiel uns immer schwerer, uns bei all den seltsamen Vorkommnissen um uns herum auf unsere Untersuchungen zu konzentrieren ...

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

- » **Zu den Strukturen gehen:** Lies **Protokoll 664**.
- » **Warten, bis das Wasser euch alle umschließt:** Lies **Protokoll 667**.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Lies **Protokoll 669**.

## PROTOKOLL 649

### Sprachrekorderdaten

[**Pilot**]: Die Wolken sehen bedrohlich aus. Können wir sie umgehen?

[**Navigator**]: Kein Problem. KI, wir brauchen ein paar Daten darüber.

[**Lander-KI**]: Scanner erfassen nukleare Aktivität in der Wolke. Unbekanntes Phänomen. Empfehlung: umgehen und für eine spätere Untersuchung vormerken.

[**Pilot**]: Vielleicht sollten wir die Untersuchung selbst vornehmen?

[**Navigator**]: Auf gar keinen Fall!

Wähle eines:

- » **In die Wolken fliegen:** Lies **Protokoll 652**.
- » **Die Wolken umgehen:** Lies **Protokoll 699**.

## PROTOKOLL 651

### Persönliches Tagebuch, Besatzungsmitglied 289

Es war fast traurig mitanzusehen, wie effektiv unsere synthetische Seuche war. Kaum hatten wir sie freigesetzt, schwand der gesamte Schwarm von Mikroorganismen rings um unseren Lander dahin und Wolken toter Materie trieben lautlos in den Weltraum davon. Die Krankheit erfasste weitere Schwärme. Als wir uns ein paar Wochen später anschickten, das System mit der ISS Vanguard zu verlassen, trieben die dunklen Schlieren des Todes von verschiedenen Seiten in Richtung des organischen Nebels.

Als ich das vom Aussichtsdeck aus beobachtete, wurden mir die wahren Kosten für die Rettung des Außenteams bewusst. Die Stele der Erbauer im Nebel zeigte, dass das mikrobielle Leben des Sternenschwarms erschaffen wurde, um zu testen, ob sich intelligentes Leben im Weltraum entwickeln könnte. Jetzt war dieses Experiment gewaltsam beendet worden. Bald würde nur noch die Probe im Labor der Vanguard an diese einzigartige Spezies erinnern.

Erhalte Einmalige Entdeckung 27.

Lies **Protokoll 663**.

## PROTOKOLL 652

### Sprachrekorderdaten

[**Lander-KI**]: Sonnenwinde beeinträchtigen die Abschirmung. Radiologische Kontaminierung steht bevor.

[**Navigator**]: Haben wir wenigstens etwas erfahren können?












[**Lander-KI**]: Die Daten über diese Wolken sind im Flugdatenspeicher gespeichert und warten auf die Verarbeitung durch die Wissenschafts-KI. Allerdings hat der erste Scan fast nichts ergeben.

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.

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, lege ihn ab und gehe zu **Protokoll 662**. Anderenfalls gehe zurück zu **Schritt 2**.

### RADIOAKTIVE WOLKEN

	<b>Winzige Nuklearexplosion</b>	<b>Waren wir vorbereitet?</b> Wenn  <b>mindestens 5</b> ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied 6  Wird durch  verringert.
	<b>Chance</b>	<b>Versuche sie zu nutzen!</b> Wenn  <b>mindestens 6</b> ist: Lies sofort <b>Protokoll 662</b> . Anderenfalls passiert nichts.
	<b>Schubdüsen-Fehlfunktion</b>	<b>Absturz:</b> Jedes Besatzungsmitglied 4  Wird durch  verringert.
	<b>EMP</b>	Wähle eines:  » <b>Cockpit abschirmen:</b> Lege 5 zufällige Ausrüstungskarten ab. Wird durch  verringert.  » <b>Fracht abschirmen:</b> Ein Besatzungsmitglied deiner Wahl erhält eine Verletzung „Erschöpft“.

## PROTOKOLL 660

[**Außenteammitglied 1**]: CAPCOM, wir sind auf eine der großen Straßen gestoßen, die wir vom Orbit aus gesehen haben.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Irgendeine Theorie, wohin sie führt, Außenteam?

[**Außenteammitglied 2**]: Vermutlich führen die alle zu einem Ort – dem Bauwerk.

[**Außenteammitglied 1**]: Bestätigt, CAPCOM. Sie verläuft offenbar geradewegs zum Bauwerk.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Verstanden, Außenteam. Folgen Sie der Straße und melden Sie sich, wenn Sie das Bauwerk erreicht haben.

[**Außenteammitglied 2**]: Wäre ja auch unhöflich, eine so hilfreich bereitgestellte Straße nicht zu nutzen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P406**.

## PROTOKOLL 661

### Audioprotokoll 14/82

[**Außenteam**]: Wir haben alles, was es hier zu holen gibt. Gehen wir.

[**Todsprecher**]: Ich hoffe, Sie haben sich dessen bemächtigt, was Sie brauchten, Eindringlinge, unsere-meine Herren-Aufseher werden es nicht mehr brauchen.

[**Außenteam**]: Ganz schön gruselig, der Kerl.

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

- » **Die Halle verlassen:** Als ihr das Zentrum der Anomalie verlasst, lauft ihr im Kreis herum. Nach einigen Stunden scheinbar ziellosen Herumirrens verlasst ihr die große Halle. Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 4.
- » **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 662

### Sprachrekorderdaten


[**Lander-KI**]: Luftversorgung kontaminiert. Lebenserhaltungssystem beschädigt.

[**Pilot**]: Ich kann nicht überall sein, KI!

[**Navigator**]: Sind Sie ja auch gar nicht. Piloten sitzen doch bloß auf ihrem bequemen Sessel herum. KI, können wir das nach der Landung erledigen?




[**Lander-KI**]: Natürlich. Die Chance, so lange zu überleben, steht bei etwa siebzig Prozent.

[**Navigator**]: Immerhin besser, als eine Münze zu werfen, oder? Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Lebenserhaltung reparieren**: Die Spieler müssen (als Team) für jedes Besatzungsmitglied im Außenteam , dann lies **Protokoll 678**.
- » **Es durchstehen**: Lies **Protokoll 674**.

## PROTOKOLL 663

Zähle die Anzahl der markierten Kästchen in **Protokoll 925**.

- Wenn keine Kästchen markiert sind, erhalte 3 . Dann werden alle Besatzungsmitglieder mit Rang 1 und Rang 2, die an dieser Erkundung beteiligt waren, befördert.
- Wenn nicht mehr als ein Kästchen markiert ist, erhalte 2 . Dann werden alle Besatzungsmitglieder mit Rang 1, die an dieser Erkundung beteiligt waren, befördert.
- Wenn 2 Kästchen markiert sind, erhalte 1 .

Entferne die Landungskarte **L7** aus dem Spiel.

Mische die Situationskarte **S25** (*Sternenschwarm-Infektion*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“.

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


## PROTOKOLL 664

[**Außenteam**]: Wir schaffen es nicht, CAPCOM! Wir wissen, dass die Verbindung unterbrochen ist, hoffen aber, dass die Nachricht trotzdem ankommt. Wir klettern immer noch auf diese Strukturen zu. Aber wir machen keine Fortschritte.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Die Verbindung ist stabil, ich höre Sie.

[**Dr. Corey**]: Sehen Sie die Werte ihrer Anzüge? Ihre Gehirnaktivitäten ähneln denen im REM-Schlaf.

[**Außenteam**]: Wir klettern gar nicht ... Wir kriechen über den Planetenboden!

Jedes Besatzungsmitglied wirft . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte. Dann lies weiter:

[**Außenteam**]: Das ist einfach zu schräg. Wir halluzinieren anscheinend. Leute, wir müssen zum Lander zurück. Moment mal ... wohin ist der See verschwunden?

Lies **Protokoll 669**.

## PROTOKOLL 665

[**Außenteammitglied 1**]: Verstehen Sie irgendwas davon?

[**Außenteammitglied 2**]: Gewissermaßen. Filtert man das sinnlose Gefasel und die miese Poesie raus, enthalten die Daten auch technische Pläne. Meiner Meinung nach ergibt das Ding, das wir bauen sollen, keinerlei Sinn. Aber ich vertraue darauf, dass Sklave weiß, was er macht.

[**Außenteammitglied 1**]: Verdammte Kreatur!

[**Außenteammitglied 2**]: Hey, Vorsicht! Vor nicht allzu langer Zeit war Sklave einer von uns. Und er tut, was er kann, um unsere Haut zu retten.

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, um den Subraum-Marker der Besucher zu konstruieren. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

Dann lies **Protokoll 668**.

## PROTOKOLL 666

A  B  C


- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **32-33** (*Fetch*).
- Platziere den Lander-Aufsteller neben Sektor 1. Platziere jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor.
- Wenn Kästchen **A** markiert ist, platziere einen Marker in Sektor **3**.
- Wenn Kästchen **B** markiert ist, platziere einen Marker in Sektor **3**.
- Wenn Kästchen **C** markiert ist, platziere einen Marker in Sektor **2**.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 667

[**Außenteam**]: Die Flüssigkeit muss ziemlich dicht sein. Wir treiben.

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Die Verbindung ist stabil, ich höre Sie.

[**Dr. Corey**]: Sehen Sie die Werte ihrer Anzüge? Ihre Gehirnaktivitäten ähneln denen im REM-Schlaf.

Jedes Besatzungsmitglied wirft . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte und setze das Spiel fort. Dann lies weiter:

[**Außenteam**]: Wo ist das Wasser? Warum kriechen wir auf dem Boden entlang? Halluzinieren wir? Ich glaube, wir sollten zum Lander zurückkehren.

Lies **Protokoll 669**.

## PROTOKOLL 668

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Andere Besatzungsmitglieder können es unterstützen, als wären sie im selben Sektor. Ignoriere Karten- oder Ausrüstungseffekte, die sich auf etwas beziehen, was nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise ziehst oder in andere Sektoren gehst). Der verwendete Würfel kann nicht für darauffolgende Würfe verwendet werden. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten bei dieser Landung weitere Würfe erforderlich sein.

### DEN SUBRAUM-MARKER KONSTRUIEREN

 + 	Erneuere 5  erhalte 1 
 +  + 	Lies <b>Protokoll 672</b> .
 +  + 	Markiere ein Kästchen in <b>Protokoll 925</b> . Wenn noch nicht markierte Kästchen vorhanden sind, lies <b>Protokoll 470</b> .

## PROTOKOLL 669

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Doc ... Sie bewegen sich im Kreis. Wir sollten vielleicht doch ein Evakuierungsteam schicken.

[**Leitender Medizinischer Offizier, Dr. Bell**]: Sind Sie sicher, dass es nicht um einen Kommunikationsfehler handelt?

[**CAPCOM, Sergeant Xiu**]: Nein, die Ausrüstung funktioniert tadellos. Es ist, als würden sie uns einfach nicht mehr hören.

[**Außenteam**]: Vanguard, ich weiß nicht, ob Sie uns hören, aber je näher wir dem Lander zu kommen versuchen, desto mehr scheint er sich wegzubewegen. Es scheint unmöglich, ihn zu erreichen. Sind Sie das? Oder verlieren wir den Verstand?

[**Leitender Medizinischer Offizier, Dr. Bell**]: Hören Sie meine Stimme, Außenteam? Sie halluzinieren. Sie müssen aufwachen!


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

- » **Den Kopf schütteln, um die Illusion abzuschütteln**: Lies **Protokoll 671**.
- » **Tief einatmen und versuchen, sich zu beruhigen**: Lies **Protokoll 673**.
- » **Die eigenen Hände ansehen**: Lies **Protokoll 677**.
- » **Die Probleme an die Vanguard melden**: Lies **Protokoll 675**.

## PROTOKOLL 671

**Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch**

Ich schüttelte den Kopf, um den Nebel darin zu vertreiben. Wasser schwappte zwischen meinen Ohren, meine Augen kreisten - ich würgte, als die Welt sich auf den Kopf drehte. Dann sah ich meine Freunde, alle auf den Knien, selbst mit ihrem Verstand kämpfend.

Jedes Besatzungsmitglied wirft . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte. Dann wähle eine Möglichkeit aus:

- » **Tief durchatmen**: Lies **Protokoll 673**.
- » **Die eigenen Hände ansehen**: Lies **Protokoll 677**.

## PROTOKOLL 672

### Persönliches Tagebuch, Besatzungsmitglied 289

Sklave erschien direkt neben dem Marker, ohne Warnung, und erschreckte uns alle – doch noch erschreckender war es, mit ihm durch seinen Subraum-Tunnel zu laufen, der sich durch das Reich der Besucher zog.

Schließlich kamen wir auf der ISS Vanguard heraus. Von der Brücke aus beobachteten wir, wie unser Lander allmählich in dem undurchlässigen Schwarm von Mikroorganismen zerquetscht wurde. Die Vanguard setzte eine Drohne ein, um aus sicherer Entfernung eine Probe zu entnehmen – und wir fanden zudem eine Stele der Erbauer, die tief im Nebel schwebte. Offenbar hatten die Erbauer mithilfe dieses Systems geprüft, ob sich mikrobielles Leben im Weltraum zu empfindungsfähigen Wesen entwickeln könnte. So weit ist es noch nicht, aber wenn wir den Mikroben vielleicht noch eine Million Jahre geben – wer weiß?

Die Sicherheitssektion wollte nicht länger in der Nähe des Schwarms bleiben, daher verließen wir das System kurz darauf.

Erhalte 2 .

Erhalte Einmalige Entdeckung 27.


Öffne das Schiffsbuch auf Seite 19 (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die deinen aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).

Lies Protokoll 663.

## PROTOKOLL 673

### Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch

Ich konnte nicht aufhören, Luft einzusaugen. Mein Körper schwoll an wie ein Ballon, mein Kopf fühlte sich leicht an. Ich sah nach unten: Meine Füße waren sehr weit weg – aber der Boden ... Ich schwebte davon! Nein! Das war doch unmöglich! Ich musste mich zusammenreißen!

Jedes Besatzungsmitglied wirft . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte. Dann wähle eine Möglichkeit aus:

- » Den Kopf schütteln: Lies Protokoll 671.
- » Die eigenen Hände ansehen: Lies Protokoll 677.

## PROTOKOLL 674

### Sprachrekorderdaten

[Navigator]: Die KI sagt, die Daten reichen nicht, und der Lander ist schon total hinüber. Wir müssen weg von diesen Wolken!

[Pilot]: Aber wir könnten doch noch Daten sammeln ...

[Navigator]: Schluss jetzt mit diesem Unsinn!

[Pilot]: Es läuft gut. Die Erkenntnisse werden sich lohnen!

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

- » Den Flug in die Wolken fortsetzen: Lies Protokoll 681.
- » Wegmanövrieren: Lies Protokoll 712.

## PROTOKOLL 675

[Außenteammitglied 1]: Sergeant, wie lautet Ihr Befehl? Wir brauchen Hilfe!

[Leitender Medizinischer Offizier, Dr. Bell]: Ihre Lebenszeichen sehen gut aus. Ihr Zustand wird nicht durch Toxine oder metabolische Anomalitäten verursacht. Ich vermute, etwas bringt sie dazu zu halluzinieren, aber ich weiß nicht, was.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Außenteam, sofort zurückziehen!

[Außenteammitglied 2]: Es hat keinen Zweck. Die Vanguard hört uns nicht. Das gefällt mir gar nicht.

[Leitender Medizinischer Offizier, Dr. Bell]: Ich hoffe, sie erinnern sich an ihre Ausbildung. Ein psychologischer Trick, der in einem Albtraum oft funktioniert, besteht darin, sich seine ...

[Außenteam]: Schnell! Nichts wie weg hier!

Lies Protokoll 669.

## PROTOKOLL 676

### Audioprotokoll 14/73-C


[Außenteammitglied 2]: Ist das ... ein Vanguard-Symbol?

[Außenteammitglied 1]: Treten Sie beiseite, Sie müssen sich irren.

\*\*\* Schlurfen \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Wie kann das sein? Ist jetzt auch egal. Wir holen die Kapsel an Bord.

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

Erhalte 1  und Einmalige Entdeckung 26.

## PROTOKOLL 677

### Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch

Als ich meine Hände ansah, zuckte ich angewidert zurück. Statt meines abgenutzten Anzugs sah ich einen chitinartigen Fortsatz mit zwei Klauen. Ich öffnete und ballte die Fäuste mit dem zutiefst verstörenden Gefühl, dass etwas nicht stimmte. Meine Hände FÜHLTEN SICH NICHT AN wie diese Dinger. Ich konnte immer noch mit dem Daumen über meine vier anderen Finger fahren, auch wenn meine Augen etwas ganz anderes sahen.

Und dann war es, als würde mein Gehirn sich abschalten und wieder hochfahren. Die Stimme des Sergeants erklang in meinen Ohren – und ich war noch nie so froh, sie zu hören.

Dann sah ich, wie meine Freunde vor mir auf dem Boden krochen und die grauen Kiesel mit ihren sich windenden Körpern aufwühlten. Über ihnen stand eine monströse Kreatur, ein gewaltiges Insekt in Form eines Gehirns, dessen Kauwerkzeuge von einer klebrigen Flüssigkeit getroffen.

Wähle ein beliebiges Besatzungsmitglied aus. Platziere einen Marker auf seine Besatzungskarte. Der Spieler, der dieses Besatzungsmitglied kontrolliert, wählt eine Möglichkeit aus:

- » Versuchen, deine Freunde aufzuwecken: Lies Protokoll 697.
- » Versuchen, das Rieseninsekt allein zu bekämpfen: Lies Protokoll 558.
- » Die Vanguard bitten, aus dem Orbit auf die Kreatur zu feuern (erfordert Brückenausbau B10, Vindicator-Kanone): Lies Protokoll 636.

## PROTOKOLL 678

### Sprachrekorderdaten

[Navigator]: Ich habe den Filter gewechselt, das Katalysatormodul repariert ...

[Pilot]: Sehr gut! Ich habe Ihre Konsole im Auge behalten, während Sie fort waren, aber ich glaube ...

[Navigator]: Links, sechs Grad, jetzt! Hoch, ein Grad!

...

[Navigator]: Sie hätten uns fast mitten in den Sturm hinein hineingesteuert! Aber alles in allem haben Sie sich ganz gut geschlagen.

Erhöhe die Reparaturanzeige um 3.

Lies Protokoll 674.

## PROTOKOLL 679

### Erkundungsbericht 14/67

Die Scans der Region zeigen viele Trümmer und Orte mit fluktuierender Schwerkraft. Im Tunnel, der hierherführt, treten Schwerkraftspitzen im Schwerkraftfeld auf. Der einzige sichere Weg führt unter gewaltigen, in der Luft schwebenden Stücken Mauerwerk hindurch zu der großen Halle, die hinter den nächstgelegenen Ruinen aufragt.

Wähle eines:

- » Den sicheren Weg nehmen: Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 4.
- » In diesem Sektor bleiben.

## PROTOKOLL 680

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: In Deckung, Außenteam! Feuer in 3 ... 2 ...

[Außenteammitglied 1]: Wenn ich getroffen werde, könnte dann jemand meine ...

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: ... 1 ... Feuer!

\*\*\* Die Hauptwaffe der Vanguard feuert \*\*\*



Jedes Besatzungsmitglied wirft . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte. Dann lies **Protokoll 553**.

## PROTOKOLL 681

### Sprachrekorderdaten

**[Lander-KI]:** Genügend Daten aufgezeichnet. Speichere die Daten im Flugdatenschreiber.

**[Pilot]:** Na bitte! Ich sagte doch, es würde sich lohnen.

**[Lander-KI]:** Achtung! Erhöhtes Niveau radioaktiver Strahlung.

**[Navigator]:** Hat es sich das wirklich? Moment! Sehen Sie das?

**[Pilot]:** Die dunkle Wolke dort?

**[Navigator]:** Das ist keine Wolke! Es ist ein massives Objekt, das oberhalb der Wolken schwebt, viel größer als die Vanguard!

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit wählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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, lege ihn ab und gehe zu **Protokoll 685**. Anderenfalls gehe zurück zu **Schritt 2**.

### NUKLEARE AKTIVITÄT

	<b>Moment des Friedens</b>	Nichts passiert
	<b>Turbulenzen</b>	<b>Haben wir damit gerechnet?</b> <b>Wenn  mindestens 6 ist</b> , passiert nichts. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied 5 . Wird durch  verringert.
	<b>Explosion</b>	Wähle eines: » <b>Manöver</b> Jedes Besatzungsmitglied 4 . Wird durch  verringert. » <b>Schilde hoch!</b> <b>Wenn  mindestens 4 ist</b> , passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verwundet“.
	<b>Tödliche Strahlung</b>	<b>Überleben</b> <b>Wenn  mindestens 5 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied . Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Erschöpft“.

## PROTOKOLL 682

A Erhalte 1 **Alien-Tech-Hinweis**. Platziere SZ **P315** in Sektor 4.

B Erhalte 1 . Platziere SZ **P316** in Sektor 4.

## PROTOKOLL 683

### Erkundungsbericht 14/95

Das Aktivieren des Gravitationsantriebs hat sich selbst auf diesen abgelegenen Teil der Stadt ausgewirkt. Die daraus folgende Schwerkraftverlagerung hat den Weg zur Halle eröffnet, aber praktisch alle anderen Passagen verschlossen. Der Tunnel, durch den wir hierhergekommen sind, wird durch Bereiche mit hoher Schwerkraft blockiert.

Wähle eines:

- » **Versuchen, zur großen Halle zu gelangen:** Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 4.
- » **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 684

### Einsatzbericht 14/02, Auszug

Nachdem wir zuvor die bekannten Drohnenschwärme und die Trümmerfelder, die das Objekt umgaben, erfasst hatten, konnten wir uns ihm lautlos und ohne zu viel Aufwand nähern. Vorherige Erkundungen ermöglichten es uns auch, die Luke, die zum inneren Kern der Bauwelt führte, schnell zu öffnen. Diesmal war der Beginn der Mission wirklich einfach ...

- Wenn die Planetopedia auf den Seiten **29-30** (*Arrogator-Bauwelt – Außenhülle*) geöffnet ist und du noch nicht gesichert hast, hole das jetzt nach:

Wenn sich in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B) ein Planetenarchivbogen für den aktuellen Planeten befindet, verwirf den Bogen.

**Wichtig:** *Arrogator-Bauwelt – Außenhülle* und *Arrogator-Bauwelt – Innerer Kern* sollten auf verschiedenen Planetenarchivbögen gesichert werden.

Nimm dann einen leeren Planetenarchivbogen und fülle ihn wie folgt aus:

- Notiere oben den Namen des aktuellen Planeten (der auf der Planetenkarte).
- Notiere die Nummer der Landungskarte, die sich derzeit im Planetenscanner befindet.
- Notiere für jeden Sektor die Nummern aller SZ-Karten. Wenn mehr als eine SZ-Karte vorhanden ist, notiere die oberste auf der linken Seite. Halte fest, ob der Sektor abgeschlossen ist.
- Notiere die Nummer jeder Einmaligen Entdeckung, die sich noch auf der Planetenkarte befindet.
- Notiere Namen und Sektornummer aller Bedrohungen, die sich noch auf der Planetenkarte befinden. Dann lege alle Bedrohungskarten auf der Planetenkarte und die entsprechenden Aufsteller in die Schachtel zurück.
- Platziere den Planetenarchivbogen in „Verzeichnete Planeten“ (Kartenbehälter B).
- Lege alle SZ-Karten auf der Planetenkarte zu „Sonderziele“ (Kartenbehälter A) zurück. Lege alle Einmalige-Entdeckung-Karten auf der Planetenkarte zu „Einmalige Entdeckungen“ (Kartenbehälter A) zurück. Lege alle Bedrohungskarten und die entsprechenden Aufsteller in die Schachtel zurück.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **30-31** (*Arrogator-Bauwelt – Innerer Kern*).
- Lies **Protokoll 687**.

## PROTOKOLL 685

### Sprachrekorderdaten

**[Lander-KI]:** Sensoren ausgefallen!

**[Navigator]:** Einfach ignorieren. Wir sind fast da.

**[Pilot]:** Das kann nicht Ihr Ernst sein! Ohne funktionierende Sensoren kann ich nicht landen!

**[Navigator]:** Der Lander ist eh schon ziemlich zerbeult. Da wird eine ruppige Landung keinen großen Unterschied mehr machen.

**[Pilot]:** Aber irgendwann müssen wir ja auch wieder abheben! Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung.

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

- » **Sofort landen:** Lies **Protokoll 693**.
- » **Sensoren reparieren:** Die Spieler müssen (als Team) für jedes Besatzungsmitglied im Außenteam , dann lies **Protokoll 689**.

## PROTOKOLL 686

### Erkundungsbericht 14/55

Dieser Bereich tief in der Stadt weist einige hoch variable Schwerkraftfelder auf. Möglicherweise gibt es darin noch ein paar intakte Gebäude.

Wähle eines:

- » **Weiter in die anormalen Felder hineingehen:** Vorausgeschickte Aufklärungsdrohnen bestätigen, dass es eine Chance gibt, der majestätischen Halle näher zu kommen, die in der Ferne aufragt. Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 6.
- » **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 687

### Erkundungsbericht 14/01A

Wir folgten dem gewundenen Gang des Lüftungsschachts in das Zentrum der Bauwelt. Je weiter wir ins Schiffsinere vordrangen, desto häufiger zeigten unsere Gravimeter kleine Schwerkraftschwankungen an. Zahllose Panzerschichten, die wir auf dem Weg nach unten passierten, unterbrachen unseren Kontakt zur Vanguard. Wir mussten all unsere Ausrüstung und unsere Vorräte mitnehmen.

Nach einem anstrengenden Abstieg kletterten wir schließlich ein Gerüst in die verfallene Mega-City hinab, die sich im Innern des Raumschiffs erstreckte. Alle Orte zu erforschen, die wir von unserer Position gesehen haben, könnte Jahre dauern, doch die Quelle der Anomalie war innerhalb der Stadt in dem großen hallenartigen, offenbar intakten Gebäude geortet worden. Das könnte bedeuten, dass sich darin eine Ansammlung von Stelen befand, da wir bereits wussten, dass die Arrogatoren viele Obelisken an einem Ort zusammentragen konnten.

Diese Halle zu erreichen, wurde zu unserem wichtigsten Ziel. Unsere Aufklärungsdrohnen entdeckten Wege unterschiedlicher Schwerkraft zwischen uns und unserem Ziel. Wir wussten, wir mussten vorsichtig vorgehen – ein Schritt vom Wege ab konnte unseren Tod bedeuten.

