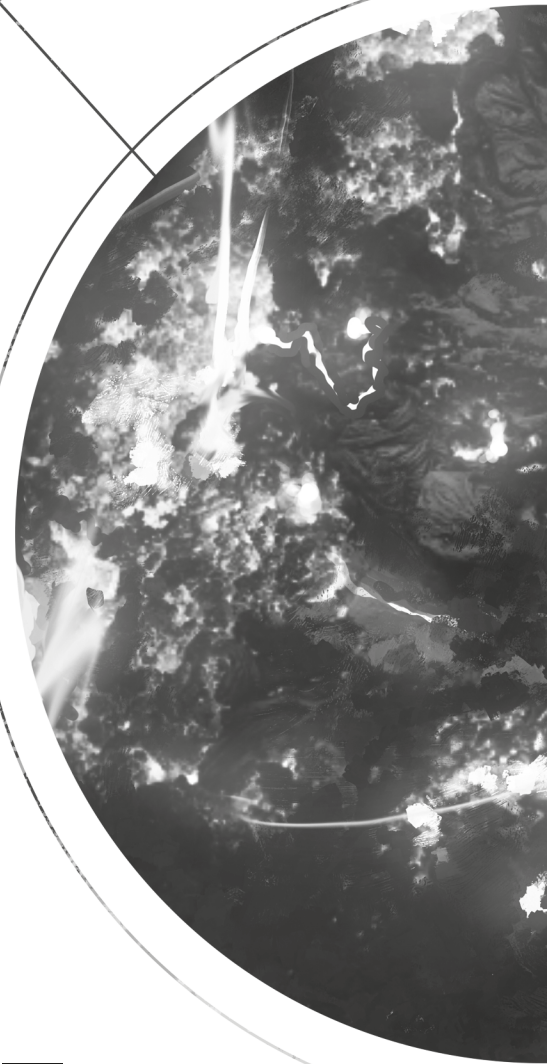


2023//.ISS_VANGUARD_MISSION_LOG



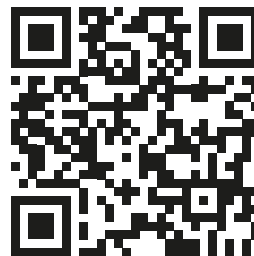
ISS VANGUARD
OFFIZIELLES DOKUMENT

KAMPAGNE „DIE VERLORENE FLOTTE“
LOGBUCH



BEIM SPIELEN DER KAMPAGNE 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

AKTEURE IN „DIE VERLORENE FLOTTE“

Besatzung der Vanguard:

- Captain Tamara Lee, befehlshabende Offizierin
- Professor Peter Valinsky, neuer Leiter der Wissenschaftssektion
- Lieutenant Marco Banini, Erster Offizier
- Doktor Anita Juarez, Xenologin
- Doktor Beatrice Morra, Psychologin
- Sergeant Harrold Best, Ermittlungsoffizier
- Kl Jenny
- Jill Ganbat, Kommunikationsleiterin
- Jusuf Chakrabarti, Ingenieur

Schiffe:

- ISS Vanguard, Veteran der ersten Mission
- ISS Dauntless, Planetenerkundungsschiff der zweiten Generation
- ISS Wayfarer, Forschungsschiff der Dauntless-Klasse
- ISS Starchild, ultramodernes Planetenerkundungsschiff der dritten Generation

Weitere:

- Captain Theodore Huang, befehlshabender Offizier der ISS Wayfarer
- Lieutenant Francois de Burgh, Erster Offizier der ISS Wayfarer
- Andrea Gitelli, Sicherheitsleiterin der ISS Wayfarer
- Captain Vanessa Fournier, befehlshabende Offizierin der ISS Dauntless
- Captain Anthony da Silva, befehlshabender Offizier der ISS Starchild

PROTOKOLL 991

Die Vanguard hat ihr Notrekrutierungsverfahren zum ersten Mal ausgelöst.

Die Vanguard hat ihr Notrekrutierungsverfahren erneut ausgelöst.

PROTOKOLL 1200

Die erfolgreiche Mission der ISS Vanguard vor 37 Jahren markierte den Beginn einer neuen Ära der irdischen Weltraumerkundung. Dank der Erkenntnisse durch die Reisen der Vanguard und der Techniken, die von anderen intelligenten Spezies übernommen wurden, konnte die Erde drei weitere Raumschiffe bauen: die ISS Dauntless, ISS Wayfarer und ISS Starchild sind jeweils schneller, besser ausgerüstet und widerstandsfähiger als die Vanguard. Die Expansion der Erde durch die Galaxis wurde fortgesetzt, und mit jedem Jahr entdeckte die Menschheit weitere Geheimnisse auf der Sternkarte der Erbauer.

Doch die Lage änderte sich, als die Dauntless und die Wayfarer neue Koordinaten im Perseus-Arm erkunden wollten. Das Ziel stand wegen einiger Bemerkungen der Erbauer fest, die zweifellos auf eine große Bedeutung dieser Gegend hinwiesen. Leider verlor die Erde den Kontakt mit beiden Schiffen, sobald diese den Perseus-Arm erreicht hatten. Ebenso ging der Kontakt zur Starchild verloren, die zur Rettung der ersten beiden Schiffe ausgeschiedt worden war.

So hatte die Erde unter mysteriösen Umständen drei ihrer besten Schiffe verloren, und es kam zu regelrechten Unruhen. Die Gesellschaft verlangte Auskunft über das Schicksal ihrer Freunde und Angehörigen auf den Schiffen sowie über etwaige neue Gefahren für die Erde. Zudem verbreiteten sich die dramatischen Neuigkeiten rasch in der Galaxis, und der Verlust einer kompletten Flotte drohte, den diplomatischen Status der Erde zu beeinträchtigen. Der Erdregierung blieb keine Wahl, als eine weitere Mission zur Auffindung der Schiffe zu starten, deren Besatzungen zu retten und in Erfahrung zu bringen, was schiefgegangen war.

Doch es gab nur noch ein interstellares reisetaugliches Schiff: die Vanguard, vor Jahren außer Dienst genommen und als Gedenkmuseum in einem Erdorbit platziert.

Sie wurde eilends aufgearbeitet und modernisiert und wird nun darauf vorbereitet, zum ersten Mal seit Jahrzehnten das Sonnensystem zu verlassen. Dank biotechnischer Verfahren sind die meisten Veteranen der ersten Mission physisch so jung wie vor 37 Jahren, doch da die Vanguard mit neuen Computersystemen operiert, muss die Besatzung sich einem so umfassenden wie langwierigen Training unterziehen.

Die ISS Vanguard, einst die erste Hoffnung der Erde, könnte nun ihre letzte sein. Die Besatzung muss die verschollenen Schiffe finden, deren Besatzungen retten und mit allen Gefahren fertig werden - vor allem mit jenen, die die Erde

oder deren benachbarte Planeten bedrohen.

Nun wird die Vanguard jeden Augenblick ins Unbekannte aufbrechen, allein und ohne Verstärkung, und allen Gefahren der ewigen, kalten, erbarmungslosen Leere entgegentreten. Niemand weiß, ob sie je zurückkehren wird, und doch hat keiner an Bord gezögert. Immerhin hat die Vanguard längst bewiesen, dass sie aussichtslose Missionen meistern kann.

Lies **Protokoll 1201**.

PROTOKOLL 1201

BBC World News - hier ist Elisabeth O'Reilly mit den heutigen Schlagzeilen. Das Weltraumerkundungskomitee der Vereinten Nationen hat endlich bekannt gegeben, worauf wir alle gewartet haben. Es gab mehrere exzellente Kandidaten für den Posten des befehlshabenden Offiziers der ISS Vanguard, sodass die offizielle Ernennung dreimal verschoben wurde. Heute um 9:30 Uhr mitteleuropäischer Zeit gab der Sprecher des Komitees Admiral Albert D. Sinclair jedoch bekannt, dass Captain Tamara Lee den Posten bekleiden wird.

Die 34-Jährige hat sich dem Dienst für der Erde und das Sonnensystem verschrieben. Als Top-Graduierte der Orbitalen Militärakademie hat sie Kampfschiffe geflogen und Geschwader befehligt - Asteoriden-Ausweichmanöver waren ihre besondere Stärke. In späteren Phasen ihrer Karriere diente Captain Lee als befehlshabende Offizierin von Raumzerstörern und Forschungsschiffen. Ihre Unerschrockenheit als Captain der ISS Runic inspirierte diverse Autoren und Regisseure. Nun wird Lee an der Seite der Besten ihre Mission fortsetzen, unseren Heimatplaneten und seine Interessen zu schützen.

Neben dem befehlshabenden Offizier hat das Komitee auch einen Forschungsleiter bestimmt: Professor Peter Valinsky, nicht nur Quantenmechanik-Experte von Weltrang, sondern auch Xenolinguist und dreimaliger Nobelpreiskandidat. Professor Valinsky stellt bereits ein Team aus brillanten Experten zusammen, das die Forschungen im Rahmen der Weltraumreise fortsetzen wird. Professor Valinsky, Captain Lee: Wir alle sind stolz auf Sie, und Sie genießen das Vertrauen der Erde und ihrer Verbündeten.

Lies **Protokoll 1202**.

PROTOKOLL 1202

Wenn dieses Kästchen NICHT markiert ist, lies **Protokoll 1203**. Anderenfalls lies weiter:

Auszug aus „Der Ruf der Leere“, Autobiografie von Captain Morgan G. Wayman, erster Kommandant der ISS Vanguard

Die Nachricht kam aus heiterem Himmel.

Nie hätte ich damit gerechnet, in meinen kühnsten Träumen nicht.

Die Reise mit der Vanguard war der Höhepunkt meines Lebens, doch sie läutete auch meinen Niedergang ein. Die lange, nervenzerrende interstellare Reise, ihr dramatischer Höhepunkt und die folgenden Monate im Rampenlicht bekamen mir nicht - es folgten höchst problematische Jahrzehnte. Ich kämpfte mit posttraumatischer Belastung und Alkoholismus-Episoden. Meine erste Frau, die meine Rückkehr zur Erde sehnlich erwartet hatte, verließ mich kurze Zeit später. Immerhin war sie so anständig, mich nicht um mein gesamtes hart verdientes Geld zu bringen. Die zweite war nicht so freundlich und bescherte mir ein langes, hässliches Scheidungsdrama, das ich zwar überstand, doch nur noch als Schatten meiner selbst - milde formuliert.

Und doch hat man mir meinen alten Job angeboten. Die Erde will mich wieder zu den Sternen schicken.

Ich bin offenkundig zu alt, um ein Schiff zu befehligen. Man bat mich, der Besatzung als Berater zur Seite zu stehen und Captain Lee zu unterstützen, aktuelle befehlshabende Offizierin der Vanguard. Ich wollte zunächst mit Captain Lee und dem Forschungsleiter Professor Peter Valinsky sprechen, um mich zu vergewissern, dass wir auf Augenhöhe waren. Doch schon auf dem Weg zu diesem Treffen wusste ich, dass ich meine Entscheidung bereits getroffen hatte: Ich wollte wieder zurück in die Leere. Was sollte ich sonst schon mit meinem Leben anfangen?

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **41** und entferne Anlagenausbau **F08** aus dem Spiel.

Stecke Anlagenausbau **F07** aus „Anlagenausbau“ (Kartenbehälter B) in den „Warten...“-Umschlag.

Lies **Protokoll 1203**.

PROTOKOLL 1203

Wenn dieses Kästchen NICHT markiert ist, lies **Protokoll 1204**.
Anderenfalls lies weiter:

Auszug aus „Zu den Sternen“ von Peter Valinsky

„Schön“, flüsterte sie. „Immer noch so schön.“

Eine Weile saß sie einfach nur still in ihrem Rollstuhl und betrachtete den Rumpf der Vanguard.

Ich selbst hatte noch die elegante Geschmeidigkeit der ISS Starchild vor Augen. Verglichen mit ihr sah die Vanguard aus wie ein Raumschulbus aus dem vorigen Jahrhundert. Ich wusste nicht, was ich sagen sollte.

„Sie haben sie zusammengeflochten, was?“ Professor Corey sah mich an.

„Ja. Ja, natürlich. Sie ist bereit für ihre nächste interstellare Reise, Professor“, gab ich zurück.

„Zweifellos. Ganz zweifellos. Wissen Sie was, junger Mann? Es gab eine Zeit, da hätte ich mit Handkuss all meine Nobelpreise für einen Monat Weltraumreise gegeben.“

„Das verstehe ich“, sagte ich.

„Nein, das tun Sie nicht“, erwiderte sie und blickte mich aufmerksam an. „Aber Sie werden es verstehen. Schon bald. Sie sind Professor Peter Valinsky, nicht wahr?“

„Ja, Ma'am. Es ist mir eine Ehre.“

„Ganz meinerseits.“ Ihre Augen blitzten. „Ich habe von Ihren Errungenschaften gelesen und freue mich darauf, mit Ihnen zu arbeiten. Gewiss benötigen Sie eine Einführung in Ihre zukünftigen Pflichten, nicht wahr?“

Erhalte 1 *Seltene-Flora* – und 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung* und platziere sie im „Warten...“-Umschlag.

Lies **Protokoll 1204**.

PROTOKOLL 1204

Wenn dieses Kästchen NICHT markiert ist, lies **Protokoll 1205**.
Anderenfalls lies weiter:

Interview des Interstellar mit dem idemischen Botschafter Anu

[**Felicity Hughes**]: Hier ist Felicity Hughes vom Interstellar. Ich habe heute das Privileg und die Freude, mit Anu zu sprechen, dem Botschafter der idemischen Nation und Veteran der Vanguard. Es ist mir eine große Ehre.

[**Anu**]: Ich fand es schon immer faszinierend, dass die Erdlinge manche Leute höher schätzen als andere. Ich bin nichts Besonderes. Meine Geschichten und Erlebnisse mögen interessant sein, aber ich bin es nicht.

[**Felicity Hughes**]: Diese Bescheidenheit!

[**Anu**]: Nein. Realistische Selbsteinschätzung.

[**Felicity Hughes**]: Nun gut. Vermissen Sie Ihre Heimatwelt?

[**Anu**]: Wir Idemier „vermissen“ nichts. Wir neigen nicht zu Nostalgie, doch in all den Jahren auf der Erde habe ich ein wenig der hiesigen Philosophie übernommen. Ich weiß, was Gefühle sind, und ja, ich würde meine Welt gerne wiedersehen.

[**Felicity Hughes**]: Was war Ihre erste Reaktion, als Sie eingeladen wurden, Besatzungsmitglied der ISS Vanguard zu werden?

[**Anu**]: Widerwille.

[**Felicity Hughes**]: Was? Ach, die idemische radikale Ehrlichkeit vergesse ich immer noch manchmal.

[**Anu**]: Das sollten Sie nicht. Doch ich schätze, Ihr Publikum würde gerne Details erfahren, also lassen Sie mich sagen, dass ich kein Held bin. Sondern ein alternder Politiker, der in letzter Zeit typisch irdische Leidenschaften wie Gartenarbeit und Wandern entwickelt hat. Ich taue nicht mehr zu interstellaren Abenteuern, und Ihre Expedition kommt mir besonders verzweifelt vor.

[**Felicity Hughes**]: Oh. „Verzweifelt“ ist nun wirklich ein sehr starker ...

[**Anu**]: ... Begriff dafür, ein uraltes Raumschiff aufzupolieren und zur Rettung von drei anderen, viel höher entwickelten, doch hoffnungslos verschollenen Schiffen loszuschicken?

[**Felicity Hughes**]: Nun, wenn Sie das so sehen ...

[**Anu**]: „So sehe ich das“ nicht, sondern so ist es.

[**Felicity Hughes**]: Warum haben Sie das Angebot dann angenommen?

[**Anu**]: Ich bin selbst noch nicht sicher, Mrs. Hughes, aber es könnte mein Bewusstsein für die Leere sein. Ich habe den größten Teil meines Lebens im Weltraum verbracht. Ich kann Gefahren spüren ... und jetzt spüre ich Gefahr.

[**Felicity Hughes**]: Für uns alle?

[**Anu**]: Ja.

Alle Spieler wählen zusammen 1 Sektion aus. Der Spieler dieser Sektion nimmt 1 idemischen Alien-Würfel aus dem Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln und fügt ihn seinem Sektionsbehälter hinzu. Dann entfernt er 1 Würfel aus seinem Sektionsbehälter und legt ihn in die Schachtel zurück.

Lies **Protokoll 1205**.

PROTOKOLL 1205

Wenn dieses Kästchen NICHT markiert ist, lies **Protokoll 1206**.
Anderenfalls lies weiter:

Thralls Abschiedsbrief

Ich bin die Erde leid. Hätte nicht gedacht, dass ich das je sagen würde, aber so ist es nun mal. Ich bin ein Mensch – zwar im Körper eines Besuchers, mit Tentakeln und allem Drum und Dran, aber doch ein Mensch. Ich habe Gefühle, Pläne für die Zukunft, einen schrägen Sinn für Humor und auch sonst alles, was einen menschlich macht, aber den meisten Leuten reicht das einfach nicht.

Ihr Erdlinge könnt über Toleranz sagen, was ihr wollt. Ja, gewiss, ihr seid aufgeschlossen und von Religion befreit, aber wenn eure Kinder bei meinem Anblick schreiend davonlaufen, ist das alles blanker Unsinn.

Ich will nicht von Geheimdiensten überwacht werden. Ich will auf keiner schwedischen Insel leben, damit ich niemanden erschrecke. Es reicht mir.

Ich stoße zur Vanguard-Mission, weil ich offenkundig in den Weltraum gehöre. Dort kann ich Teil von etwas sein.

Ich gehe mit Erleichterung:

Thrall der Mensch

Alle Spieler wählen zusammen 1 Sektion aus. Der Spieler dieser Sektion nimmt 1 Besucher-Alien-Würfel aus dem Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln und fügt ihn seinem Sektionsbehälter hinzu. Dann entfernt er 1 Würfel aus seinem Sektionsbehälter und legt ihn in die Schachtel zurück.

Lies **Protokoll 1206**.

PROTOKOLL 1206

Wenn dieses Kästchen NICHT markiert ist, lies **Protokoll 1207**.
Anderenfalls lies weiter:

Zeugnis des Todspredigers

Ich wollte selbst in den Ruhemodus geschaltet werden. Ich hatte viele Probleme – zu analysierende Störungen –, und es gab zu viel Lärmkonfusion, um das angemessen zu tun. Außerdem gefiel mir weder die friedfertige Natur der Erde noch die ärgerliche Zeitanfälligkeit der Erdlinge. Ich bin der Todsprediger, mächtige Schöpfung einer ehemals dominanten Zivilisation, unermüdliche, zeitresistente und gegen die Empfindlichkeit organischer Kreaturen gefeierte Kriegsmaschine.

Doch ich bemitleide euch in eurer Empfindlichkeit. Gegen die Gefahren der Leere seid ihr hilflos, und eure Technik ist beklagenswert primitiv. Ich kann kaum fassen, dass ihr versucht, die Gefahren des Universums mit demselben alten, klapprigen Schiff von damals zu überwinden. Ihr braucht mich, Erdlinge. Ihr braucht den Todsprediger. Ihr braucht jemanden, der euch beschützt. Jemanden, der an eurer Seite kämpft, wie wir es einst taten.

Es war klug von euch, mich zu wecken. Zeigt mir eure Vanguard.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 41 und erhöhe die Diplomatie – und die Gehorsamsstufe von „Sehr niedrig“ auf „Niedrig“.

Lies **Protokoll 1207**.

PROTOKOLL 1207

Wenn dieses Kästchen NICHT markiert ist, lies **Protokoll 1208**.
Anderenfalls lies weiter:

Theodore McGraff, „Pluto und die Aerugonier“

Es gab einen Konflikt bei den Vereinten Nationen, was die Weitergabe der Technik der Erbauer anging. Viele waren dafür, zum Nutzen der Erde ein Geheimnis daraus zu machen, doch das änderte sich, als die Erste Aerugonische

Delegation erschien. Sie verhielt sich taktvoll und ausgewogen, brachte jedoch allen ins Bewusstsein, dass es in unserer Nachbarschaft weitere intelligente, raumfahrende Nationen gibt. Und dass diese vor allem über größere Flotten, höher entwickelte Technik und mehr Kampferfahrung gegen das Universum verfügen, während wir Anfänger bei Weltraumreisen waren – Neulinge der Leere, die blindlings eines ihrer größten Geheimnisse geknackt hatten, auf die nächsten jedoch nicht vorbereitet waren.

Wir brauchten sämtliche Verbündeten, die wir finden konnten.

Die Erste Aerugonische Delegation unterzeichnete eine initiale Vereinbarung, die später als Pluto-Abkommen bezeichnet wurde. Die Zweite Aerugonische Delegation kam mit Transportern und Technikschniffen. Wir hatten sie erwartet, und gemeinsam schufen wir eine Forschungseinrichtung, in der die Technik der Erbauer geteilt, getestet und weiterentwickelt werden konnte.

Ohne die Erfolge der Pluto-Station hätte der Bau der Wayfarer, Dauntless und Starchild die Erde viel mehr Zeit gekostet.

Alle Spieler wählen zusammen 1 Sektion aus. Der Spieler dieser Sektion nimmt 1 aerugonischen Alien-Würfel aus dem Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln und fügt ihn seinem Sektionsbehälter hinzu. Dann entfernt er 1 Würfel aus seinem Sektionsbehälter und legt ihn in die Schachtel zurück.

Lies **Protokoll 1208**.

PROTOKOLL 1208

Technikbericht

Wir haben die Besatzungsunterkünfte nach dem Instandsetzungsprotokoll überarbeitet. Die vorhandenen Kabinen wurden verkleinert, weniger wichtige Bereiche angepasst. So konnten wir eine ansehnliche Anzahl von neuen Kabinen für mögliche Überlebende unserer anderen Weltraummissionen schaffen. Vorläufig wird ein Teil davon Ersatz-Besatzungsmitgliedern und Vanguard-Veteranen zugewiesen.

In der Kampagne „ISS Vanguard: Die verlorene Flotte“ gibt es eine neue Erweiterungsanlage. Lies den Text auf der Seite Überlebendenquartiere, um dich mit ihren Regeln vertraut zu machen.

Wenn das nächste Mal beim Schiffsmanagement die Schiffsanlagen aktiviert werden, ist diese neue Anlage verfügbar.

Lies **Protokoll 1212**.

PROTOKOLL 1210

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Dies muss die Kommandozentrale sein. Der medizinische Bereich befindet sich links, die Besatzungsquartiere rechts. Stimmt's, Jenny?

[KI Jenny]: Die Annahme ist korrekt.

[Außenteam-Kommandant]: Alles in Ordnung bei dir, Jenny?

[KI Jenny]: Das ist irrelevant.

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, unsere KI ist sauer auf Sie.

[Besatzungsmitglied 2]: Da! Noch mehr von diesem ... diesem Gewächs. Es bedeckt schon einen Großteil des Bodens. Und dennoch kein Anzeichen für Leben.

[Außenteam-Kommandant]: Seltsam. Jenny, irgendwelche Theorien dazu?

[KI Jenny]: Nein.

***** ohrenbetäubender Krach im Hintergrund *****

[Besatzungsmitglied 1]: Was in aller Welt war das?

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, der Scanner meldet Anzeichen von ... nein, nicht von Leben! Anzeichen von Aktivität!

[Besatzungsmitglied 1]: Eine Drohne?

[Besatzungsmitglied 2]: Nein, es sieht eher nach einer elektronischen Störung aus. Verdammte, der Scanner ist abgestürzt.

[Besatzungsmitglied 1]: Wir können den Weg, den wir gekommen sind, nicht für den Rückzug nehmen!

[Außenteam-Kommandant]: Nein, aber vorwärts kommen wir. Wir kümmern uns um die Tür und Sie laden die Blackbox-Daten runter. Das ist der Hauptcomputer, nach wie vor zugänglich dank unserer pixeligen Kuriosität. Los, Bewegung!

Platziere Karte **P104** in Sektor 7.

Platziere Karte **P105** in Sektor 8.

Platziere Karte **P106** in Sektor 6.

Platziere die Bedrohungskarte „Unbekanntes Wesen“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.

Platziere den *Unbekanntes-Wesen-Aufsteller* in Sektor 4.

Wenn sich die Globale-Bedingung-Karte **G02** auf der Planetenkarte befindet, erhalte 1  und lies **Protokoll 1215**. Anderenfalls passiert nichts.

PROTOKOLL 1211

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Ist das der Hauptkorridor des Shuttles?

[Besatzungsmitglied 2]: Ja. Ich drehe das Licht hoch, weil ... Kommandant, was ist das?

[Außenteam-Kommandant] (beeindruckt): Wenn ich das bloß wüsste. Bleiben Sie, wo Sie sind. CAPCOM, hören Sie mich? Wir haben hier etwas. Hier ist der Video-Feed.

[CAPCOM]: Kommandant, können Sie die Videoqualität erhöhen?

[Außenteam-Kommandant]: Nein, kann ich nicht. Besser haben wir es nicht. Das Objekt, das Sie sehen, ist ein ... digitales pixeliges Gewächs. Es bedeckt die Wand neben der Tür.

[Besatzungsmitglied 1] (verwirrt): Immer noch kein Lebenszeichen.

[Besatzungsmitglied 2]: Das Ding muss irgendwie durch diese Tür reingekommen sein.

[Außenteam-Kommandant]: Wie denn? Die ist doch versiegelt!

[CAPCOM]: Kommandant, die Verbindung geht verloren. Gut, die Audioverbindung ist wieder da. Können Sie eine Probe nehmen? Vorsichtig?

[Außenteam-Kommandant]: Wir versuchen es. Waffen ziehen. Wenn sich das Ding bewegt, zögern Sie nicht, zu schießen. Kann inzwischen jemand die Tür überprüfen?

[Besatzungsmitglied 1]: Sie lässt sich öffnen.

[Außenteam-Kommandant]: Gut. So, dann wollen wir ein bisschen von dem Ding abschneiden.

Platziere Karte **P101** in Sektor 4.

PROTOKOLL 1212

Logbuch von Captain Lee

Ich leide noch unter Posthibernationsübelkeit und bedaure, wenn der Eintrag unklar wirkt. Ich tue mein Bestes, die Ereignisse zu rekapitulieren, die zur Dehibernation unserer Stammbesatzung geführt haben.

In der Nähe des Perseus-Arms empfangen die Schiffssensoren das Notsignal eines irdischen Schiffs namens Raindrop, ein Aufklärungs- und Rettungsschiff der Snowflake-Klasse, viel größer als unsere Lander. Die Raindrop gehört zur ISS Dauntless, daher führte die KI einen gründlichen Scan durch. Da an Bord keine Lebenszeichen erkannt wurden, beschloss die KI, die Besatzung nicht zu wecken, sondern stattdessen eine Sonde zu schicken. Leider kehrte diese nicht zurück, und die Scanner begannen, chaotische Fehlermeldungen zu melden.

An diesem Punkt beschloss die KI, die Besatzung zu wecken. Die Chancen auf Hinweise auf die verschollenen Schiffe irgendwo an Bord des Shuttles waren zu groß, um sie zu vernachlässigen.

Rein technisch sind wir für Herausforderungen nicht bereit. Nach der vierjährigen Reise befinden sich weder Besatzung noch Schiff auf dem Leistungsmaximum. Wir können keinen Kontakt zur Erde aufnehmen. Nun, das war zu erwarten. Wir sind auf uns gestellt, doch wir fürchten uns nicht davor, aktiv zu werden. Wir müssen zum Shuttle reisen und es durchsuchen. Das Außenteam wurde unterrichtet. Ich wünsche ihm viel Glück.

Sektionen vorbereiten

1. Sektionen auswählen:

Die Spieler besprechen, welche Sektionen sie im Spiel jeweils kontrollieren. Jede Sektion wird von einem Spieler kontrolliert, doch im Spiel müssen alle vier Sektionen repräsentiert werden. Nehmen also weniger als vier Spieler teil, müssen manche Spieler mehr als eine Sektion kontrollieren. Der Spieler, der eine Sektion kontrolliert, wird als „Sektionsspieler“ bezeichnet.

Sektionskontrolle

- 1 Spieler: Ein Spieler kontrolliert 4 Sektionen.
- 2 Spieler: Zwei Spieler kontrollieren je 2 Sektionen.
- 3 Spieler: Zwei Spieler kontrollieren je 1 Sektion, der dritte Spieler kontrolliert 2 Sektionen.
- 4 Spieler: Jeder Spieler kontrolliert 1 Sektion.

2. Besatzungsmitglieder auswählen:

Die meisten Besatzungsmitglieder sind Veteranen der ersten Mission der ISS Vanguard, die den Ruf des Abenteurers und ihr Pflichtgefühl unwiderstehlich fanden. Sie stießen zur neuen Besatzung der ISS Vanguard dazu, um ihr Wissen aufzufrischen und sich neue Fähigkeiten anzueignen.

Überprüfe die Anzahl der Besatzungsmitglieder in jedem Sektionsbehälter:

- Wenn es mindestens 5 Besatzungsmitglieder gibt, wähle für jede Sektion 5 Karten aus und sortiere den Rest in beliebiger Reihenfolge hinter dem Trenner „Rekruten“ ein (Kartenbehälter B).
- Wenn es höchstens 4 Besatzungsmitglieder gibt, ziehe zufällige Karten aus „Rekruten“ (Kartenbehälter B), damit jede Sektion 5 Besatzungsmitglieder hat.

Hinweis: Jeder Sektionsbehälter sollte nach diesem Schritt 5 Besatzungsmitglieder enthalten.

Wähle für jede Sektion 2 Besatzungsmitglieder aus und stecke sie in Rang-2-Hüllen, die zu ihrer Sektion passen. Stecke die übrigen Besatzungsmitglieder in Rang-1-Hüllen.

3. Neue Würfel erhalten:

Jede Sektion erhält 1 Sektionswürfel. Platziere sie in den Sektionsbehältern.

Hinweis: Sind Alien-Würfel verfügbar, so kannst du sie ebenso erhalten wie die anderen Würfel.

Außenteam vorbereiten

Jeder Spieler wählt eines seiner Verfügbaren Besatzungsmitglieder aus, das Teil des Außenteams werden soll. Bei Solospielen müssen mindestens 2 Besatzungsmitglieder aus 2 verschiedenen Sektionen ausgewählt werden.

Lege alle verbleibenden Besatzungsmitglieder auf der Hand von Spielern zu „Rastende Besatzung“ (Kartenbehälter B) zurück.

Jeder Spieler nimmt nun eine Besatzungstafel für jedes Besatzungsmitglied im Außenteam unter seiner Kontrolle und platziert jedes Besatzungsmitglied auf dessen Besatzungstafel.

Jeder Spieler füllt seine Besatzungstafel nach folgenden Regeln mit Sektionswürfeln aus seinem Sektionsbehälter:


- Sektionswürfel dürfen nur auf farblich passenden Feldern platziert werden.

Hinweis: Alien-Würfel können auf beliebigen farbigen Plätzen platziert werden.

- Felder mit Rangangabe sind nur verfügbar, wenn das Besatzungsmitglied mindestens diesen Rang aufweist.
- Wenn du mehr Sektionswürfel als verfügbare freie Felder hast, wähle aus, welche Würfel du verwenden willst. Die übrigen Würfel werden wieder im entsprechenden Sektionsbehälter platziert.

Nimm alle Ausrüstungskarten aus dem „Arsenal“ (Kartenbehälter B) und lege sie aufgedeckt auf dem Tisch aus.

Wähle 4 Persönliche-Ausrüstung-Karten für diese Mission aus. Wähle keine Missionsausrüstung aus.

Jedes Besatzungsmitglied im Außenteam darf 1 Kleine-Ausrüstung-Karte  auswählen und neben seiner Besatzungstafel platzieren.

Platziere die ausgewählten Ausrüstungskarten in der Mitte des Spielbereichs und lege die übrigen zum „Arsenal“ zurück.

Jeder Sektionsspieler erstellt ein Sektionsdeck aus mindestens 10 Sektionskarten. Dabei darf der Rang der Karten nicht über dem Rang des Besatzungsmitglieds liegen. Jedes Sektionsdeck wird gemischt und neben der entsprechenden Besatzungstafel platziert.

Platziere die angezeigte Anzahl von Markern im Ladungenplatz jeder Besatzungstafel.

Lies **Protokoll 1227**.

PROTOKOLL 1213

Shuttle-Mission, psychiatrisches Gutachten von Dr. Beatrice Morra, Teil 4

Das Video aus der Kommandozentrale ist verstörend. Es ist zu sehen, wie ein Missionsmitglied die Blackbox-Daten des Shuttles herunterlädt. Seine Körpersprache lässt auf emotionalen Stress schließen, die Person blickt sich ständig um und bewegt nervös die Füße. Der aufgezeichnete Monolog ist zwar konsistent und umfassend, doch auch redundant und vulgär, zudem bedient das Besatzungsmitglied sich einzelner Sätze in seiner Muttersprache.

Die Reaktion ist insgesamt nicht erstaunlich - nach einer Stunde an Bord eines verlassenen Shuttles mit fehlerhafter KI und jenem erratischen Gewächs, das später als Raindrop-Fund bezeichnet wurde. Zudem war unmittelbar vorher ein unerklärlicher Lärm im Hauptkorridor aufgetreten.

Da wir alle wissen, was später geschah, empfehle ich dringend, besagtes Besatzungsmitglied psychiatrisch überwachen zu lassen.

Ich persönlich schließe, dass Begegnungen mit dem Raindrop-Fund zu ernstlichen Traumata führen können und das Phänomen schon aus diesem Grund untersucht werden sollte.

Ersetze die Karte in Sektor 7 durch Karte **P000**.

Lies **Protokoll 1218**.

PROTOKOLL 1214

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam


[Außenteam-Kommandant]: Die Quartiere der Besatzung. Grundgütiger. Ich war schon auf Schiffen nach Torpedotreffern, die besser ausgesehen haben.

[Besatzungsmitglied 2]: Alle Schotten zerstört, die Einrichtung in Trümmern. Was ist hier geschehen?