Die lebensfeindliche Umgebung erforderte außerdem ein schnelles Vorgehen. Wir wussten nicht, wie sich die Bauwelt auf uns auswirken würde, wenn wir uns zu lange dort aufhielten.

Wir haben immer noch keinen lebenden Arrogatoren zu Gesicht bekommen, aber es gab dort jede Menge Hinweise darauf, dass sie immer noch dort waren.

- Platziere die Bedrohungskarte „Gravitationsriss“ auf dem entsprechenden Feld über der Planetenkarte. Platziere den *Gravitationsriss*-Aufsteller in Sektor 5.
- Diese Karte benutzt in einigen Sektoren eine spezielle Mechanik für die Bewegung. Siehe die Globale Bedingung und ihre Aktion „Weitergehen“.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 24 und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 688

[Außenteammitglied 1]: Ich setze die Drohnen ein, um seine Aufmerksamkeit zu erregen!

\*\*\* Energieentladung \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: [Aufladen-Geräusch] Ich hab's im Visier. Nimm das, Alien-Dreckskerl!

\*\*\* Explosion \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Autsch – hat das etwa wehgetan?

([🔍]) auf der Bedrohungskarte in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 689

### Sprachrekorderdaten

[Navigator]: Fertig!

[Pilot]: Danke. Jetzt können wir sicher landen.

[Navigator]: Das war eine ziemlich gute Idee. Danke, dass Sie nicht lockergelassen haben.

Erhöhe die **Reparaturanzeige** um 3. Wenn der Wert 9 beträgt, lies **Protokoll 723**.

Anderenfalls lies **Protokoll 693**.

## PROTOKOLL 690

\*\*\* Geräusche von Plasma-Schneidern \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Wir haben die Außenhülle geöffnet und haben Zugriff auf den Knoten. Wie lautet Ihr Befehl, CAPCOM?

[CAPCOM]: Gut gemacht, Team eins! Versuchen Sie, ihre Systeme zu umgehen. Wir haben nicht die Mittel, um die ganze Kanone loszuwerden, also müssen Sie sich irgendwie vor Ort darum kümmern.

[Außenteammitglied 1]: Die Funktionsweise scheint der anderen Arrogator-Technik zu ähneln, die wir kennen. Die Manipulation der Freund-Feind-Erkennungssysteme dürfte kein Problem sein, sodass wir ihnen als Verbündete erscheinen.

Lies **Protokoll 682**. Markiere Kästchen **A** und wende seinen Text an.

## PROTOKOLL 691

### Erkundungsbericht 14/91

Als wir den Gravitationsantrieb aktivierten, gingen die Schwerkraftschwankungen in diesem Bereich zurück. Aber jetzt ist die Halle nicht mehr zugänglich. Die Trümmer, die zuvor bedrohlich in der dünnen Luft hingen, blockieren jetzt den Eingang. Dafür sind die Betriebstunnel, die tiefer in die Stadt hineinführen, wieder offen.

Wähle eines:

- » **So nah wie möglich an die Halle herangehen:** Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 4.
- » **Die Betriebstunnel benutzen, um tiefer in die Stadt hineinzugelangen:** Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 7.
- » **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 692

### Einsatzbericht 14/02

Einen Weg in die Bauwelt zu suchen, hat uns genug Zeit gekostet. Es wäre töricht, ohne weitere Vorbereitungen weiter ins Unbekannte vorzudringen, während unsere Vorräte rapide schwinden. Nach einer Besprechung mit CAPCOM beschlossen wir, zum Schiff zurückzukehren.

Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 693

### Sprachrekorderdaten

[Navigator]: Hier ist eine Stelle, an der wir sicher landen können. Wahrscheinlich.

[Pilot]: Das ... werden wir wohl hinkriegen.

[Navigator]: Was Besseres fällt mir bei unserem fliegenden Wrack nicht ein.

[Pilot]: Das wird ziemlich ruckeln.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **26-27** (*Muspelheim*).
- Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P292**.
- Platziere 1 Marker für jeden Punkt der **Reparaturanzeige** auf der Lander-Tafel. Dann lege die **Reparaturanzeige** von der Lander-Tafel ab.
- Lies **Protokoll 477** und markiere das Kästchen neben dem Buchstaben **A**, ohne den Rest des Protokolltexts anzuwenden. Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 694

- Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und verschiebe Sekundärziel **O16** (*Sturz des Titanen*) in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 695

[Idemischer Gastgeber]: ...


[Vanguard-KI]: Wenn Sie auf die Maske sehen, sehen Sie sich selbst. Das ist eine Erinnerung. Sie allein leben in der Welt, die Sie Realität nennen. Realität ist eine Projektion in Ihrem Verstand. Alles ist verdreht. Verändert durch Sie selbst. Fern der Wahrheit.

[Idemischer Gastgeber]: ...

[Vanguard-KI]: In Wahrheit ist jeder von uns allein in dieser Welt. Daran erinnert uns die Maske. Und sie erinnert uns daran, dass wir, wenn wir mit einer Person sprechen, nicht wirklich mit ihr sprechen. Wir sprechen mit ihrem Bild, das wir in unserem Verstand erzeugt haben. Ein Bild, das durch unsere eigenen Vorstellungen von Wahrheit, von Richtig und Falsch, verzerrt ist.

[Idemischer Gastgeber]: ...

[Vanguard-KI]: In Ihrer Welt sind Sie genau so, wie Sie waren, als Sie das letzte Mal hierhergekommen sind. In meiner Welt haben Sie sich verändert. Ich sehe Sie jetzt anders. Vielleicht näher bei der Wahrheit. Vielleicht ferner. Das wird die Zeit erweisen.

- Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und erhalte 1 .

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 905**, lies seinen Text und lies **Protokoll 630**.

## PROTOKOLL 696

\*\*\* Geräusch von Plasma-Schneidern \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: Wir haben die Außenhülle geöffnet und haben Zugriff auf den Knoten. Wie lautet Ihr Befehl, CAPCOM?

[CAPCOM]: Gut gemacht, Team eins. Versuchen Sie, deren Systeme zu umgehen. Wir haben nicht die Mittel, um die gesamte Kanone loszuwerden, also müssen Sie sich irgendwie vor Ort darum kümmern.


[Außenteammitglied 1]: Die Funktionsweise scheint der anderen Arrogator-Technik zu ähneln, die wir kennen. Die Manipulation der Freund-Feind-Erkennungssysteme dürfte kein Problem sein, sodass wir ihnen als Verbündete erscheinen.

Lies **Protokoll 682**. Markiere Kästchen **B** und wende seinen Text an.

## PROTOKOLL 697

**Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch**

Ich versuchte verzweifelt, meine Freunde aufzuwecken, schüttelte sie und schrie, während die Bestie auf mich losging. Im letzten Moment kamen sie auf die Beine. Gemeinsam verwundeten wir die Kreatur und rannten um unser Leben in Richtung Lander, der jetzt nicht weit von uns klar zu sehen war.

Jedes Besatzungsmitglied wirft . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte. Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 915**.

Dann lies **Protokoll 707**.

## PROTOKOLL 698

**Einsatzbericht 14/03**

... ging es mit der Mission immer weiter bergab. Erwachende Konstrukte, Laserlabyrinth, Killzonen mit Zielvorgaben - alles schien erpicht darauf, uns komplett zu vernichten. Wir entkamen nur mit knapper Not ... Sollten wir je noch einmal versuchen, dort zu landen, sollten wir entweder so leise wie irgend möglich vorgehen oder die ganze Anlage vom Orbit aus dem Erdboden gleichmachen.

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 699

**Sprachrekorderdaten**

[Lander-KI]: Sonnenwinde nähern sich.









[Pilot]: Das soll wohl ein Witz sein?

[Lander-KI]: Bei mir wurde kein Scherz-Modul installiert.

[Navigator]: Witzig wie immer. Pilot, bereit für eine neue Runde?

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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, lege ihn ab und gehe zu **Protokoll 701**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt **2**.

## SONNENERUPTION

	<b>Temperaturanstieg</b>	Wähle eines: » <b>Fracht exponieren:</b> Verliere 2 Vorräte. » <b>Cockpit exponieren:</b> <b>Wenn  mindestens 4 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied  <b>Anderenfalls</b> erhält ein Besatzungsmitglied deiner Wahl eine Verletzung „Verbrannt“.
	<b>Chance</b>	<b>Versuche sie zu nutzen!</b> <b>Wenn  mindestens 5 ist:</b> Lies <b>Protokoll 701</b> . Anderenfalls passiert nichts.
	<b>Strahlung</b>	<b>Überleben</b> <b>Wenn  mindestens 4 ist:</b> Jedes Besatzungsmitglied  Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Erschöpft“.

## PROTOKOLL 700

**Einsatzbericht/14-06**

Es war nicht leicht, durch die Ruinen der Arrogator-Stadt vorzudringen. Mit den Schwerkraftschwankungen hatten wir es mit extrem feindlichen Bedingungen zu tun. Dabei sind wir noch gar nicht auf Arrogatoren oder funktionierende Konstrukte von ihnen getroffen.

Dieses noch nicht angezapfte Wissenspotenzial rechtfertigt meiner Meinung nach zusätzliche Erkundungsmissionen, die besser vorbereitet und mit mehr Vorräten ausgestattet sind.

Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 701

**Sprachrekorderdaten**

[Lander-KI]: Sauerstofftank steht in Flammen. Lebenserhaltungssystem beschädigt.

[Pilot]: Ich kann nicht überall sein, KI!

[Navigator]: Sind Sie ja auch gar nicht. Sie sitzen die ganze Zeit an der Steuerung. KI, können wir das nach der Landung erledigen?

[Lander-KI]: Natürlich. Die Chance, so lange zu überleben, steht bei etwa siebzig Prozent.

[Navigator]: Immerhin besser, als eine Münze zu werfen, oder?

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

- » **Lebenserhaltung reparieren:** Die Spieler müssen (als Team) für jedes Besatzungsmitglied im Außenteam , dann lies **Protokoll 708**.
- » **Mit einem beschädigten Lander fliegen:** Lies **Protokoll 704**.

## PROTOKOLL 702

[Außenteammitglied 2]: ... und wir legen einfach diesen Schalter um und ...

\*\*\* Ausrüstung fährt hoch \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Na bitte! Es funktioniert!

[Außenteammitglied 1]: Auf der Hut bleiben, anscheinend haben wir in ein Wespennest gestochen!

Die äußere Oberfläche der Bauwelt ist jetzt in rotes Licht getaucht. Offenbar reicht dieser Knoten aus, um die wichtigsten Systeme mit Energie zu versorgen.

Wenn die Globale-Bedingung-Karte **G33** auf der Planetenkarte ist, setze ihren Zeit-Track zurück.

Wenn die Globale-Bedingung-Karte **G33** nicht auf der Planetenkarte ist, platziere sie im Globale-Bedingung-Feld.

Wenn Karte **P318** (*Ventilationsöffnung*) in Sektor **6** und Karte **P317** (*Automatisiertes Maschinendepot*) in Sektor **5** ist, passiert nichts. Anderenfalls platziere die SZ-Karte **P318** in Sektor **6** und **P317** in Sektor **5**.

Wenn der *Arrogator-Wächter* bereits auf der Karte ist:

Wende **Auslöschungsstrahl** von seiner Bedrohungskarte an und entferne den Marker von dem roten Track auf seiner Bedrohungskarte.

Wenn der *Arrogator-Wächter* noch **nicht** auf der Karte ist:

Platziere die Bedrohungskarte „*Arrogator-Wächter*“ auf einem Bedrohungsplatz und ihren Aufsteller in Sektor **6**.

Dann lies weiter:

Wenn ein SZ *Inaktive Abwehrbatterie* in Sektor **4** ist, lies **Protokoll 776**.

Wenn eine SZ-Karte **P315** (*Modifizierte Abwehrbatterie*) in Sektor **4** ist, lies **Protokoll 779**.

Wenn eine SZ-Karte **P316** (*Umgerüstete Abwehrbatterie*) in Sektor **4** ist, lies **Protokoll 777**.

## PROTOKOLL 703

**Erkundungsbericht 14/01**

Es erweist sich als schwierig, von einem Ort im Bauwelt-Kern zu einem anderen zu gelangen. Wir gehen häufig im Kreis, nur um festzustellen, dass unsere innere Uhr keine einzige Sekunde weitergelaufen ist. Diese ganze wackelnde Zeitgeschichte bringt einen, gelinde gesagt, ganz durcheinander.

Wenn du in Sektor **2** bist, lies **Protokoll 629**.

Wenn du in Sektor **3** bist, lies **Protokoll 638**.

Wenn du in Sektor **4** bist, lies **Protokoll 647**.

Wenn du in Sektor **5** bist, lies **Protokoll 661**.

Wenn du in Sektor **6** bist, lies **Protokoll 679**.

Wenn du in Sektor **7** bist, lies **Protokoll 686**.

## PROTOKOLL 704

**Sprachrekorderdaten**

[Pilot]: Das war doch gar nicht so schlimm, oder?

[Navigator]: Haben Sie den Verstand verloren?

[Pilot]: Vielleicht sollten wir in die Wolken reinfliegen und untersuchen...

[Navigator]: Nein! Wir können uns ja kaum in der Luft halten!

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

- » **In die Wolken fliegen, um sie zu untersuchen:** Lies **Protokoll 681**.
- » **Die Wolken vermeiden:** Lies **Protokoll 712**.

## PROTOKOLL 705

[Außenteammitglied 1]: CAPCOM, wir nähern uns defensiven Geschützstellungen. Die Machart der Schusswaffen gleicht der, die wir im Auge der Leere gefunden haben. Offenbar sind sie ebenfalls inaktiv.

[CAPCOM]: Verstanden, Eins.

\*\*\* Schritte \*\*\*

[Außenteammitglied 1]: CAPCOM, wir haben offenbar den Steuerknoten für die Batterie gefunden. Wir versuchen jetzt, Zugang zu erhalten.

[CAPCOM]: Sehen Sie zu, dass Sie nicht in ein Wespennest stechen, Eins.

[Außenteammitglied 2]: [Grummelt] Klar, wären wir ja von alleine nie drauf gekommen.

\*\*\* Geräusch von Plasma-Schneidern \*\*\*

Sieh nach, ob das Kästchen in **Protokoll 940** markiert ist, ohne das Protokoll anzuwenden.

Wenn es markiert ist, lies **Protokoll 690**. Anderenfalls lies **Protokoll 696**.

## PROTOKOLL 706

Wenn du in Sektor **2** bist, lies **Protokoll 769**.

Wenn du in Sektor **3** bist, lies **Protokoll 759**.

Wenn du in Sektor **4** bist, lies **Protokoll 774**.

Wenn du in Sektor **5** bist, lies **Protokoll 784**.

Wenn du in Sektor **6** bist, lies **Protokoll 691**.

Wenn du in Sektor **7** bist, lies **Protokoll 683**.

## PROTOKOLL 707

[Außenteammitglied 1]: Los, los, los! Rampe schließen!

\*\*\* Schott schließt sich \*\*\*

\*\*\* Luftschleuse wird unter Druck gesetzt \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Puh. Das war ... heftig. Bloß weg hier, bevor das Biest zur nächsten Runde ausholt.

[Lander-KI]: Startvorbereitung läuft. Hauptantrieb wird aktiviert.

[Außenteammitglied 1]: Bitte schnell! Hat jemand das Ding im Blick? Was macht es?

[Außenteammitglied 2]: Sitzt bei acht Uhr, draußen, auf freier Strecke. Als hätte es plötzlich das Interesse verloren. Sieht uns nicht mal an. Es sieht ... nach oben?

[Außenteammitglied 1]: Sehen Sie den hellen Punkt am Himmel? Es sieht aus, als blickte das Insekt auf die Vanguard.

[Außenteammitglied 2]: Ob es weiß, was ein Raumschiff ist?

[Außenteammitglied 1]: Ist mir egal. Nichts wie weg hier.

Entferne alle Marker von Besatzungskarten (keine Ladung).

Lies **Protokoll 748**.

## PROTOKOLL 708

**Sprachrekorderdaten**

[Navigator]: Das Feuer ist aus. Die Lebenserhaltung wird bald wieder betriebsbereit sein.

[Pilot]: Gute Neuigkeiten. Danke.

[Navigator]: Ich hoffe, wir landen bald ...

Erhöhe die **Reparaturanzeige** um 3.

Lies **Protokoll 704**.

## PROTOKOLL 709

Nach kurzer Zeit ist die Energie verbraucht, aber es besteht die Chance, dass der Knoten reaktiviert werden könnte - das könnte die Gelegenheit sein, sich um die Gegner zu kümmern oder einen letzten Versuch zum Erreichen der Ventilationsöffnung zu unternehmen.

Lege Karte **G33** ab.

Lege SZ-Karte **P318** (*Ventilationsöffnung*) aus Sektor **6** und Karte **P317** (*Automatisiertes Maschinendepot*) aus Sektor **5** ab.

Dann:

- Wenn eine SZ-Karte **P313** (*Aktive Abwehrbatterie*) in Sektor **4** ist, lies **Protokoll 767**.
- Wenn eine SZ-Karte **P314** (*Gehackte Abwehrbatterie*) in Sektor **4** ist, lies **Protokoll 812**.

## PROTOKOLL 710

Wirf einen W10 und überprüfe das Ergebnis unten. Wenn das Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende den Text daneben an. Wenn das Kästchen bereits markiert ist, markiere das erste unmarkierte Kästchen darunter und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

- 0:  Arrogatoren wollen die Brücke stürmen! Platziere Karte **P233** (*Arrogatoren greifen an!*) oben auf einer beliebigen Karte in Sektor **1**.
- 1-2:  Lies **Protokoll 376**.
- 3:  Lies **Protokoll 751**.
- 4-5:  Lies **Protokoll 617**.
- 6:  Lies **Protokoll 820**.
- 7:  Lies **Protokoll 522**.
- 8:  Lies **Protokoll 427**.
- 9:  Lies **Protokoll 447**.
- Nichts passiert.

## PROTOKOLL 711

Wenn Mission **M182** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 718**.

Anderenfalls lies weiter.

[Außenteammitglied 1]: Wir haben Verwundete! Wir kommen zurück.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Natürlich, Sicherheit geht vor. Aber der Captain wird nicht glücklich sein.

[Außenteammitglied 1]: Verdammt! Uns macht das auch nicht glücklich, Hauptsache, alle bleiben am Leben!

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 712

**Sprachrekorderdaten**

[Navigator]: Es ist ... friedvoll.



[Pilot]: Für Sie vielleicht. Ich muss trügerischen Strömungen ausweichen – gar nicht so einfach bei den ganzen Schäden.

[Navigator]: Schon möglich. Ist aber trotzdem ein schöner Anblick.

Jedes Besatzungsmitglied erneuert .

Lies **Protokoll 714**.

## PROTOKOLL 713

[Außenteammitglied 1]: CAPCOM, wir haben den Eingang zum Bauwerk erreicht.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Lebenszeichen?

[Außenteammitglied 2]: Keine. Das ist eine Geisterstadt da unten.

[Außenteammitglied 1]: Aber ein wunderschöner Anblick, CAPCOM. Für eine furchteinflößende Alien-Ruine.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Verstanden, Außenteam. Ich rate Ihnen, eine Pause einzulegen, ehe Sie ehe Sie weitermachen. Wir haben keine Ahnung, wie weit das Bauwerk runterreicht.

[Außenteammitglied 2]: Das lasse ich mir nicht zweimal sagen.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P407**.

## PROTOKOLL 714

### Sprachrekorderdaten

[Pilot]: Jetzt ist es friedlich. Aber ich habe keine Ahnung, wohin die Reise geht.

[Navigator]: Wenn ich mich nicht irre ... Sehen Sie, da rechts!

[Pilot]: Oha! Das Ding ist gewaltig. Wie kann sich das in der Luft halten?


[Navigator]: Keine Ahnung. Aber wir können auf dem ...

[Lander-KI]: Sonneneruption entdeckt! Alle Sensoren ausgefallen!

[Navigator]: Verdamm! Können Sie ohne landen?

[Pilot]: Vielleicht?

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

- » **Schnelle Landung:** Lies **Protokoll 721**.
- » **Sensoren reparieren:** Die Spieler müssen (als Team) für jedes Besatzungsmitglied im Außenteam , dann lies **Protokoll 716**.

## PROTOKOLL 715

[Außenteammitglied 1]: Wir sind durch! Ich sehe jetzt die Oberfläche.

[Vanguard-KI]: Landung voraussichtlich: T-3.

[XO, Major Dahl]: Unsere Gastgeber haben Ihre Landezone ausgewählt. Es ist ein Streifen Land vor der Ansammlung von Strukturen, die wir für die zentrale Stadt dieses Planeten halten.

[Außenteammitglied 2]: Ich sehe die Landezone ... Sie ist leer. Da ist niemand!

[XO, Major Dahl]: Ja. Wir hatten gehofft, dass eine Art Willkommenskomitee oder wenigstens ein Botschafter auf Sie warten würde, mit dem Sie reden könnten. Aber so werden die Dinge hier auscheinend nicht gehandhabt.

[Außenteammitglied 1]: Na toll ... Und jetzt? Abbrechen?

[XO, Major Dahl]: Natürlich nicht! Sie müssen Ihre Zeit auf dem Planeten nach Kräften nutzen und so viel wie möglich herausfinden, was uns helfen könnte, dieses Volk zu verstehen, selbst wenn wir dazu mehr als eine Bodenmission brauchen. Es gibt da unten offenbar drei Bereiche von besonderem Interesse für uns. Zum einen natürlich ihre heilige Stadt, auch wenn diese verlassen wirkt. Außerdem haben wir ein sehr schwaches Signal einer Stele der Erbauer vom Grund eines Meeres in der Nähe aufgefangen. Und schließlich hätten unsere Xenologen gern, dass Sie das natürliche Habitat dieser Welt untersuchen. Wir vermuten, die Idemier werden jeden Ihrer Schritte im Auge behalten. Denken Sie daran, Sie sind Botschafter unserer gesamten Spezies! Und bleiben Sie auf der Hut. Da es sich hier um einen befreundeten bewohnten Planeten handelt, dürften Ihre Erkundungen eher friedlich verlaufen. Aber wir haben es trotzdem mit einer fremden Welt zu tun, in der unbekannte Gefahren lauern könnten.

Lies **Protokoll 454**.

## PROTOKOLL 716

### Sprachrekorderdaten

[Navigator]: Fertig.

[Pilot]: Danke. Das wird die Landung beträchtlich erleichtern.

[Navigator]: Kein Problem. Ich hänge schließlich auch am Leben.

[Pilot]: Ums Leben kümmern wir uns nach der Landung.

[Navigator]: Netter Witz.

[Pilot]: Häh?

Erhöhe die **Reparaturanzeige** um 3. Wenn der Wert 9 beträgt, lies **Protokoll 723**.

Anderenfalls lies **Protokoll 721**.

## PROTOKOLL 717

[Idemischer Gastgeber]: ...

[Vanguard-KI]: „Die Stadt ist nicht leer, denn ich bin hier.“ Ich werde diese Antwort erklären, Außenteam.




[Vanguard-KI]: ...

[Idemischer Gastgeber]: ...

[Vanguard-KI]: Er wiederholt, dass die Stadt nicht leer ist. Offenbar leben die meisten Idemier nicht ständig hier, und doch ist es ihre Hauptstadt. Wenn Sie die Chance erhalten, sich ihre Häuser anzusehen, könnten wir mehr erfahren.

Lies **Protokoll 630**.

## PROTOKOLL 718

Das Besatzungsmitglied, das seine vierte Verletzung erhalten haben sollte, wirft all seine Verletzungswürfel. Wenn es 1  und 1  ODER 2  würfelt, stirbt das Besatzungsmitglied: Entferne es aus seiner Ranghülle und lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung in das „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.

Wenn etwas anderes gewürfelt wird, setze das Spiel fort.

Wenn dies das letzte Besatzungsmitglied war, platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen neben dem Schiffsbuch, öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 719

[Außenteammitglied 1]: CAPCOM, wir sind hier was Großem auf der Spur.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Wir erhalten Daten über weitere Schwerkraftschwankungen, Außenteam. Passen Sie auf, was für Tasten Sie drücken.

[Außenteammitglied 2]: Ich glaube, wir haben DIE Taste gefunden.

[Außenteammitglied 1]: CAPCOM, wer auch immer vor Jahrhunderten hier gelebt hat – sie haben versucht, ihre Gezeiten zu steuern und dabei ihren Mond zu nahe kommen lassen. Edan war früher von Meeren bedeckt und sie haben es zu einer öden Wüste gemacht.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Verstanden, Außenteam. Das erklärt, warum sich die Überreste ihres Mondes so weit jenseits der Roche-Grenze befinden und warum er allmählich auseinanderfällt. Wir können den Gezeitenmanipulator an Bord der Vanguard genauer untersuchen. Erstaunlich, dass ein Volk, das auf einen einzigen Planeten beschränkt war, eine so weitreichende Technik entwickeln konnte.

[Außenteammitglied 1]: Ich glaube, ich habe eine Idee. Kann mir mal jemand mit der Verkleidung helfen?

\*\*\* **Metallplatten werden verschoben** \*\*\*

[Außenteammitglied 2]: Moment mal. Ist das etwa ...?

[Außenteammitglied 1]: Hören Sie uns, Vanguard? Das Bauwerk ist um eine Stele herum errichtet. Diese ist ein Verstärker. Offenbar haben sie den Gravitationsanker des Erbauer-Obelisken studiert und irgendwie herausgefunden, wie man dieses Feld manipuliert, um Schwerkraftphänomene zu erzeugen.

[CAPCOM, Sergeant Xiu]: Klingt logisch. Für ein Volk, das so abhängig vom Meer ist, wäre es eine Riesensache, die Gezeiten zu kontrollieren.

[Außenteammitglied 1]: Pech für sie, dass es so geendet hat ... Lege Mission **M181** ab, falls sie aufgedeckt ist. Gehe dann zu **Protokoll 594** und markiere das Kästchen neben dem **B**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen. Wenn jetzt beide Kästchen (**A** und **B**) markiert sind, entferne Landungskarte **L16** aus dem Spiel.

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

Lies **Protokoll 55**.

## PROTOKOLL 720


Die folgende Liste wird dir helfen, deine Tutorial-Decks nachzubauen, wenn du sie ausgepackt hast.