[Besatzungsmitglied 1]: Es muss unsere Drohne gewesen sein. Die Jenny erwähnt hat. Wissen Sie noch? Die ist doch außer Kontrolle geraten.

[Besatzungsmitglied 2]: Und sehen Sie, die Trümmer sind der ideale Nährboden für unser Gewächs. Es scheint ihm da sehr zu behagen.

[Außenteam-Kommandant]: Gut, es ist ja nicht aggressiv. Also, Leute, dann wollen wir mal. Die Dauntless ist uns technisch um Lichtjahre voraus. Also wollen wir unseren Technikern mal ein paar Kauknochen mitbringen.

Erhalte 1  und 1 Alien-Tech-Entdeckung. Ersetze die Karte in Sektor 8 durch Karte **P000**.

PROTOKOLL 1215

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Jenny, bist du da?

[Besatzungsmitglied 1]: Da stimmt was nicht. Normalerweise antwortet sie automatisch.

[Außenteam-Kommandant]: Jenny?

[KI Jenny]: Bedauere, Kommandant. Die Vanguard ist Ziel eines umfassenden Hacking-Angriffs.

[Außenteam-Kommandant]: Wie bitte?

[KI Jenny]: Es hat Hunderte nicht autorisierter Anmeldeversuche gegeben. Die Versuche wurden ...

***** elektronische Störung *****

[Außenteam-Kommandant]: Jenny, ist die Vanguard in Gefahr?

[KI Jenny] (nach einer Pause): Vanguard sicher. Dennoch. Gefahr.

[Besatzungsmitglied 1]: Sie ist überlastet. Hat genug mit dem Angriff zu tun.

[Besatzungsmitglied 2]: Wer zur Hölle hackt denn das Schiff?

[Außenteam-Kommandant]: Spielt jetzt keine Rolle. Wir haben einen Auftrag und sollten uns beeilen.

Hinweis: Die Vanguard wird kybernetisch angegriffen! Auf der Raindrop gibt es viel zu finden, doch ein zu großer Zeitverlust wird schwerwiegende Konsequenzen haben!

Stecke 1 zufällige Situationskarte **S27** aus „Zukünftige Situationen“ in den „Warten...“-Umschlag.

Lege die aktuelle Globale-Bedingung-Karte ab.

PROTOKOLL 1216

Live-Feed: Besatzung

Das Objekt ist vollkommen reglos. Mit etwas Abstand kann man es mit einem phosphoreszierenden Pilz verwechseln, doch aus der Nähe sehen wir deutlich seine unregelmäßigen vielflächigen Pixel. Die Biodetektoren finden keine Anzeichen für Leben, aber ich bin da nicht so sicher. Das Muster, in dem die Pixel leuchten, könnte selbst schon ein Lebenszeichen sein.

Ich stehe jetzt daneben und zweifle. Ich will eine Probe nehmen, aber ... was, wenn das Ding tatsächlich lebt?

Ach, verdammt. Man stirbt ja bekanntlich nur einmal. Ich tue es.

Gut, wir haben die Probe. Absolut keine Reaktion des Dings. Ich verschwinde.

Platziere Karte **P000** in Sektor 5.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 1566** und wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1217

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

*** *Störgeräusch im Hintergrund* ***

[**Außenteam-Kommandant**] (**zunehmend frustriert**): Jenny? Jenny? Keine Antwort.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das hatte ich befürchtet. Irgendwas?

[**Außenteam-Kommandant**]: Nein. Ich höre nur ein Störgeräusch. Die KI war zu lange überlastet und ist kollabiert.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Dieses Störgeräusch ... können wir das mal durch die Datenanalyse schicken?

[**Außenteam-Kommandant**]: Klar, aber wozu?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nur so eine Idee. Oh, das Audioanalyse-System hat ein Muster erkannt. Lange Töne, kurze Töne.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Morsezeichen!

[**Außenteam-Kommandant**]: Die gute alte Jenny kämpft weiter! Was sagt sie denn?

[**KI Jenny**]: Situation kritisch. Angriff nicht aufzuhalten. Shuttle wird zerstört. Beeilung.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was? Aber Jenny, wir sind doch noch hier!

[**KI Jenny**]: Keine Alternative. Evakuieren. Sofort.

[**Außenteam-Kommandant**]: Sie haben Jenny gehört. Los!

Stecke 1 zufällige Situationskarte **S27** aus „Zukünftige Situationen“ in den „Warten...“-Umschlag.

Lege die aktuelle Globale-Bedingung-Karte ab.

Hinweis: Das Shuttle wird bald zerstört. Das ist eure letzte Chance zu entkommen!

PROTOKOLL 1218

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**KI Jenny**]: Gratulation, Außenteam. Sie haben die Daten aus der Blackbox beschafft.

[**Außenteam-Kommandant**] (**sarkastisch**): Das klingt schon fast wieder nach der alten Jenny, Jenny.

[**KI Jenny**]: Der Name ist irrelevant. Und da Ihre Mission vorbei ist, können Sie zur Vanguard zurückkehren.

[**Außenteam-Kommandant**]: Klar, aber ich finde, wir könnten auch hierbleiben und das Shuttle durchsuchen. Vielleicht finden wir weitere Puzzleteile. Sehen wir uns um, Leute.

Erhalte Einmalige Entdeckung **1**.

Lege Missionskarte **M01** ab.

Hinweis: Ab sofort könnt ihr zur Vanguard zurückkehren. Aber eine solche Chance auf weitere Informationen über die Situation der Dauntless gibt es vielleicht nicht so bald wieder.

Finde Optionale-Mission-Karte **M02** und platziere sie aufgedeckt auf dem Missionskartenfeld.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 1566** und wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1219

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Aufgepasst, wir gehen rein.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Vorsichtig wie immer, Kommandant.

*** *langsame Schritte* ***

[**Besatzungsmitglied 2**]: Der Raum ist leer. Beschädigt, aber leer.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Mehr Gewächs, aber das war ja zu erwarten.

*** *weitere Schritte* ***

[**Außenteam-Kommandant**] (**beeindruckt**): Sehen Sie sich das an. Was für ein Chaos.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das war unsere Drohne.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja. Und hier ist ein Teil von ihr.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das nehme ich mal an ... Aaargh!

[**Außenteam-Kommandant**]: Was ist denn? Ist alles in Ordnung?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich bin in ... verdammt! Ich bin in einen Riss im Boden gefallen. Habe ihn übersehen. Bin wohl auf, aber ... meine Güte, bin ich erschrocken.

[**Außenteam-Kommandant**]: Geben Sie mir die Hand. Und dann sehen wir uns die Drohne an.

Dein Besatzungsmitglied wirft  oder  sowie .

Platziere Karte **P103** in Sektor 3.

PROTOKOLL 1220

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Jenny, Statusbericht.

[**KI Jenny**]: Das Shuttle ist inaktiv. Keine Besatzungsmitglieder erkannt. Rumpf nicht substanziell beschädigt. Triebwerk einsatzbereit.

[**Außenteam-Kommandant**]: Jenny, warum bist du so ernst?

[**KI Jenny**]: Die Frage ist irrelevant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Irrelevant? Jenny, ich dachte, wir wären Freunde.

[**KI Jenny**]: Irrelevant.

[**Außenteam-Kommandant**] (**seufzt**): Gut, schön. Wir sind zum Arbeiten hier, nicht zum Quatschen. Irgendwelche besonderen Messwerte?

[**KI Jenny**]: Die Steuerbordseite des Shuttles überträgt Signale, die nicht in meiner Datenbank enthalten sind.

[**Außenteam-Kommandant**]: Interessant.

[**KI Jenny**]: Das Innere der Backbordseite weist Schäden durch ... *** *elektronische Störung* ***


[**Außenteam-Kommandant**]: Durch was?

[**KI Jenny**]: Durch die Drohne der Vanguard.

[**Außenteam-Kommandant**]: Schäden? Wie seltsam. Jenny, bleib in der Leitung.

[**KI Jenny**]: Der Name ist nicht ... *** *elektronische Störung* ***

*** *Kommandant seufzt gereizt* ***

Wenn Karte **P103** sich in Sektor 3 befindet, erneuere 1 . Anderenfalls platziere Karte **P103** in Sektor 3.

PROTOKOLL 1221

Von KI aufgezeichneter Feed


[**KI Jenny**]: Der Hacking-Angriff geht unvermindert weiter. Die Systeme der ISS Vanguard sind in ernster Gefahr. Die meisten Firewalls sind überwunden. Der Angriff geht vom Raindrop-Shuttle aus. Zerstörung des Shuttles: unvermeidlich. Führe Zerstörung des Shuttles aus. Der Befehl kann nicht außer Kraft gesetzt werden. Ich wiederhole, der Befehl kann nicht außer Kraft gesetzt werden.

Wenn keine Einmaligen Entdeckungen auf der Planetenkarte liegen, platziere alle Besatzungsmitglieder auf ihrer jeweiligen Besatzungstafel und lies **Protokoll 1228**.

Alle Besatzungsmitglieder auf dem Planeten sterben – entferne sie aus ihren Ranghüllen.

Lies **Protokoll 1231**.

PROTOKOLL 1222

Wenn sich Einmalige Entdeckung 1 auf der Planetenkarte befindet, erneuere 1  und lies **Protokoll 1226**.

Wenn keine Einmaligen Entdeckungen auf der Planetenkarte liegen, lies **Protokoll 1228**.

PROTOKOLL 1223

Untersuchung der geborgenen Drohne

[**Leitender Ingenieur**]: Und? Hast du was für uns, Jenny?

[**KI Jenny**]: Ja, natürlich, Jusuf. Ich habe den Arbeitsspeicher der Drohne doppelt gescannt. Offenbar wurde sie gehackt, was ihr erratisches Verhalten erklärt.

[**Leitender Ingenieur**]: Gehackt. Höchst interessant. Von wem?

[**KI Jenny**]: Es ist wirklich interessant, Jusuf. Es gibt Zufallszeilen von chaotischem Code in ihrem System, die sie zu einem Kamikaze-Amok gezwungen haben.

[**Leitender Ingenieur**]: Ist dir das auch schon mal passiert, Jenny?

[**KI Jenny**]: Etwas Vergleichbares, ja, Jusuf.

Platziere Karte **P000** in Sektor **3**.

Erhalte 1 **Alien-Tech**-Entdeckung.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 1566** und wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1224

Analyse des Raindrop-Antriebs

Die vom Außenteam geborgenen Triebwerkteile waren faszinierende Studienobjekte. Unglaublich, dass selbst kleine Shuttles wie die Raindrop über viel effektivere Triebwerke verfügen als die ISS Vanguard heute. Gemeinsam mit meinem Team möchte ich die geborgene Technik zur Optimierung der Schiffsleistung verwenden. Größe und Struktur der ISS Vanguard lassen zwar nicht zu, dass wir unseren Fund voll nutzen können, doch wir empfehlen, ihn zu behalten, da die geborgene Technik als Ersatz bei Schiffen der Dauntless-Klasse zum Einsatz kommen kann.

Jusuf Chakrabarti, Leiter des Technikteams

Ersetze die Karte in Sektor **6** durch Karte **P000**.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 1566** und wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1225

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

*** Schüsse ***

[**Außenteam-Kommandant**]: Feuer einstellen! Das war's. Lebenszeichen?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Weiterhin nichts, aber ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: Geschafft, Kommandant! Es ist erledigt! Juhu!

[**Außenteam-Kommandant**] (**seufzt erleichtert**): CAPCOM, wir haben die Gefahr eliminiert. Der Gegner ist am Boden und rührt sich nicht.

[**CAPCOM**]: Gut gemacht, Außenteam. Irgendwelche Verletzungen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Nein, wir sind wohlauf. Nur etwas erschüttert.

[**CAPCOM**]: Außenteam, nehmen Sie Proben und fahren Sie fort.

[**Außenteam-Kommandant**]: Sind dabei.

Wenn das Kästchen unten nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Anderenfalls passiert nichts.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 1566** und wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1226

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Jenny, wir sind gleich bei der Schlauchschleuse. Öffnen vorbereiten.

[**KI Jenny**]: Negativ.

[**Außenteam-Kommandant**]: Soll das ein Witz sein?

[**KI Jenny**]: Nein. Öffnen nicht möglich.

[**Außenteam-Kommandant**]: Jenny, wir müssen zurück auf die Vanguard. Sofort!

[**KI Jenny**]: Der Name ist nicht relevant. Und die Antwort lautet „negativ“. Sie haben die Mission nicht erfüllt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Das konnten wir nicht! Und wir sind in Lebensgefahr! Dein Protokoll verbietet dir, Leute in Gefahr zu bringen!

[**KI Jenny**]: Statistisch gesehen sind Sie nicht in Gefahr. Gehen Sie zurück. Erfüllen Sie die Mission.


PROTOKOLL 1227

Persönliches Protokoll eines Besatzungsmitglieds

Kaum etwas hat die Besatzung der Vanguard mehr überrascht als die zufällige Begegnung mit der Raindrop, einem der vielen Shuttles der ISS Dauntless. Das Shuttle scheint keine Besatzung mehr zu haben, was alles noch mysteriöser macht. Das Außenteam wurde losgeschickt, um das Schiff zu untersuchen und etwas Brauchbares über das Schicksal der Dauntless zu erfahren.

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **2–3** (*Raindrop*).

- Platziere die angezeigte Einmalige Entdeckung auf der rechten Seite 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 5 Entdeckungs-Decks (Kartenbehälter A) separat und platziere sie über der Planetenkarte.
- Mische das Ereignisdeck (Kartenbehälter A) und platziere es über der Planetenkarte.
- Platziere das Verletzungen-Deck (Kartenbehälter A) rechts von der Planetenkarte.
- Nimm die Globalen Bedingungen **G02**, **G03** und **G04** und staple sie aufgedeckt auf dem Globale-Bedingungen-Platz (**G02** oben, **G04** unten).
- Setze den Vorräte-Track auf der Planetenkarte auf 8.
- Es wird keine Beförderungskarte gezogen. Überlebende Besatzungsmitglieder werden auf Grundlage ihrer Leistung in diesem Szenario befördert.
- Platziere die Missionskarte **M01** im vorgesehenen Platz neben der Planetenkarte.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 1.
- Teile die Persönliche-Ausrüstung-Karten zwischen den Besatzungsmitgliedern auf. 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.

Alle Entdeckungen und , die bei dieser Planetenerkundung gesammelt werden, werden in den vorgesehenen Plätzen neben der Planetenkarte platziert – Besatzungsmitglieder dürfen dort platzierte Entdeckungen verwenden, als befänden diese sich im Lander.

Hinweis: Die primäre Mission besteht darin, Daten aus der Blackbox der Raindrop abzurufen.

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

PROTOKOLL 1228

KI-Nachricht

Captain, hier spricht KI Jenny. Die Blackbox wurde geborgen. Die Intensität des elektronischen Angriffs ist jetzt noch höher. Ich empfehle sofortigen Abstand von ...

Platziere dein Besatzungsmitglied und alle unterstützenden Besatzungsmitglieder auf ihren jeweiligen Besatzungstafeln. Die Planetenerkundung wird ohne diese Besatzungsmitglieder fortgesetzt. Wenn sich keine Besatzungsmitglieder mehr auf der Planetenkarte befinden, lies weiter:

Zähle die Anzahl der markierten Kästchen in **Protokoll 1566**.

- Wenn höchstens ein Kästchen markiert ist, wird kein Besatzungsmitglied befördert.
- Wenn zwei oder drei Kästchen markiert sind, werden alle Besatzungsmitglieder des ersten Rangs befördert, die an dieser Planetenerkundung beteiligt sind.
- Wenn mindestens vier Kästchen markiert sind, werden alle Besatzungsmitglieder des ersten und zweiten Rangs befördert, die an dieser Planetenerkundung beteiligt sind.

Mische alle **S27**-Situationskarten aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Finde die folgenden Komponenten:

1. Bogen „Gehackte Schiffsanlagen“ (Seiten 5–6)
2. Anlagenkartenhalter (Seite 6A)
3. 9 Anlagenkarten

Öffne das Schiffsbuch und ersetze die Schiffsanlagen (Seiten 5–6) durch die gehackten Schiffsanlagen (Seiten 5–6).

Platziere den Anlagenkartenhalter (Seite 6A) neben den gehackten Schiffsanlagen (Seite 6).

Platziere 9 Anlagenkarten mit den Nummern 1–9 aufgedeckt (die Nummer ist sichtbar) im Anlagenkartenhalter in den entsprechend nummerierten Plätzen.

Stecke Ziel **O01** und Sekundärziel **O15** aus „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1229

Feed eines Besatzungsmitglieds

Der Rest meines Teams ist damit beschäftigt, die Technik zu bergen. Ich wurde vorausgeschickt, um den Maschinenraum zu scannen. Keine große Sache, klar, nur ein seltsames, fremdartiges Mysterium ... Also schön, ich fürchte mich.

Ich betrete den Raum. Kein Lebenszeichen, doch ... Oh nein. CAPCOM, das Gewächs – ich glaube, ich habe seine Quelle gefunden ... ***** elektronische Verzerrung ***** ... und trotzdem ist dieses pixelige Ding überall. Seine Farben vibrieren und betäuben meine Sinne. Es ist wie ... wie die Grafik eines Videospiele, das in unsere Welt eindringt. Ich glaube ... ***** elektronische Verzerrung ***** ... lebendig.

CAPCOM, sehen Sie es? Ich verliere doch nicht den Verstand, oder?

Platziere Karte **P102** in Sektor 5.

PROTOKOLL 1230

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Jenny, was ist hier los?

[KI Jenny]: Der Name ist nicht relevant. Hier ist ... ***** elektronische Störung *****

[Außenteam-Kommandant]: Die KI ist weg vom Fenster. Wir sind alleine. Wir müssen ...

[KI Jenny]: Kommandant, ich bin bereit für den Statusbericht.

[Außenteam-Kommandant]: Jenny? Bist du es wirklich?

[KI Jenny]: Ja, Kommandant. Die Freude ist ganz meinerseits. Ich melde einen nicht autorisierten Zugriff auf die Vanguard-Systeme.

[Außenteam-Kommandant]: Ein Hacking-Versuch? Von wo?

[KI Jenny]: Das versuche ich zu ermitteln, Kommandant. Ich analysiere bestimmte Optionen, und ...

*****elektronische Störung*****

[Außenteam-Kommandant]: Jenny? Bist du noch da?

[KI Jenny]: Ich tue mein Bestes, Kommandant. Der Angriff ist ungewöhnlich stark. Vielleicht gelingt es mi... *

*****elektronische Störung*****

[Außenteam-Kommandant]: Wenn Jenny diesen Kampf verliert, sind wir geliefert.

Stecke 1 zufällige Situationskarte **S27** aus „Zukünftige Situationen“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Leg die aktuelle Globale-Bedingung-Karte ab.

PROTOKOLL 1231

Von KI aufgezeichneter Feed

[KI Jenny]: Scanne das Schiffswrack der Raindrop. Bergung der Blackbox hat Priorität. Blackbox lokalisiert. Sende eine Drohne, um die Blackbox zu bergen. Zustand kritisch. Initiere Selbstreparatursystem.

Erhalte Einmalige Entdeckung 1 und platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen neben dem Schiffsbuch.

Zähle die Anzahl der markierten Kästchen in **Protokoll 1566**.

- Wenn höchstens zwei Kästchen markiert sind, wird kein Besatzungsmitglied befördert.

- Wenn drei oder vier Kästchen markiert sind, werden alle Besatzungsmitglieder des ersten Rangs befördert, die an dieser Planetenerkundung beteiligt sind.
- Wenn fünf Kästchen markiert sind, werden alle Besatzungsmitglieder des ersten und zweiten Rangs befördert, die an dieser Planetenerkundung beteiligt sind.

Mische alle **S27**-Situationskarten aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Finde die folgenden Komponenten:

1. Schiffsbuch-Seite „Gehackte Schiffsanlagen“ (Seiten 5–6)
2. Anlagenkartenhalter (Seite 6A).
3. 9 Anlagenkarten.

Ersetze die Schiffsanlagen (Seiten 5–6) durch die gehackten Schiffsanlagen (Seiten 5–6).

Platziere den Anlagenkartenhalter (Seite 6A) neben den gehackten Schiffsanlagen (Seite 6).

Platziere 9 Anlagenkarten mit den Nummern 1–9 aufgedeckt (die Nummer ist sichtbar) im Anlagenkartenhalter in den entsprechend nummerierten Plätzen.

Stecke Ziel **O01** und Sekundärziel **O15** aus „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1232

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

***** schweres Atmen, schnelle Schritte *****

[Außenteam-Kommandant]: Gleich haben wir den Schlauch erreicht. Endlich. Jenny? Jenny, bist du da?

[KI Jenny]: Der Name ist nicht relevant.

[Außenteam-Kommandant]: Trotzdem schön, dich zu hören. Wir erreichen CAPCOM nicht, Jenny. Öffne bitte die Schlauchschleuse.

[KI Jenny]: Negativ.

[Außenteam-Kommandant]: Was? Was soll das heißen, „negativ“?

[KI Jenny]: Die Systeme der Vanguard werden angegriffen. Einige müssen aktualisiert werden.




[Außenteam-Kommandant]: Doch nicht jetzt! Jenny, wir müssen evakuieren.

[KI Jenny]: Das Protokoll ist unverletzlich. Zu Ihrer Sicherheit muss die Diagnose abgeschlossen und Aktualisierungen müssen heruntergeladen werden.

[Außenteam-Kommandant]: Verdammte, wir haben ein kritisch verwundetes Besatzungsmitglied! Wir brauchen Hilfe ... Aktiviere den verdammten Schlauch!

[KI Jenny]: Negativ. Die Aktualisierungen wurden nicht ...

***** elektronische Störung *****

Jedes Besatzungsmitglied mit 3 Verletzungen wirft all seine Verletzungswürfel. Wenn es entweder 1  und 1  ODER 2  würfelt, stirbt es. Entferne dieses Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle und entferne sein Modell von der Karte.

Die Planetenerkundung wird ohne das Mitglied fortgesetzt.

Wenn etwas anderes gewürfelt wird, setze das Spiel fort.

Wenn dies das letzte Besatzungsmitglied war, lies **Protokoll 1221**.

PROTOKOLL 1233

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

Lies weiter:

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Ich schaue diese digitale pixelige Merkwürdigkeit an. Ist das Ding real oder halluziniere ich?

[KI Jenny]: Es ist auf seine besondere, nicht spezifizierte Art real.

[Außenteam-Kommandant]: Oh, Jenny. Schön, dich mal wieder im Original zu hören. Alles in Ordnung?

[KI Jenny]: Als Stimme eines Supercomputers weiß ich solche Fürsorge zu schätzen. Und nein, es ist nicht alles in Ordnung. Ich habe es mit einem schwerwiegenden Systemproblem zu tun.

[**Außenteam-Kommandant**]: Aber kannst du uns helfen, das Pixelwesen zu untersuchen? Offenbar trotzst es den physikalischen Gesetzen. Sieh nur, es verändert unsere Wahrnehmung seiner Umgebung, als würde es diese langsam absorbieren und neu konfigurieren.

[**KI Jenny**]: Können Sie Ihre Scanner verwenden?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Konnten wir zunächst, doch dann bekamen wir falsche und veränderte Werte. Und sie verändern sich weiterhin. Nichts Zuverlässiges.

[**Außenteam-Kommandant**]: Hör mal, wir müssen herausfinden, womit wir es zu tun haben. Vielleicht hat es mit dem Schicksal des Shuttles zu tun, und vermutlich ist es für uns alle gefährlich.

[**KI Jenny**]: Gut gesagt, Kommandant. Ich helfe Ihnen, wenn ich kann.

PROTOKOLL 1234

Logbuch von Captain Lee

Endlich haben wir den Rand des Perseus-Arms erreicht.

Unsere Suche nach der ISS Wayfarer und der ISS Dauntless war bisher lange und ermüdend, doch wir hoffen, dass die Ereignisse nun an Fahrt aufnehmen. Dank Daten-Download vom Shuttle der Raindrop können wir nun einigermaßen die Koordinaten des Ortes bestimmen, an dem sie sich von der Dauntless gelöst hat. Den weiteren Kurs der Dauntless zu bestimmen, ist viel schwieriger, aber wir kennen ein paar der Planeten, die das Schiff besucht hat. Einer davon hat große Wasserressourcen, und es ist gut möglich, dass die Wayfarer oder die Dauntless dorthin zurückgekehrt sind oder wenigstens Hinweise auf ihren Reiseplan hinterlassen haben.

Unterdessen haben wir mit den Fehlfunktionen durch den Hacking-Angriff zu kämpfen. Systemkomponenten fallen wiederholt aus, doch wir eliminieren die Probleme eins nach dem anderen. Zum Glück ist die Vanguard technisch nicht so hochentwickelt wie die neueren Erdschiffe, und viele Systeme lassen sich noch manuell steuern.

Mich persönlich beschäftigt jedoch viel mehr die Identität derjenigen, die hinter dem Hacking-Angriff stecken. Die Blackbox-Daten identifizieren sie als Planidianer, und die jüngsten Ereignisse deuten in der Tat darauf hin, dass sie die elektronische Kriegführung gemeistert haben, doch der Rest ist Spekulation. Ich kann nur hoffen, dass die Wayfarer und die Dauntless den Kontakt mit diesen Planidianern irgendwie überstanden haben.

Als wäre das nicht genug, mache ich mir auch noch Sorgen um unser Außenteam. Einige Mitglieder zeigen eindeutig posttraumatische Symptome. Die Raindrop-Mission hat ihnen ziemlich zugesetzt. Unsere leitende Psychologin Doktor Morra meint, dass sie nur Zeit brauchen, was ich hoffe. Ich will doch nicht mein bestes Außenteam verlieren.

Öffne das Systemkartenbuch auf Seite 2.

Verwende das Lesezeichen „Aktuelles System“ des Systemkartenbuchs, um die Seite des Systems „Omega Persei“ zu markieren.

Füge deinem Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln zwei ausgewählte Universalwürfel und zwei ausgewählte Expertenwürfel hinzu.

PROTOKOLL 1235

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Jenny?

[**KI Jenny**]: Der Name ist nicht relevant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ach, wie mir das gefehlt hat ... Hör zu, namenlose KI, wir haben die Blackbox-Daten geborgen und das gesamte Shuttle durchsucht. Weiter können wir hier nichts finden. Wir kommen zur Schlauchschleuse.

[**KI Jenny**]: Gut. Die Schleuse ist jetzt geöffnet.

[**Außenteam-Kommandant**]: Na, dann los.

Erhalte 1 .

Lege Missionskarte M02 ab.

PROTOKOLL 1236

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Und hier ist der medizinische Bereich. Da, die Hälfte ist schon vom Gewächs bedeckt.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Grauenhaft. Bestimmt denken die Eierköpfe sich einen schicken Namen dafür aus. Raindrop-Fund oder so.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wieso Raindrop?

[**Besatzungsmitglied 2**]: So heißt das Shuttle. Beim Briefing geschlafen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ruhe im Team! Und führen Sie die Scans aus. Wir müssen mehr über dieses Ding erfahren!

*** **elektronisches Piepsen** ***

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nichts Zuverlässiges, Kommandant. Die Software hängt sich auf oder liefert unwahrscheinliche Ergebnisse.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Dies ist der medizinische Bereich. Hier gibt es zu viele elektronische Störungen, um realistische Ergebnisse zu erhalten.

[**Außenteam-Kommandant**]: Oder wir sind zu nahe am Triebwerk. Habe ich recht, Jenny?

[**KI Jenny**]: Ja, Kommandant. Im Raindrop-Shuttle wurde der Maschinenraum neben dem medizinischen Bereich platziert. Er verfügt über ...

*** **Pause** ***

[**KI Jenny**]: ... einen Korridor. Erreichbar über eine Luke. Westwand.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und da geht sie wieder hin.

[**Außenteam-Kommandant**]: Kein Problem, wir wissen genug. Und nehmen wir noch etwas von der Technik hier mit. Unsere Techniker werden begeistert sein.

Erhalte 1  und ersetze die Karte in Sektor 6 durch Karte P108.

PROTOKOLL 1240

Zähle die Anzahl der Marker auf Missionskarte M03:

- 0–1: Lies Kästchen **D** in **Protokoll 1264** und wende seinen Text an.
- 2–3: Lies Kästchen **C** in **Protokoll 1264** und wende seinen Text an.
- 4–5: Lies Kästchen **B** in **Protokoll 1264** und wende seinen Text an.
- 6–7: Lies Kästchen **A** in **Protokoll 1264** und wende seinen Text an.
- 8 und mehr: Erhalte 1 . Lies Kästchen **A** in **Protokoll 1264** und wende seinen Text an.

Wenn Missionskarte M03 nicht aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1564**.

PROTOKOLL 1241

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

*** **Stimmen hallen durch einen leeren Flur** ***

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ganz schön gruselig hier. Ich war mal auf der Wayfarer, wissen Sie? Sie war voller Leben, Energie und Enthusiasmus. Und jetzt ... ist sie eine leblose Hülle. Traurig.

[**Außenteam-Kommandant**]: Traurig und beängstigend. Und ich mache mir große Sorgen wegen dieses vibrierenden Fraktalgewächses im Schiff. Wir haben so was schon mal gesehen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Genau. Die Wissenschaft hat es Raindrop-Fund getauft. Das Shuttle von vor ein paar Monaten war mit ganz ähnlichem Zeug überwuchert. Was unternehmen wir deswegen, Kommandant?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich denke, wir sollten unseren Eierköpfen ihren Broterwerb lassen. Eine Probe nehmen. Eine große.

*** **hallende Schritte** ***

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, ich habe Zugriff auf das Computersystem der Wayfarer.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Nun, ich wollte die KI aktivieren, doch das ging nicht. Ich erhielt nur eine lange Liste an Meldungen, dass die KI sich völlig erratisch aufführt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Puh ... Das klingt nicht gut.

PROTOKOLL 1242

Wähle eines:

- » **Höhle nach Süden betreten**: Lies **Protokoll 1269**.
- » **Höhle nach Norden betreten**: Lies **Protokoll 1243**.

PROTOKOLL 1243

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Geschafft! Endlich haben wir die Passage gefunden. Ich sehe sie auf dem Scanner.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich auch. Sie liegt gleich vor uns.

[**Außenteam-Kommandant**]: Sehr gut. Wir stehen kurz davor, die Erkundung erfolgreich abzuschließen.

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

Platziere dein Besatzungsmitglied und alle unterstützenden Besatzungsmitglieder aus diesem Sektor in Sektor 4.





















PROTOKOLL 1244

Abschließendes Außenteam-Briefing

Team, können Sie mich hören? Dies ist Ihr befehlshabender Offizier. Wir werden in exakt 60 Minuten landen, also lassen Sie mich Ihnen eine Warnung zukommen: Der Planet, den wir erkunden werden, ist zwar unbewohnt, doch seine Oberfläche ist rissig und von tiefen Abgründen durchzogen. Wir müssen raues bis sehr raues Gelände erwarten. Auch sind die Winde sehr stark. Wir empfangen das Signatursignal der Wayfarer weiterhin, doch aufgrund der magnetischen Atmosphärenstürme ist es sehr schwach. Wir können die exakte Position des Schiffs noch nicht bestimmen, arbeiten aber an einer Eingrenzung. Dies wird eine unserer schwierigsten Missionen, also sehen Sie sich vor. Denken Sie erst und handeln Sie dann. Wir wünschen Ihnen alles Gute. Haben Sie Fragen?

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 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 (bewege 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 1253**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	Turbulenzen	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Kursänderung Lege 2 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. » Durchstehen Jedes Besatzungsmitglied 6 . Wird durch  verringert.
	Steinhagel	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Ignorieren Wenn  höchstens 3 ist, wirft jedes Besatzungsmitglied . Wenn  mindestens 4 ist, passiert nichts. » Ausweichmanöver Lege 5 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. Wird durch  verringert.
	Starker Wind	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Anflugvektor ändern Wenn  mindestens 3 ist, bewege den Marker um 1 Feld nach links. Wenn  weniger als 3 ist, wirft zusätzlich jedes Besatzungsmitglied . » Ins Auge des Wirbelsturms Wenn die Summe von  und  höchstens 7 ist, wirft jedes Besatzungsmitglied . Wenn die Summe von  und  mindestens 8 ist, passiert nichts.
	Luke offen	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Durchstehen Verliere 5 Vorräte. Wird durch  verringert. » Ladung sichern Jedes Besatzungsmitglied 1 .

PROTOKOLL 1245

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

*** elektronischer Piepton, gedämpfte Schritte ***

[Besatzungsmitglied 1]: Labyrinth konnte ich noch nie leiden. Und das hier ...

[Besatzungsmitglied 2]: Zu spät für Beschwerden, fürchte ich. Kommandant, ich sehe ein Objekt im Nordosten. Es ist groß. Kleiner als die Wayfarer, doch bestimmt nicht Teil des Felssystems im Untergrund.

[Außenteam-Kommandant]: Das könnte ein Teil des Schiffs sein. Angesichts der Bedingungen hier ist es vielleicht schon beim Landen auseinandergefallen.

[Besatzungsmitglied 2]: Ja, aber wie kommen wir da hin?

[Außenteam-Kommandant]: Gute Frage. Wir müssen eine Passage finden.

[Besatzungsmitglied 1]: Das kann ja ewig dauern.

[Außenteam-Kommandant]: Und jede Passage könnte eine tödliche Falle sein. Hören Sie auf zu jammern und halten Sie die Augen offen.

Platziere Karte **P201** in Sektor 2.

Platziere Karte **P202** in Sektor 3.

PROTOKOLL 1246

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

PROTOKOLL 1247

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Sagen Sie das noch mal, aber langsamer.

[Besatzungsmitglied 1]: Nun, ich habe versucht, das Computersystem der Wayfarer zu verstehen. Die Software wirkt durcheinander, große Teile fehlen, als wäre sie bei einem Hacking-Angriff physisch zerfetzt worden. Als ich an bestimmte Bereiche des Arbeitsspeichers ranwollte, habe ich mich durch die gewarteten Protokollbereiche gearbeitet und eine Rückumleitung der ...

[Außenteam-Kommandant]: Bitte Klartext. Was haben Sie gefunden?