### Tutorial-Deck A:

- 1 „Hier oben“ (oberste Karte)
- 4 Besatzungskarten
  - Riku Hashimura
  - Amir Zaynab
  - Joppe Ulrich
  - Cho Jae-yong
- 12 Tutorial-Sektionskarten (*Ausdauer, Plan B, Verzögerungstaktik, Versuch und Irrtum, Improvisation, Kalkuliertes Risiko, Athletik, Glückspilz, Sprint, Spezialwerkzeug, Notquartier, Ortungssignal*)
- 1 Missionskarte **M01**
- 11 Sonderzielkarten (**P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000**)
- 1 Missionskarte **M02**
- 1 Missionskarte **M03**
- 1 Globale-Bedingung-Karte **G01**
- 1 Forschungsprojekt (*Alien-Materialien*) **R01**
- 1 „Keine Karten mehr!“ (unterste Karte)

**Gesamt: 34 Standardkarten**

### Tutorial-Deck B:

- 1 „Hier oben“ (oberste Karte)
- 1 Tutorial-Beförderungskarte
- 1 Karte „Einmalige Entdeckung 1“
- 4 Verletzungskarten „Nur ein Kratzer!“
- 5 -Ereigniskarten
- 1 „Keine Karten mehr!“ (unterste Karte)

**Gesamt: 13 kleine Karten**

## PROTOKOLL 721

### Sprachrekorderdaten

**[Navigator]:** Hier ist eine Stelle, an der wir sicher landen können. Wahrscheinlich.

**[Pilot]:** Das ... werden wir wohl hinkriegen.

**[Navigator]:** Was Besseres fällt mir bei unserem fliegenden Wrack nicht ein.

**[Pilot]:** Das wird ziemlich ruckeln.

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **26-27** (*Muspelheim*).

Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P291**.

Platziere 1 Marker für jeden Punkt der **Reparaturanzeige** auf der Lander-Tafel. Dann lege die **Reparaturanzeige** von der Lander-Tafel ab.

Gehe dann zu **Protokoll 477** und markiere das Kästchen neben dem Buchstaben **A**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen. Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 722

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **26-27** (*Muspelheim*).

Ersetze das SZ in Sektor **1** durch Karte **P291**.

Platziere sieben Marker auf der Lander-Tafel.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 723

### Sprachrekorderdaten

**[Pilot]:** Das lief doch super! Der Lander ist so gut wie fabrikneu!

**[Navigator]:** Dafür fällt das Navigationssystem immer noch aus. Aber ich kann Ihnen neue Koordinaten für den besten Anflug geben.

**[Pilot]:** Können Sie mir sagen, wo ich hinfliegen soll, damit wir das Objekt von oben sehen können?




**[Navigator]:** Schon dabei!

**[Lander-KI]:** Bereich mit seltenen Metallen entdeckt, östlich von der Landestelle.




- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **26-27** (*Muspelheim*).
- Ersetze das SZ in Sektor **6** durch Karte **P299**.
- Platziere eine beliebige Anzahl der Besatzungsmitglieder in Sektor **6**.
- Platziere 1 Marker für jeden Punkt der **Reparaturanzeige** auf der Lander-Tafel. Dann lege die **Reparaturanzeige** von der Lander-Tafel ab.

- Gehe dann zu **Protokoll 477** und markiere das Kästchen neben dem Buchstaben **A**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen. Öffne dann das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

## PROTOKOLL 724

- Platziere die Karte **P240** (*Beschädigter Laderaum*) in deinem Sektor, wenn sie noch nicht dort ist.
- Wenn die Anzahl der **Ränge** der Besatzungsmitglieder deiner Wahl **mindestens 3** beträgt, vollziehe 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P240**.
- Vollziehe für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl aus der Techniksektion 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P240**.
- Vollziehe für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl mit - oder - oder -Wandlungsfähigkeit auf der Besatzungskarte 2 Fortschritte beim grünen Track auf Karte **P240**.

### Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis erreicht hat:

Wirf 3 Verletzungswürfel für jedes Besatzungsmitglied deiner Wahl. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied: Platziere es auf „Verluste“. Wenn alle Würfel getätigt sind, platziere die überlebenden Besatzungsmitglieder auf „Rastende Besatzung“ (Kartenbehälter B). Lies dann **Protokoll 732**.

### Wenn der Marker beim grünen Track das Ergebnis nicht erreicht hat:



Die Besatzungsmitglieder deiner Wahl haben ihr Ziel nicht erreicht und sind gestorben. Platziere sie auf „Verluste“. Du musst ein neues Team schicken, das den Auftrag abschließt! Lies **Protokoll 622**.

## PROTOKOLL 725

**[CAPCOM]:** Machen Sie sich auf Regen gefasst! Eine große Wolke aus kochendem Metall nähert sich Ihrem Bereich.














**[Pilot]:** Damit wird der Lander fertig. Wahrscheinlich.

**[CAPCOM]:** Viel Glück, Außenteam.



Wenn dein Lander mindestens 5  und 4  hat, lies **Protokoll 722**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht auf dem Feld „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu **Schritt 2** zurück – wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich: Lies **Protokoll 722**.

### REGEN AUS FLÜSSIGEM METALL













	<b>Gyroskop-Fehlfunktion</b>	Wähle eines: » <b>Ausgleichen:</b> Wenn  <b>mindestens 4</b> ist, passiert nichts. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied 2  . » <b>Gyroskope reparieren:</b> Jedes Besatzungsmitglied 6  .
	<b>Gefährliche Chance</b>	<b>Versuche sie zu nutzen!</b> Wenn  <b>mindestens 5</b> ist: Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack. <b>Anderenfalls:</b> Jedes Besatzungsmitglied 2  .
	<b>Schauer aus geschmolzenem Metall</b>	<b>Durchstehen:</b> Jedes Besatzungsmitglied 5  . Wird durch  verringert.
	<b>Rumpfbuch im Laderaum</b>	<b>Durchstehen:</b> Verliere 5 Vorräte. Wird durch  verringert. <b>ODER</b> Jedes Besatzungsmitglied 3  .

## PROTOKOLL 726

Wenn dein Lander mindestens drei  und 4  hat, platziere einen Marker in den Bereich „Landung erfolgreich“ und gehe weiter zu **Schritt 4**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem 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, dann fahre mit dem nächsten Schritt fort. Ist mehr als eine Möglichkeit verfügbar, wähle eine aus (du kannst keine Möglichkeit auswählen, die du nicht komplett anwenden kannst). Wenn dein Ergebnis nicht in der Tabelle ist, gehe weiter zum nächsten Schritt. In seltenen Fällen, wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere die Verletzungskarte und den Verletzungswürfel.
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 auf dem Landungstrack nicht im Bereich „Landung erfolgreich“ liegt, gehe zu **Schritt 2** zurück – wenn er dort liegt, war die Landung erfolgreich:
  - Öffne die Planetopedia auf den Seiten **24-25** (*Idemische Ränke*), wenn sie noch nicht auf dieser Seite geöffnet ist.
  - Platziere die Bedrohungskarte „*Idemischer Pilger*“ auf dem entsprechenden Feld über der Planetenkarte. Platziere den *Idemischer-Pilger*-Aufsteller in Sektor 7.
  - Lies **Protokoll 715**.

### ENERGIESTURM

	<b>Turbulenzen</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Anschnallen!</b> Wenn  mindestens 3 ist, passiert nichts. Anderenfalls lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück.</li> <li>» <b>Ladung sichern</b> Wenn  mindestens 2 ist, passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied  .</li> </ul>
	<b>Sturm der Stärke 10</b>	<b>Durchstehen</b> Wenn  mindestens 3 ist, passiert nichts. Anderenfalls öffne das Schiffsbuch auf Seite <b>19</b> und drehe die aktuelle Lander-Karte auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
	<b>Sonneneruptionen</b>	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>EM-Abschirmung aktivieren:</b> Wenn  mindestens 3 ist: Verschiebe 1 Lander-Mod in den „Warten ...“-Umschlag und 1 Besatzungsmitglied deiner Wahl erhält eine Verletzung „<i>Verbrannt</i>“. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „<i>Verbrannt</i>“.</li> <li>» <b>Sich in dichter Atmosphäre verstecken</b> Wenn  mindestens 4 ist, passiert nichts. Anderenfalls lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück.</li> </ul>
	<b>Günstige Strömung</b>	<b>Die Gelegenheit nutzen</b> Wenn  mindestens 4 ist: Vollziehe 2 Fortschritte beim Landungstrack.

## PROTOKOLL 727

Wir befanden uns jetzt in einer Grotte, in der ein großer Kristall aus der Decke wuchs. Zwei Tunnel führten weiter hinunter in die dieselbe Richtung, aus der das schwache Stelensignal kam.

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

- » **In den linken Gang gehen:** Lies **Protokoll 741**.
- » **In den rechten Gang gehen:** Lies **Protokoll 763**.

## PROTOKOLL 728

Die empfindliche Maske zerbricht dir in der Hand und der Künstler wirft dich aus der Werkstatt! Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P001**. Lies **Protokoll 259**.

## PROTOKOLL 729

**Persönliches Protokoll, Besatzungsmitglied 213**

Die Iris fokussierte das Plasma der Sonne zu einem überhitzten Strahl, der den Gang entlang schoss. Sofort leuchteten an unseren Anzügen Warnsignale auf. Mit solchen Temperaturen hatte nicht mal Dr. Corey gerechnet ...

Ersetze die Karte in Sektor **1** durch Karte **P432** (*Iris fokussiert*).

Wenn Karte **P433** (*Umgedrehter Monolith*) in Sektor **2** ist, lies **Protokoll 765**.

Anderenfalls platziere Karte **P434** in Sektor **2**. Dann werfen alle Besatzungsmitglieder in den Sektoren **1** und **2** .

**Hinweis:** Der Strahl trifft auf die Oberfläche des Monoliths! Wenn er eine größere Reichweite erzielen soll, musst du etwas unternehmen.

## PROTOKOLL 730

[**Captain Wayman**]: Sie haben gerufen, Doktor?

[**Dr. Corey**]: Wir können gleich hochfahren, Captain. Bitte treten Sie hinter die Linie.

[**Captain Wayman**]: Besteht wirklich keine Gefahr? Was, wenn dieser Satellit eine Falle war?

[**Dr. Corey**]: Unwahrscheinlich. Wie Sie sehen, ist die Technik dieselbe wie am Auge der Leere. Sie verwendet sogar genau denselben Tarnmechanismus. Wäre er nicht von irgendwelchen Trümmern im Orbit beschädigt worden, hätten wir ihn nie gefunden. Wir verstehen die Technik der Erbauer nicht bis ins letzte Detail, aber dieses Gerät enthielt nur eine Energiequelle, ein Sensorfeld, das auf den Planeten gerichtet ist, und das Teil, was Sie hier vor sich sehen. Wir glauben, dass dieses Teil dafür zuständig war, die Werte vom Planeten an einen anderen, fernen Ort zu übertragen.

[**Captain Wayman**]: Zum Auge der Leere? Meinen Sie, damit haben die Erbauer uns ausspioniert?

[**Dr. Corey**]: Gut möglich. Seit dem Erhalt ihrer Nachricht fragen wir uns, wie das Auge Radio- und Fernsehübertragungen der Erde empfangen konnte. Die Entfernung ist zu groß, als dass unsere Signale es schon erreichen könnten. Es wird spekuliert, dass es eine Art ... Beobachter geben müsse. Ein Gerät, um uns auszuspionieren und unsere Übertragungen mit Überlichtgeschwindigkeit weiterzusenden. Und das hat unser Außenteam offenbar im Orbit gefunden. Einen Beobachter, der den Planeten ausspähen sollte, den sie erforscht haben.

[**Captain Wayman**]: Es gibt nur eine Möglichkeit, es herauszufinden, richtig?

[**Dr. Corey**]: Richtig. Bitte bleiben Sie zurück, Captain. Bereit, Josh? Dann aktivieren wir das Ding mal.

[**Dr. Frank**]: Aktiviere in 3 ... 2 ... 1 ...

\*\*\* **Seltsames Summen** \*\*

[**Schwarzer-Ritter-Relais**]: [Unverständlich] ... Teufel! Es läuft? Rufen Sie ... [unverständlich]

[**Captain Wayman**]: Eine weitere aufgezeichnete Nachricht?

[**Dr. Corey**]: Nein. Das Relais scheint das in Echtzeit zu empfangen. Aber wie ...?

[**Schwarzer-Ritter-Relais**]: [Unverständlich] ... Sie uns? Sind Sie das, Vanguard?

[**Captain Wayman**]: Unglaublich ...

Erhalte 1 .


Lies **Protokoll 735**.

## PROTOKOLL 731


[**XO, Major Dahl**]: Gute Entscheidung. Wenn es sich bei diesem Planeten tatsächlich um ihre Heimatwelt handelt, könnte uns die Umgebung etwas über ihre Entwicklung verraten. Und indem wir uns auf die Umwelt dieses Planeten konzentrieren, können wir unseren Gastgebern demonstrieren, dass es uns um Forschung und Wissensgewinn geht.

Platziere die Karte **M122** (*Die Wiege*) im Missionsplatz auf der rechten Seite der Planetenkarte. Lege andere Karten, die keine Optionale-Mission-Karten sind, zu „Missionen“ zurück. Lies **Protokoll 736**.

## PROTOKOLL 732

- Ersetze Karte **P240** (*Beschädigter Laderaum*) in deinem Sektor durch Karte **P002**.
- Erhalte 1 .

## PROTOKOLL 733

Das Besatzungsmitglied, das diese Sonderaktion ausführt – oder ein beliebiges unterstützendes Besatzungsmitglied im selben Sektor – kann  um dem Podest einen Teil seiner Erinnerungen und Erfahrungen weiterzugeben. Dieser Würfel ist damit endgültig aus dem Spiel. Platziere den geopferten Würfel in einen Umriss auf der Sonderzielkarte in deinem Sektor, mit einer beliebigen Seite nach oben. Die Seite, die du wählst, bestimmt ein Symbol der Sonderaktion „Schloss öffnen“ in Sektor **9**. Wenn auf der Seite deiner Wahl zwei Symbole sind, kannst du beim Öffnen des Schlosses ein beliebiges davon wählen.

**Bitte beachten:** Alle Effekte, die die Sonderzielkarte ersetzen oder bedecken, entfernen auch den Würfel. Wenn er entfernt wurde, nimm ihn dauerhaft aus dem Spiel.

## PROTOKOLL 734

Die Anzüge knarrten unter dem Druck, als wir weiter und immer weiter hinunterkamen. Obwohl nicht weit von der Küste entfernt, zog sich der Riss fast zwei Kilometer in die Tiefe. Und noch beunruhigender war die Erkenntnis, dass es sich hier nicht um eine Naturerscheinung handelte. Unsere Scans zeigten, dass der gesamte Bereich durch eine unbekannte Massenvernichtungswaffe zerstört und abgesenkt worden war – aus der Felswand ragten übel zugerichtete Teile jahrtausendealter Bauwerke, und Ruinenfragmente auf umgestürzten Felsen deuteten darauf hin, dass dies früher eine große Stadt gewesen sein musste. Vielleicht sogar noch bedeutender als die derzeitige Hauptstadt der Idemier.

Als wir den stockfinsteren Grund erreichten, fiel das Licht unserer Lampen auf einen veritablen Friedhof aus alten Kriegsmaschinen, durch die sich Kreaturen der Tiefe schlängelten. Vor langer Zeit hatte hier ein furchtbarer Kampf getobt. In der Mitte stand eine Stele, um die die Kriegsparteien gekämpft hatten. Unsere Xenolinguisten machten sich sofort ans Entschlüsseln des Hauptsymbols auf dem Obelisken und kamen aufgrund der Erkenntnisse von früheren Stelen zu dem Schluss, dass das Symbol wohl „Wahrheit“ bedeutete.

Es scheint, als hätten die Idemier – ehe sie erkannten, dass es keine objektive Wahrheit gibt – durch Kriege ihren Planeten fast vernichtet, weil sie es für den Willen ihrer Schöpfer hielten, dass sie der Wahrheit folgten, sich aber nicht einigen konnten, wie diese Wahrheit lautete.

Wenn Missionskarte **M121** aufgedeckt ist, lege sie ab. Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 905**.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, setze das Spiel fort.

Lies **Protokoll 55**.

## PROTOKOLL 735

**Logbuch des Captains, Eintrag D-629**

Ich habe noch nie solche Freude in so kurzer Zeit in so tiefe Verzweiflung umschlagen sehen.

Wir waren überrascht und überglücklich, als sich am anderen Ende die Erde meldete. Unsere Reisen führten uns immer weiter von zu Hause fort, da konnte keine Kommunikation mithalten.

Zum Glück ist die Überlichtgeschwindigkeitssonde, die wir nach unseren ersten Erkenntnissen am Auge der Leere zur Erde geschickt hatten, heil angekommen. Angesichts der Botschaft der Erbauer kamen die führenden Wissenschaftler der Erde zu dem gleichen Schluss wie wir: Jemand spionierte die Erde aus, fing ihre Übertragungen ab und leitete sie ans Auge weiter, weshalb das Auge nach unserer Ankunft mit uns kommunizieren konnte.

Sie durchkämmten jeden Winkel des Sonnensystems und orteten schließlich unseren eigenen Schwarzen Ritter, gleich im Orbit der Erde. Sie zerlegten und studierten ihn und fanden schnell sein verblüffendstes Element: ein Quantenverschränkungsrelais für eine fast unmittelbare Kommunikation. Als wir unser Relais aktivierten, war ihres schon in Betrieb, wartete und suchte den Weltraum nach Signalen ab.

Jetzt hatten wir eine Möglichkeit, direkt mit unserer Heimatwelt zu kommunizieren.

Das konnte ich nicht unter Verschluss halten. Nach den

hochrangigen Meetings und Besprechungen mit den Leitern der Vanguard-Initiative auf der Erde gestand ich jedem Besatzungsmitglied der ISS eine Stunde für den Austausch mit seinen Angehörigen zu. Ein Ende unserer Mission war jetzt nicht mehr abzusehen. Wir sollten weiterforschen, bis wir alles über die Erbauer, ihre Stelen und ihre Botschaft herausgefunden hätten. Das bedeutete das Ende für unsere Hoffnungen, unsere Familien je wiederzusehen. Diese Gelegenheit, noch einmal mit unseren Angehörigen sprechen zu können, war ein unverhoffter Glücksfall.

Irgendwann im Verlauf der tränenreichen Wiedersehens- und Abschiedsszenen erhielt ich einen dringenden Anruf vom Büro der Vanguard-Initiative. Streng geheim. Nur die Sektionsleiter und ich blieben auf der Brücke. Unsere Berichte über den zerstörten Planeten Pellucid hatten sie aufgeschreckt. Irgendetwas stimmte nicht mit dem Erdkern. Tief im Inneren unseres Planeten wuchs etwas heran, was dem Verhängnis des untergegangenen Pellucid auf unheimliche Weise glich. Der Erde drohte dasselbe Schicksal: durch ein Kristallgebilde von innen heraus zerrissen zu werden. Nur die Vanguard konnte herausfinden, was das war – und wie es womöglich aufzuhalten war.

Irgendwie verbreitete sich diese Nachricht wie ein Lauffeuer unter der Besatzung. Ich weiß nicht, ob das gut oder schlecht ist. Auf jeden Fall sind wir alle gleichermaßen entschlossen. Unsere Mission ist zu einem Wettrennen gegen die Zeit geworden. Unsere einzige Chance, unseren Planeten zu retten, besteht darin, das Vermächtnis der Erbauer zu entschlüsseln oder Wissen zu sammeln, mit dessen Hilfe der Kristall aufgehalten werden kann, ehe es zu spät ist ... Wir müssen unsere Suche beschleunigen und viele weitere Stelen ausfindig machen – so schnell wie möglich. Ich habe unsere Ingenieure schon mit der Installation eines neuen Ortungsgerätes beauftragt, das die einzigartige Signatur der Stelen empfangen kann. Aber das wird Zeit brauchen. In der Zwischenzeit sollten wir die Gegend weiter erkunden.

- Nimm den Brückenausbau **B03** (*Langstreckenortungsvorrichtung*) und platziere ihn im „Warten ...“-Umschlag.
- Mische Schiffssituation **S16** (*Unerledigte Arbeit*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

**Wichtig:** Dein neuer Brückenausbau wird beim nächsten Schiffsmanagement verfügbar – sobald du ihn installierst, erhältst du auch dein neues Kampagnenziel.

**Hinweis:** Wenn du nicht bereits ein paar Forschungs- und Produktionsprojekte abgeschlossen hast, solltest du vor dem Fortsetzen der Kampagne vielleicht die Einrichtungen des Forschungslabors und Produktionskomplexes verstärkt nutzen.

## PROTOKOLL 736

Wenn die Missionskarte **M123** aufgedeckt ist, öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und wende den Vorgang „Planetenerkundung starten“ an. Anderenfalls lies weiter:

**Nicht mehr allein: Die Geschichte des Erstkontakts (Buchauszug)**

Sofort, als sich die Tür des Landers öffnete, gingen unsere Visiere auf die dunkelste Einstellung, sodass wir einen Moment lang nichts mehr sehen konnten. Am Himmel standen zwei Sonnen und überzogen dieses seltsame Land mit Wellen von Hitze. Wir verteilten uns über die Landzone und führten unsere üblichen Checks durch – und in der Ferne erstreckte sich die Idemier-Stadt wie ein Haufen zufällig hingeworfener Klötze.

Kurz darauf tauchte eine einsame Gestalt am Horizont auf, flirrend in der extrem aufgeheizten Luft. Ein Idemier näherte sich uns und hielt etwas blendend Helles in der Hand.

Als die Gestalt näher kam, bemerkten wir, dass sie eine große goldene Platte hielt. Auf der Platte waren kleine Häufchen von etwas Brennendem verteilt, das heftig qualmte, und in der Mitte lag ein großer Haufen eines weißen Pulvers.

Das maskierte Gesicht der Gestalt reflektierte unsere eigenen, überraschten Gesichter. Das Wesen neigte den Kopf und hielt uns die goldene Platte entgegen. Es blickte uns erwartungsvoll an, als müssten wir wissen, was zu tun sei.

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

- » **Das Pulver probieren:** Lies **Protokoll 4**.
- » **Den Weihrauch löschen:** Lies **Protokoll 67**.
- » **Euch das Pulver auf den Kopf streuen:** Lies **Protokoll 109**.
- » **Die Platte nehmen und dem Wesen etwas anderes dafür überreichen:** Lies **Protokoll 168**.
- » **Die Platte zurückweisen:** Lies **Protokoll 259**.



## PROTOKOLL 737

- Lege alle Sektionswürfel in die jeweiligen Sektionsbehälter zurück.
- Lege alle Ausrüstungskarten zurück ins Arsenal.
- Entferne alle Besatzungskarten auf den Besatzungstafeln aus dem Spiel und lege ihre Ranghüllen in die jeweiligen Sektionsbehälter zurück.
- Lege alle Sektionskarten in die jeweiligen Sektionsbehälter zurück.
- Lege alle Karten von der Planetenkarte, einschließlich der Bedrohungskarten, in die jeweiligen Kartenbehälter zurück.
- Verschiebe alle gefundenen Einmaligen Entdeckungen von der Lander-Tafel an die entsprechenden Plätze im Schiffsbuch-Kartenhalter (Seite 30). Lege alle anderen gefundenen Entdeckungen ab.
- Entferne alle Besatzungsmodelle, Bedrohungen und Lander-Aufsteller, Plättchen und Marker von der Planetenkarte.
- Lies **Protokoll 580**, um eine neue Landung zu starten.

## PROTOKOLL 738

### Erkundungsbericht 14/99-2

Es war nicht leicht, an die Information in den Stelen heranzukommen. Die Artefakte, von ihren Gravitationsankern gerissen und durch den Gravitationsantrieb unter Kontrolle gebracht, flackerten – in Ermangelung eines besseren Begriffs – zwischen Existenz und Nicht-Existenz hin und her. Die Wissenschaftssektion läuft heiß vor Theorien, wie die Arrogatoren es wohl geschafft haben, so viele davon an einem Ort zu transportieren und aufzubewahren.

Markiere diesen Kästchen und lies **Protokoll 789**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 784**.

## PROTOKOLL 739

[**XO, Major Dahl**]: Sie wissen Bescheid, Außenteam. Die ISS Vanguard hält sich immer noch im Orbit dieser Welt auf und ist zu stark beschädigt, um andere Koordinaten zu erreichen. Ich kann es nicht genug betonen: Wir sind auf die Hilfe der Idemier ANGEWIESEN. Bitte tun Sie Ihr Möglichstes, um sie zu erlangen.

[**Vanguard-KI**]: Nähern uns der oberen Atmosphäre, erwartete Landezeit: T-10.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **24-25** (*Idemische Ränke*).
- Platziere Optionale-Mission-Karte **M123** auf dem Platz für Optionale Missionen am rechten Rand der Planetenkarte, wenn sie noch nicht dort ist.
- Lies **Protokoll 726**.

## PROTOKOLL 740

### ISS Vanguard Audioprotokoll, Auszug 14/54

[**Außenteammitglied 1**]: [Rauschen] ... unbekannte Auswirkungen der Schwerkraft-Anomalie. Das Hauptsymptom ist Übelkeit – das betrifft selbst altgediente Besatzungsmitglieder mit Erfahrung mit der Schwerelosigkeit. Uns beunruhigt der Gedanke, dass die Anomalie selbst den Fluss der Zeit in dieser Region beeinflussen könnte. Wie lautet Ihr Befehl, Vanguard?

[**CAPCOM**]: Unser Befehl lautet folgendermaßen, Außenteam: Wenn Sie etwas Ungewöhnliches bemerken, machen Sie Meldung.

[**Außenteammitglied 1**]: Bitte wiederholen Sie, Vanguard, wir verlieren die Verbindung ... [Rauschen] ... Verdammt, wir haben sie schon wieder verloren.

[**Außenteammitglied 2**]: Wir sind auf uns selbst gestellt. Dann mal los.

## PROTOKOLL 741

Sackgasse! Lies **Protokoll 727**.

## PROTOKOLL 742

### Persönliches Protokoll, Besatzungsmitglied 213

Wir haben ein paar Daten von der Iris zu erfassen und zu scannen versucht. Trotz ihrer Größe ist die Konstruktion äußerst präzise: Riesige, blattförmige Platten überlagern einander, sodass kein ein einziges Atom hindurchpassen würde. Es ließ sich kaum bestimmen, wie dick sie war. Bei jedem Versuch, den Bereich hinter der Iris zu scannen, spielten unsere Sensoren sofort verrückt – was auch immer dort war, hatte sogar mehr Energie als die Sonne über unseren Köpfen.

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

- » **Die Iris weiter öffnen**: Ersetze die Karte in diesem Sektor durch die Karte **P431**.

» **Abbrechen**: Erneure 1  und setze alle Tracks auf der Karte in deinem Sektor zurück.