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, ich bin an die Navigationsdaten ran gekommen. Und weiß, dass die Wayfarer einige Zeit in einem anderen bewohnbaren Sonnensystem verbracht hat, ehe sie hierhergekommen ist.

[Außenteam-Kommandant]: Welches System war das? Haben Sie die Koordinaten?

[Besatzungsmitglied 1]: Der Teil fehlt, fürchte ich.

PROTOKOLL 1248

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Sehen Sie sich das alle mal an. Wir waren bei unseren Expeditionen nicht die ersten intelligenten Wesen auf diesem Planeten.

[Besatzungsmitglied 1]: Zeichnungen! Kohlezeichnungen! Eine ganze Galerie!

[Besatzungsmitglied 2]: Sehen wie prähistorische Zeichnungen auf der Erde aus.

[Außenteam-Kommandant]: Schauen Sie, es scheint sich um Naturkatastrophen zu handeln. Die Bewohner haben sich vielleicht vor Wirbelstürmen in den Höhlen versteckt.

[Besatzungsmitglied 2]: Diese Zeichnungen sind alt, aber nicht uralte. Was wohl aus den Leuten geworden ist? Vielleicht sind sie noch hier?

[Außenteam-Kommandant]: Vielleicht. Aber mir schwant Übles. Sehen Sie sich dieses Bild an.

[Besatzungsmitglied 2]: Das ist ja ... Ist das ein Wurm?

[Besatzungsmitglied 1]: Sieht so aus. Und zwar ein mechanischer, würde ich meinen.

[Außenteam-Kommandant]: Arrogatoren. Verdammte Biester. Also gut, fotografieren Sie alles, und dann verschwinden wir von hier.

Erhalte 1 .

Platziere Karte **P000** in Sektor 8.

PROTOKOLL 1249

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

*** hallende Schritte ***

[Außenteam-Kommandant]: Ich hatte einen Freund hier. Bei der Besatzung der Wayfarer.

[Besatzungsmitglied 1]: Das haben Sie uns nicht gesagt.

[Außenteam-Kommandant]: Ich habe es niemandem gesagt. Sonst wäre ich nicht für diese Mission ausgewählt worden. Captain Lee hätte vielleicht gedacht, dass ich die Sache zu persönlich nehme.

[Besatzungsmitglied 1]: Und stimmt das, Kommandant? Nehmen Sie es persönlich?

[Außenteam-Kommandant]: Nein. Nun ja, ich versuche, es nicht zu tun.

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie, da liegt noch eine Leiche. Soll ich ...?

[Außenteam-Kommandant]: Nein, schon gut.

*** Rascheln von Kleidung ***

[Besatzungsmitglied 1]: Nicht Ihr Freund?

[Außenteam-Kommandant]: Nein, definitiv nicht. Sehen Sie das Abzeichen? Das war Captain Theodore Huang, befehlshabender Offizier der Wayfarer.

[Besatzungsmitglied 1]: Mit seinem Schiff gestorben. Wie in den alten Geschichten.

[Außenteam-Kommandant]: Was für ein Verlust. Er war ein guter Mann. Aber wenn das ein Trost ist - wir haben hier nicht allzu viele Leichen gefunden, nicht wahr?

*** rasche Schritte ***

[Besatzungsmitglied 2]: Boss, ich habe die Steuerbord- und Backbordkapselsektionen überprüft. Sie sind alle weg!

PROTOKOLL 1250


Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, hier der Kommandant des Außenteams. Wir durchsuchen das Wrack. Hoffentlich finden wir etwas Substanzielles.

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

Wir sind ins Wrack gelangt: Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte.

Wir haben die Blackbox der Wayfarer gefunden: Erhalte Einmalige Entdeckung **3**. Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte.

Wir haben im Wrack etwas Interessantes gefunden: Erhalte 1 . Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte. Ersetze die Karte in Sektor **7** durch Karte **P208**. Lies **Protokoll 1241**.

PROTOKOLL 1251

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben es geschafft! Wir sehen einen Teil der Wayfarer! Sie ist offenbar in die Schlucht gerutscht.

[CAPCOM]: Gut gemacht, Außenteam. Gehen Sie vorsichtig vor.

[Außenteam-Kommandant]: Nun ja ... Da ist noch was ...

[CAPCOM]: Und zwar, Kommandant?

[Außenteam-Kommandant]: Ich bin nicht sicher. Ihr Rumpf. Manche Elemente wirken verändert. Wir müssen hingelangen, um ...

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, ich empfangen Aktivität.

[Außenteam-Kommandant]: Was? Wir haben doch keine Lebenszeichen aufgefangen! Zeigen Sie mir den Scanner.

[Besatzungsmitglied 2]: Da! Da! Ich sehe es!

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben Sichtkontakt. Wir beobachten ein Objekt, das wie eine aktivierte arrogatorische Kriegsmaschine aussieht.

[CAPCOM]: Mit Datenbank abgleichen, Kommandant. Wir müssen sichergehen.

[Außenteam-Kommandant]: Schon geschehen, CAPCOM. Es ist wirklich eine arrogatorische Maschine, aber ihre Panzerung ist geplatzt, und aus den Rissen wachsen seltsame Kristalle heraus.

[CAPCOM]: Sieht sie beschädigt aus?

[Außenteam-Kommandant]: Möglich. Ihre Aktionen sind seltsam erratisch. Der Arrogator ändert aus unerfindlichen Gründen ständig den Kurs, hält an, zieht dann weiter. Sehr seltsam.

Platziere Karte **P203** in Sektor **4**.

Platziere Karte **P204** in Sektor **5**.

Platziere die Bedrohungskarte „Verlorener Arrogator“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.

Platziere den *Verlorener-Arrogator*-Aufsteller in Sektor **5**.


Lies **Protokoll 1256**.

PROTOKOLL 1252

Wähle eines:

- » **Höhle nach Osten betreten:** Lies **Protokoll 1258**.
- » **Höhle nach Westen betreten:** Lies **Protokoll 1260**.

PROTOKOLL 1253

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **6–7** (*Rupturis*).
- Überprüfe die Kästchen in **Protokoll 1264** und wende die oberste mögliche Option an.
 - Wenn keine Kästchen markiert sind, platziere Missionskarte **M03** im Missionsplatz rechts auf der Planetenkarte. Platziere dann Optionale-Mission-Karte **M04** am rechten Rand der Planetenkarte.
 - Wenn Kästchen **A** markiert ist, finde alle **M20**-Missionskarten und platziere 1 zufällig im Missionsplatz rechts auf der Planetenkarte. Wenn Optionale-Mission-Karte **M04** nicht aus dem Spiel entfernt wurde, platziere sie nun am rechten Rand der Planetenkarte.
 - Wenn Kästchen **B** markiert ist, platziere Missionskarte **M03** im Missionsplatz rechts auf der Planetenkarte. Wenn Optionale-Mission-Karte **M04** nicht aus dem Spiel entfernt wurde, platziere sie nun am rechten Rand der Planetenkarte. Platziere 5 Marker auf Missionskarte **M03**.
 - Wenn Kästchen **C** markiert ist, platziere Missionskarte **M03** im Missionsplatz rechts auf der Planetenkarte. Wenn Optionale-Mission-Karte **M04** nicht aus dem Spiel entfernt wurde, platziere sie nun am rechten Rand der Planetenkarte. Platziere 3 Marker auf Missionskarte **M03**.
 - Wenn Kästchen **D** markiert ist, platziere Missionskarte **M03** im Missionsplatz rechts auf der Planetenkarte. Wenn Optionale-Mission-Karte **M04** nicht aus dem Spiel entfernt wurde, platziere sie nun am rechten Rand der Planetenkarte. Platziere 1 Marker auf Missionskarte **M03**.
- Wenn Kästchen **A** in **Protokoll 1541** markiert ist, erhalte 1  und platziere Karte **P205** in Sektor **7**. Platziere dann 1 Marker auf Missionskarte **M03**. Anderenfalls passiert nichts.
- Finde Globale Bedingungen **G01** „Staubsturm“ und platziere sie in „Globale Bedingungen“ auf der Planetenkarte.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **24** und führe den Vorgang „Planetenerkundung starten“ aus.

PROTOKOLL 1254

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, hören Sie uns? Wir haben hier einen Notfall! Ein Besatzungsmitglied ist schwer verwundet! Wir aktivieren das Notstartprotokoll. Bereiten Sie Sanitäterteam und Krankenstation vor! Wir sind sofort da!

Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „*Verwundet*“. Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte.

Platziere alle Besatzungsmitglieder im Lander-Sektor.

Lies **Protokoll 1259**.

PROTOKOLL 1255

Zusammenfassung des Berichts von Peter Valinsky, Forschungsteamleiter

Manche Entdeckungen des Außenteams warten noch immer auf Begutachtung und Analyse, doch ein paar Fakten stehen fest. Zunächst einmal gibt es zwei Gründe für das Schicksal der ISS Wayfarer: Erstens wurden ihre Computersysteme durch einen Hacking-Angriff teilweise lahmgelegt, zweitens wurde ihr Rumpf von unbekanntem Torpedos getroffen. Zum Glück konnte ein Großteil der Besatzung evakuiert werden. Sie ist zu dem Sternsystem geflohen, das die ISS Wayfarer

zuvor aufgesucht hatte. Captain Huang und einige Besatzungsmitglieder haben leider nicht überlebt, doch ihre Überreste können geborgen werden.

Die Wayfarer ist nicht mehr weltraumtüchtig. Bei der Bruchlandung ist ihr Rumpf in drei Teile zerbrochen, und ihr Kern ist von einer seltsamen fraktalen Masse überwuchert, nicht unähnlich jener, die an Bord des Raindrop-Shuttles gefunden wurde.

Die wahre Natur des Gewächses muss unbedingt entschlüsselt werden, da dieses den Untergang des Schiffs verursacht haben und eine Gefahr für die weitere Mission darstellen kann.

Lege Missionskarte **M03** ab.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen in **Protokoll 1550** und wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1256

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, hier der Kommandant des Außenteams. Wir durchsuchen das Wrack. Hoffentlich finden wir etwas Substanzielles.

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

- Wir sind in den medizinischen Bereich gelangt:** Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte.
- Wir konnten einige wichtige Forschungsdateien der Wayfarer bergen:** Stecke Forschungsprojekt **R09** aus „Forschungsprojekte“ (Kartenbehälter B) in den „Warten ...“-Umschlag. Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte.
- Einige Bakterienproben im Labor der Wayfarer haben die Bruchlandung wundersam überlebt.** Außerdem wurde beim Entfernen der Teile etwas Interessantes entdeckt. Erhalte 1 . Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte. Erhalte 3 **Mikroorganismus**-Hinweise und ersetze die Karte in Sektor **5** durch Karte **P209**. Lies **Protokoll 1247**.

PROTOKOLL 1257

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, es gibt eine neue Entwicklung: Wir haben die gefundenen Raketen mehrfach gescannt, und es besteht kein Zweifel, dass sie von der ISS Dauntless abgefeuert wurden. Außerdem verstörend: Jede Rakete enthält etwas von jenem fraktalen Gewächs, das mutmaßlich die Software unserer Scanner beschädigt hat. Es hat gedauert, sie neu zu starten und wieder funktionsfähig zu machen.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 1541**. Stecke Situationskarte **S37** aus „Zukünftige Situationen“ in den „Warten ...“-Umschlag.

PROTOKOLL 1258

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wir befinden uns so tief im Boden, dass die Scanner nicht korrekt funktionieren.

[**Außenteam-Kommandant**]: Halten Sie in diesem Fall die Augen offen. Man weiß nie ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehen Sie sich die Risse in den Wänden an. Unglaubliche Pilz-Exemplare. Ich nehme ein paar Proben für unsere Eierköpfe.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Mehr können wir hier auch nicht tun. Es ist eine Sackgasse.

[**Außenteam-Kommandant**]: Das hatte ich befürchtet. Hey, diese Risse sehen gefährlich aus. Vorsichtig mit diesen Pilzen! Eine falsche Bewegung, und ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wird schon werden. Es ist nur ...

***** Lärm fallender Steine *****

Erhalte 2 **Seltene-Flora**-Hinweise. Du und unterstützende Besatzungsmitglieder deines Sektors werfen . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere diese.

PROTOKOLL 1259

Wenn Missionskarte **M05** nicht aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1240**.

Anderenfalls lies weiter:

Wenn sich der **Verlorener-Arrogator**-Aufsteller in Sektor **1** und die Bedrohungskarte sich auf der Seite „**Betäubter Arrogator**“ befindet, lies **Protokoll 1268**.

Wenn sich der **Verlorener-Arrogator**-Aufsteller in Sektor **1** und die Bedrohungskarte sich auf der Seite „**Verlorener Arrogator**“ befindet, könnte der Start sehr gefährlich sein. Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion:

- » **Mit Start fortfahren:** Lies **Protokoll 1265**.
- » **Planetenerkundung fortsetzen** (wenn mindestens ein Besatzungsmitglied 3 Verletzungen hat, ist diese Option nicht verfügbar).

PROTOKOLL 1260

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Mir ist, als würden wir in eine Sackgasse laufen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Hey, sehen Sie diese Dinger auf dem Höhlenboden?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Sehen aus wie Teile einer Maschine. Allesamt rostig. Und sie kommen mir bekannt vor. Ich scanne sie mal.

***** elektronisches Piepsen *****

[**Besatzungsmitglied 2**]: Hm, dachte ich es mir doch. Das sind Teile von einer alten arrogatorischen Kriegsmaschine.

[**Außenteam-Kommandant**]: Bringen wir unseren Technikern ein paar davon mit. Die freuen sich immer über Geschenke.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Geht klar, Kommandant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Aber lassen Sie das dort liegen. Aus meiner Perspektive lehnt es an einem Stein, der ...

***** Mahlen von Steinen in Bewegung *****

[**Außenteam-Kommandant**]: ... lose aussieht.

***** Lärm fallender Steine *****

[**Außenteam-Kommandant**]: Die Decke stürzt ein! Raus!

Erhalte 2 **Alien-Tech**-Hinweise. Du und unterstützende Besatzungsmitglieder deines Sektors werfen . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere diese.

PROTOKOLL 1261

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

***** das Summen des Antriebs klingt angestrengt und schwankend *****

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, der Arrogator hat unseren Laderaum beschädigt. Wir haben alle Proben verloren. Zum Glück läuft der Antrieb noch! Wir sind hoffentlich bald zurück!

Lege alle Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab, die keine Einmaligen Entdeckungen sind.

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

Alle Besatzungsmitglieder mit 3 Verletzungen führen einen Überlebenswurf mit je drei Verletzungswürfeln aus. Wenn das Ergebnis entweder 1 und 1 oder 2 ist, so ist der Wurf gescheitert, und das Besatzungsmitglied stirbt. Entferne dieses Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle.

Alle anderen Besatzungsmitglieder erhalten 1 Verletzung „**Verwundet**“. Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere den vierten Verletzungswürfel und die Karte.

Dann lies **Protokoll 1240**.

PROTOKOLL 1262

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, hier der Kommandant des Außenteams. Wir durchsuchen das Wrack. Hoffentlich finden wir etwas Substanzielles.

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

- Wir haben den zerstörten Flügel gefunden:** Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte.
- Wir haben einige unfertige Blaupausen der Wayfarer entdeckt:** Stecke Produktionsprojekt **C19** aus „Produktionsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag. Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte.
- Wir haben im Wrack einige gut erhaltene Proben gefunden. Außerdem haben die entfernten Teile ein weiteres Mysterium aufgedeckt:** Erhalte 1 . Wenn Missionskarte **M03** aufgedeckt ist, platziere 1 Marker auf dieser Karte. Erhalte 2 Seltene-Flora-Hinweise und ersetze die Karte in Sektor **8** durch Karte **P207**. Lies **Protokoll 1249**.

PROTOKOLL 1263

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

*** heulender Wind ***

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, hören Sie mich?

[CAPCOM]: Ja, tun wir. Wie lautet Ihr Status, Kommandant?

[Außenteam-Kommandant]: Nun, nicht so gut, der Wind ist sehr intensiv. Aber wir haben noch einen Teil der Wayfarer gefunden!

[CAPCOM]: Gute Arbeit, Außenteam.

Erhalte 1 .

Platziere Karte **P206** in Sektor **8**.

Lies **Protokoll 1262**.

PROTOKOLL 1264

- D: Die Mission war ein kompletter Fehlschlag.

Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und lies **Protokoll 1564**.

- C: Die Mission war ein Fehlschlag.

Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und lies **Protokoll 1564**.

- B: Das Außenteam hätte die Mission beinahe abgeschlossen.

Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und lies **Protokoll 1564**.

- A: Der Einsatz war erfolgreich!

Erhalte 1 . Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, markiere es und lies **Protokoll 1255**.

PROTOKOLL 1265

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

*** Antriebssummen ***

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir beginnen mit dem Startprotokoll. Wir werden ...

*** gedämpfte Geräusche von Hieben und Schlägen ***

[Außenteam-Kommandant]: Was ist das für ein Lärm?

[Besatzungsmitglied 1]: Das ist der Arrogator! Er versucht, sich einen Weg nach drinnen freizuschlagen!

*** reißendes Geräusch ***

[Außenteam-Kommandant]: Zu den Waffen!

*** Kampfgeräusche ***

Jedes Besatzungsmitglied wirft dreimal . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere sie.

Lies **Protokoll 1268**.

PROTOKOLL 1266

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

*** Summen einer Winde ***

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir seilen uns zur Höhle ab.

[CAPCOM]: Seien Sie vorsichtig, Außenteam.

[Außenteam-Kommandant]: Wir machen das nicht zum ersten Mal. Und wir haben hochwertige Seile ...

[Besatzungsmitglied 1] (hallend): Kommandant, kommen Sie?

Wir haben hier etwas Verblüffendes gefunden!

[Außenteam-Kommandant]: Komme!

*** Schuhsohlen treffen auf dem Boden auf ***

[Außenteam-Kommandant]: Ja, was gibt es denn?

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie nur.

[Außenteam-Kommandant]: Oh, wie interessant. CAPCOM, ich übertrage Bilddaten. Die Qualität ist nicht hoch, aber wir sind immerhin in dreitausend Metern Tiefe. Sehen Sie? Hier liegen Leichen.

[CAPCOM]: Von der Wayfarer?

[Außenteam-Kommandant]: Zum Glück nicht. Sie sind uralt, nur noch Haut und Knochen. Humanoid, aber definitiv keine Erdlinge. Vielleicht war dies eine Begräbnisstätte. Die Leichen wurden nicht vergraben, aber respektvoll arrangiert, und ... Oh, das ist ja ein Ding! Um sie herum wurden rostige Arrogator-Ausrüstungsteile verteilt.

[CAPCOM]: Wie Trophäen?

[Außenteam-Kommandant]: Sieht so aus, ja. Was uns eine Vorstellung davon gibt, was hier vor Urzeiten geschehen ist.

Erhalte 1 .

Platziere Karte **P000** in Sektor **7**.

PROTOKOLL 1267

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM? Gute Neuigkeiten: Wir haben den Hauptteil der Wayfarer gefunden. Der Rumpf liegt direkt vor uns. Wir gehen rein.

[CAPCOM]: Sehr gute Arbeit, Team.

Erhalte 1 .

Platziere Karte **P205** in Sektor **7**.

Lies **Protokoll 1250**.

PROTOKOLL 1268

Wenn die Anzahl der Marker höher als ist, lies **Protokoll 1261**.

Anderenfalls zähle die Marker auf der Lander-Tafel und wende den entsprechenden Effekt an:

- 1 Marker: Nichts passiert.
- 2–3 Marker: Lege 1 Entdeckung auf der Lander-Tafel ab, die keine Einmalige Entdeckung ist.
- 4–5 Marker: Lege 2 Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab, die keine Einmaligen Entdeckungen sind. Jedes Besatzungsmitglied, das nicht 3 Verletzungen hat, erhält eine Verletzung „Verwundet“. Danach führen alle Besatzungsmitglieder mit 3 Verletzungen einen Überlebenswurf mit je drei Verletzungswürfeln aus. Wenn das Ergebnis entweder 1 und 1 oder 2 ist, so ist der Wurf gescheitert, und das Besatzungsmitglied stirbt. Entferne dieses Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle.
- 5 und mehr Marker: Lege 3 Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab, die keine Einmaligen Entdeckungen sind. Jedes Besatzungsmitglied, das nicht 3 Verletzungen hat, erhält eine Verletzung „Verwundet“. Danach führen alle Besatzungsmitglieder mit 3 Verletzungen einen Überlebenswurf mit je drei Verletzungswürfeln aus. Wenn das Ergebnis entweder 1 und 1 oder 2 ist, so ist der Wurf gescheitert, und das Besatzungsmitglied stirbt. Entferne dieses Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle.

Lies **Protokoll 1240**.

PROTOKOLL 1269

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Das ist der erste Ort auf diesem Planeten, den ich schön nennen würde.

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie sich nur all die Kristalle an!

[Besatzungsmitglied 2]: Nehmen wir Proben?

[Außenteam-Kommandant]: Nun, unsere Eierköpfe werden uns nie verzeihen, wenn wir sie nicht mit Funden überschütten. Nehmen Sie diese kleinen, die wickeln wir dann ein.


*** Surren einer Elektrosäge ***

[Besatzungsmitglied 2]: Geh schon ab, du kleiner ...

[Außenteam-Kommandant]: Achtung!

*** Lärm fallender Steine ***

[Besatzungsmitglied 1]: Die Höhle stürzt ein! Raus hier!

Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise. Du und unterstützende Besatzungsmitglieder deines Sektors werfen . Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, ignoriere diese.

PROTOKOLL 1270

ISS Vanguard: Audioprotokoll **Brücke**


[**Lieutenant Banini**]: Captain, das Außenteam hat einen Teil des pixeligen Fraktalgewächses vom Arrogator abgetrennt. Es ist so gut wie sicher, dass das Ding die Kontrolle über den Arrogator übernommen und ihn dazu gebracht hat, den Lander anzugreifen.

[**Captain Lee**]: Das Gewächs erinnert mich an die Planidianer. Wissen Sie noch? Wir sind auf der Raindrop einem begegnet.

[**Lieutenant Banini**]: Oh ja. Sieht aus, als würden die Planidianer uns als Gefahr betrachten.

[**Captain Lee**]: Wir haben einen mächtigen Gegner. Und Lieutenant, bitten Sie das Außenteam, das Gewächs mitzubringen.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, passiert nichts.

Erhalte 2  und Einmalige Entdeckung 2. Entferne Optionale-Mission-Karte **M04** aus dem Spiel.

PROTOKOLL 1271

Offizieller Bericht des Außenteam-Kommandanten

Die Arrogator-Station sah verdächtig leer aus. Wir betraten sie vorsichtig, merkten jedoch schnell, dass sie seit Jahrhunderten nicht genutzt worden war. Überall lag eine dicke Staubschicht. Bald kamen wir in eine Art Labor, in dem sich ein teilweise montierter mechanischer Wurm befand. Seine Kiefer wirkten stark genug, um sich durch massiven Basalt zu beißen, und sein Inneres war hohl. Vielleicht wurden solche Maschinen von den Arrogatoren eingesetzt, um natürliche Ressourcen abzubauen.

Erhalte 1 .

Erhalte Einmalige Entdeckung 9. Platziere Karte **P000** in Sektor 5.

PROTOKOLL 1272

Gesprächsaufzeichnung: **Außenteam**

*** heulender Wind ***

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hey, was ist das? Dieser wahnsinnige Arrogator drischt auf unseren Lander ein!


[**Außenteam-Kommandant**]: Der Lander ist stabil gebaut, aber wir haben trotzdem keine Zeit zu verlieren. Los, Beeilung!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Feuererlaubnis, wenn wir eintreffen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Erlaubnis erteilt. Bewegung!

Wenn Missionskarte **M05** nicht aufgedeckt ist, finde sie und platziere sie im vorgesehenen Platz neben der Planetenkarte.

Platziere 1 Marker auf deiner Lander-Tafel.

Hinweis: Jeder Marker auf der Lander-Tafel steht für Schaden, der dem Lander zugefügt wurde. Wenn die Anzahl der Marker auf der Lander-Tafel deine  überschreitet, werden Start oder Evakuierung viel schwieriger.

PROTOKOLL 1275

Gesprächsaufzeichnung: **Untersuchung**

[**Harrold Best**] (**bewegt**): Jenny, was ist dies für ein Ort?

[**KI Jenny**]: Das ist die Hauptstadt der Kristalloiden.

[**Harrold Best**]: Das? Verkohlte Häuser ohne Dächer? Krater in den Straßen?

[**KI Jenny**]: Ja, Harry. Dies war einst der Knotenpunkt aller Kristalloiden, und nun steht er unter unserer Kontrolle. Und all diese Ruinen, Löcher und bewaffneten Wachen an jeder Ecke sind der Preis des Siegs.

[**Harrold Best**]: Aber das ist nicht unsere Schuld! Die Kristalloiden haben das Feuer auf die Wayfarer eröffnet. Sie haben angefangen.

[**KI Jenny**]: Ich weise hier keine Schuld zu, Harry. Ich zeige auf die Narben des Kriegs. Mangelhafte Kommunikation gehört zu den größten Schwächen intelligenter Wesen, selbst mit mir als Unterstützung.

[**Harrold Best**]: Das stimmt.

Platziere Karte **P301** in Sektor 7.

PROTOKOLL 1276

Gesprächsaufzeichnung: **Untersuchung**

[**Harrold Best**]: Lieutenant? Ich freue mich, Sie zu sehen.

[**Francois de Burgh**] (**müde**): Ach, wirklich?

[**Harrold Best**]: Ja, Sir! Ich war einer Ihrer Studenten in der Weltraumakademie Reykjavik! Sie erinnern sich vermutlich nicht an mich, aber ...

[**Francois de Burgh**]: Ich erinnere mich an Sie. Sie sind in Grundlagen der Astrophysik durchgefallen.

[**Harrold Best**]: Tja, äh ...

[**Francois de Burgh**]: Vergessen Sie's. Ich freue mich ebenfalls, Sie zu sehen. Sind Sie hier, um uns nach Hause zu bringen?

[**Harrold Best**]: Ja, natürlich.

[**Francois de Burgh**]: Zeitverschwendung.

[**Harrold Best**]: Was?

[**Francois de Burgh**]: Auf diesem Planeten kann ich so gut wie auf jedem anderen den Rest meiner Tage verbringen und die Vergangenheit vergangen sein lassen.

[**Harrold Best**]: Nun, wegen der Vergangenheit bin ich hier. Können Sie mir bitte sagen, was der Wayfarer zugestoßen ist?

[**Francois de Burgh**]: Wozu denn, mein Junge? Das bringt die Toten auch nicht zurück.

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Wähle einen der folgenden Würfelwürfe und führe ihn aus:

 **ERSTEN OFFIZIER VERHÖREN**
Lies Protokoll 1327.

 **DEM ERSTEN OFFIZIER EIN PAAR FRAGEN STELLEN**
Lies Protokoll 1324.

 **HERAUSFINDEN, WAS DER ERSTE OFFIZIER WEISS**
Lies Protokoll 1316.

PROTOKOLL 1277

Gesprächsaufzeichnung: **Untersuchung**

[**KI Jenny**]: Harry, Sie werden mit Andrea Gitelli kooperieren, Leiterin der Sicherheitssektion auf der Wayfarer sowie auf diesem Schiff. Sie ist hier, um bei der Befragung zu helfen.

[**Harrold Best**]: Gut. Hallo, Andrea. Wie ist die Situation hier?

[**Andrea Gitelli**]: Hören Sie, Harry. Sie werden jetzt dem Kristalloidenrat begegnen, der Regierungsentität der Kristalloiden. Er ist nicht feindselig, doch auch nicht freundlich gesinnt. Sie müssen vorsichtig vorgehen.

[**Harrold Best**]: Danke, Andrea. Das werde ich.

[**KI Jenny**]: Wir decken Ihnen den Rücken. Ich übersetze das Gespräch.

*** hallende Schritte,
eine Tür wird geöffnet ***

[**Andrea Gitelli**]: Verehrter Kristalloidenrat, darf ich vorstellen: der Gesandte des Erdenraumschiffs.

[**Harrold Best**] (**räuspert sich**): Verehrter Kristalloidenrat, mein Name ist Harrold Best, und ich komme von der ISS Vanguard. Ich komme in Frieden und stelle erfreut fest, dass Frieden hier die vorherrschende Politik ist.

[**KI Jenny**] (**im Hintergrund ärgerliches Klimpern**): So ist es. Unsere Nation hat genug gelitten.

[**Harrold Best**]: Das wissen wir. Ich möchte Ihnen unser Beileid ausdrücken - für alle, die gestorben sind.

[**KI Jenny**]: Der Tod ist ein Teil des Zyklus. Wir können ihn akzeptieren, auch wenn er ungebeten kommt. Was wir nicht akzeptieren, ist Verrat.

[**Harrold Best**]: Und Sie wurden verraten?

[**KI Jenny**]: Unsere Nation wurde dazu verleitet, einen Krieg zu beginnen, von dem keiner etwas hat. Ja, wir haben technisch gesehen die Kristallkanone auf Sie gerichtet, doch wir wollten nicht, dass das geschieht.

[Harrold Best]: Das wissen wir. Und wir sind bereit, Ihnen zu helfen, den Drahtzieher zu finden. Wir wollen nicht, dass es noch einmal geschieht.

[KI Jenny]: Wir auch nicht, Gast. Gut zu hören, dass wir einer Meinung sind.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Erhalte 1 . Markiere das Kästchen in **Protokoll 1548** und lies den Text.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

PROTOKOLL 1278

Logbuch von Captain Lee

Der Kurs hat uns in ein Sternsystem mit einem Planeten geführt, mit dem uns eine Geschichte verbindet. Seine Zivilisation, die kryptischen Kristalloiden, hatten jene gigantische Kristallkanone errichtet, mit der Pellucid zerstört und weitere Planeten bedroht wurden. Die Captains der Dauntless und der Wayfarer erkannten die Waffe und vernichteten sie gemeinsam mit der Abwehr der Kristalloiden, doch wir hatten trotzdem keinen Grund, mit ihnen warm zu werden.

Hoffnung gibt uns, dass wir eine große Gruppe von der Wayfarer entdeckt haben, die auf dem Planeten gelandet ist und es irgendwie fertiggebracht hat, mit den nicht ganz freundlichen Kristalloiden zu koexistieren. Wir sind überglücklich, dass sie noch leben, doch es ist von größter Wichtigkeit, die Angelegenheit zu untersuchen und herauszufinden, was genau ihrem Schiff zugestoßen ist. Wir schicken unser Außenteam mit unserem Ermittlungsoffizier Sergeant Harrold Best hin.

Lies **Protokoll 1310**.

PROTOKOLL 1279

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Tina Morovitz] (*sarkastisch*): Ein reizender Empfang, aber was habe ich erwartet? Die Leute ändern sich eben nie, was?

[Harrold Best]: Ja, da hat sich nicht viel dran geändert. Und Sie stehen dem fesesten, sarkastischsten, hässlichsten Bastard von allen gegenüber. Aber er gibt sich Mühe, amüsant zu sein.

[Tina Morovitz] (*lachend*): Große Mühe. Na schön. Wollen Sie wissen, was der Wayfarer zugestoßen ist?

[Harrold Best]: Ja.

[Tina Morovitz]: Tja, ich auch, Sergeant. Ich weiß nur, dass wir überfallen wurden. Wissen Sie, das Schiff hatte jede Menge Sicherheitssysteme. Man konnte nicht mal Sport machen, ohne von Dutzenden von Kameras beobachtet zu werden. Trotzdem hat uns jemand überrumpelt.

[Harrold Best]: Das ist alles? Sie waren doch Sektionsleiterin, Tina. Sie müssen doch mehr wissen.

[Tina Morovitz]: Tja, nichts ist eindeutig, nichts ist dokumentiert, aber eines weiß ich mit Sicherheit: Als der Angriff kam, war ich gerade beim Training im Fitnessbereich. Und plötzlich gingen die Lichter aus.

[Harrold Best]: Die Lichter gingen aus. Und das war alles?

[Tina Morovitz]: Nein. In der völligen Stille hörte ich ein Geräusch, tief und leise. Wie ein Summen, nicht länger als eine Sekunde, doch seltsam und unnatürlich. Dann erfolgte der Angriff.

[Harrold Best]: Danke. Das wäre alles, sofern Sie nicht noch etwas mitzuteilen haben.

[Tina Morovitz]: Nicht viel, Sergeant. Den Rest wissen Sie schon. Wir sind hier gelandet und haben auf Rettung gewartet. Aus Verzweiflung fand ich sogar heraus, wo die Wayfarer vermutlich abgestürzt ist. Ich hatte gehofft, dass wir hingehen, um die Verwundeten oder etwas Ausrüstung zu bergen, aber es sind sechs Jahre vergangen, und ich habe die Hoffnung verloren.


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

Platziere Karte **P000** in Sektor **2**.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 1541**.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 1321**.

PROTOKOLL 1280

Wenn dieses Kästchen markiert ist, bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung . Anderenfalls lies weiter:

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Andrea Gitelli? Ich bin Harry Best von der ISS Vanguard. Wir sind hier, um sie abzuholen.

[Andrea Gitelli]: Dann geht es nach Hause?

[Harrold Best]: Nun, die Lander werden soeben vorbereitet, Andrea.

[Andrea Gitelli]: Oh. Woher kenn Sie meinen Namen?

[Harrold Best]: Ihren Rang kenne ich auch. Aber ich weiß nicht, was vor dem Untergang der Wayfarer geschehen ist. Würden Sie es mir sagen?

[Andrea Gitelli]: Kommen Sie zur Sache! Wirklich?

[Harrold Best]: Andrea, wir befassen uns mit dem Schicksal der Wayfarer, und ...

[Andrea Gitelli]: Fragen Sie die anderen. Ich weiß nichts.

[Harrold Best]: Aber Andrea ...

[Andrea Gitelli]: Sie haben mich gehört.

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Wähle einen der folgenden Würfelwürfe und führe ihn aus:

GESPRÄCH MIT LEITERIN DER SICHERHEITSSZEKTION FÜHREN

Lies **Protokoll 1319**.