## PROTOKOLL 743

### ISS Vanguard Audioprotokoll, Auszug 14/64

[**Außenteammitglied 1**]: [Husten] ... weitere Effekte der Schwerkraftanomalie. Aktuelle Symptome sind Kurzatmigkeit, schnelle Erschöpfung.

[**CAPCOM**]: [Interferenzen] ... Bericht.

[**Außenteammitglied 2**]: Bitte wiederholen Sie, Vanguard. Wir verlieren Sie ... [Rauschen] ... Verdammt, weg sind sie wieder. Wir können nicht mehr lange hierbleiben, die Gegend bringt uns um!

Jedes Besatzungsmitglied + oder erhält eine Verletzung „Erschöpft“.

## PROTOKOLL 744

Wir standen in einer großen Höhle neben der alten, zugewucherten Kriegsmaschine. Der linke Tunnel wurde von einer lumineszierenden Kreatur versperrt, also kamen wir nur rechts weiter.

Lies **Protokoll 792**.


## PROTOKOLL 745

### Muspelheim-Aufzeichnungen, Teil 1

Die Bewohner der inneren Planeten, verloren im Feuer der Sonne ihres Systems, gingen grausam zugrunde. Vor langer Zeit hatten sie eine Arche gebaut und einen Kurs zur Rettung gesetzt, weit fort von ihrem anschwellenden Stern. Doch genau in dem hoffnungsfrohen Augenblick, als das gigantische Gefährt von seiner glühend heißen Heimat abhob, zeigte sich die unberechenbare Natur ihrer Sonne. Die komplexen Berechnungen zur Nutzung der Gravitation des Gasriesen, die die Arche wie eine Schleuder in den tiefen Raum hätte katapultieren sollen, hatten nicht mit dem plötzlichen überhitzten Plasmaausstoß gerechnet, der die Flucht vorzeitig beendete.

Erhalte 1 .

Wenn KEINE Einmalige Entdeckung **20** im Entdeckungsplatz oder auf der Lander-Tafel ist:

- Lege 1 *Alien-Tech*-Entdeckung ab oder verliere 1 . Erhalte „Einmalige Entdeckung“ **20**. Platziere sie sofort und lies das entsprechende Protokoll.

## PROTOKOLL 746

### STRENG GEHEIM

#### Projektbesucher, Vorläufige Beobachtung

Diese Wesen, Besucher, wie wir sie vorläufig nennen wollen, haben sich aus irgendeinem Grund zur Intervention entschlossen. Diejenigen von uns, die sich bei ihrer Ankunft im Kern aufhielten, behaupteten, die Besucher seien nicht interessiert, der Vanguard zu helfen, sondern den Alien-Kern des Schiffs zu verteidigen. Eine Vergleichsanalyse ihrer Handgeräte und Symbole mit den alten Aufzeichnungen der Trümmer auf der Erde ließen nur einen verblüffenden Schluss zu: Sie sind die Schöpfer des Kerns, die einschritten, um ihre Schöpfung zu verteidigen.

Nach mehreren hitzig geführten Diskussionen beschloss Captain Wayman, dass Informationen zu den Besuchern nur soweit absolut nötig weitergegeben werden sollten. Ich bin ebenfalls der Ansicht, dass die meisten Besatzungsmitglieder die Erkenntnis, dass sich der Kern der Vanguard als Portal nutzen lässt, einigermmaßen beunruhigend finden würden.

Im Moment liegen uns nur wenige Daten vor. Die Besucher scheinen weite Entfernungen in kürzester Zeit zurücklegen zu können. Sie haben womöglich schon viele Welten auf der Karte der Erbauer vor uns besucht – selbst die Erde! – und sind daher vielleicht schon im Besitz des Wissens, das wir suchen. Wer weiß, vielleicht haben sie das Rätsel der Erbauer bereits gelöst?

Trotz des Mangels an Informationen müssen wir sie näher untersuchen, angefangen bei dem Teil ihres Körpers, den wir im Maschinenraum gefunden haben. Der nächste, detailliertere Bericht wird in drei Tagen vorliegen.

Erhalte 1 .


## PROTOKOLL 747

### Muspelheim-Aufzeichnungen, Teil 2

Bei dem Versuch, den Gasriesen für ein Schwungmanöver zu nutzen, geriet die Arche in den Sog seiner Anziehungskraft – oder wurde vielleicht von einem Trümmerteil beschädigt,

wie jenem, das unser Außenteam abrupt in diese Höllenwelt hineingezwungen hatte? Sie wurde langsam, aber sicher in die dichte, glühheiße Atmosphäre hinabgezogen. In den Räumen ihres Schiffes kämpften sie gegen den unerbittlichen Sog der Sonne, die zunehmende Hitze und die Strahlung an. Irgendwie überlebten sie die Beschädigung und aktivierten eine Reihe von Schutzschilden, doch vergebens – das Schiff war zu tief gesunken und hatte zu viel Beschleunigung verloren, um wieder hochsteigen zu können. Wer immer noch auf den Decks der Arche oder vielmehr des schrecklichen, überhitzenden Sargs im Vorhof der Hölle war, konnte nur mehr die kurzen Momente vor seinem unvermeidlichen Tod wahrnehmen.

Wenn KEINE Einmalige Entdeckung **21** im Entdeckungsplatz oder auf der Lander-Tafel ist:

- Lege 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung* ab oder verliere 1  (wenn du beide nicht hast, verlierst du nichts). Erhalte Einmalige Entdeckung **21**. Platziere sie sofort und lies das entsprechende Protokoll.

## PROTOKOLL 748

### Besatzungsmitglied 234, persönliches Tagebuch

Ich dachte, das war's. Bald dockten wir wieder an die ISS Vanguard an und vernahmen erleichtert die gewohnte Abfolge der Boarding-Kommunikation. Die Landung in der Hangarbucht. Der vertraute Klang der KI der Vanguard, die die Kontrolle über die Schiffssysteme übernahm. Dekontamination. Noch ein Scan.

Kurz darauf legten wir in der Krankenstation unsere Anzüge ab, während die Vanguard ein Vorbeiswungmanöver um den Planeten vollführte. Das medizinische Personal wollte uns noch etwas dortbehalten, um sicherzugehen, dass die Halluzinationen auf dem Planeten keine dauerhaften Schäden bei uns hervorgerufen hatten. Mir war es recht. Ich wollte nichts lieber, als auszuschlafen, und die Krankenstation hatte die bequemsten Betten des ganzen Schiffs ...

Ich erwachte von einem lauten Alarm. Mir war schwindelig und ich fühlte mich seltsam. Allmählich nahmen die Worte des Alarms in meinem Kopf Gestalt an. „Feindlicher Eindringling auf dem Schiff!“ Ich hatte gehofft, das nie wieder zu hören ...

Das übrige Team und ich kletterten aus unseren Betten auf der Krankenstation und rannten zum Haupttreffpunkt. Als Erstes sah ich einen Sicherheitsoffizier, der wie eine Made auf dem Boden kroch. Dann noch einen. Manisches Lachen hallte durch das Schiff. Das konnte doch nicht real sein! Wir gingen weiter und zweifelten an unserem Verstand. Am Haupttreffpunkt sahen wir es dann: Ein Gehirninsekt, das langsam einen unserer Soldaten verschlang. Es war kleiner als das, was wir auf dem Planeten zurückgelassen hatten – aber viel kräftiger und aktiver. Ich sah mich nach Hilfe um, aber jeder Mensch in Sichtweite war in seinen eigenen Halluzinationen gefangen, mit Ausnahme vom restlichen Außenteam und mir. Ob nun aufgrund unseres Zusammentreffens mit dem anderen Insekt oder weil sie uns auf der Krankenstation etwas gegeben hatten – wir waren als Einzige nicht von der Halluzination betroffen.

Es lief mir kalt den Rücken runter, als ich sah, dass die Kreatur sich in Richtung Kälteschlafkammer bewegte. Wenn wir sie nicht abwehren konnten, würde sie bald auch die tausenden Besatzungsmitglieder der Vanguard unter ihrer Kontrolle haben, die noch in den Kapseln schliefen. Da das Sicherheitsteam außer Gefecht gesetzt war, lag es nun an uns, alle möglichen Verteidigungsmaßnahmen zu ergreifen und alle Schotten auf dem Weg der Kreatur zu schließen.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **20-21** (ISS Vanguard).
- Lege alle Ausrüstungskarten vom Lander zurück ins Arsenal.
- Platziere alle Mods von der Lander-Tafel im „Warten ...“-Umschlag.
- Lege die Beförderungskarte zu „Beförderungen“ zurück.
- Lege den Marker vom Vorräte-Track ab.
- Die Lander-Tafel sollte jetzt leer sein – lege sie in die Schachtel zurück.

Mische das Ereignis-Deck und platziere es links von der Planetenkarte.

Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.

- Platziere **P000** in den Sektoren **2, 3, 4** und **7**.
- Platziere Einmalige Entdeckung **28** im Einmalige-Entdeckung-Platz.
- Platziere Missionskarte **M210** auf dem Gegnervorteilplatz.
- Platziere Globale-Bedingung-Karte **G35** auf den „ISS Vanguard“-Bereich in der Ecke oben links, sodass sie das Evakuierungsprotokoll 876 bedeckt. Das neue Evakuierungsprotokoll 578 ist auf Karte **G35**.
- Platziere Globale-Bedingung-Karte **G36** auf dem Globale-Bedingungen-Platz. Während der Planetenerkundung gibt es 2 aktive Globale Bedingungen, aber nur 1 Reiseregul (von **G36**).

- Setze den Vorräte-Track auf der Planetenkarte auf **3**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Magnacereb“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.
- Platziere Magnacereb in Sektor **1**.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **3**.
- Jedes Besatzungsmitglied erneuert 2 seiner Würfel.
- Jedes Besatzungsmitglied zieht die Anzahl von Sektionskarten aus seinem Sektionsdeck, die auf seiner Besatzungstafel angegeben ist.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle fünf Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Jedes Besatzungsmitglied platziert ein Rundenplättchen mit der Seite „Zug verfügbar“ nach oben auf seiner Besatzungstafel.
- Der Aufklärungssektionsspieler wählt aus, welches Besatzungsmitglied das Startplättchen erhält.

**Achtung:** Lies Sonderaktion von **G35**. Sie wird dir bei dieser Planetenerkundung weiterhelfen.

Wenn Magnacereb Sektor **6** erreicht oder wenn du evakuieren musst, werden die Besatzungsquartiere kontaminiert!

## PROTOKOLL 749

### Muspelheim-Aufzeichnungen, Teil 3

Es ist unmöglich, zu sagen, wie viele von ihnen wie lange auf ihrer sterbenden Arche blieben. Niemand weiß, was sie empfanden, als sie ihre Welt in den Flammen sterben sahen.

Wir wissen nicht, wie viele von ihnen am Leben geblieben sind oder wie lange, aber nach und nach starben sie alle und hinterließen den Friedhof ihrer Hoffnungen und zahlreiche ausgetrocknete Leichen. Haben sie zwischen den anderen, die bis zum Schluss aushielten, Frieden und Abgeschiedenheit finden können? Ein Zeichen der Hoffnung in einer tobenden Hölle, die sie am Ende alle verschlang? Was auch immer ihre letzten Gedanken gewesen sein mögen, sie versuchten, wenigstens ihre Forschung zu sichern. Der letzte Teil des Steins enthielt ihre verschlüsselte Enzyklopädie, darunter einen großen Eintrag über eine Aliën-Kreatur, die einst auf ihrer Welt gelandet war: eine automatisierte Arrogator-Kriegsmaschine, die sie neutralisieren und akribisch untersuchen konnten.

Lies **Protokoll 752**.

## PROTOKOLL 750

### Logbuch des Captains, Eintrag D-212

Es scheint, als wäre das letzte Ziel unserer Reise alles andere als das gewesen.

Die gewaltige, pechschwarze Kugel, die an den Göttlichen Koordinaten in der Leere hing, enthielt nicht die Antworten, die wir gesucht hatten – nur eine geheimnisvolle Botschaft und eine Liste mit zahllosen weiteren Welten. Wir brechen jetzt auf, um eine davon zu erkunden, und rätseln, was die wahre Absicht der geheimnisvollen Erbauer des Auges der Leere war.

Unsere Mission schickt sich an, viel länger und gefährlicher zu werden, als wir es uns auf der Erde hätten vorstellen können. Natürlich können sich nicht alle mit dem Gedanken anfreunden, unsere Mission zu verlängern. Viele blicken schon auf ein Zuhause zurück, das mittlerweile etwa fünfzig Lichtjahre weit weg ist ...

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **2** (Brücke) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 751

### Einsatzbericht 54

Der Gang, den wir betraten, war leer, abgesehen von ein paar nicht gepanzerten, leicht bewaffneten, blutbedeckten Körpern. Als wir an ihnen vorbeigingen, streckte eine dieser armen Seelen uns ihre zitternde Hand entgegen. Es war Nahy, der CAPCOM-Offizier von der Brücke. Ein netter Kerl, sehr beliebt bei den Außenteams. Und jetzt zitterte er wie ein Kind, allein und angsterfüllt. Beim Anblick seiner Wunde war mir klar: Viel Zeit blieb ihm nicht mehr. Und er wusste es auch ...

Wähle eines:

- » **Bei Nahy bleiben und versuchen, ihm Trost zu spenden:**  und markiere Kästchen **A** in **Protokoll 935**.
- » **Nahy einem einsamen Tod überlassen:** Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 752

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

Lies **Protokoll 757**.

Lies **Protokoll 788**.

## PROTOKOLL 753

[**Außenteammitglied 1**]: Dieser Mechanismus rührt sich einfach nicht. Ich probiere es mal über das Steuerpult.

[**CAPCOM**]: Verstanden, aber seien Sie vorsichtig.

[**Außenteammitglied 1**]: Ich öffne das Gehäuse ... es ist kaputt. Da ist gerade was rausgefallen. Ihre Befehle, bitte, CAPCOM. Ich schicke ein Foto.

[**CAPCOM**]: Sieht aus wie eine dieser alten Vakuum-Röhren von der Erde.

[**Außenteammitglied 1**]: Wow! Das bringe ich den Xenoarchäologen mit. Allerdings sieht es so aus, als bräuchte das Ding eine Energiequelle. Zeigen die Scanner irgendwas?

[**CAPCOM**]: Außenteam, die Scans zeigen schwache Energiesignaturen in den Trümmern links von Ihnen. Sehen Sie sich dort mal um.

Erhalte Einmalige Entdeckung 22.

## PROTOKOLL 754

### Einsatzbericht - Medizinischer Anhang

Die inneren Organe der Besatzungsmitglieder, die dem Anomalieeffekt in der Arrogator-Bauwelt länger ausgesetzt waren, wiesen schwere Schäden auf. Das behandelnde medizinische Team schätzt ihr Zellalter auf mindestens zehn Jahre höher, als es sein sollte. Es ist nicht auszuschließen, dass wir einige Mitglieder des Außenteams schon bald verlieren werden.

Wir empfehlen, beim nächsten Mal lieber Drohnen zum Erkunden derart extremer Umgebungen einzusetzen.

Jedes Besatzungsmitglied erhält Verletzungen „*Verwundet*“, bis zum Limit von 3 Verletzungen.

Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 755

[**XO, Major Dahl**]: Hören Sie, Außenteam. Der Captain kämpft immer noch um sein Leben, darum will ich heute noch einmal betonen, wie wichtig unsere Mission ist. Die Vanguard hat uns mit knapper Not heil in dieses System gebracht. Bei dem Arrogator-Angriff wurde der Großteil unserer Wasser- und Sauerstoffvorräte vernichtet. Der Rumpf weist beträchtliche Schäden auf und es funktionieren nur noch sieben Prozent der Sonnensegel. Ohne die Hilfe der Bewohner dieses Planeten werden wir unsere Mission nicht so bald fortsetzen können, und bislang ist es uns noch nicht gelungen, sie für uns zu gewinnen. Unsere Xenolinguisten haben bewundernswerte Arbeit geleistet und die Grundlagen ihrer Sprache in nur wenigen Wochen geknackt. Dank ihnen wird die Schiffs-KI auf dieser Mission die Rolle des Übersetzers übernehmen.

[**Vanguard-KI**]: Ich freue mich immer, wenn ich helfen kann.

[**XO, Major Dahl**]: Wir haben bereits mehrere Kontakte mit verschiedenen Vertretern ihrer Spezies hergestellt. Aber wir wissen immer noch nicht, wer ihre Anführer sind oder mit wem wir reden sollten, um Hilfe zu erhalten oder irgendeine Art von Vereinbarung zu treffen. Wir konnten nur in Erfahrung bringen, dass dieser Planet eine ihrer geschützten „Tempelwelten“ ist, und haben die Landeerlaubnis für ein kleines Schiff erhalten. Für diesen Einsatz haben die Sektionsleiter Sie ausgewählt. Ich hoffe, sie haben eine gute Wahl getroffen.

[**Vanguard-KI**]: Nähern uns der oberen Atmosphäre, erwartete Landezeit: T-10.

[**XO, Major Dahl**]: Ach, eins noch ... Die meisten unserer Lander wurden bei dem Kampf beschädigt. Der, in dem Sie gerade unterwegs sind, benötigt umfangreiche Reparaturen. Bitte gehen Sie vorsichtig mit ihm um. Die beiden Sonnen dieses Systems verursachen starke Turbulenzen und Stürme in der oberen Atmosphäre. Passen Sie auf sich auf!

Lies **Protokoll 726**.

## PROTOKOLL 756

Es ist nicht gelungen, die Eindringlinge von der ISS Vanguard zu verjagen! Daraufhin hat das Schiff katastrophale Schäden erlitten und viele Besatzungsmitglieder sind ums Leben gekommen.

- Lege Missionskarte **M102** ab, falls sie aufgedeckt ist.
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Tafel. Lege alle Karten von „Gefundene Entdeckungen“ auf ihre Entdeckungs-Decks zurück. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe alle Lander-Karten auf die Beschädigt-Seite (außer den Basis-Lander).
- Verringere die Moral im Brückenkartenhalter (*Schiffsbuch*, Seite **3**), außer wenn sie bereits „Sehr niedrig“ ist.
- Mische alle Besatzungsmitglieder auf den Feldern Verfügbare Besatzung und Rastende Besatzung. Ziehe die Hälfte von ihnen und runde dabei ab. Diese Besatzungsmitglieder sterben – platziere sie auf „Verluste“ unter der Planetenkarte.
- Lies **Protokoll 106**.

## PROTOKOLL 757

[**Außenteam**]: Vanguard? Wir haben ein paar Arrogator-Hinterlassenschaften gefunden. Da ist ein großes, unbeschädigtes Teil, das wie ein Datenspeicher aussieht.

[**CAPCOM, Corporal Coetz**]: Das könnte ein gewaltiger Schritt nach vorn sein, Außenteam. Bisher haben ihre Computer sich immer selbst zerstört, sobald sie in Gefahr waren, und wir konnten nur winzige Mengen von Arrogator-Daten erbeuten. Aber seien Sie vorsichtig. Es könnte eine Falle sein.

[**Außenteam**]: Sagen Sie uns Bescheid, wenn es eine ist. Aktivieren Quanten-Uplink.

[**CAPCOM, Corporal Coetz**]: Ihre Übertragung kommt gerade rein. Wow! Sie haben offenbar das große Los gezogen, Außenteam. Das ist ein intakter Arrogator-Datenkern. Vielleicht verrät er uns ja endlich, woher dieses Volk stammt!

[**Außenteam**]: Gut, wir sichern ihn und bringen ihn zum Lander.

[**CAPCOM, Corporal Coetz**]: Nein, er ist viel zu bedeutend. Setzen Sie Ihre eigentliche Mission fort. Wir schicken ein spezialisiertes Bergungsteam, um sich um diese Entdeckung zu kümmern.

**Herzlichen Glückwunsch!** Du hast einen Hinweis auf den Ort der alten Arrogator-Heimatwelt gefunden!

Erhalte 1 .

Wenn das Forschungsprojekt **R10** (*Arrogator-Technik*) in „Forschungsprojekte“ (Kartenbehälter B) liegt, verschiebe es in den „Warten ...“-Umschlag.

Verschiebe das Forschungsprojekt **R17** (*Arrogator-Datenanalyse*) von „Forschungsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **3** (*Brückenkartenhalter*).

Wenn dein aktuelles Ziel **O06** (*Spur der Ahnen*) ist, ersetze es durch Ziel **O07** (*Die Verlorene Welt*) von „Brückenkarten“.

Wenn dein aktuelles Ziel **O08** (*Paralleluniversum*) ist, verschiebe Sekundärziel **O19** (*Bauwelt-Suche*) von „Brückenkarten“ auf den Sekundärziel-Kartenhalter. Wenn der Sekundärziel-Platz bereits belegt ist, entferne zunächst das aktuelle Sekundärziel.

Schließe das Schiffsbuch. Wenn du auf der Ugnir bist, lies **Protokoll 764**.

Setze das Spiel anderenfalls fort.

## PROTOKOLL 758

Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **9**. Dann lies weiter:

### Außenteam-Erkundungsbericht 1945-E

Jedes Mal, wenn einer von uns sich mit dem Podest verband, änderte sich das Schloss des Datenspeichers je nach unseren Fähigkeiten. Schließlich öffnete sich die Tür. Wir traten ein – unser Flutlicht konnte die tiefe Dunkelheit in der Pyramide nicht durchdringen. Sobald wir alle drinnen waren, verschwand der Boden unter unseren Füßen, ebenso wie der Eingang. Wir schwebten in der Leere, unfähig zu sprechen, losgelöst von unseren Körpern. Mit einem neuen Sinn, den unsere physischen Körper nicht besaßen, spürten wir, wie die Zeit rückwärts sprang. Tausende von Jahren vergingen im Bruchteil einer Sekunde.

Dann war es hell. Die Zeit floss wieder in die richtige Richtung. Ein Planet trat aus dem dunklen Hintergrund des Weltraums vor uns hervor, umgeben von unbekanntem Sternen, in einer Galaxis, die ganz anders als unsere aussah. Wir schwebten näher heran, der Planet war mal deutlich, mal verschwommen zu sehen. Die Vision schien sehr fragil,



aber unsere konzentrierten Gedanken konnten sie irgendwie stabilisieren. Jetzt war der Planet scharf umrissen, spaltete sich aber ständig auf drei verschiedene Bilder auf. Uns war klar, dass wir uns alle auf eins von ihnen konzentrieren mussten, wenn wir die Vision halten wollten.

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

- » **Der Planet war ein bewohnbarer Supererde-Planet mit vielen Lebensformen:** Lies **Protokoll 458**.
- » **Der Planet war eine vulkanische Hölle mit einer Atmosphäre mit hohem Druck und hoher Schwerkraft:** Lies **Protokoll 466**.
- » **Der Planet war eine blaue Kugel aus Wasser inmitten einer bewohnbaren Zone:** Lies **Protokoll 468**.

## PROTOKOLL 759

**Erkundungsbericht 14/87-1**

Die Maßnahmen gegen die Effekte der Gravitationsstörungen zeigten unterschiedliche Auswirkungen. Die große Halle ist fast frei von Anomalien. Keine Spur mehr von den sich verlagernden Kräften. Draußen bestehen die einzigen Hindernisse jetzt in den verfallenden Ruinen der Metropole. Drinnen konnten die Ingenieure das Feld bei angenehmen 0,9 g stabilisieren.

Wähle eines:

- » **Orientieren und in den Mittelpunkt der stabilisierten Anomalie gehen:** Das ist das Ziel unserer Mission hier. Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 5.
- » **Zum Feld der Anomalien gehen:** Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 6.
- » **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 760

Überprüfe die aktuelle Zielkarte im Brückenkartenthaler (Seite 3).

Wenn die Zielkarte **O01**, **O02**, **O03** oder **O04** ist, lies **Protokoll 761**.

Anderenfalls lies **Protokoll 762**.

## PROTOKOLL 761

Die ISS Vanguard entfernt sich zu weit von ihrem aktuellen Ziel! Viele Systeme, die von den Erbauern markiert wurden, sind noch immer nicht erforscht. Der Captain weigert sich, weiterzufliegen. Besuche mehr von ihnen und mache Fortschritte bei deiner Kampagne, ehe du weiterreist.

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

Füge 2  zu deinem Energie-Pool hinzu.

Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 762

Schlage das Systemkartenbuch auf Seite 12 auf.

## PROTOKOLL 763

Jetzt waren wir in einer weiten Höhle neben den alten und zugewucherten Trümmern eines Gebildes, das wie eine uralte Kriegsmaschine aussah. Davor erstreckten sich zwei Gänge.

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

- » **Die Maschine untersuchen:** Lies **Protokoll 878**.
- » **In den linken Gang gehen:** Lies **Protokoll 781**.
- » **In den rechten Gang gehen:** Lies **Protokoll 792**.

## PROTOKOLL 764

**[Außenteammitglied 1]:** Na schön, zurück zu unserer Mission. Die Kreatur, die diese Schleimspur hinterlassen hat. Meinen Sie, sie könnte etwas mit diesen Trümmern zu tun haben?

**[Außenteammitglied 2]:** Glaube ich nicht. Das war nur eine automatische Sonde, zu klein, um jemanden über lange Strecken durchs All zu befördern.

**[Außenteammitglied 1]:** Es gibt vermutlich nur einen Weg, um mehr herauszufinden ... Übrigens, fühlen Sie sich auch etwas benommen?

**[Außenteammitglied 2]:** Nein, wieso?

**[Außenteammitglied 1]:** Ach, bloß so. Schon gut.


Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus:

- » **Der merkwürdigen Spur folgen:** Lies **Protokoll 635**.
- » **Die Felsen auf dem Boden untersuchen:** Lies **Protokoll 644**.

## PROTOKOLL 765

Ersetze Karte **P433** (*Umgedrehter Monolith*) in Sektor 2 durch Karte **P435**.

Ersetze die Karte in Sektor 3 durch Karte **P436**.

Alle Besatzungsmitglieder in den Sektoren 1, 2 und 3 werfen .

## PROTOKOLL 766

Als wir ein sicheres Versteck gefunden hatten, besprachen wir unsere Optionen. Wir mussten dem Major natürlich die Kontrolle über die Vanguard entreißen – aber wie? Zuerst wollten wir Captain Wayman aus seinem Hausarrest befreien, aber uns wurde klar, dass das nicht möglich sein würde. Nachdem Dahl die Vanguard in ein Kriegsschiff verwandelt und sehr viel mehr Sicherheitspersonal abgestellt hatte, war der Bereich rund um die Kabine des Captains eine richtige Festung geworden. Ein paar wollten daher lieber die Brücke stürmen – mit ihrer offenen Aufteilung und den vielen Zugängen war sie das leichtere Ziel, und von dort aus würden wir alle Personen auf dem Schiff erreichen können. Andere wollten Dahl nachschleichen und einen günstigen Moment abpassen, um sie zu ergreifen – in der Hoffnung, dass ohne ihre eiserne Hand zumindest einige ihrer Untergebenen stattdessen uns unterstützen würden. Und schließlich hieß es, dass wir in jedem Falle zunächst mehr Unterstützung bräuchten.