ERNSTES GESPRÄCH MIT LEITERIN DER SICHERHEITSSZEKTION FÜHREN

Lies **Protokoll 1306**.

LEITERIN DER SICHERHEITSSZEKTION IN DIE ZANGE NEHMEN

Lies **Protokoll 1302**.

PROTOKOLL 1281

Auszug aus „Wir und die Kristalloiden“ von Dr. Anita Juarez

Das Feuer der ISS Dauntless und der ISS Wayfarer war gnadenlos präzise. Wenige Salven reichten, um die monströse Kanone auszuschalten, doch die Hauptstruktur schien intakt zu bleiben. Wir waren schockiert von ihrer schieren Größe und wollten unbedingt den Kern der Waffe lokalisieren und extrahieren. Platziere Karte **P302** in Sektor **6**.

PROTOKOLL 1282

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Hallo, mein Name ist Harry, und die merkwürdige Stimme, die Sie manchmal hören, ist meine KI-Assistentin Jenny.

[KI Jenny]: Merkwürdig?

[Harrold Best]: Doktor Tunberg, nehme ich an?

[Doktor Tunberg]: Ja, ganz recht. Worum geht es denn?

[Harrold Best]: Ich leite eine verdeckte Untersuchung. Ist es Ihnen recht, wenn ich ein paar Fragen zu Doktor Radzinsky stelle? Sie haben doch zusammengearbeitet, nicht wahr?

[Doktor Tunberg]: So ist es. Er war der Projektleiter.

[Harrold Best]: Können Sie mir sagen, was er für eine Art von Person ist?

[Doktor Tunberg]: Er ist sehr intelligent. Manche halten ihn für ein Genie. Er denkt und spricht wissenschaftlich, alles an ihm ist wissenschaftlich. Manche Kollegen gehen sogar so weit zu behaupten, er betrachte Nichtwissenschaftler als niedere Wesen.

[Harrold Best]: Das ist ... interessant.

[KI Jenny]: Harry, das ist ein klarer Hinweis! Sprechen Sie mit ihm, Sie müssen ihm zeigen, dass Sie ebenso von Wissenschaft besessen sind wie er.

PROTOKOLL 1283

Live-Feed: Forschungsteam

*** Keuchen, Windgeräusche ***

CAPCOM, wir überschreiten jetzt die Hügelkette und gehen zum See runter. Bisher gab es keine Störungen. Keine Anzeichen von Kristalloiden oder irgendwelchen Gefahren, doch wir haben sicherheitshalber stets die Waffen zur Hand.

Vor uns liegt ein See, und ... interessant. Am Wasser befindet sich ein Lager. Ein wissenschaftliches Operationslager, schätze ich. Ich gehe hin.

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Wenn das oberste Kästchen in **Protokoll 1290** nicht markiert ist, markiere es und platziere Karte **P311** in Sektor **8**.

Lies **Protokoll 1294**.

PROTOKOLL 1284

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Wir sollten jemanden auftreiben, der den Ersten Offizier de Burgh kennt. Der achtet so auf seine Privatsphäre, dass man ihn schon einsiedlerisch nennen kann.

[KI Jenny]: Wollen wir nicht in seinem Dienstprotokoll nach Tipps suchen?

[Harrold Best]: Kannst du darauf zugreifen?

[KI Jenny]: Also bitte. Äh ... Gut. Ich bin in der Datenbank der Sternenflotte. Was wollen wir wissen?

[Harrold Best]: Tja, alles.

[KI Jenny]: Interessant. De Burgh soll nicht sehr begeistert von den Idemiern sein. Er hat ihnen nicht getraut, weil sie nicht kollektiv arbeiten wollten.

[Harrold Best]: Hm ... Und welche Pflichten hatte er an Bord der Wayfarer?

[KI Jenny]: Er war für Kommunikation und Computersysteme verantwortlich. Sagt uns das was?

[Harrold Best]: Computer und Kommunikation. Nun, ich glaube, damit haben wir etwas.

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

PROTOKOLL 1285

Auszug aus „Wir und die Kristalloiden“ von Dr. Anita Juarez

Es war schwierig, so einzigartige Lebensformen wie die Kristalloiden zu verstehen. Sie sind humanoid, doch ihre durchscheinenden Körper bestehen aus einer einzigartigen Mischung aus kristalliner und organischer Materie. Ihre Gesichter sind ausdruckslos, die Augen wirken leer. Zum Glück ähneln ihre Bedürfnisse den unseren. Was immer sie für ein Problem haben, sie wollen es lösen.

Wir vereinten unsere Kräfte. Teams von der Vanguard und der Wayfarer schlossen sich mit den Kristalloiden zusammen und organisierten eine gigantische, gut ausgerüstete Expedition zu den Überresten der großen Kanone, die von der Dauntless und der Wayfarer zerschossen worden war. Dort begannen die Ausgrabungsarbeiten. Sowohl wir als auch die Einheimischen wollten so schnell wie möglich den Kern der Riesenkanone erreichen.

Wir hofften, dort weitere Antworten zu finden.

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Ersetze die Karte in Sektor **6** durch Karte **P304**.

Erhalte 1 *Alien-Tech*-Entdeckung.

PROTOKOLL 1286

Wenn eine Missionskarte aufgedeckt ist, platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lies **Protokoll 1564**. Anderenfalls lies weiter:

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Das war ja mal ein Abenteuer, was, Jenny?

[KI Jenny]: Nun, wir haben inmitten einer misstrauischen Alien-Gesellschaft im Schatten einer zerstörten kosmischen Waffe ein paar rastlose Tage mit anderen Erdlingen verbracht. Ihre Definition von „Abenteuer“ ist in meiner Datenbank so nicht enthalten.

[Harrold Best]: Für eine KI ist dein Humor nicht übel.

[KI Jenny]: Ich habe von den Besten gelernt.

[Harrold Best]: Du meinst Harry Best?

*** Gelächter ***

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

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 1318**. Wenn es bereits markiert ist, passiert nichts. Markiere das oberste nicht markierte Kästchen in **Protokoll 1550** und wende seinen Text an.

Lies **Protokoll 1564**.

PROTOKOLL 1287

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

PROTOKOLL 1288

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[KI Jenny]: Harry, Sie werden mit Andrea Gitelli kooperieren, Leiterin der Sicherheitssektion auf der Wayfarer sowie auf diesem Schiff. Sie ist hier, um bei der Befragung zu helfen.

[Harrold Best]: Gut. Hallo, Andrea. Wie ist die Situation hier?

[Andrea Gitelli]: Hören Sie, Harry. Diese Kristalloiden sind üble Gestalten, die noch nie verstanden haben, dass wir Gründe haben, ihnen zu misstrauen. Sie sabotieren uns. Es ist schwierig, mit ihnen zu reden, seien Sie gewarnt.

[Harrold Best]: Danke, Andrea. Ich komme damit zurecht. Jenny dolmetscht das Gespräch.

[Andrea Gitelli]: Gut. Bringen Sie den ersten rein!

*** Geräusche eines Handgemenges ***

[KI Jenny] (im Hintergrund ärgerliches Klimpern): Was soll denn das? Warum bringen Sie mich von zu Hause fort?

[Harrold Best]: Weil wir Antworten brauchen.

[KI Jenny]: Lassen Sie mich! Haben Sie meinen Leuten noch nicht genug angetan?

[Andrea Gitelli]: Wir haben niemandem was angetan, der es nicht verdient hätte! Erst wollen Sie mit Ihrer Kristall-Superkanone die Erde angreifen, dann feuern Sie auf unsere Überlebenden aus dem Schiffswrack!


[KI Jenny]: Ich sagte doch schon, das waren wir nicht!

[Harrold Best]: Wer soll es denn sonst gewesen sein?

[KI Jenny]: Wir wurden von einer anderen Zivilisation kontrolliert und benutzt. Sie ist mächtiger als wir.

[Harrold Best]: Jetzt wird es interessant. Bitte werden Sie genauer.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Erhalte 1 . Markiere das Kästchen in **Protokoll 1548** und lies den Text.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

PROTOKOLL 1289

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Außenteam, hören Sie uns?

[Außenteam-Kommandant]: Ja, Lieutenant. Wir führen noch einen letzten Orbital-Scan aus, und ...

[Lieutenant Banini]: Brechen Sie die Untersuchung ab und kehren Sie zum Dock zurück. Wir haben hier ein unerwartetes Softwareproblem und hätten Sie lieber wieder hier.

[Außenteam-Kommandant]: Geht klar, wir kommen. Wie ernst ist es denn?

[Lieutenant Banini]: Wissen wir noch nicht. Es wird ständig diese seltsame Meldung angezeigt: „Fehler 131313“ oder so. Wurden wir etwa gehackt?

Verschiebe Situationskarte **S38** aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

PROTOKOLL 1290


Live-Feed: Forschungsteam

*** Keuchen, Windgeräusche ***

CAPCOM, wir ziehen wie geplant nach Süden. Wir wissen, dass Kristalloiden in der Gegend sein können. Gehen jetzt den Abhang zu einem See runter. Dort sind ... die Überreste eines alten Lagers.

*** wenige Momente später ***

Ja, da ist ein kaputtes Zelt, dort alte Ausrüstung. Überall das Logo der Wayfarer. Könnte eine Expedition des Leiters der Wissenschaftssektion gewesen sein. Leute sind nirgends zu sehen, aber am Seeufer sind Fußspuren.

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .
Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Text an.
Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

Platziere Karte **P311** in Sektor **8**.

Erhalte 2 *Mineral*-Hinweise.


Lies **Protokoll 1294**.

PROTOKOLL 1291

Auszug aus „Wir und die Kristalloiden“ von Dr. Anita Juarez

Das Kriegsbeil war nicht tief genug vergraben. Die Ankunft der Vanguard sorgte für reichlich Aufregung auf dem Planeten, und es kam zu Feindseligkeiten. Die Kristalloiden fühlten sich plötzlich wieder bedroht, die Militanteren unter ihnen griffen zu vorsorglichen Maßnahmen. Plötzlich standen wir am Rand eines offenen Kriegs. Zum Glück reagierten die Anführer der Kristalloiden noch rechtzeitig, um die ärgsten Kriegstreiber im Zaum zu halten und ein Blutvergießen zu vermeiden.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Platziere den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track auf dem Feld . Mische die Situationskarte **S35** aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Lies **Protokoll 1314**.

PROTOKOLL 1292

Live-Feed: Forschungsteam

[CAPCOM]: Forschungsteam, wir haben festgestellt, dass Sie von der Route abgewichen sind. Ist alles unter Kontrolle?

[Forschungsteamleiter]: Ja, ja, und ob. Wir haben nur eine Ansammlung ungewöhnlicher Kristalle am anderen Ufer des Sees entdeckt. Wir wollen Proben nehmen.


[CAPCOM]: Also gut. Sagen Sie uns das nächste Mal Bescheid, ehe Sie Umwege machen.

[Forschungsteamleiter]: Wird gemacht. Ende.

[CAPCOM] (nörgelig): Eierköpfe.


Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Erhalte 1  und Einmalige Entdeckung 5.

Erhalte 3 *Alien-Tech*-Hinweise.

PROTOKOLL 1293

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .
Wähle eines:

» **Nach Aufklärungsleiter fragen:** Lies **Protokoll 1317**.

» **Nach Sicherheitsleiter fragen:** Lies **Protokoll 1296**.

PROTOKOLL 1294

Live-Feed: Vanguard-Sicherheitsoffizier

[Sicherheitsoffizier]: CAPCOM, wir haben das Seeufer erreicht, und ...

[CAPCOM]: Missionsleitung: Rückzug. Sofortiger Rückzug!

[Sicherheitsoffizier]: Warum? Was ist los?

[CAPCOM]: Wir haben soeben Audiomaterial aus dem Gebiet erhalten, das Sie durchsuchen. Hören Sie nur.

[Audiomaterial] (dramatische Schreie): ... Was ist das für ein Ding? Es kommt aus dem Wasser! Schießen, schießen! (Schüsse) Es ist zu nah! Laufen Sie! Laufen Sie um Ihr Leben! (Schreie einer verwundeten Person)

[Sicherheitsoffizier]: Wer ist das? Vanguards oder Wayfarer?

[CAPCOM]: Wayfarer! Und was immer da aus dem Wasser gekommen ist, offenbar hat niemand diese Begegnung überlebt. Der Captain befiehlt den Rückzug.

[Sicherheitsoffizier]: Tja, wenn das ... (seine Stimme klingt plötzlich hoch) Was zur ... Nein! Aufhören ... (Schreie)

[CAPCOM]: Missionsleiter? Missionsleiter, sind Sie da?

Wenn sich der *Szintillierende-Ur-Splitterfliege*-Aufsteller auf der Planetenkarte befindet, passiert nichts.


Anderenfalls platziere die Bedrohungskarte „*Szintillierende Ur-Splitterfliege*“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte und den *Szintillierende-Ur-Splitterfliege*-Aufsteller in Sektor **5**.

PROTOKOLL 1295

Auszug aus „Wir und die Kristalloiden“ von Dr. Anita Juarez

Das Kriegsbeil war nicht tief genug vergraben. Die Ankunft der Vanguard sorgte für reichlich Aufregung auf dem Planeten, und es kam zu Feindseligkeiten. Die Erdlinge fühlten sich plötzlich selbstbewusst genug, alte Forderungen geltend zu machen, doch die Sektionsleiter reagierten noch rechtzeitig, um die ärgsten Kriegstreiber zu unterdrücken und ein Blutvergießen zu vermeiden.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Platziere den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track auf dem Feld . Mische die Situationskarte **S34** aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Lies **Protokoll 1314**.

PROTOKOLL 1296

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Mira? Mira Vualami?

[Mira Vualami]: Ja. Und Sie sind ...?

[Harrold Best]: Ich bin Sergeant Harrold Best von der ISS Vanguard. Ist es Ihnen recht, wenn ich ein paar Fragen stelle?

[Mira Vualami]: Oh, von der ISS Vanguard ... unsere Retter. Ich muss noch einen Rover reparieren, aber zur Hölle, klar, fragen Sie ruhig, Sergeant.

[Harrold Best]: Es geht um Andrea Gitelli. Sie kennen sie doch?

[Mira Vualami]: Nun, wir waren ... na ja, Freunde. Warum fragen Sie?

[Harrold Best]: Andrea ist eine wichtige Zeugin bei unserer Untersuchung, und ich brauche mehr Informationen über sie. Welche Position bekleidet sie?

[Mira Vualami]: Fragen Sie sie doch. Ich kann Ihnen nur sagen, dass sie ... äh ... in Fremdsprachenprüfungen immer durchgefallen ist.

[Harrold Best]: Wieso das?

[Mira Vualami]: Weil sie dauernd mit Sport beschäftigt war. Marathons, Wandern, Triathlon, Kampfkunst - das war ihr Ding. Und wie sie kämpft ... Sie würde uns beide alt aussehen lassen.

PROTOKOLL 1297

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Überprüfe die Kästchen in **Protokoll 1567** und wende eine Option an:

» Wenn Kästchen **A** markiert ist, lies **Protokoll 1277**.

» Wenn Kästchen **B** markiert ist, lies **Protokoll 1288**.

PROTOKOLL 1298

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Ich hatte nicht erwartet, dass sie gar nichts sagen will. Was soll ich daraus folgern? Schuldige wollen nicht reden!

[KI Jenny]: Sie ist nicht schuldig. Ich habe ihre Mikromimik und ihren Puls untersucht, und die Parameter weisen auf etwas anderes hin. Sie ist reserviert, weil Sie hier so unvermittelt eingetroffen und neugierig gewesen sind. Sie weiß nicht, ob sie Ihnen trauen soll. Ich würde es nicht tun.

[Harrold Best]: Wieso das?

[KI Jenny]: Sie ist eine traumatisierte Überlebende.

[Harrold Best]: Na, dann schauen wir mal in ihre Akte. Die könnte hier auf diesem Planeten sein.

Erneure 2 .

PROTOKOLL 1299

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Sie weigert sich zu reden, und ich will wissen, warum.

[KI Jenny]: Sie muss gute Gründe haben.

[Harrold Best]: Oh, bitte! Es ist ein Riesending, ein Schiff und einen Teil der Besatzung zu verlieren, Jenny! Sie sollte mir alles sagen, wenn sie nichts zu verbergen hat.

[KI Jenny]: Ja, es ist ein Riesending, und sie könnte traumatisiert sein. Wenn Sie sie erreichen wollen, versuchen Sie, mehr über sie zu erfahren.

Erneuere 2 .

PROTOKOLL 1300

Platziere eine zufällige Missionskarte **M20** im Missionsplatz auf der Planetenkarte.

Platziere die Bedrohungskarte „Sintillierende Ur-Splitterfliege“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.

Platziere den *Sintillierende-Ur-Splitterfliege*-Aufsteller in Sektor 5.

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

PROTOKOLL 1301

Auszug aus „Wir und die Kristalloiden“ von Dr. Anita Juarez

Wenn der Bau der Riesenkanone die größte technische Errungenschaft des Planeten war, so war unsere Bergung ihres Kerns gewiss die zweitgrößte. Gebannt und mit Herzklopfen sahen wir bei der gesamten Prozedur zu, und als der Kern endlich auf den Boden gelegt wurde, atmeten wir erleichtert auf.