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

- » **An einem Ort gegen Major Dahl vorgehen, wo sie am verwundbarsten ist** (nur möglich, wenn Kästchen **C** in **Protokoll 950** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 261**.
- » **Versuchen, die Brücke zu stürmen und die Kontrolle über das Schiff zu übernehmen** (nur möglich, wenn Kästchen **B** in **Protokoll 950** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 102**.
- » **Versuchen, mehr Verbündete auf dem Schiff zu gewinnen** (nur möglich, wenn Kästchen **D** in **Protokoll 950** nicht markiert ist): Lies **Protokoll 799**.

## PROTOKOLL 767

Lege die oberste SZ-Karte aus Sektor 4 ab.

Die Kanonen fahren herunter und schalten sich ab. Jetzt weißt du, dass sie das nächste Mal, wenn du sie hochfährst, im Feindmodus sein werden.

## PROTOKOLL 768

Wenn Mission **M161** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 771**.

Anderenfalls lies weiter:

**[CAPCOM]:** Ich höre Sie. Wie ist Ihr Status?

**[Außenteammitglied 1]:** Wir sind startbereit. Wir haben alles, was wir brauchen, um zu analysieren, was auf diesen Planeten geschehen ist.

**[CAPCOM]:** Auf allen achtundsiebzig?


**[Außenteammitglied 1]:** Nun, für uns sind nur drei von Bedeu...

**[CAPCOM]:** Das war ein Scherz. Wir haben ohnehin keine Zeit, sie alle akribisch zu untersuchen. Sie haben die Stele, damit kommen wir klar.

**[Außenteammitglied 1]:** Gut zu wissen. Bis bald!

**Herzlichen Glückwunsch!**

**Diese Planetenerkundung ist abgeschlossen!**

- Erhalte 1 .
- Lege Optionale-Mission-Karten ab.
- Entferne die Landungskarte **L15** aus dem Scanner und dann aus dem Spiel – eine weitere Landung auf diesem Planeten ist nicht möglich.

Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 769

**Erkundungsbericht 14/84**

Nach der Umfunktionierung des Gravitationsantriebs fanden wir heraus, dass der Bereich in der Nähe des Gerüsts beinahe komplett abgeschnitten worden war.

Wähle eines:

- » **Zum Feld der Anomalien gehen:** Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor 6.
- » **In diesem Sektor bleiben.**



## PROTOKOLL 770

Als wir in das Loch blickten, sahen wir sofort, dass das, was wir für eine lumineszierende Seegurke gehalten hatten, am Rücken einer seltsamen, scheuen Kreatur hing. Kaum hatten wir den Tunnel betreten, zog sie sich immer weiter zurück, bis sie in einer weiten Höhle voller bunter Riffe innehielt. Vor der Kreatur lagen zwei Höhleneingänge, und je nachdem, aus welcher Richtung wir uns ihr näherten, bewegte sie sich weiter auf den linken oder auf den rechten zu.

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

- » **Lenke die Kreatur in den linken Gang:** Lies **Protokoll 837**.
- » **Lenke die Kreatur in den rechten Gang:** Lies **Protokoll 884**.

## PROTOKOLL 771

[Außenteammitglied 1]: Wir können in dieser Umgebung nicht mehr lange überleben, wir müssen zurückfliegen!

[CAPCOM]: Ihre Sicherheit hat immer höchste Priorität.

[Außenteammitglied 1]: Wir ...

[CAPCOM]: Aber die Mission der Vanguard ist noch wichtiger. Wir hoffen, das passiert nicht noch einmal.

Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 772

Du hast versagt und die Vanguard wäre beinahe überrannt worden. Die Besatzung des Schiffs konnte dir etwas mehr Zeit verschaffen – allerdings zu einem hohen Preis ...

Verringere die Moral im **Brückenkartenhalter** (Schiffsbuch Seite **3**), außer wenn sie bereits „Sehr niedrig“ ist.

Entferne 2 Marker vom **Gegnervorteilplatz**.

Wirf 3 Verletzungswürfel für jedes verfügbare Besatzungsmitglied. Wenn du entweder 1  und 1  ODER 2  würfelst, stirbt das Besatzungsmitglied: Platziere es auf „Verluste“. Wenn alle Würfel getätigt sind, setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 773

### Erkundungsbericht 14/74

Die Nutzung des Gravitationsantriebs eröffnete neue Wege und versperrte ein paar der alten. Das könnte die neue Fortbewegungsmöglichkeit werden.

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

- » **Gravitationsantrieb einschalten:** Platziere die Globale-Bedingung-Karte **G34** (*Gravitationsantrieb ein*) auf dem Globale-Bedingungen-Platz auf der Planetenkarte. Diese Möglichkeit kannst du nur wählen, wenn auf der Planetenkarte keine Globale-Bedingung-Karte **G34** ist.
- » **Gravitationsantrieb ausschalten:** Lege Globale-Bedingung-Karte **G34** (*Gravitationsantrieb ein*) ab. Diese Möglichkeit kannst du nur wählen, wenn die Globale-Bedingung-Karte **G34** auf der Planetenkarte ist.
- » **Seinen Betrieb auf den Gravitationsriss konzentrieren:** Vollziehe einen Fortschritt von 1 auf dem Zeit-Track auf der Bedrohungskarte und führe das Ergebnis nicht aus. Wenn er auf dem letzten Feld des Zeit-Tracks endet, setze diesen Track zurück.

## PROTOKOLL 774

### Erkundungsbericht 14/89

Die Anomalien rund um die Halle, die zuvor eine Art Labyrinth gebildet hatten, schienen sich in Luft aufgelöst zu haben. Ein paar Konzentrationen traten noch am Gerüst auf, das fast ganz abgeschnitten war. Aufklärungsdrohnen fanden eine Reihe begehrbarer Pfade durch die Stadt.

Wähle eines:

- » **In die Halle gehen:** Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor **3**.
- » **Zum Feld der Anomalien gehen:** Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor **6**.
- » **In diesem Sektor bleiben.**

## PROTOKOLL 775

Der Gang war eine Sackgasse. Die Kreatur mit dem lumineszierenden Schwanz, durch unser Näherkommen in Panik versetzt, rannte hilflos gegen die Wand an.

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

- » **Die Kreatur angreifen:** Lies **Protokoll 895**.
- » **Die Kreatur in Ruhe lassen und zur letzten Höhle zurückkehren:** Lies **Protokoll 744**.

## PROTOKOLL 776

### Audioprotokoll 14/13B

[Außenteammitglied 1]: Da, die Kanonen fahren hoch!

[Außenteammitglied 2]: In Deckung!

\*\*\* **Explosion!** \*\*\*

Platziere SZ-Karte **P313** (*Aktive Abwehrbatterie*) in Sektor **4**.

## PROTOKOLL 777

Durch die Deaktivierung der Arrogator-Kanone am Auge der Leere kannte sich das Außenteam bereits mit dieser Technik aus. Seine Mitglieder konnten das Freund-Feind-Erkennungssystem erfolgreich umprogrammieren.

Platziere SZ-Karte **P314** (*Gehackte Abwehrbatterie*) auf den anderen Karten in Sektor **4**.

## PROTOKOLL 778

Wir standen in einer großen Höhle voller leuchtend bunter Riffe. Am Sackgassenende des rechten Tunnels saß eine lumineszierende Kreatur fest, sodass wir nur links weiterkamen.

Lies **Protokoll 727**.




## PROTOKOLL 779

Weil du während der Auge-der-Leere-Mission die Arrogator-Kanone zerstört hast, hast du dem Außenteam die Chance genommen, dringend nötige Erfahrungen mit der Arrogator-Technik zu sammeln – das rächt sich jetzt. Dein Versuch, dich der Batterie zu bemächtigen, ist nach hinten losgegangen und wird deine Mission weiter erschweren.

Platziere SZ-Karte **P313** (*Aktive Abwehrbatterie*) auf den anderen Karten in Sektor **4**.

## PROTOKOLL 780

**Bei dieser Mission gibt es kein Zurück!** Das Schicksal der Menschheit hängt von dir ab, und die Vorbereitungen für eine weitere Landung könnten zu lange dauern.

Das Besatzungsmitglied, das eine vierte Verletzung erhalten hat, führt einen Überlebenswurf mit drei Verletzungswürfeln aus. Wenn das Ergebnis entweder 1  und 1  oder 2  ist, ist der Überlebenswurf fehlgeschlagen. Lege dieses Besatzungsmitglied verdeckt auf die Besatzungstafel und entferne sein Modell von der Planetenkarte. Das Besatzungsmitglied ist jetzt kampfunfähig und wird durch seinen speziellen Mecha-Anzug in Stasis gehalten. Sein Zug endet sofort und es zieht keine Ereigniskarten.

Kampfunfähige Besatzungsmitglieder nehmen nicht an der Planetenerkundung teil, können nicht unterstützen und nicht Ziel von Effekten werden, bis du eigens aufgefordert wirst, sie wieder aufzudecken.

**Wichtig:** Wenn alle Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte gleichzeitig kampfunfähig sind, lies **Protokoll 611**.

Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, ignoriere die Verletzungskarte und den Würfel und setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 781

Sackgasse – aber hier gibt es etwas Interessantes. Wenn das folgende Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an:

Erhalte 1 *Seltene-Flora*-Entdeckung.

Lies **Protokoll 763**.

## PROTOKOLL 783

Der Gang war eine Sackgasse. Die Kreatur gerät durch unser Näherkommen in Panik und rennt hilflos gegen die Wand an.

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

- » **Die Kreatur angreifen:** Lies **Protokoll 895**.
- » **Die Kreatur in Ruhe lassen und zur letzten Höhle zurückkehren:** Lies **Protokoll 896**.

## PROTOKOLL 784

Viel mehr können wir mit diesen fehlerhaften Stelen nicht anfangen. Aber jede Interaktion mit ihnen verändert die Gravitationsfelder um uns herum beträchtlich.

Jedes Besatzungsmitglied erneuert ++.

Lege Globale-Bedingung-Karte **G34** (Gravitationsantrieb ein) ab.  
Lies **Protokoll 661**.

## PROTOKOLL 785

### Persönliches Tagebuch

Ich erinnere mich an den Schmerz von Wunden, Prellungen, Erschöpfung. Ich erinnere mich an meine mühsamen Atemzüge, laut im Inneren meines Anzugs hallend. Doch von einer Emotion wurde ich schier überwältigt: Scham. Meinetwegen ist unsere Mission ein Fehlschlag. Hoffentlich überlebe ich dies nicht, damit ich meinen Freunden nicht gegenüber treten muss.

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab.

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

## PROTOKOLL 786

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

- » **Den südlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 826**.
- » **Den nördlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 842**.

## PROTOKOLL 787

### Audioprotokoll 14/87B

[**Todsprecher**]: Was für ein wundervoll-grandioser Zustand. Ich-meinereriner befürchtete schon, Eindringlinge-Sie wären zu primitiv-einfältig, um unsere einfachen-simplen Maschinen-Geräte zu bedienen. Aber Sie haben es geschafft.

[**Todsprecher**]: Eindringlinge-Sie haben sicher ein paar Fragen. Ich-meinereriner habe ein paar Antworten.

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

- » **Was den Arrogatoren zugestoßen ist:** Lies **Protokoll 836**.
- » **Was sonst noch hier zu finden ist:** Lies **Protokoll 795**.
- » **Was sind Sie:** Lies **Protokoll 823**.

## PROTOKOLL 788

Leider enthält der Datenspeicher nicht viel von Wert.

Wenn du auf der *Ugnir* bist, lies **Protokoll 764**. Anderenfalls lies weiter:

Wenn du auf Planetenerkundung bist, erhalte 1 *Alien-Tech*-Hinweis und setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 789

### Erkundungsbericht 14/99-3

Bei unserer Analyse des Stelenfundes stellten wir fest, dass die Arrogatoren Subraumantriebe einsetzten, die jeden Obelisken brutal von seinem Gravitationsanker rissen, damit er auf die Bauwelt gebracht werden konnte. Die Auswirkungen dieses Vorgehens waren überall um uns herum spürbar. Ohne Kontrolle zogen die Stelen das Gravitationsfeld der Bauwelt in Mitleidenschaft und brachten die Landschaft hervor, die wir gerade erforscht haben. Man kann sich das Schicksal der Planeten vorstellen, von denen sich die Arrogatoren diese Teile holten.


--[STRENG GEHEIM]==

### Anhang 14/01

--[STRENG GEHEIM]==

Zurück auf der Vanguard bemerkten wir bald, dass die riesigen, detaillierten Scans und Modelle der Stelen, die wir bei dem Fund erbeutet hatten, irgendwie schadhaft waren. Anfangs vermuteten wir, die Schwerkraftschwankungen würden die Sensoren beeinträchtigen. Dann stellten wir überrascht fest, dass der Datenstrom eine Kopie eines KI-Konstruktes aus der Trophäenhalle enthielt – den Todsprecher. Er war über unsere Datenspeichergaräte an Bord gekommen und hatte sich durch die Netzwerke der Vanguard verbreitet. Wir wollten ihn wieder löschen, aber er wehrte sich heftig, vor allem durch Beschimpfungen – unsere Systeme griff er nicht an. Schließlich konnten wir den Todsprecher in einem Subsystem isolieren,

das wir jetzt in einen mobilen Roboterkörper einbauen wollen. Ist er Freund oder Feind? Das wird sich zeigen.

- Entferne Missionskarte **M141** aus dem Spiel.
- Erhalte 2 .
- Mische Schiffssituation **S21** (*KI-Fehlfunktion*) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).
- Verschiebe die „Technikstufe 5“-Karte aus „Brückenkarten“ (sofern vorhanden) in den „Warten ...“-Umschlag
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **3** (*Brückenkartenhalter*). Wenn das Sekundärziel **O19** (*Bauwelt-Suche*) vorhanden ist, entferne es aus dem Spiel.
- Lies **Protokoll 910** und markiere Kästchen **C**, dann kehre zu diesem Protokoll zurück.

Lies **Protokoll 56**.

## PROTOKOLL 790

### Audioprotokoll 14/98

[**Außenteammitglied 1**]: Das ist ja gigantisch!

[**Außenteammitglied 2**]: Es kommt einem fast ... fehl am Platz vor.

[**Außenteammitglied 3**]: Vorsicht, Leute. Je näher wir der Anomalie kommen, desto extremer werden die Schwerkraftfluktuationen. Im Moment ... [Rauschen] ... können nicht ... [Interferenzen] ...

[**Tiefe Stimme**]: [Pfeifen] ... Eindringlinge ... [Pfeifen]

[**Außenteammitglied 1**]: Was war das denn?

[**Außenteammitglied 4**]: Irgendetwas versucht, auf unser Kommunikationssystem zuzugreifen. Bleiben Sie auf der Hut!

Platziere Karte **P331** in Sektor **3**. Platziere Karte **P332** in Sektor **5**.

## PROTOKOLL 791

[**XO, Major Dahl**]: Gute Arbeit, Außenteam. Ihre Mission hat es uns ermöglicht, weitere Daten über den Planeten zu sammeln. Leider sind wir bei unseren Gesprächen mit den Idemiern immer noch nicht weitergekommen. Soweit ich weiß, besteht die Landeerlaubnis noch. Wir schicken ein weiteres Team runter, sobald Sie zum Schiff zurückkommen ...

**Herzlichen Glückwunsch! Die Mission ist abgeschlossen!**

- Lege Optionale-Mission-Karte **M123** ab.
- Lies **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 792

Vor uns öffnete sich der Gang auf einen gewaltigen überfluteten Raum – ein alter, vergrabener Meeresspalt. Die gespenstischen weißen Fische der Tiefe, die hier lebten, umringten uns sofort als dichter Schwarm, als hätten sie schon lange kein Futter mehr von außerhalb zu sehen bekommen.

Platziere Karte **P281** in Sektor **4**.

Platziere dein Besatzungsmitglied in Sektor **4**.

## PROTOKOLL 793

Wenn Mission **M130** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 794**.

Anderenfalls lies weiter:

### Außenteam-Privatkanal

[**Teammitglied 1**]: Jetzt gibt es kein Entkommen mehr. Das müssen wir überstehen!

[**Teammitglied 2**]: ...

Setze das Spiel fort – du kannst jetzt nicht umkehren.

## PROTOKOLL 794

### Sprachrekorderdaten

[**Pilot**]: Na komm schon!

...

[**Pilot**]: Nur noch ein kleines Stückchen!

[**Navigator**]: Süßholzraspeln und Anfeuern machen den Antrieb auch nicht schneller.

[**Lander-KI**]: Ich kann nicht motiviert werden. Ich arbeite durchgehend mit der maximal möglichen Effizienz.

- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).

Gehe dann zu **Protokoll 477** und markiere das Kästchen neben dem **A**, ohne das eigentliche Protokoll zu lesen. Lies dann **Protokoll 990**.

## PROTOKOLL 795

**[Todsprecher]:** Der Gedanke, dass Sie nicht nur Eindringlinge, sondern sogar Grabräuber sind, belustigt mich. Wie gut sich Ihre zerbrechlichen Gestalten für diesen Zweck eignen.

Wenn Sie es auf die technischen Relikte meiner Schöpfer abgesehen haben, sollten Sie sich in Munitionsfabriken umsehen. Diese wurden üblicherweise unterirdisch betrieben und zählten in den letzten Phasen des Großen Konfliktes zu den bestgeschützten und bestbewachten Orten.

Einige Ausstellungen aus dieser Halle wurden dann in andere Einrichtungen verlegt, aus Furcht-Hoffnung, die ultimativen Waffen zu erschaffen. Wäre ich ein Grabräuber, würde ich nach Forschungslaboren suchen, allerdings enthalten meine Datenbanken einige Informationen darüber, dass Labore durch thermobare Bombardements gereinigt wurden.

## PROTOKOLL 796

Markiere das erste nicht markierte Kästchen und setze das Spiel fort. Wenn alle Kästchen markiert sind, lies weiter:


### Fetch: Die Kultur des Paradies-Planeten

In der vorherigen Analyse haben meine Kollegen anhand ihrer Befunde das soziale Panorama von Fetch erklärt. Diese Studie vollzieht dieselbe Aufteilung in die drei sozialen Hauptklassen: normale Bürger, mächtige Militärs und wenige einflussreiche Adlige.

Das Paradies war ein Rückzugsort für Adlige und für die Militärs, die zu ihrem Schutz abgestellt waren. Diese kleine, aber sehr wohlhabende und einflussreiche Bevölkerungsgruppe tat alles, um sich selbst vor den Auswirkungen des allgemeinen sozialen Zusammenbruchs zu schützen. Als aber der Nachschub vom Wüstenplaneten nach der Umweltkatastrophe dort ausblieb, mangelte es den Bewohnern im Zufluchtsort entweder an der Fähigkeit, sich selbst zu versorgen, oder sie hatten Reproduktionsprobleme, die zu ihrem Untergang führten.

Hatten sie den Überblick verloren, weil die Welten am Horizont lockten - so nahe, dass sie sie durch die einfachen Linsen ihrer Teleskope sehen konnten?

Eine kleine Abschweifung: Warum sieht dieses Planetensystem so aus, wie es aussieht? Ist es eine Laune der Natur (eine abwegige Theorie)? Oder haben die Erbauer womöglich beschlossen, ein gewaltiges Experiment durchzuführen, um der Spezies, die sich hier entwickeln würde, die ersten Schritte in den Weltraum zu erleichtern?

- Erhalte 1 .
- Erhalte 2 Lebendes-Exemplar-Hinweise und 4 Alien-Tech-Hinweise.
- Lege Missionskarte **M162** ab.

## PROTOKOLL 797

Lies **Protokoll 611** und markiere das oberste nicht markierte Kästchen, ohne den dazugehörigen Text anzuwenden. Wenn das letzte Kästchen auf diese Weise markiert war, lies **Protokoll 810**.

Wähle eines:

- » **Beim Thorne-Žytkow-Objekt weitermachen** (wenn du die gesamte letzte Mission neu starten möchtest): Öffne die Planetopedia auf den Seiten **38-39** (*Thorne-Žytkow-Objekt*). Lies **Protokoll 580**.
- » **Beim Erbauergewölbe weitermachen** (wenn du die Planetenkarte *Thorne-Žytkow-Objekt* schon abgeschlossen hast oder sie diesmal überspringen möchtest): Öffne die Planetopedia auf den Seiten **40-41** (*Erbauergewölbe*). Lies **Protokoll 580**.

## PROTOKOLL 798

- Lege alle Sektionswürfel in die jeweiligen Sektionsbehälter zurück.
- Lege alle Ausrüstungskarten zurück ins „Arsenal“.
- Entferne alle Besatzungskarten auf den Besatzungstafeln aus dem Spiel und lege ihre Ranghüllen in die jeweiligen Sektionsbehälter zurück.
- Lege alle Sektionskarten in die jeweiligen Sektionsbehälter zurück.
- Lege alle Karten von der Planetenkarte, einschließlich der Bedrohungskarten, in die jeweiligen Kartenbehälter zurück.
- Entferne alle Besatzungsmodelle, Lander-Aufsteller, Plättchen und Marker von der Planetenkarte.
- Verschiebe alle gefundenen Einmaligen Entdeckungen von der Lander-Tafel an die entsprechenden Plätze im Schiffsbuch-Kartenhalter (Seite **30**). Lege alle anderen gefundenen Entdeckungen ab.
- Vergewissere dich, dass der „Warten ...“-Umschlag leer ist – entferne alle Karten, die noch dort sind, aus dem Spiel.

Platziere Situationskarte **S26** in den „Warten ...“-Umschlag. Wenn du das nächste Mal spielst, wende entweder den Spielstand gemäß den Standardregeln auf Seite 1 des Schiffsbuchs an oder lies direkt das Protokoll, das auf dieser Karte aufgeführt wird (**Protokoll 797**).

## PROTOKOLL 799

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 930** markiert ist, lies **Protokoll 800**. Anderenfalls lies weiter:

Unsere geheimen Bitten um Hilfe verbreiteten sich unter den loyalen Besatzungsmitgliedern und in vielen Teilen des Schiffs. Bald erfuhren wir, dass der Arrogator-Todsprecher zu denen gehörte, die sich Dahl widersetzt hatten, weil er ihren Verrat nicht ertrug. Sie brachte ihn in ihre Gewalt, zerlegte ihn und schloss ihn an den Hauptrechner der Vanguard an, um sich sein gesamtes Wissen über die automatisierten Überreste seines Volkes anzueignen – die einzige Macht, von der sie wusste, dass sie sich ihr niemals beugen würde. Wir erkannten, dass dies womöglich unsere einzige Chance war. Wenn wir ihn befreien und wieder zusammenbauen könnten, würde er unsere Seite unterstützen, er und sein angesammeltes Wissen über Jahrhunderte der Kriegführung.

Es war gar nicht so einfach, sich in den Hauptcomputerraum zu schleichen, aber der Todsprecher war genau dort, wo er unseren Informationen nach sein sollte – auf einem großen Tisch ausgestreckt wie ein vergrößertes Alien-Anatomie-Modell.







„Macht mich ganz, Erdlinge“, sagte er. „Gebt mir eine Chance, mein Ende im Kampf zu finden, nicht hier.“



Das Einzige, was uns davon abhielt, seiner Bitte Folge zu leisten, war ein dichtes Netz von Alarm-Auslösern, die Dahl mit seinem Körper verwoben hatte. Wir wussten: Sobald wir anfangen würden, ihn wieder zusammenzusetzen, wären ihre Marines über unsere Anwesenheit im Bilde ...

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 950**.

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung. Jedes Besatzungsmitglied, das bei diesem Würfelwurf eingesetzt wird, kann sterben. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfe auf sie warten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele verfügbare Besatzungsmitglieder mit , - oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool **1** Punkt hinzu. Es sind **mindestens 11** Punkte erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel.

**Bei höchstens 10 Punkten:** Die Spieler werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, entfernen sie das Besatzungsmitglied aus dem Spiel. Die anderen Besatzungsmitglieder werden von den Spielern wieder zu den verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt. Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls weiter bei **Protokoll 501**.

**Bei mindestens 11 Punkten:** Die Spieler fügen dem Sieg-Pool **2** Marker hinzu. Weiter bei **Protokoll 501**.

## PROTOKOLL 800

Am Ende schlossen sich uns nur wenige weitere Besatzungsmitglieder an, die die Zeit mit Captain Wayman in guter Erinnerung hatten. Der Aufwand hatte sich kaum gelohnt und noch dazu hatten wir die Aufmerksamkeit von Dahls Informanten erregt.

Füge dem Sieg-Pool **1** Marker hinzu.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 950**.

Lies **Protokoll 501**.

## PROTOKOLL 802

Wenn Kästchen **D** in **Protokoll 930** markiert ist, lies **Protokoll 800**. Anderenfalls lies weiter:

Unsere geheimen Bitten um Hilfe verbreiteten sich unter den loyalen Besatzungsmitgliedern und in vielen Teilen des Schiffs. Bald erfuhren wir, dass Sklave, der Mensch, der früher mit der Königin der Besucher kommuniziert hatte,



zu denen gehörte, die sich Dahl widersetzt hatten. Sie brachte ihn in ihre Gewalt, schloss ihn im Labor ein und setzte ihn unter Drogen, um ihm Informationen darüber zu entlocken, wie sie die unbegrenzten Energiequellen der Dimension der Besucher anzapfen könnte. Wir erkannten, dass dies womöglich unsere einzige Chance war. Wenn wir Sklave befreien könnten, würde er uns sicher unterstützen – ob aus Loyalität gegenüber den Besuchern oder gegenüber seinen ehemaligen Kollegen vom Außenteam.








Es war nicht leicht, ins Labor zu schleichen, und noch schwieriger war es, Sklave aufzuwecken. Ohne Bewusstsein konnte Sklave seine eigentliche Form nicht aufrechterhalten, sodass ihm Tentakel aus dem Rücken traten und auf den Boden rutschten.



„Tut mir leid“, murmelte er mit einem Blick auf das Chaos. „Geben Sie mir einen Augenblick, um mich zu sammeln.“ „Schon gut“, beruhigten wir ihn. „Wir wissen, wer Sie sind.“ Das Einzige, was uns davon abhielt, Sklave zu befreien, war ein Netz von Alarm-Auslösern rings um seinen Körper. Wir wussten: Sobald wir anfangen würden, ihn loszuschneiden, wären Dahls Marines über unsere Anwesenheit im Bilde ...

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 950**.

Die Spieler führen jetzt einen Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus. Würfel, die hierbei verwendet werden, stehen für weitere Würfel nicht mehr zur Verfügung. Jedes Besatzungsmitglied, das bei diesem Würfelwurf eingesetzt wird, kann sterben. Abhängig von den Entscheidungen der Spieler könnten in diesem Teil der Geschichte noch weitere Würfel auf sie warten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst können alle Spieler beliebig viele ihrer Sektionswürfel werfen.
- Dann wählen alle Spieler beliebig viele Verfügbare Besatzungsmitglieder mit , - oder -Wandlungsfähigkeit von ihrer Hand aus und platzieren sie im Wurf-Pool.
- Die Spieler zählen die , , - oder -Ergebnisse im Wurf-Pool. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool **1 Punkt** hinzu. Es sind **mindestens 11 Punkte** erforderlich, um diesen Wurf zu bestehen. Die Spieler können zusätzliche Würfel und Besatzungsmitglieder einsetzen, bis sie zufrieden sind.
- Die Spieler entfernen alle Würfel im Wurf-Pool aus dem Spiel.

**Bei höchstens 10 Punkten:** Die Spieler werfen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool einen Verletzungswürfel. Wenn sie 1  oder 1  würfeln, entfernen sie das Besatzungsmitglied aus dem Spiel. Die anderen Besatzungsmitglieder werden von den Spielern wieder zu den verfügbaren Besatzungsmitgliedern gelegt. Wenn keine verfügbaren Besatzungsmitglieder übrig sind, weiter bei **Protokoll 810**. Anderenfalls weiter bei **Protokoll 501**.

**Bei mindestens 11 Punkten:** Die Spieler legen alle Besatzungsmitglieder zu „Verfügbare Besatzung“ zurück und fügen dem Sieg-Pool **2 Marker** hinzu. Weiter bei **Protokoll 501**.

## PROTOKOLL 803

- Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, lies **Protokoll 852**. Anderenfalls lies weiter.

**[Operator des Observatoriums]:** Wie erwartet. Die Atmosphäre ist dünn, vielleicht dreißig Prozent ihrer ursprünglichen Dichte.

**[Captain Wayman]:** Besteht die Möglichkeit, dass ...

**[Anu, Botschafterin der Idemier]:** Der Weltuntergangskristall wurde hier vor etwa achtzig Jahren eingesetzt. Der Planet wird bald in das letzte Stadium des Verfalls eintreten.

**[Captain Wayman]:** Sie wissen von dem Kristall, der Pellucid zerstört hat? Warum haben Sie nicht schon eher etwas gesagt?! Solche Informationen können Sie doch nicht ...

**[Anu, Botschafterin der Idemier]:** Sie sollten das mit Ihren eigenen Sinnen erfahren. Es steht mir nicht zu, Sie dazu zu bekehren, wie Idemier die Welt sehen.

**[Captain Wayman]:** Auch mein Planet ist von dieser Plage betroffen! Ich muss alles wissen ...

**[Anu, Botschafterin der Idemier]:** Ich gehe. Nutzen Sie diesen Planeten, um zu lernen, was dieser Kristall bewirkt ...

**[Captain Wayman]:** [Tiefer Atemzug] Also lernen wir. Operator, sagen Sie mir alles. Worauf sollten wir uns einstellen? Können sich die Menschen auf der Erde irgendwie vor dem schützen, was ihnen bevorsteht?

**[Operator des Observatoriums]:** Nun ... [Husten] ... Aufgrund von Veränderungen in der Planetenmasse und der Tatsache, dass sein Kern durch einen Kristall ersetzt wurde, entfernt

sich der Mond des Planeten aus seiner Umlaufbahn. Das scheint signifikante Auswirkungen auf sämtliche Gezeiten zu haben. Wegen der Sonnenwinde, die durch das geschwächte Magnetfeld treten, verdunstet zudem das Wasser, was zu sinkenden Wasserständen führt. Würde es noch Zivilisationen auf diesem Planeten geben, würden sie unter apokalyptischen Dürren leiden.

**[Captain Wayman]:** Die Auswirkung des erkaltenden Kerns?

**[Operator des Observatoriums]:** Ja. Dadurch ist der Planet auch der Sonnenstrahlung stärker ausgesetzt, was zu einem Massensterben von vielen Pflanzen und Tieren führt. Das sind die ersten Auswirkungen, denen sich auch die Menschen auf der Erde ausgesetzt sähen. Später ... Nun, auf Pellucid haben wir ja gesehen, was danach kommt.

**[Captain Wayman]:** Ja, und wollen wir hoffen, dass es nicht so weit kommt. Noch ist Zeit, eine Lösung für die Erde zu finden.

Erhalte 1 .

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 910** markiert ist, lies **Protokoll 848**.

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 910** markiert ist, lies **Protokoll 863**.

Anderenfalls endet dieses Protokoll.

## PROTOKOLL 804

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

- » **Den südlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 826**.
- » **Den westlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 831**.

## PROTOKOLL 809

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

- » **Den südlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 826**.
- » **Den westlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 831**.
- » **Den nördlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 842**.

## PROTOKOLL 810

Die Bewohner der Erde sahen vergeblich zu den Sternen hinauf und hofften auf die Rückkehr der Vanguard – das Schiff blieb verschollen, mit allen, die an Bord waren.

Manche glaubten, es sei zerstört worden. Andere meinten, es hätte ohnehin nie zurückkommen sollen – das Ganze sei nur ein ausgeklügelter Plan der Vanguard-Initiative gewesen, nur die Besten und Klügsten zu retten, während der Rest allein auf einer sterbenden Welt zurückgelassen wurde.

In den letzten verzweifelten Monaten des Planeten schickten manche Länder und Unternehmen primitive Archen voller Menschen zu fernen Sternensystemen – in der Hoffnung, selbst eine neue Heimat für die Menschheit zu finden.

Die meisten scheiterten. Manche gründeten kleine Kolonien, die sich mehr schlecht als recht durchschlugen, den Menschen aber immerhin eine Zukunft boten, so schmerzhaft und ungewiss sie auch war.

Der Rest der Menschheit wurde auf der Erde zurückgelassen. Manche hofften verzweifelt weiter auf Rettung, auf die wundersame Rückkehr der Vanguard, bis zu dem Moment, als der Kristall die Erdkruste durchbrach ...

**Du hast die Kampagne der ISS Vanguard abgeschlossen!** Versuche es gern noch einmal, um ein anderes Ende zu erreichen, andere Planeten zu besuchen und andere Forschungs- und Produktionsoptionen zu erkunden.

Lies **Protokoll 899**.

## PROTOKOLL 811

**Außenteam-Privatkanal**

**[Außenteammitglied 1]:** Vorsicht. Wir treten in eine städtische Zone ein.

**[Außenteammitglied 2]:** Das ist die reinste Hölle. Hier kann doch niemand mehr am Leben sein.

**[Außenteammitglied 1]:** Vermutlich nicht, aber bleiben Sie auf der Hut. Sehen Sie diese höheren Strukturen mit Fenstern in alle vier Richtungen? Das waren vielleicht mal Wachtürme.

**[Außenteammitglied 3]:** Möglich. Es könnten aber auch Feuertürme gewesen sein.

**[Außenteammitglied 1]:** Ich sage ja nur, wir müssen vorsichtig sein. Das Signal kommt aus dem Zentrum dieser Zone.

Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus:



- » **Zu den Türmen gehen:** Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P360**.
- » **Sich die städtische Zone näher ansehen:** Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P361**.

## PROTOKOLL 812

Lege die oberste SZ-Karte aus Sektor 4 ab.


Die Kanonen fahren herunter und schalten sich ab. Jetzt weißt du, dass sie das nächste Mal, wenn du sie hochfährst, immer noch Arrogatoren anvisieren werden.

## PROTOKOLL 813

### Einsatzbericht

Eine überraschende Begegnung mit einem weiteren Arrogator-Konstrukt hätte beinahe das Ende für unsere Mission bedeutet. In diesem Fall handelte es sich um eine hochspezialisierte unabhängige Plattform, die eine große Anzahl von Drohnen unterbringen, bauen und reparieren konnte. Wenn die Arrogatoren eine solche militärische Ausrüstung unterhalten konnten, wer weiß, womit sie uns nächstes Mal überraschen?

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  und 2 Alien-Tech-Hinweise. Entferne die Bedrohungskarte „Arrogator-Kampfschwarm“ sowie ihren Aufsteller und den der Drohnen von der Karte. Wenn das Forschungsprojekt **R10 (Arrogator-Technik)** in „Forschungsprojekte“ (Kartenbehälter B) liegt, verschiebe es in den „Warten ...“-Umschlag.
- Erhalte 3 Alien-Tech-Hinweise. Entferne die Bedrohungskarte „Arrogator-Kampfschwarm“ sowie ihren Aufsteller und den der Drohnen von der Karte.
- Entferne die Bedrohungskarte „Arrogator-Kampfschwarm“ sowie ihren Aufsteller und den der Drohnen von der Karte.

## PROTOKOLL 817

### Tagebuch der Xenologin

Der Anblick war wie ein Wunder - Arrogator-Technik in Verbindung mit anderen fremden Einflüssen. Eine primitive, aber effiziente Kombination. Ich hätte mir das gern genauer angesehen, aber meine Kollegen wollten sie hochfahren.

Ich beobachtete, wie sie radioaktive Zellen aus abgesperrten Lagervorrichtungen zusammensuchten und sorgfältig auf die Einhaltung aller Sicherheitsmaßnahmen achteten. Als die Kanone hochfuhr, lächelten sie unter ihren Helmen. Oder habe ich mir das eingebildet?

Sie wollten sie einsetzen. Das war nichts für mich - es ist nicht meine Aufgabe, Dinge zu zerstören.

- Platziere die Bedrohungskarte „Gewandelter Arrogator-Gigant“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Gewandelter Arrogator-Gigant wird aktiviert - lies seine Bedrohungskarte und wende ihre Regeln an, wenn es erforderlich ist.
- Platziere den Gewandelter-Arrogator-Gigant-Aufsteller in Sektor 3.

## PROTOKOLL 820

### Einsatzbericht 55

Unterwegs kamen wir am Schiffsfängnis vorbei. In den Zellen befanden sich ein paar bekannte Unruhestifter, darunter ein Meuterer, der einen Offizier erschossen hatte. Sie schlugen an die Türen und wollten rausgelassen werden. Sie versprachen, sich dem Kampf anzuschließen. Dem Captain oder dem Leiter der Sicherheitssektion würde das nicht gefallen - und ich wusste, dass viele dieser Leute die Gelegenheit zur Flucht ergreifen würden. Doch es kam mir unmenschlich vor, sie in dieser Hölle hinter Gittern zu lassen.

Wähle eines:

- » **Die Sträflinge rauslassen und sie bewaffnen:** Entferne 1 Marker vom Gegnervorteilplatz. Verringere die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch Seite 3), außer wenn sie bereits „Sehr niedrig“ ist.
- » **Die Sträflinge in ihren Zellen lassen:** Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 821

Befindet sich mindestens 1 Marker in diesem Sektor, lies **Protokoll 824**:

### Außenteam-Privatkanal

[Teammittelglied 2]: Nach den Scans müsste genau hier etwas sein.

[Teammittelglied 3]: Passen Sie auf, wo Sie hintreten - das könnte ein Minenfeld sein.

[Teammittelglied 1]: Ich bin kein Geologe, aber sieht dieser Hügel nicht verdächtig ... rechteckig aus?

[Teammittelglied 3]: Wie konnte ich das übersehen?! Ich hatte nach etwas Kleinerem Ausschau gehalten.

[Teammittelglied 2]: Ich habe etwas. Sieht wie eine Tastatur aus, aber mit Dutzenden seltsamer Symbole.

[Teammittelglied 1]: Wenn es das ist, was ich vermute, werden wir den Code ziemlich sicher hier nicht finden.

Erneuere 2 für diesen Würfelwurf verwendete .

## PROTOKOLL 823

[Todsprecher]: Ich-meinereiner bin ein künstlich erstellter Wächter dieses viel gepriesenen Lagers, in dem Sie sich befinden. Ich wurde von dem Volk erschaffen, das Sie als die Arrogatoren kennen, ein abschätziger Begriff, um ein Hüter unserer gemeinsamen Erinnerung zu werden. Ich werde nicht im Einzelnen erklären, wie ich entstanden bin - nach Ihrer armseligen Technik zu urteilen, würden Sie kaum begreifen können, welche Anstrengungen dazu nötig waren.

## PROTOKOLL 824

### Außenteam-Privatkanal

[Teammittelglied 2]: Das Kombinieren der Symbole hat funktioniert!

[Teammittelglied 3]: Ja ... Beim achtundsiebzigsten Versuch. Wir haben Glück, dass wir es herausbekommen haben und das Ding uns nicht vor der Nase hochgegangen ist.

[Teammittelglied 2]: Aber es hat funktioniert!

[Teammittelglied 3]: Ja ...

[Teammittelglied 1]: Leute, Schluss mit der Streiterei! Sehen Sie sich lieber mal das hier an. Sieht aus wie ein Luxus-Schutzraum.

...

[Teammittelglied 1]: Jedes Zimmer hat unterschiedliche Ornamente, die sich eindeutig von denen auf den anderen beiden Planeten unterscheiden, aber Ähnlichkeiten im Stil aufweisen. Dieselbe Kultur, unterschiedliche Klassen?

[Teammittelglied 3]: Solche Spekulationen überlasse ich Ihnen. Mich interessiert viel mehr, ob hier noch jemand am Leben ist und womöglich eine Gefahr darstellt.

Platziere Optionale-Mission-Karte **M162** auf einem freien Platz neben der aktuellen Missionskarte.

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

- » **Den südlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 826**.
- » **Den westlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 831**.
- » **Den nördlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 842**.



## PROTOKOLL 825

Bald wurde das Auge der Leere zum Schauplatz von etwas, was die Erbauer wohl kaum vorhergesehen hatten: dem erbitterten Kampf zwischen Mitgliedern mehrerer intelligenter Spezies, die sie selbst erschaffen geholfen hatten. Riesige Schiffe navigierten im roten Licht des sterbenden Sterns durch die Leere. Dutzende Drohnen und Kampfmaschinen glitten in einem stummen Ballett der Zerstörung durch Bänder aus Weltraumschrott hin und her.

Die Besatzung der Vanguard tat, was sie konnte, aber unsere Verbündeten waren wenige und unsere Gegner zahlreich. Wir hatten bereits viele Verluste erlitten und das Schiff war schon vor dem Kampf beschädigt. Als die Signaturen der feindlichen Schiffe sich auf dem zentralen Monitor um uns sammelten, war jedem auf der Brücke klar, dass ein Sieg beinahe unmöglich war ...

Die Spieler führen jetzt den letzten Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst werfen alle Spieler alle ihre verbleibenden Sektionswürfel.
- Dann platzieren alle Spieler alle ihre verbleibenden Verfügbaren Besatzungsmitglieder im Wurf-Pool.
- Die Spieler entfernen alle - und -Ergebnisse aus dem Spiel und zählen die verbleibenden Würfel. Dann fügen für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool 1 Punkt hinzu.

Je nach Endergebnis gilt:

**0-10:** Lies **Protokoll 327**.

**11-35:** Lies **Protokoll 827**.

**Ab 36:** Lies **Protokoll 838**.


## PROTOKOLL 826

### Tagebuch des Aufklärungsoffiziers

Das Innere dieses Ortes war beinahe schlicht zu nennen: Es fehlten die Verzierungen, die draußen zu sehen waren, es gab keine Möblierung, dafür mehrere einfache Matratzen und ein flaches, rundes Objekt, vielleicht ein Tisch. Eigentlich hatte ich etwas ... Luxuriöseres erwartet. Ich war sicher, dass dieser Ort ein Rückzugsort für die Wohlhabenden dieser Spezies war. Vielleicht war dies ein Raum für Diener? Das wäre seltsam, denn als es hier noch eine Stromversorgung gab, war alles hier automatisiert.

Eine Entdeckung nahm meine Aufmerksamkeit länger gefangen: An die Wand in der Ecke war ein Piktogramm gekritzelt worden. Mir sagte es gar nichts, aber unsere Xenologin war sicher, dass es Leute zeigte, die ihre eigene Welt zerstörten und nun allein auf einem einsamen Planeten starben. Vielleicht hatte sie recht, aber ich sah nur ein paar seltsame Kreise und Striche.



Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P368**.

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, setze das Spiel fort. Anderenfalls erhalte 1  und lies **Protokoll 796**.

## PROTOKOLL 827

Der Kampf war verheerend und die Kosten waren hoch. An diesem Tag starben viele Besatzungsmitglieder der Vanguard. Doch am Ende gewannen wir die Oberhand.

Wirf einen Verletzungswürfel für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool.

Bei 1  oder 1  entferne dieses Besatzungsmitglied aus dem Spiel.

Lies dann **Protokoll 838**.

## PROTOKOLL 829

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 2]: [Rauschen]

[Teammitglied 3]: Bitte wiederholen. Hat es geklappt?

[Teammitglied 2]: Tot ... [Rauschen] ... ist furchtbar. Ich brauche ein Bad.

[Teammitglied 3]: Großartig. Jetzt ...

[Teammitglied 1]: Gönnen Sie ihm eine Pause. Er war die ganze Zeit bei dem Monster, während wir uns mit der Steuerung herumgeschlagen haben.

[Teammitglied 3]: Ja, tut mir leid ... ich war nur so aufgeregt, weil wir den Planeten jetzt weiter erkunden können.

[Teammitglied 1]: Wir wissen nicht mal, ob die Gefahr überhaupt endgültig gebannt ist. Teammitglied 2, ist die Stele da?

[Teammitglied 2]: ... sehe sie. Das Signal ... [Rauschen] ... in der Nähe.

[Teammitglied 1]: Gut gemacht. Ich komme und helfe Ihnen!

[Teammitglied 2]: Nicht nötig. Sie ist hier direkt vor mir. In einem zusammengebrochenen ... Schrein?

[Teammitglied 1]: Starten Sie das Hochladen der Daten an die Vanguard. Übrigens ist Ihr Signal viel klarer geworden.

[Teammitglied 2]: Ja, der Bereich verstärkt die Übertragung irgendwie.

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

Erhalte 1  und Einmalige Entdeckung **23**.

Leg die Bedrohungskarte „Schlund“ und den Schlund-Aufsteller ab.

Leg die Bedrohungskarte „Gewandelter Arrogator-Gigant“ und den Gewandelter-Arrogator-Gigant-Aufsteller ab.

Ersetze die Karte in Sektor **1** durch Karte **P000**.

Lies **Protokoll 55**.

## PROTOKOLL 831


### Tagebuch des Aufklärungsoffiziers

Meine Sonden haben unterwegs organische Materie entdeckt, darum nahm ich mir vor, vorsichtig vorzugehen. Das war offenbar nicht nötig. Drinnen zwischen Wänden, die mit

glänzenden Steinen und Metallen besetzt waren, waren nur Überreste: amorph, voller schrumpeliger Pilze und Panzer toter Insekten.

Während die anderen Proben sammelten, sah ich mich näher in dem Raum um - alles daran drückte Luxus aus, auch wenn ich die Bedeutung vieler Elemente nicht verstand. Waren das Skulpturen oder Möbel? Gemälde oder Baupläne? Spielkonsolen oder Thermostate? Irgendwer auf der Vanguard würde diesen Ort vermutlich zur wichtigsten Forschungsstudie seines Lebens machen. Ich hatte eine andere Aufgabe als mir über diesen Raum voller toter, reicher Aliens den Kopf zu zerbrechen.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P369**.

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, setze das Spiel fort. Anderenfalls erhalte 1  und lies **Protokoll 796**.



## PROTOKOLL 834

Bei allen Unterschieden zwischen uns und den Alien-Spezies war uns klar, dass alle im Auge der Leere begeistert waren, dass wir das Wissen der Erbauer teilen wollten. Und auch wir atmeten auf - nach den bisherigen Ereignissen an Bord war niemand scharf auf weitere Konflikte. Es fanden sogar einige kleinere Feiern auf der ISS Vanguard statt, aber die meisten Besatzungsmitglieder nutzten den ersten ruhigen Moment seit Langem lieber für eine Ruhepause. Außer Dr. Coreys Leuten, die sich sofort daran machten, den Datenspeicher der Erbauer auszulesen. Wie sich zeigte, gab es darin tatsächlich alles: prächtige Theorien, die all unsere Fragen zum Universum beantworteten, schockierende Techniken, die an Magie grenzten, ja selbst Relikte aus der Erbauerkultur.

Diese Arbeit wurde unsanft durch einen Kampfalarm unterbrochen. Auch wenn wir das Wissen auf faire und verantwortungsvolle Weise teilen wollten, hatten einige Aliens andere Ideen. Ermutigt durch die Schwäche der Vanguard und ihren Mangel an Verbündeten führten sie einen Überraschungsangriff durch - in der Hoffnung, das Versteck der Erbauer für sich in Anspruch zu nehmen, ohne es mit anderen Völkern zu teilen. Wir mussten sie abwehren.

Die Spieler führen jetzt den letzten Spezialwurf mit ihren Würfeln und Besatzungsmitgliedern aus.

Die Spieler führen folgende Schritte aus:

- Zunächst werfen alle Spieler alle ihre verbleibenden Sektionswürfel.
- Dann platzieren alle Spieler alle ihre verbleibenden Verfügbaren Besatzungsmitglieder im Wurf-Pool.
- Die Spieler entfernen alle - und -Ergebnisse aus dem Spiel und zählen die anderen Ergebnisse. Dann fügen sie für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool **1** Punkt hinzu.

Je nach Endergebnis gilt:

**0-8:** Lies **Protokoll 327**.

**Ab 9:** Wirf einen Verletzungswürfel für jedes Besatzungsmitglied im Wurf-Pool.

Bei 1  oder 1  entferne dieses Besatzungsmitglied aus dem Spiel.

Lies dann **Protokoll 847**.

## PROTOKOLL 835

### Tagebuch der Xenologin

Die Maschine war voller beschädigter Instrumente, Kabel, die aus den Steuerpulten gerissen worden waren, und toter Bildschirme. Ich könnte Jahre mit der Erforschung dieses einen Schiffes verbringen, aber leider blieb mir keine Zeit. Ich schnappte mir wenigstens ein paar Artefakte, die uns vielleicht helfen würden, diese ausgestorbene Spezies zu verstehen.

Besonders ein Stück Metall mit einem starken Magnetfeld hatte es mir angetan. Ob es wohl wie eine unserer magnetischen Schlüsselkarten funktionierte? Oder handelte es sich um ein Speichergerät?

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

Erhalte Einmalige Entdeckung **15**. Platziere einen Marker in Sektor **2**. Lies dann **Protokoll 666** und markiere das Kästchen neben dem Buchstaben **C**, ohne den Rest des Protokolltexts anzuwenden.

## PROTOKOLL 836

[Todsprecher]: Meine Schöpfer waren mächtig. Einmal projizierten sie diese Macht quer durch die gesamte Galaxis. Niemand konnte es mit ihnen aufnehmen: Sie vernichteten die, die Sie Besucher nennen, praktisch vollständig. Sie konnten endlos wachsen und sich ausbreiten. So glaubte man jedenfalls.

**[Todsprecher]:** Meine Schöpfer glaubten, sie wären von denen, die Sie die Erbauer nennen, dazu ausersehen worden, die Galaxis zu beherrschen. Als sie die Sterne kartografierten, stellten sie fest, dass die Erbauer die zu erobernden Systeme markiert hatten. Außerdem sahen sie, dass ihr Planet auf derselben Karte markiert war. Aus Furcht vor Vergeltungsmaßnahmen bauten sie dieses Schiff und viele weitere, sodass sie von gegnerischen Kräften nicht gefunden oder vernichtet werden konnten. Aus der Tiefe des Weltraums vernichteten sie hochentwickelte Truppen zu zahllosen Welten und beanspruchten ihr Geburtsrecht Stück für Stück. Ganz auf ihre Eroberungen konzentriert, nahmen sie nicht wahr, dass in ihrer eigenen Gesellschaft eine gefährliche Kluft entstand.

**[Todsprecher]:** Wenn ein Haus mit sich selbst uneins wird, kann es nicht bestehen, und schließlich kam es zwischen zwei Fraktionen zum offenen Krieg. Es ist schwierig, jemandem ihre ideologische Spaltung zu beschreiben, der wenig über meine Schöpfer weiß, aber im Grunde ging es um die Erbauer selbst: Waren sie nur ein weiteres Eroberungsziel oder waren sie gottgleiche Wesen, die verehrt werden sollten? Diese ideologische Spaltung konnte nur auf die einzige Art und Weise aus der Welt geschafft werden, die meine Schöpfer kannten: durch einen Waffengang. Leider verfügten beide Seiten über jahrtausendelange Erfahrung in der Kriegführung und scheuten selbst vor außerordentlich zerstörerischen Waffen nicht zurück. Die Einzelheiten gingen mit einigen meiner Datenbanken verloren, aber letztendlich bin ich als das einzige empfindungsfähige Wesen auf diesem Schiff übrig geblieben. Ohne externe Möglichkeiten der Interaktion mit der physikalischen Welt schlummerte ich viele Jahre - bis Sie vorbeikamen.

## PROTOKOLL 837

Die Kreatur hielt wieder in einer Grotte mit einem großen Kristall inne, der aus der Decke wuchs. Vor ihr lagen zwei Höhlengänge, und sie schien zu überlegen, wohin sie sich wenden sollte.

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

- » Die Kreatur in den linken Gang lenken: Lies **Protokoll 783**.
- » Die Kreatur in den rechten Gang lenken: Lies **Protokoll 889**.

## PROTOKOLL 838

Der Kampf war heftig, doch dank der technischen Fortschritte der ISS Vanguard und unserer zahlreichen Verbündeten gewannen wir schließlich die Oberhand. Einige der angreifenden Schiffe wurden zerstört. Die meisten zogen sich in sichere Entfernung zurück.

Der Datenspeicher der Erbauer blieb in der Hand der Menschen. Lies **Protokoll 847**.

## PROTOKOLL 839

Markiere dieses Kästchen, wenn es noch nicht markiert ist. Dann lies weiter:

Rings um den Monolith zog sich ein schmaler runder Spalt im Boden - er war nur einen halben Zentimeter breit, reichte aber zu tief nach unten, um ihn ausmessen zu können. Interessanterweise befanden sich innerhalb dieses Kreises weder Asche noch Trümmer, während der Bereich außerhalb des Kreises von uralten Überresten übersät und bis zur Unkenntlichkeit verbrannt war. Es schien offensichtlich, dass in dem Kreis rund um den Monolith regelmäßig etwas vor sich ging, wodurch die angesammelten Trümmer entfernt wurden. Bei dieser Vorstellung waren wir nicht sicher, ob wir uns dem Stein nähern wollten oder nicht ...

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

- » Den Monolith berühren: Lies **Protokoll 95**.
- » Den Monolith ignorieren und weiterziehen: Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 840


**STRENG GEHEIM**  
Projekt „Geburtsrecht“, finales Protokoll

Wie dumm von mir! Einen Moment lang gab ich mich der tröstlichen Illusion hin, ich wüsste alles, was es über diese geheimnisvollen Obelisken zu wissen gibt. Schließlich bin ich die führende menschliche Expertin auf diesem Gebiet, und dank der Anstrengungen des Außenteams der Vanguard habe ich die womöglich größte Datenbank von Forschungen zur Stele in diesem Teil der Galaxis zusammengetragen.

Wie sich zeigte, brauchte ich nur eine neue Perspektive. Dank des Durchbruchs der Vanguard in der Technik zur Erforschung des Subraums konnten wir Scan-Instrumente bauen, die uns zum ersten Mal die Beobachtung des Subraumspektrums einer Stele ermöglichten. Es war überwältigend, die Ergebnisse ihrer Arbeit zum ersten Mal zu sehen. Es war, als sähe man zum ersten Mal Farben. So musste sich Antoni van Leeuwenhoek gefühlt haben, als er zum ersten Mal die zahllosen Bakterien und Protozoen erblickte, die einen Wassertropfen bevölkerten.

Wie soll ich das in Worte fassen? Jede Stele ist von Schichten verschiedener Subraumfelder umgeben. Sie sind in ständiger Bewegung wie die Blüten einer seltsamen lebenden Blume, und ihr unsichtbarer Einfluss überzog den gesamten Planeten. Das, worauf wir uns so konzentriert hatten - der eigentliche Obelisk -, ist nur ein kleiner Kiesel in der Mitte des Ganzen. Und selbst das ist noch nicht alles! In alle Richtungen erstreckten sich lange Filamente zu Stelen in anderen Systemen. Wenn eine Stele eine Blume ist, bilden sie zusammen eine gigantische, galaxisumspannende Pflanze.

Ich bedauere, dass ich das nur so unprofessionell ausdrücken kann. Ich glaube, ich brauche Schlaf. Morgen beginnen wir mit der Untersuchung dieser Subraumfelder. Vielleicht sind sie der Schlüssel, um zu verstehen, weshalb die Erbauer uns auf diese sinnlose Jagd durch die Galaxis geschickt haben ... Corey Ende.

Erhalte 1 .

- Mische Schiffssituation **S20** (Heimwärts) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).
- Verschiebe Forschungsprojekt **R23** (Das Geheimnis der Stelen) und **R22** (Zukunftsforschung) von „Forschungsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Nimm Produktionsprojekt **C25** (Zukunftswerkzeug) aus „Produktionsprojekte“ und stecke es in den „Warten ...“-Umschlag.
- Verschiebe Zielkarte **O10** (Die letzte Botschaft) von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.

## PROTOKOLL 841

**Audioprotokoll 14/87A**

**[Tiefe Stimme]:** Oh, es funktioniert-klappt, was für ein elementares-primitives Interface. Willkommen, Eindringlinge. Sie sind stehen mitten im Zentrum-Herzen des Arrogator-Reiches. Aufgrund unglücklicher Umstände-Ereignisse bin ich-meinereiner, der Todsprecher, derjenige, der Eindringlinge-Sie hier willkommen heißt.

**[Außenteammitglied 1]:** Also, das ist ...

**[Todsprecher]:** Ihre Versuche der Kommunikation scheitern. Aufgrund des aktuellen Zustands dieser Einrichtung erreichen mich akustische Eingaben nicht. Ich stelle verschiedene Gravitationsanomalien-Schwankungen fest, die meinen prächtigen sensorischen Apparat stören.

Wenn die Globale Bedingung **G34** (Gravitationsantrieb ein) auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 787**. Anderenfalls passiert nichts.

## PROTOKOLL 842

**Tagebuch des Aufklärungsoffiziers**


Unser Sicherheitsspezialist war begeistert, als wir diesen Bereich betreten. Viele primitive Waffen und Teile hölzerner pilzverseuchter Rüstung lagen zwischen den zerbrochenen Tribünen verstreut.

Unsere Xenologin fing sofort an, alte Flecken auf dem Boden und die langen Bänke rings um etwas zu untersuchen, was nur eine Arena sein konnte.

Ich scannte alles ab - keine Geräte oder Maschinerie: Alles hier war mechanisch.

Haben sie in ihrem Bunker tatsächlich eine Gladiatorenarena errichtet? Ich weiß, es ist dumm, Alien-Kulturen mit der unseren zu vergleichen, aber das hier ... verstehe ich nicht!

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P367**.

Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, setze das Spiel fort. Anderenfalls erhalte 1  und lies **Protokoll 796**.

## PROTOKOLL 843

Zähle die Marker im Sieg-Pool. Je nach Ergebnis gilt:

**O-9:** Lies **Protokoll 834**.

**Ab 10:** Lies **Protokoll 548**.



## PROTOKOLL 845

Überprüfe das Kästchen in **Protokoll 839**. Wenn es markiert ist, lies **Protokoll 95**. Anderenfalls lies **Protokoll 98**.

## PROTOKOLL 846

### Außenteam-Privatkanal

[Teammittglied 1]: Hohe Decke, enge Eingänge, Stühle? Wir sprechen hier von einer humanoiden Spezies, die viel größer ist als wir. Selbst die Anzahl der Gliedmaßen scheint nach einer kurzen Analyse ihrer Möbel zu stimmen ...

[Teammittglied 3]: Hey, sehen Sie sich das an. Waffen?

[Teammittglied 1]: Sieht so aus.

[Teammittglied 3]: Diese Maschine zeigt immer noch ein paar Grafiken an.

[Teammittglied 2]: Eine Karte! Das sieht aus wie das Gelände des Paradies-Planeten.

[Teammittglied 3]: Sie zeigt einen bestimmten Ort. Dazu jede Menge von Aneinanderreihungen seltsamer Symbole. Ich werde sie kopieren, egal was sie bedeuten.

[Teammittglied 1]: Ich hab's!

[Teammittglied 2]: Hm?

[Teammittglied 1]: Die Waffen. Sie funktionieren wie unsere Taser. Kontrolle von Menschenmassen? Aber es sind so viele! Oder vielleicht hatte diese Spezies ein empfindliches Nervensystem und die reichten aus, um zu töten?

[Teammittglied 2]: Immer mit der Ruhe, Mädchen. Ich weiß, das ist Ihr Lieblingsthema, aber Sie haben uns selbst gesagt, wir sollten wachsam bleiben.

[Teammittglied 1]: Richtig. Gehen wir.

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, setze das Spiel fort. Anderenfalls markiere dieses Kästchen, erhalte 1  und platziere einen Marker in Sektor 3.

Lies dann **Protokoll 666** und markiere das Kästchen neben dem Buchstaben **A**, ohne den Rest des Protokolltexts anzuwenden.

## PROTOKOLL 847

Überprüfe in deinem Schiffsbuch, ob alle Plätze für Einmalige-Entdeckung-Karten auf den Seiten **29** und **30** bereits gefüllt sind. Wenn ja, lies **Protokoll 849**. Anderenfalls lies weiter:

Dies war das Ende unserer Reise.

Sie begann, als wir die Außenhülle des Auges zum ersten Mal betraten und darin ein ganzes verborgenes Sternsystem entdeckten. Sie endete, als wir dieses System hinter uns ließen, das ohne die ständig auf allen Kanälen abgespielte Botschaft der Erbauer jetzt seltsam still war.

Endlich kehrten wir nach Hause zurück - eine sehr veränderte Besatzung eines sehr veränderten Schiffs. Die meisten von uns beschlossen, die Rückreise in den Kälteschlafkammern zurückzulegen, doch die besten Forscher und Konstrukteure der ISS Vanguard nutzten die lange Reise durch das All, um nach Möglichkeiten zu suchen, die Erde vor der Kristallwaffe zu schützen, die in ihrem Inneren heranwuchs.

Wir fanden diese Lösung, doch selbst das Wissen über die Erbauer konnte die Zeit nicht zurückdrehen. Als die Menschen auf der Erde einen neuen Stern im Himmel über sich bemerkten - ihr Schiff, das von seiner jahrzehntelangen Odyssee zurückkehrte -, war es für den Großteil des Planeten bereits zu spät. Die Vanguard zerstörte das Herz des Kristalls und stoppte sein Wachstum. Aber die Erde blieb instabil und konnte eine so große Bevölkerung nicht ernähren. Nach den Freudenfesten und Wiedersehensfeiern trat die Wahrheit bald zutage. Eine Reise war zu Ende gegangen, dafür waren andere im Begriff zu beginnen. Die Menschen bauten neue Schiffe, viel fortschrittlichere als die ursprüngliche Vanguard. Jemand musste sie zu den Sternen führen, wo die Menschheit eine neue Heimat finden würde. Jemand musste die Rolle erfüllen, die die Erbauer zusammen mit ihrer Technik den Menschen übertragen hatten. Noch waren zahllose Welten auf der Karte der Erbauer nicht besucht worden und bargen unbekannte Wunder.

Die Herren der Waffe, die die Erde beschädigt hatte, waren immer noch irgendwo dort draußen und mussten der Gerechtigkeit überantwortet werden.

Ein neues Zeitalter der Forschung und Entdeckung wartete darauf, den Großteil der Menschen zu Nomaden zu machen - ganz ähnlich wie die Besatzung der Vanguard ...

**Herzlichen Glückwunsch! Du hast die Kampagne der ISS Vanguard abgeschlossen.** Versuche es doch noch einmal, um ein anderes Ende zu erreichen, andere Planeten zu besuchen und andere Forschungs- und Produktionsoptionen zu erkunden.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 960** - das wird zukünftige Kampagnen der ISS Vanguard beeinflussen!

Lies **Protokoll 880**.

## PROTOKOLL 848

[**Sklave**]: Darf ich etwas einwerfen? Wir, ich meine, die Besucher, wissen einiges über den Kristalldorn. Unsere Mutterwelt wäre ihm beinahe zum Opfer gefallen. Wir hielten das Wachstum des Dorns auf, indem wir die Mutterwelt in eine andere Welt verschoben, in nichteuklidische Räume jenseits der Grenzen menschlichen Verstehens. Die Zeit im Zentrum dieser neuen Dimension hörte auf zu vergehen und umgab den Dorn mit Stillstand.

[**Captain Wayman**]: Ich glaube nicht, dass wir die Zeit im Zentrum der Erde anhalten könnten. Und selbst wenn, würde es für unseren Planeten den Tod bedeuten.

[**Sklave**]: Ja. In seinem aktuellen Zustand, ja. Ich empfinde ... Tränen? Trauer. Ich bin sehr traurig, wenn ich an den Tod eines jedes meiner Mitmenschen auf meinem Heimatplaneten Erde denke.

[**Captain Wayman**]: ...

[**Sklave**]: Wir können Ihnen helfen, Ihren ganzen Planeten und Ihre Spezies an einen Ort zu transportieren, der viel besser als Ihre Welt ist. Sie müssen sich nur anpassen. Ein paar zusätzliche Organe wachsen lassen und dergleichen.

[**Captain Wayman**]: Ich ... werde über Ihre Worte nachdenken. Ich danke Ihnen.

Wenn Kästchen **C** in **Protokoll 910** markiert ist, lies **Protokoll 863**.

## PROTOKOLL 849

### Logbuch des Captains, letzter Eintrag

Dies war das Ende unserer Reise. Sie begann, als wir die Außenhülle des Auges zum ersten Mal betraten und darin ein ganzes verborgenes Sternsystem entdeckten. Sie endete, als wir dieses System hinter uns ließen, das ohne die ständig auf allen Kanälen abgespielte Botschaft der Erbauer jetzt seltsam still ist.

Endlich kehrten wir nach Hause zurück - eine sehr veränderte Besatzung eines sehr veränderten Schiffs mit zahllosen neuen Techniken und wundersamem Wissen. Die meisten von uns beschlossen, die Rückreise in den Kälteschlafkammern zurückzulegen, doch die besten Forscher und Konstrukteure der ISS Vanguard nutzten die lange Reise durch das All, um nach Möglichkeiten zu suchen, die Erde vor der Kristallwaffe zu schützen, die in ihrem Inneren heranwuchs.

Dank den zahllosen Entdeckungen, die die Vanguard auf ihrer Reise gemacht hatte, und mit dem Wissen der Erbauer - der Schöpfer zahlloser Welten - war die Lösung fertig, ehe das Schiff den Weg zur Erde halb zurückgelegt hatte.

Endlich bemerkten die Menschen auf der Erde einen neuen Stern am Himmel über sich - ihr Schiff, das von seiner jahrzehntelangen Odyssee zurückkehrte. Die Forscher und Ingenieure der Vanguard waren allen Spezialisten auf der Erde nun um Generationen voraus. Sie zerstörten den Kristall, und die Terraforming-Techniken der Erbauer ermöglichten es den Menschen, den Schaden zum größten Teil rückgängig zu machen. Doch noch während der nun folgenden Freudenfeste und Wiedersehensfeiern begannen die altgedienten Besatzungsmitglieder des Schiffs wieder zu den Sternen zu schauen. Eine Reise war zu Ende gegangen, dafür waren andere im Begriff zu beginnen. Die Menschen bauten neue Schiffe, viel moderner als die ursprüngliche Vanguard - und es gab viel zu tun. Zusammen mit den Techniken der Erbauer war der Menschheit eine anspruchsvolle Rolle in der Galaxis zugefallen. Auch andere Planeten und Spezies dort draußen wurden von der Kristallwaffe bedroht und mussten vielleicht ebenfalls gerettet werden, so wie die Erde. Die Herren der Waffen mussten noch zur Verantwortung gezogen werden. Zahllose Welten auf der Karte der Erbauer waren noch nicht besucht worden und verbargen unbekannte Wunder.

Ein neues Zeitalter der Forschung und Entdeckung wartete bereits. Eine vielversprechende neue galaktische Zivilisation begann zu erblühen, mit einer wiederhergestellten Erde in ihrem Herzen.

Nur eine Handvoll Offiziere der Vanguard kannte die Wahrheit: dass jenseits der Galaxis und dem dunklen Weltraum, der sie



umgab, die ultimative Gefahr näher rückte – dieselbe Gefahr, gegen die die Erbauer machtlos gewesen waren ...

**Herzlichen Glückwunsch!** Du hast die Kampagne der ISS Vanguard abgeschlossen und dabei 100 Prozent ihrer Einmaligen Entdeckungen gesammelt und alle erforschbaren Planeten der Kampagne besucht. Danke für dein Engagement – in diesem Bereich des Weltraums warten keine Geheimnisse mehr auf dich, doch es werden weitere Reisen folgen.

Markiere Kästchen **A** und **B** in **Protokoll 960** – sie werden zukünftige Kampagnen der ISS Vanguard beeinflussen!

Lies jetzt **Protokoll 880**.

## PROTOKOLL 850

Entferne dein Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle und platziere es wieder auf der Besatzungstafel. Dieses Besatzungsmitglied ist tot. Entferne seine Miniatur von der Planetenkarte – es nimmt nicht mehr an der Planetenerkundung teil.

Wenn sich noch Besatzungsmitglieder ohne Marker auf ihrer Besatzungstafel auf der Planetenkarte befinden, setze das Spiel fort. Haben alle verbleibenden Besatzungsmitglieder auf der Planetenkarte einen Marker auf ihrer Besatzungstafel, lies **Protokoll 70**.

Wenn sich keine Besatzungsmitglieder mehr auf der Planetenkarte befinden, scheitert diese Mission:

- Mische alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, in ihre Decks zurück. Platziere Einmalige Entdeckung **33** (wenn du sie hast) zurück in Einmalige Entdeckungen (Kartenbehälter B).
- Entferne Landungskarte **L4** aus dem Spiel. Eine weitere Landung auf diesem Planeten ist nicht möglich!
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel (wenn kein Lander ausgelegt ist, lege eine beliebige Lander-Tafel aus).
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 851

### Tagebuch der Xenologin

Ich empfind es als Privileg, zwischen diesen Hausmaschinen herumlaufen zu können: Alles war automatisiert gewesen, mit beweglichen Brücken zum Verbinden der einzelnen Gebäude und verschiebbaren Wänden, um Räume nach Belieben zu erstellen und abzutrennen ...

Das wirft eine Frage auf: Wie konnten sie genügend Rohstoffe auftreiben, um eine so prachtvolle Stadt zu erbauen? Computerchips, Energiequellen, zahllose Sensoren und Motoren – jedes dieser anpassbaren Gebäude erforderte mehr Fertigungsressourcen als eine halbe Menschenstadt. Leider sehe ich die Antwort vor mir: Sie haben das Ökosystem dieses Planeten rücksichtslos ausgebeutet. Wenn wir wüssten, dass es rings um uns herum so viele bewohnbare Planeten mit üppigen Ressourcen gäbe, wären wir wahrscheinlich genauso vorgegangen. Es ist schwer, einer solchen Versuchung zu widerstehen.

Es gab noch zwei weitere Regionen, die ich mir näher ansehen wollte: einen Ort, bei dem es sich nur um einen Weltraumhafen handeln konnte, und eine verwüstete Gegend, aus der ein Signal kam, wahrscheinlich von einer Stele der Erbauer. Aber dieser zweite Ort schien gefährlich zu sein. Was hätte einen solchen Schaden anrichten können?

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

- » **Sich dem Weltraumhafen nähern:** Lies **Protokoll 869**.
- » **Zum Signal der Stele gehen:** Lies **Protokoll 861**.

## PROTOKOLL 852

**[Operator des Observatoriums]:** Die geothermale Aktivität ist zurückgegangen. Laut meinen Werten sinkt die Durchschnittstemperatur hier jedes Jahr um 0,1 Kelvin.

**[Captain Wayman]:** Das darf unserer Erde einfach nicht passieren. Wir müssen einen Weg finden, sie zu retten!

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



## PROTOKOLL 860

Wir versuchten alles, um die Tür zu öffnen, doch vergebens. Sie hatte keine sichtbaren Mechanismen oder Steuergeräte. Sie war viel zu schwer, um sie selbst mit der geballten Kraft unserer Mecha-Anzüge zu bewegen. Das einzig Interessante war ein großes rundes Steuerpult aus einem

anderen, energieabsorbierenden Material im mittleren Teil der geschlossenen Türen.

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



## PROTOKOLL 861

### Tagebuch der Xenologin

Meine Entdeckung war aufregend, aber auch zutiefst beängstigend. Wir stießen auf ein hohes Hindernis aus einem organischen Material. Einen Moment später stellte sich heraus, dass es sich um einen gebäudegroßen Organismus handelte, der durch unser Vordringen geweckt worden war. Ich brauche Proben von ihm, aber um sie irgendwann analysieren zu können, musste ich erst einmal überleben ...

- Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P362**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Schlund“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- *Schlund* wird aktiviert – lies seine Bedrohungskarte und wende ihre Regeln an, wenn es erforderlich ist. Platziere den *Schlund*-Aufsteller in diesem Sektor.

## PROTOKOLL 863

**[Todsprecher]:** Fürchten Sie den Tod-Untergang Ihrer Spezies? Es gibt sehr viel mehr Möglichkeiten zu sterben als einen wachsenden Tumor-Kristall in Ihrer Heimatwelt.

**[Captain Wayman]:** Was meinen Sie?

**[Todsprecher]:** Meine Schöpfer sind alle umgekommen. Und sie sind dem Kristall selbst nie begegnet. Es gibt noch viele weitere Gefahren in der Galaxis, die Ihr Ende bedeuten können.

**[Captain Wayman]:** Wollen Sie auf etwas Bestimmtes hinaus?

**[Todsprecher]:** Nein. Ich wollte Sie trösten-beruhigen. Aber es hat vermutlich nicht funktioniert.

**[Captain Wayman]:** Ich weiß nicht, ob ich mir mehr Sorgen über Ihren plötzlichen Versuch machen sollte, unsere Gefühle zu verstehen, oder über diese „Gefahren“, von denen Sie reden.

Setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 865

### Logbuch des Captains, Eintrag D-8629

Es ist fantastisch, wie viel wir erreichen können, wenn wir uns auf eine einzige Sache konzentrieren. Dieses Wunder habe ich jetzt schon zum zweiten Mal erlebt. Das erste Mal war, als vor Jahren die meisten Länder und Organisationen der alten Erde zusammenkamen, um die ISS Vanguard zu erbauen. Und jetzt wieder, auf unserem Rückflug mit Höchstgeschwindigkeit ins Auge der Leere: Die gesamte Vanguard – von unseren führenden Forschern und Ingenieuren bis hin zu einfachen Marines – arbeitete zusammen, um die bahnbrechende Technik zu entwickeln, zu testen und zu bauen, die es uns ermöglichen würde, unsere Mission zu Ende zu führen. Der Einsatz war hoch: Die großflächigen seismischen Aktivitäten der Erde hatten bereits ihren Tribut gefordert und viele Städte in Trümmer gelegt. Uns blieb nur wenig Zeit, um das Gewölbe der Erbauer für uns zu beanspruchen und eine Möglichkeit zu finden, unsere Heimatwelt zu retten ...

Lege 6 Gesammelte Entdeckungen auf das Entdeckungen-Deck zurück, darunter mindestens 2 Seltene Entdeckungen. Wenn du nicht genug Entdeckungen hast, lies **Protokoll 877**. Anderenfalls lies weiter:

- Verschiebe die folgenden Karten aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ins „Arsenal“: **E76** (TZO-Mecha-Anzug: Beobachter), **E77** (TZO-Mecha-Anzug: Wächter), **E78** (TZO-Mecha-Anzug: Pfadfinder), **E79** (TZO-Mecha-Anzug: Aufseher).
- Lies jetzt **Protokoll 580**.

## PROTOKOLL 869

### Tagebuch der Xenologin

Bei dem Gelände vor mir, umgeben von Stacheldraht, handelte es sich definitiv um einen Weltraumhafen: Ein großes ebenes Feld mit mehreren Betonplattformen, Hangars und zahlreichen verwaisten kleinen Fahrzeugen – vermutlich LKWs oder Transporter.

Die Plattformen waren von Ruß bedeckt – mehr als einer Schicht. Niemand hatte hier aufgeräumt, wie bei einem überhasteten Aufbruch. Später war der Standort geplündert

worden: Der Zaun war kaputt, Transporter lagen auf der Seite, Container waren aufgebrochen worden.

Ein Schiff mit zersplitterten Bullaugen und aufgebrochenen Luken befand sich immer noch in der gegenüberliegenden Ecke des Weltraumhafens.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P363**.

## PROTOKOLL 872

[Außenteammitglied 1]: Haben Sie was gefunden?

[Außenteammitglied 2]: Nicht viel. Es ist alles übel zugerichtet, als wäre eine Dampfwalze darübergerollt. Hauptsächlich Metall und Keramik – unbekannte, überaus robuste Verbindungen. Ich sehe kein intaktes Element, das größer ist als ein Fingernagel.

[Außenteammitglied 1]: Bei der Schwerkraft hier ist es ein Wunder, dass überhaupt irgendwas überlebt hat.

[Außenteammitglied 3]: Ich glaube kaum, dass die Erbauer all diesen Schrott absichtlich zurückgelassen haben ...

[Außenteammitglied 1]: Ja. Es sieht aus, als wäre vor uns schon jemand hier gewesen. Aber offenbar haben sie nicht viel gefunden.

[Außenteammitglied 2]: Hey, ich habe was. Es sieht aus wie ein ... Finger eines gepanzerten Handschuhs. Lang. Dünn. Vier Gelenke. Darin ein paar organische Rückstände.

[Außenteammitglied 1]: Sichern Sie die Probe. Vielleicht erfahren wir dadurch, wer vor uns hier gewesen ist.

[Außenteammitglied 2]: Eingetütet und etikettiert! Noch eins. Die Rüstung ist auf einer Seite geschmolzen. Meine Scans zeigen Zeichen außerordentlicher thermaler Belastung.

[Außenteammitglied 1]: Das Ding, das diese Spuren hinterlassen hat, muss viel heißer gewesen sein als irgendwas sonst hier in der Gegend. Wir müssen vorsichtig sein. Das Nullfeld läuft bereits bei maximaler Kapazität. Alles, was schlimmer ist als das, was wir gerade erleben, könnte es leicht überfordern.

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

Erhalte 3 *Alien-Tech*-Hinweise.

## PROTOKOLL 873

**Außenteam-Privatkanal**

[Teammitglied 2]: Sofort zurückziehen! Wir können es nicht neutralisieren!

[Teammitglied 3]: Wir müssen! Das Stelensignal kommt aus dieser Richtung.

[Teammitglied 2]: Die werden wir schon irgendwie bekommen. Aber dazu sollten wir besser noch am Leben sein.

[Teammitglied 3]: Gut, aber wenn wir eine Waffe finden, die etwas dagegen ausrichten kann, werde ich sie benutzen – und wenn es eine interplanetare Atomrakete sein sollte.

[Teammitglied 2]: Von mir aus – wenn Sie dafür jetzt mitkommen, dann nur zu.

[Teammitglied 1]: ...

Lege die Bedrohungskarte „Schlund“ und den Schlund-Aufsteller ab.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P361**.

## PROTOKOLL 875

Wenn das aktuelle Ziel **O06-O11** ist, lies **Protokoll 165**.

Anderenfalls lies weiter:




Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Lies **Protokoll 755**.

Lies **Protokoll 739**.

## PROTOKOLL 876

**Bei dieser Mission gibt es kein Zurück!**

Das Besatzungsmitglied, das eine vierte Verletzung erhalten hat, führt einen Überlebenswurf mit drei Verletzungswürfeln aus. Wenn das Ergebnis entweder 1  und 1  oder 2  ist, ist der Überlebenswurf fehlgeschlagen. Platziere dieses Besatzungsmitglied auf „Verluste“. Sein Zug endet sofort und es zieht keine Ereigniskarten. Der Spieler, der dieses Besatzungsmitglied kontrolliert, kann ein weiteres verfügbares oder rastendes Besatzungsmitglied aus derselben Sektion wählen und auf der Besatzungstafel platzieren. In dem Fall gilt außerdem:

- Erneure alle Würfel auf der Besatzungstafel.
- Lege alle Verletzungskarten und -würfel von der Besatzungstafel ab.
- Mische alle abgelegten Sektionskarten wieder ins Deck und ziehe eine neue Starthand von Sektionskarten.

Wenn sich keine Besatzungsmitglieder mehr auf den Besatzungstafeln befinden, lies **Protokoll 810**.

Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, ignoriere die Verletzungskarte und den Würfel und setze das Spiel fort.

## PROTOKOLL 877

**Logbuch des Captains, Eintrag D-8629**

Es ist fantastisch, wie viel wir erreichen können, wenn wir uns auf eine einzige Sache konzentrieren. Dieses Wunder habe ich jetzt schon zum zweiten Mal erlebt. Das erste Mal war, als vor Jahren die meisten Länder und Organisationen der Erde zusammenkamen, um die ISS Vanguard zu erbauen. Und jetzt wieder: Die gesamte Vanguard – von unseren führenden Forschern und Ingenieuren bis hin zu einfachen Marines – arbeitete zusammen, um die bahnbrechende Technik zu entwickeln, zu testen und zu bauen, die es uns ermöglichen würde, unsere Mission zu Ende zu führen. Der Einsatz war hoch: Die großflächigen seismischen Aktivitäten der Erde hatten bereits ihren Tribut gefordert und viele Städte in Trümmer gelegt. Uns blieb nur wenig Zeit, die Technik der Erbauer für uns zu beanspruchen und diese Katastrophe aufzuhalten ...

Mische Schiffssituation **S24 (Unerwünschte Interaktion)** aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Verschiebe Karte **O11 (Eintreten und beanspruchen)** von den Brückenkarten in den „Warten ...“-Umschlag,

Verschiebe Karte **C26 (Nullfeldgenerator)** von „Produktionsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag.

**Wichtig:** Um die Kampagne abzuschließen, musst du dieses Projekt jetzt herstellen und zum Auge-der-Leere-System zurückfliegen.

## PROTOKOLL 878

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


Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Lies **Protokoll 763**.

## PROTOKOLL 879

**Erkundungsbericht 117F**

Wir konnten den Energieknotenpunkt lokalisieren, der das Energiefeldlabyrinth mit Energie versorgt hat. Allerdings haben wir es nicht geschafft, die Energie in andere Bereiche des verfallenden Systems umzuleiten. Vor allem aber müssen wir irgendwie einen Alarm ausgelöst haben, denn kurz darauf brach hier die Hölle los.

Wenn der *Arrogator-Kampfschwarm* schon auf einer Planetenkarte ist,  auf seiner Bedrohungskarte. Anderenfalls:

- Platziere die Bedrohungskarte „*Arrogator-Kampfschwarm*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den *Arrogator-Kampfschwarm* und alle 3 Drohnen-Aufsteller in Sektor **6**.



\*\*\* Klick \*\*\*

[Captain Wayman]: Das Auge der Leere. Die Dyson-Sphäre der Erbauer! Aber wir waren doch schon dort und haben nichts gefunden!

[Dr. Corey]: Um genau zu sein ...

\*\*\* Klick \*\*\*

[Dr. Corey]: ... zeigen sie zur Mitte der Sonne in der Sphäre. Und jetzt wird es interessant. Sie erinnern sich vielleicht, dass wir bei der Erkundung der Überreste des Systems ein seltsames Signal rund um den Roten Riesen des Systems entdeckt haben. Damals waren unsere Technik und Wissenschaft zu primitiv, um sie zu verstehen, also katalogisierten wir die Messdaten und reisten weiter. Jetzt hat sich mein Team diese Daten noch einmal angeschaut. Und unsere Erkenntnisse sind wirklich erstaunlich.

\*\*\* Klick \*\*\*

[Dr. Corey]: Genau wie die Sphäre selbst getarnt war, hat auch die Sonne ihre wahre Natur verborgen. Sie setzte ein sehr komplexes Subraumfeld ein, um die Masse, die spektrografische Signatur und andere Eigenschaften eines normalen Roten Riesen zu imitieren. Doch in Wirklichkeit war es etwas ganz anderes! Aus all unseren Daten von diesem System haben wir nun eine Ahnung von dem erhalten, was sich darin befindet.

\*\*\* Klick \*\*\*

[Anu]: Ein Kern-Stern! Zwei kombinierte Sonnen: eine heiß und groß, die andere klein und dicht.

[Dr. Corey]: In der Wissenschaft der Menschen lautet der korrekte Begriff dafür „Thorne-Żytkow-Objekt“. Bislang galten diese Sterne nur als rein hypothetische Möglichkeit - sie entstehen, wenn ein Roter Riese mit einem Neutronenstern von hoher Dichte kollidiert und in den Bereich von dessen Schwerkraft gerät. Im Grunde wird der Neutronenstern dabei zum festen Kern des Roten Riesen.

[Anu]: Aber warum hätten sich die Erbauer damit aufhalten sollen, Naturphänomene zu verdecken?

[Dr. Corey]: Und das ist der nächste Punkt. Das hier ist nämlich nicht auf natürlichem Wege entstanden.

\*\*\* Klick \*\*\*

[Dr. Corey]: Hier ist eine kleine Ansicht von unseren Langstreckenscannern, die wir rekonstruieren konnten. Wie Sie sehen, zeigt sich an der Oberfläche des Neutronensterns ein deutlicher Umriss. Eine Anlage. Ein Gewölbe. Ich bin sicher, dass die Erbauer dies im Sinn hatten, als sie vom „Anspruch“ auf ihren Schatz sprachen.

[Captain Wayman]: Das ist doch Wahnsinn! Ist Ihnen klar, wie unmöglich es wäre, einen solchen Ort zu erkunden? Stellen Sie sich vor, im Herzen der Sonne herumzulaufen, auf einer superdichten Materie - ein Teelöffel davon würde eine Milliarde Tonnen wiegen.

[Dr. Corey]: Korrekt. Sobald der Lander und seine Besatzung das Feld passieren, das die wahre Schwerkraft des Sterns neutralisiert und verbirgt, wird auf sie eine geschätzte Beschleunigung von 100 Milliarden g wirken. Die Fluchtgeschwindigkeit von einem Thorne-Żytkow-Objekt wird auf halbe Lichtgeschwindigkeit geschätzt. Mit anderen Worten: Sollte das Eindämpfungsfeld um den Stern versagen, würde das gesamte Auge der Leere sofort hineingesogen werden.

[XO, Major Dahl]: Wovon reden wir dann überhaupt? Wenn die Erbauer erwarten, dass wir dorthin gehen, war's das mit unserer Mission.

[Anu]: Nicht unbedingt. Die Kräfte sind unglaublich, aber nur in dieser Dimension. Das unerfahrene Junge kämpft gegen eine Strömung an. Die weise Ziehmutter aber weiß ihr auszuweichen.

[Captain Wayman]: Stimmt das, Doktor? Können wir zu diesem Ort gelangen und ihn erkunden?

[Dr. Corey]: Ich glaube schon, Captain. Mit unseren neuesten transdimensionalen Techniken und den Erkenntnissen über die realitätsverändernden Felder, die die Erbauer in ihren Stelen eingesetzt haben, könnten wir meiner Meinung nach versuchen, etwas Vergleichbares zu bauen. Wenn sie mit einer Blase eine Interaktion des Thorne-Żytkow-Objekts mit der Außenwelt verhindern können, könnten wir vermutlich ähnliche Blasen erstellen, um unser Landefahrzeug und unser Außenteam abzuschirmen. Aber das wird nicht billig.

[Captain Wayman]: Und falls das Feld versagt?

[Dr. Corey]: Falls.

\*\*\* Stille \*\*\*

[Captain Wayman]: Gut, machen wir es so. Bitte beginnen Sie mit der Arbeit, Doktor. Wir müssen das zu Ende führen!

[Dr. Corey]: Danke, Captain. Ich glaube, wenn wir alle Besatzungsmitglieder und Ressourcen an Bord der Vanguard auf dieses eine Ziel konzentrieren, könnten wir bald so weit sein ...

**Wichtig:** Wenn du die Produktion beschleunigst, kommst du direkt zur finalen Mission der Kampagne. Wenn du zuerst noch den einen oder anderen Planeten besuchen willst, wähle stattdessen „Die Kampagne fortsetzen“. Jetzt beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion.

- » **Alle Anstrengungen auf die Nullfelderzeugung konzentrieren** (erfordert 6 Gesammelte Entdeckungen, darunter 2 Seltene Entdeckungen): Lies **Protokoll 865** – dadurch wird sofort eine neue Planetenerkundung gestartet.
- » **Die Kampagne fortsetzen:** Lies **Protokoll 877**.

## PROTOKOLL 889

Die Kreatur hält erneut inne, in einer weiten Höhle neben den alten und zugewucherten Trümmern eines Gebildes, das wie eine uralte Kriegsmaschine aussieht. Vor ihr erstrecken sich zwei Gänge.

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

- » **Die Maschine untersuchen:** Lies **Protokoll 886**.
- » **Die Kreatur in den linken Gang lenken:** Lies **Protokoll 775**.
- » **Die Kreatur in den rechten Gang lenken:** Lies **Protokoll 892**.

## PROTOKOLL 891

### Tagebuch des Sicherheitsspezialisten

Manche der Container enthielten noch eine seltsame, instabile Substanz, vermutlich Treibstoff. Das Strahlungsniveau war hoch, darum verwendete ich Drohnen zur Erkundung dieses Ortes. Die Aufzeichnungen zeigten alles, was wir brauchten: zahllose Kisten mit derselben Substanz, leere Behälter mit ihren Überresten. Außerdem gab es Abfall von Baumaterialien und vorfabrizierte Raumschiffelemente, die billig und massenproduziert wirkten und vermutlich zum Transport von Material und nicht Personen genutzt wurden.

Der Zustand dieses Ortes war ein Spiegelbild des gesamten Planeten - ausgebeutet und dem Verfall überlassen. Ich vermute, das war nur eine Relaisstation zwischen der verschmutzten Heimatwelt und einigen der gesunden Planeten, die zum nächsten Ziel der Expansion wurden.

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

Erhalte Einmalige Entdeckung **24**.

## PROTOKOLL 892

Vor der Kreatur öffnet sich der Gang auf einen gewaltigen überfluteten Raum - ein alter, versunkener Meeresspalt. Die Schwärme der gespenstischen weißen Fische der Tiefe umzingeln die Kreatur auf der Stelle und reißen sie in Stücke. Ohne uns zu beachten, beginnen sie zu fressen.

Ersetze alle Karten in Sektor **4** durch Karte **P286**. Bewege dein Besatzungsmitglied und sämtliche unterstützenden Besatzungsmitglieder in diesen Sektor.

## PROTOKOLL 893

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an.

Lies **Protokoll 882**.

Lies **Protokoll 578**.

## PROTOKOLL 894

### Außenteam-Privatkanal

[Teammitglied 1]: Funktioniert es?

[Teammitglied 2]: ...

[Teammitglied 1]: Wissen Sie noch, wie wir den Bunker geöffnet haben? Versuchen Sie mal, diesen Teil des Codes wegzulassen, und geben Sie das hier danach ein ... Ich verstehe ja nichts davon, aber vielleicht gehört das gar nicht zu dem Schlüssel, sondern erklärt nur, wie man das benutzt?

[Teammitglied 2]: Funktioniert nicht.

[Teammitglied 1]: Vielleicht andersherum?



[Teammittglied 3]: Wow. Es ist offen und wir leben noch!  
 [Teammittglied 2]: Seien Sie still und gehen Sie in Deckung!  
 [Teammittglied 1]: Arrogatoren, hier?!

...

[Teammittglied 3]: Tot.

[Teammittglied 1]: Stopp! Kommen Sie zurück!

[Teammittglied 3]: Es ist tot. Modifiziert. Sie haben es in eine Kanone verwandelt. Eine sehr große Kanone. Ich glaube, wir können sie hochfahren.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P359**.

## PROTOKOLL 895

Wir schossen auf die Kreatur zu, und plötzlich explodierte die Dunkelheit rings um uns. Eine ölige Substanz erfüllte das Wasser – so dicht, dass wir kaum die Hand vor Augen sehen konnten. Sobald die Kreatur an uns vorbeigerast war, waren wir blind und hilflos und trieben ziellos durch das steinerne Labyrinth. Es kostete uns viel Zeit und viele Anstrengungen, wieder an die Oberfläche zu gelangen.

Du und sämtliche unterstützende Besatzungsmitglieder werfen .

Lege die oberste SZ-Karte aus Sektor **3** ab.

**Hinweis:** Du kannst es erneut versuchen.

## PROTOKOLL 896

Wir waren jetzt in einer Höhle, in der ein großer Kristall aus der Decke wuchs. Wo es im linken Tunnel nicht weiterging, saß eine lumineszierende Kreatur fest, wir konnten also nur rechts weiterkommen.

Lies **Protokoll 763**.

## PROTOKOLL 897

- Platziere die Bedrohungskarte „Reoriginationsstrahl“ auf dem entsprechenden Feld auf der Planetenkarte.
- Platziere einen Marker auf dem entsprechenden Feld neben der Regel „Reisen (schnell)“ auf der Bedrohungskarte „Reoriginationsstrahl“.
- Platziere den Aufsteller *Reoriginationsstrahl* in Sektor **7**.
- Ersetze die Karte in Sektor **1** durch Karte **P446**.

## PROTOKOLL 898

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

- » **Den westlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 831**.
- » **Den nördlichen Teil des Komplexes überprüfen:** Lies **Protokoll 842**.

## PROTOKOLL 899

**Danke, dass du das Spiel gespielt hast!**

**ISS Vanguard: Kernkampagne**

**Chefautor:** Krzysztof Piskorski

**Weitere Texte:** Andrzej Betkiewicz, Matt Click, Paweł Samborski

**Planetenerkundungsdesign:** Andrzej Betkiewicz, Matt Click, Adrian Krawczyk, Łukasz Orwat, Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski

**Lektorat & Korrektorat:** Tyler Brown, Matt Click, Dan Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki

**Tests & Entwicklung:** Krzysztof Belczyk, Andrzej Betkiewicz, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz

**Deutsche Übersetzung:** Lorenz Hommers, Sonja Köppen, Ulrich Onken, Constanze Vogl, Isabel Sterner

**Herausgeber der deutschen Ausgabe:** Roland Austinat

**Korrekturleser der deutschen Ausgabe:** Ulrich Onken

**DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe:** Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Aneta Koperkiewicz, Angelika Kajmowicz

**Tests der deutschen Ausgabe:** Matthias Hauser, Alexandra Hauser, Benedikt Hauser, Bernadette Hauser, Bernhard Schimpf, Michaela Schimpf, Georg Pratschne

**Koordination der Übersetzungen:** Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

**Danke, dass du das Spiel gespielt hast!**

## PROTOKOLL 905

**A:** Wir haben die Bedeutung der rituellen Spiegelmasken erfahren. Sie erinnern die Idemier daran, dass jede Person der einzige lebende Bewohner der Welt ist, die sie mit ihren Sinnen wahrnimmt. Dass jeder und alles, was wir sehen, durch unsere eigenen Vorurteile verzerrt wird. Dass wir uns selbst auf andere und alles projizieren, was um uns herum geschieht. Für Idemier ist die objektive Welt und die objektive Wahrheit ein Ideal, das sie anstreben, auch wenn ihnen klar ist, dass es fast unmöglich zu erreichen ist.

**B:** Wir haben erfahren, dass die zentrale Glyphe der Idemier-Stele sich auf die Wahrheit bezog. Anfangs interpretierten die Idemier sie als die Suche nach der höheren Wahrheit, was zu Jahrhunderten brutaler religiöser und politischer Auseinandersetzungen führte. Schließlich interpretierten sie die Glyphe neu und glauben jetzt, dass die „Wahrheit“, die sie meint, ein Teil der Realität ist – eine Ablehnung aller mentalen Konstrukte, die die Realität oder ihre Wahrnehmung beeinflussen.

**C:** Wir haben erfahren, dass sich die Idemier ursprünglich auf dieser Welt entwickelt haben. Aufgrund ihrer Bedingungen und der extremen Nahrungsmittelknappheit waren sie akribische Jäger und Sammler, die mehrere Jahreszeiten im Voraus planen mussten und immer unterwegs waren, ähnlich den großen Raubkatzen auf der Erde. Der Planet konnte keine großen Gruppen ernähren – so erklärt sich ihr radikaler Individualismus.

**D:** Wir haben erfahren, dass die Idemier keine Regierung haben, sondern ihre Entscheidungen direkt demokratisch treffen. Ihre Ablehnung „mentaler Konstrukte“ und immaterieller Konzepte macht es ihnen unmöglich, Wörter wie „Ideologie“, „Vertreter“, „Partei“ oder „Mandat“ zu verstehen. Außerdem haben sie keinerlei Form von Massenmedien entwickelt.

**E:** Wir haben erfahren, dass die Idemier überzeugte Individualisten sind und keine größeren Gruppen oder besondere Organisationen bilden. Ihre gesamte Technik wird akribisch durch Künstler angefertigt, die auf ihrem jeweiligen Gebiet perfekt sind – der Herstellung eines Einzelteils, einer Einzelkomponente oder einer einzigen Kombination von Teilen anderer Künstler.

**F:** Wir haben erfahren, dass die Kultur der Idemier nach menschlichen Standards sehr alt ist – und sich kaum verändert. Außerdem scheinen die Idemier großen Wert auf das Alleinsein zu legen.

## PROTOKOLL 910

**A:** Eine Botschafterin der Idemier hat sich der Besatzung der Vanguard angeschlossen.

**B:** Ein Vertreter einer Spezies von der anderen Seite hat sich der Besatzung der Vanguard angeschlossen.

**C:** Die letzte Erinnerung an ein einst mächtiges Reich hat sich der Besatzung der Vanguard angeschlossen.

## PROTOKOLL 915

**A:** Wir haben die Lithops studiert.

**B:** Wir haben den Magnacereb gesehen.

**C:** Wir haben den Magnacereb besiegt.

## PROTOKOLL 920

**A:** Die ISS Vanguard brach auf, um neue Welten und neue Möglichkeiten zur Förderung des Handels und der Zusammenarbeit zu entdecken.

**B:** Die ISS Vanguard strebte nach Macht durch militärische Überlegenheit.

## PROTOKOLL 922

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts.  
Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

### Logbuch des Captains, Eintrag 795

Als ich heute durch den Botschaftsflügel der Vanguard ging, fiel mir auf, wie groß und lebhaft es dort geworden ist. Mir ist, als wären wir erst gestern auf vernunftbegabte Aliens gestoßen. Heute haben wir mehrere florierende Planetenkolonien und unsere Botschaften sind auf fast jedem bekannten bewohnten Planeten vertreten.

Mit den Idemiern führen wir im Frieden ihrer Tempelwelten Diskussionen über das Wesen der Realität. In Aerugonier-Städten, die auf riesigen Bestien errichtet wurden, tauschen wir Technik gegen exotische Waren. Wir entspannen uns mit den Lehnern in ihrer Garten-Heimatswelt. Selbst die argwöhnischen, misstrauischen Targeaner haben für unser Schiff ihre Festungen geöffnet.

Die Vanguard und ihre Besatzung sind auf zahllosen Welten bekannt und geachtet. Wir haben Verbündete, auf die wir zählen können, egal was passiert. Ich hätte mir in meinen wildesten Träumen keinen besseren Ausgang vorstellen können.

Aber trotz allem, was wir erreicht haben, ist natürlich nicht jeder mit unserem gewählten Weg glücklich. Manche glauben, dass wenn wir uns den Aliens gegenüber entschlossener gezeigt hätten, sie mehr zu unserer Mission beitragen würden.

Wenn es Teil unserer Mission war, als Botschafter der Menschheit zu dienen, haben wir uns, glaube ich, ganz gut geschlagen.

**Herzlichen Glückwunsch! Du hast das größte Bündnis in diesem Teil der Galaxis gebildet.**

Erhalte 2 .

## PROTOKOLL 924

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts.  
Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

### Logbuch des Captains, Eintrag 795

Auf meinem heutigen Gang durch die eindrucksvolle Einsatzzentrale der Vanguard fiel mir auf, wie hektisch es dort zugeht. Mir ist, als wären wir erst gestern als wehrloses Erkundungsschiff von Arrogatoren geentert worden. Heute haben wir eine ganze Armee zur Verfügung. Wir haben befestigte Außenposten auf allen geeigneten Planeten errichtet. Unsere technisch fortgeschrittenen Feuerteams werden auf mehreren Welten eingesetzt und sichern die Zukunft der Erde. Die Aerugonier schicken uns zahllose Geschenke und Tribute. Die stolzen Idemier akzeptieren unsere Vorherrschaft. Die misstrauischen Targeaner wagen es nicht, auf unser Schiff zu feuern. Selbst die Milben von Everstorm liefern uns Mineralien und Materialien, die unsere Expansion unterstützen.

Die Vanguard ist nicht nur das imposanteste Schiff in diesem Teil der Galaxis, es sind auch andere Spezies bereit, an unserer Seite zu kämpfen. Ich kann mir nicht vorstellen, was unsere Mission jetzt noch in Gefahr bringen könnte.

Aber trotz allem, was wir erreicht haben, ist natürlich nicht jeder mit unserem gewählten Weg glücklich. Manche glauben, wenn wir uns den Aliens gegenüber freundlicher verhalten hätten, würden sie dennoch ihre Beiträge leisten - doch sie wären ihrerseits auch der Menschheit gegenüber freundlicher gestimmt.

Das kann schon sein. Aber als unser Schiff beinahe zerstört worden wäre, wurde mir klar, dass wir kein Risiko eingehen dürfen, wenn es um das Leben aller Menschen auf der Erde geht. Nun, da die Vanguard nicht mehr in Gefahr ist, empfinde ich endlich mehr Gelassenheit.

**Herzlichen Glückwunsch! Dieser Teil der Galaxis gehört jetzt dir.**

Erhalte 2 .

## PROTOKOLL 925

- Wenn alle drei Kästchen markiert sind, lies weiter:

### Logbuch des Captains, Eintrag 629

Wir taten, was wir konnten, und waren doch nicht in der Lage, das Außenteam zu retten. Aus der Ferne musste ich hilflos zusehen, wie ihr Lander vom Gewicht des Schwarms erdrückt wurde. Bei dem Vorfall musste ich die ganze Zeit gegen meinen Instinkt ankämpfen, der mir zuschrie, ich müsse sie retten. Doch die KI und die Wissenschaft waren

sich einig - würde die Vanguard sich dem Schwarm nähern, würde uns dasselbe Schicksal treffen. Manche Schlachten kann man nun mal nicht gewinnen - das hat man uns schon in der Akademie gelehrt ...

In den darauffolgenden Tagen nahmen unsere automatischen Späher nach den Bestattungszeremonien eine Probe dieses einzigartigen Mikroorganismus. Außerdem entdeckten wir in dem organischen Nebel eine Stele der Erbauer. Der Obelisk zeigte, dass das mikrobielle Leben des Sternenschwarms erschaffen wurde, um die Möglichkeit intelligenten Lebens im Weltraum zu testen. Wir hatten einfach das Pech, mitten in dieses Experiment zu geraten.

Dr. Corey sagt, die einzigartigen Eigenschaften der Sternenschwarm-Mikroben könnten uns helfen, neue, biologische Batterien und Energiekonverter zu erschaffen. Aber ich weiß nicht - ist diese Erkenntnis das Leben des gesamten Außenteams wert?

Entferne alle Besatzungsmitglieder aus ihren Ranghüllen und platziere sie wieder auf ihre Besatzungstafeln. Lege die Ranghüllen in ihre Sektionsbehälter zurück. Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.

- Erhalte Einmalige Entdeckung 27.
- Entferne Landungskarte L7 aus dem Spiel.
- Mische Situationskarte S25 (Sternenschwarm-Infektion) aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 19 (Hangar-Kartenhalter) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 (Planet verlassen) und beginne mit dem Schiffsmanagement.

## PROTOKOLL 930

- A: Einer unserer Verbündeten ist gestorben und hat uns die Flucht ermöglicht.
- B: Unser befehlshabender Offizier ist im Einsatz gefallen.
- C: Einer unserer mächtigen Verbündeten ist nicht an Bord der Vanguard.
- D: Einer unserer mächtigen Verbündeten ist nicht an Bord der Vanguard.
- E: Der Forschungsleiter der Vanguard ist im Einsatz gefallen.
- F: Der stellvertretende Befehlshaber der Vanguard ist im Kampf an Bord der Vanguard gefallen.
- G: Viele Offiziere der Vanguard sind kampfunfähig oder tot.

## PROTOKOLL 935

- A: Besatzungsmitglieder haben sich entschieden, in Nahys letzten Minuten bei ihm zu bleiben.
- B: Besatzungsmitglieder haben das Team der ISS Vanguard davon abgehalten, einen Arrogator zu foltern.

## PROTOKOLL 940

- Das Außenteam der Vanguard hat das Auge der Leere enttarnt!  
Markiere dieses Kästchen und lies **Protokoll 425**.

## PROTOKOLL 950

- A: Wir haben versucht, den Captain aus seiner Zelle zu befreien.
- B: Wir haben einen Überraschungsangriff auf die Brücke geführt.
- C: Wir haben versucht, den gegnerischen Befehlshaber gefangen zu nehmen.
- D: Wir haben versucht, auf dem Schiff weitere Verbündete zu gewinnen.

## PROTOKOLL 960

- A: Die Hauptmission der Vanguard wurde erfüllt.
- B: Die Vanguard hat alle möglichen Einmaligen Entdeckungen gesammelt.

## PROTOKOLL 965

- Markiere dieses Kästchen und lies **Protokoll 843**.

## PROTOKOLL 970

Der Gigant ist gefallen.

## PROTOKOLL 990

1. Alle Besatzungsmitglieder, die nicht im Lander-Sektor sind, werden getötet! Entferne ihre Besatzungskarten aus ihren Ranghüllen und lege die Ranghülle in den entsprechenden Sektionsbehälter. Platziere die Besatzungskarte auf der Besatzungstafel.
2. Wenn **KEINE** Besatzungsmitglieder im Lander-Sektor sind, gehen der Lander und sein gesamter Inhalt verloren:
  - Mische alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, und andere Karten auf dem Lander in ihre Decks zurück.
  - Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
  - Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** (*Hangar-Kartenhalter*) und drehe die Lander-Karte, die den aktuellen Lander repräsentiert, auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
3. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmangement.

## PROTOKOLL 991

- Die Vanguard hat ihr Notrekrutierungsverfahren zum ersten Mal ausgelöst.
- Die Vanguard hat ihr Notrekrutierungsverfahren mindestens zum zweiten Mal ausgelöst.

# PROTOKOLL 999