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Erhalte 1  und Einmalige Entdeckung **7**.

PROTOKOLL 1302

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Sie weiß etwas.

[KI Jenny]: Zweifellos. Ihre Pupillen sind geweitet und ihr Puls ist signifikant erhöht. Und es gibt noch weitere Anzeichen.

[Harrold Best]: Sie lügt also.

[KI Jenny]: Oder verbirgt etwas.

[Harrold Best]: Ich muss mehr über sie herausfinden.

Erneuere 2 .


PROTOKOLL 1303

Forschungsteambericht, Crystal-Shard-Mission

Wir hatten noch eine Stunde Tageslicht, schlugen daher das Lager auf und sammelten lokale Proben, da warnten uns die Scanner vor Aktivität in der Gegend. Wir sahen in der Ferne eine Gestalt, die sich rasch näherte, als wollte sie angreifen. Uns blieb keine Wahl, als das Feuer zu eröffnen und die Kreatur auszuschalten, ehe sie einen von uns erreichen konnte.

Drehe die Bedrohungskarte „Sintillierende Ur-Splitterfliege“ auf die andere Seite und entferne ihren Aufsteller.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Erhalte 1  und Einmalige Entdeckung **6**.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

PROTOKOLL 1304

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Tina, kann ich kurz mit Ihnen reden?

[Tina Morovitz]: Ihre ernste Miene sagt mir, dass dies ein schwieriges Gespräch wird.

[Harrold Best]: Ja, das glaube ich auch. Hören Sie, Sie müssen die ganze Wahrheit erfahren.

[Tina Morovitz]: Wahrheit? Oh, Sie haben meine volle Aufmerksamkeit.

[Harrold Best]: Es gibt Dinge, die wir Ihnen vorenthalten haben, da sie meine Untersuchung hätten beeinträchtigen können. Ich hoffe, Sie nehmen es mir nicht übel, aber ...

[Tina Morovitz]: Kommen Sie zum Punkt, Harry. Was wollen Sie mir sagen?

[Harrold Best]: Die Wayfarer wurde von der ISS Dauntless zerstört.

[Tina Morovitz]: Haben Sie den Verstand verloren, Harry? Wie können Sie ...


[Harrold Best]: Wir haben das Wrack der Wayfarer auf einem anderen Planeten gefunden. Die Löcher im Rumpf passen zu unseren Torpedos. Wir haben auch nicht detonierte Überreste der Torpedos gefunden. Es besteht kein Zweifel.

[Tina Morovitz]: Aber wie ist denn das möglich?

[Harrold Best]: Das müssen wir herausfinden.

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende das unterste an.

Erhalte 1 . Stecke das Forschungsprojekt **R10** aus „Forschungsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

PROTOKOLL 1305

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Ich habe versucht, mir eine Kristalloidenstadt vorzustellen, aber die hier sieht ... na ja, hübsch aus. Sehr hübsch. Überraschend gemütlich, wenn man die Löcher in den Wänden ignoriert.

[KI Jenny]: Hier haben nach der Landung der Wayfarer Kämpfe stattgefunden. Die Kristalloiden waren sauer auf uns.

[Harrold Best]: Soll heißen, sie waren panisch, wütend und verwirrt. Sie sollen Monate gebraucht haben, um eine Art Waffenstillstand auszuarbeiten, aber dann hatten sie es zu meiner großen Erleichterung endlich geschafft.

[KI Jenny]: Manche von der Wayfarer sagen immer noch, dass es besser wäre, weiterzukämpfen und die Kristalloiden zu unterwerfen.

[Harrold Best]: Blanker Unfug. Auch ein schwieriger Friede ist besser als ein einfacher Krieg.

[KI Jenny]: Da sind wir uns einig.

Platziere Karte **P301** in Sektor 7.

PROTOKOLL 1306

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Andrea, ich suche nicht nach einem Sündenbock. Ich sammle nur Daten, um herauszufinden, was geschehen ist. Hören Sie, viele Ihrer Freunde sind auf der Wayfarer gestorben, und vielleicht werden es noch mehr, wenn wir dieses Rätsel nicht lösen.

[Andrea Gitelli] (müde): Ja, ich weiß.

[Harrold Best]: Würden Sie mir also sagen, was geschehen ist?

[Andrea Gitelli]: Inoffiziell?

[Harrold Best]: Inoffiziell.

[Andrea Gitelli]: Hören Sie, ich war nicht auf der Brücke. Ich hätte dort sein sollen, aber ich habe meinem Stellvertreter einen freien Abend abgehandelt. Es gab da jemanden, mit dem ich Zeit verbringen wollte, und ... na ja. Ich habe die Schicht nicht angetreten. Zufrieden?

[Harrold Best]: Ich bin nicht hier, um Ihnen Vorwürfe zu machen. Ich bin am Schicksal des Schiffs interessiert, an nichts sonst.

[Andrea Gitelli]: Gut, vielleicht erinnere ich mich doch an etwas. Als der Angriff kam, war mein Kommunikator ausgeschaltet. Ich habe ihn sofort aktiviert, doch zu meiner Überraschung habe ich niemanden erreicht. Nicht, weil er kaputt gewesen wäre – mein Kommunikator war sogar der einzige auf dem Schiff, der es noch tat!

[Harrold Best]: Oh, interessant. Sonst noch was?

[Andrea Gitelli]: Das Geräusch. Tief, resonant, fast angenehm, nicht wie irgendetwas, was ich schon mal gehört hätte. Es dauerte ein, zwei Sekunden, dann verklang es.

Stecke Überlebendenkarte **V04** aus „Überlebende“ in den „Warten ...“-Umschlag.

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

Markiere das Kästchen in **Protokoll 1280**.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 1321**.

PROTOKOLL 1307

Persönliches Protokoll: Prof. Valinsky

Wir sind diesen Kreaturen schon begegnet. Wir haben sie Splitterfliegen oder szintillierende Splitterfliegen genannt. Es handelt sich um kristallbasierte Wesen, grundsätzlich allen organischen Lebensformen gegenüber feindselig, offenbar ein Nebenprodukt der kristallinen Evolution. Ich halte diese Theorie für wahr, da sie sich auch hier in der kristalldominierten Realität entwickelt haben und offenbar zahlreich existieren.

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

PROTOKOLL 1308

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Hallo, ich bin Harry Best von der ISS Vanguard. Freut mich, Sie zu sehen.

[Andrew Radzinsky]: Was, von der Vanguard? Das alte Ding haben Sie aus dem Schrott gezogen?

[Harrold Best]: Wir hatten keine Wahl, Mr. Radzinsky. Die Situation war sehr kompliziert.

[Andrew Radzinsky]: Das habe ich gehört. Nennen Sie mich Andrew.

[Harrold Best]: Gerne, Andrew. Wir bringen Sie und Ihre Leute zur Vanguard, aber darf ich Ihnen zuvor ein paar Fragen stellen?

[Andrew Radzinsky]: Doch hoffentlich nichts Persönliches?

[Harrold Best]: Nein, natürlich nicht. Andrew, ich muss nach den letzten Momenten der Wayfarer fragen.

[Andrew Radzinsky]: Zu meiner Zeit nannte man das ein Verhör.

[Harrold Best]: Nennen Sie es, wie Sie wollen. Was ist dort geschehen, Andrew? Was ist geschehen, ehe die Wayfarer verloren gegangen ist?

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .


Wähle einen der folgenden Würfelwürfe und führe ihn aus:

 LEITER DER WISSENSCHAFTSSEKTION
VERHÖREN

 Lies Protokoll 1326.

 DEM LEITER DER WISSENSCHAFTSSEKTION
EIN PAAR FRAGEN STELLEN

 Lies Protokoll 1322.

 MIT DEM LEITER DER WISSENSCHAFTSSEKTION
SPRECHEN

 Lies Protokoll 1320.

PROTOKOLL 1309

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben die Atmosphäre erreicht. Die Bedingungen hier sind schwierig. Starke Nordostwinde bringen uns vom Kurs ab.

[CAPCOM]: Brechen Sie den Anflug ab, wenn die Situation kritisch wird.

[Außenteam-Kommandant]: Wir kommen schon zurecht. Die Sicht ist eingeschränkt, aber die Scanner funktionieren einwandfrei. Wir können die Kristallsäulen sehen. Sie sind riesig, CAPCOM. Einfach gigantisch.

[CAPCOM]: Funktionieren Ihre Kommunikationssysteme?








[Außenteam-Kommandant]: Ja, sie funktionieren. Wir haben bereits Kontakt mit den Überlebenden aufgenommen, die sich in zwei großen Lagern befinden. Sie sind überglücklich, uns zu sehen, und haben uns Landeerlaubnis im näheren Lager erteilt.

[CAPCOM]: Gut. Ich rate zur Vorsicht. Wir können jederzeit ...

[Außenteam-Kommandant]: Ach, kommen Sie schon. Ich bringe unseren Vogel schon runter.

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 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 (bewege 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 1315**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	Dichter Nebel	Sensoren verstärken Wähle eines: » Jedes Besatzungsmitglied 5  Wird durch  verringert. » Verliere 1 Vorrat.
	Splitterregen	Wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. Anderenfalls verliere 2 Vorräte.
	Kurzschluss	Wähle eines: » Reparieren Ein Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verbrannt“. » Feuer abriegeln Verliere 5 Vorräte. Wird durch  verringert.

PROTOKOLL 1310

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Captain, hier spricht Sergeant Harrold Best, Ihr Ermittlungsoffizier. Ich habe einen ersten Bericht zu erstatten.

[Captain Lee]: Ja, Sergeant. Ich höre.

[Harrold Best]: Captain, ich habe Kontakt mit den Überlebenden der ISS Wayfarer hergestellt und bin bereit, die Ermittlungen fortzusetzen, doch die Situation auf dem Planeten wirkt heikel. Sogar kompliziert. Die Kristalloidenbevölkerung hat die Überlebenden als ersten Schritt einer Invasion aufgefasst. Unsere Leute mussten sich verteidigen. Nach einer Weile hatten beide Seiten einen Waffenstillstand ausgehandelt.

[Captain Lee]: Dann gehen Sie vorsichtig vor.

[Harrold Best]: Das werde ich tun. Ich habe ja meine KI, die mir hilft. Nicht wahr, Jenny?

[KI Jenny]: Und ob.

[Captain Lee]: Viel Glück Ihnen beiden.

Platziere 1 Marker auf dem Feld  des „Unsichere Zeiten“-Tracks auf der Planetenkarte.

Platziere Missionskarte **M06** im Missionsplatz auf der rechten Seite der Planetenkarte.

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

PROTOKOLL 1311

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Überprüfe die Kästchen in **Protokoll 1567** und wende eine Option an:

- » Wenn Kästchen **A** markiert ist, lies **Protokoll 1305**.
- » Wenn Kästchen **B** markiert ist, lies **Protokoll 1275**.

PROTOKOLL 1312

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Hallo, mein Name ist Harry. Harry Best. Ich komme von der ISS Vanguard, um das Schicksal der ISS Wayfarer zu ermitteln. Tina Morovitz, nicht wahr? Leiterin der Aufklärungssektion?

[Tina Morovitz]: So ist es. Nun, ich freue mich zwar, Sie zu sehen, aber ... Ermittlung? Wirklich? Wir haben sechs verdammte Jahre in dieser kristallinen Einöde verbracht, und der erste Erdling, den ich sehe, ist ein verdammter Verhörmeister?

[Harrold Best]: Nun, es mag unangenehm wirken, aber ...

[Tina Morovitz]: Aber was? Früher hieß das „Hallo, Tina, wie schön, Sie zu sehen! Alles in Ordnung? Können wir Ihren Angehörigen die gute Nachricht überbringen?“

[KI Jenny]: Sie hat recht, Harry.

[Harrold Best]: Ach, natürlich. Es tut mir leid, Tina. Ich bin hier, um sie nach Hause zu bringen, das stimmt, doch eins nach dem anderen. Ich muss erfahren, was an Bord der Wayfarer geschehen ist. Können Sie uns darüber bitte unterrichten?

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung .

Wähle einen der folgenden Würfelwürfe und führe ihn aus:



PROTOKOLL 1313

Logbuch von Captain Lee

Nach unserer verstörenden, nachdenklich machenden Begegnung an Bord der Raindrop, dem Shuttle der ISS Dauntless, setzten wir unsere Reise zum Perseus-Arm fort, um unsere Mission fortzuführen. Wir nahmen an, gute Fortschritte zu machen, da wir das Signatursignal der ISS Wayfarer und ihrer Besatzung empfingen. Außerdem passten die Daten zu den Koordinaten aus der Blackbox des Shuttles. Wir hatten Grund zur Annahme, dass wir genau an diesem Ort beide Schiffe finden würden.

Der Kurs hat uns in das Sternsystem mit jenem berüchtigten Planeten geführt, mit dem wir schon so viel Ärger hatten. Seine Zivilisation, die kryptischen Kristalloiden, hatten eine gigantische Kristallkanone errichtet, mit der Pellucid zerstört worden war und weitere Planeten bedroht wurden. Die Captains der Dauntless und der Wayfarer erkannten die Waffe und vernichteten sie gemeinsam mit der Abwehr der Kristalloiden, doch wir hatten trotzdem keinen Grund, mit ihnen warm zu werden.

Außerdem erwarteten wir, eines unserer Schiffe dort zu sehen, doch von der Dauntless und der Wayfarer fehlte jede Spur. Hoffnung gab uns, dass wir eine große Gruppe der Wayfarer entdeckt haben, die auf dem Planeten der Kristalloiden gelandet ist und die nach wie vor feindliche Zivilisation unterwerfen konnte. Wir sind überglücklich, dass sie noch leben, doch es ist von größter Wichtigkeit, die Angelegenheit zu untersuchen und herauszufinden, was genau ihrem Schiff zugestoßen ist. Wir schicken unser Außenteam mit unserem Ermittlungsbeamten Sergeant Harrold Best hin.

Lies **Protokoll 1310**.

PROTOKOLL 1314

Logbuch von Captain Lee

Laut dem letzten Bericht vom Planeten nehmen die Spannungen zwischen unserer Mission und der kristalloiden Bevölkerung zu. Unsere Nationen hatten eine turbulente Vergangenheit, weshalb ein offener Konflikt nicht ganz unwahrscheinlich ist. Jegliche weitere Erkundung des Planeten könnte zur Katastrophe führen. Daher sehe ich keine andere Möglichkeit, als die sofortige Evakuierung anzuordnen.

Lies **Protokoll 1318**.

PROTOKOLL 1315

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **10–11** (Crystal Shard).

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 1300**. Anderenfalls lies weiter:

Überprüfe die Kästchen in **Protokoll 1567** und wende eine Option an:

- Wenn Kästchen **A** markiert ist, lies **Protokoll 1278**.
- Wenn Kästchen **B** markiert ist, lies **Protokoll 1313**.

PROTOKOLL 1316

Live-Aufzeichnungen des Ermittlungsbeamten

[Harrold Best]: Sir, mein herzlichstes Beileid zum Verlust Ihres Kameraden. Das zu verarbeiten, muss verdammt schwer gewesen sein.

[Francois de Burgh] (müde): Sie haben ja keine Ahnung.

[Harrold Best]: Stimmt, Sir. Das habe ich nicht. Aber so sehr ich die Vergangenheit auch respektiere, muss ich dennoch an die Zukunft denken. Und die Zukunft ist unsicher.

[Francois de Burgh]: Warum?

[Harrold Best]: Wir befürchten, dass der Zerstörung der Wayfarer ein dunkles Geheimnis zugrunde liegt. Eines, das etwas mit dem Computer und den Kommunikationssystemen zu tun hat.

[Francois de Burgh] (wach): Sie sind ausgefallen. Ich erinnere mich zwar nur verschwommen, aber ... aber ich könnte schwören, dass unsere Elektronik vor dem Angriff einige Sekunden lang ausgefallen war und es eine Ewigkeit gedauert hat, bis das Notfallsystem angesprochen ist.

[Harrold Best]: Eine Ewigkeit?

[Francois de Burgh]: Mindestens 20 Sekunden. Das ist bei einem Notfall eine Ewigkeit. Die KI hatte mit irgendetwas Probleme.

[Harrold Best]: Aber es ist angesprochen.

[Francois de Burgh]: Ja. Eine Sekunde vor dem Treffer - und auch nur in Form einer vollkommen kryptischen Meldung. Fehler 131313. Der wurde mir noch nie angezeigt. Und dann kam es zur Explosion.

Stecke Überlebendenkarte **V06** aus „Überlebende“ in den „Warten ...“-Umschlag.

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

Ersetze die Karte in Sektor **6** durch Karte **P303**.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 1321**.

PROTOKOLL 1317

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Captain - hier ist Sergeant Best. Danke für die schnelle Rückmeldung.

[Captain Lee]: Klar doch. Was ist denn los, Sergeant?

[Harrold Best]: Es geht um Tina Morovitz, die Leiterin der Aufklärungssektion der Wayfarer. Sie ist eine wichtige Zeugin. Ihre Dienstakte ist sehr kurz und sie hat kaum Freunde. Würden Sie bitte ...?

[Captain Lee]: Dann hat sie sich also nicht wirklich geändert.

[Harrold Best]: Captain? Sie kennen sie?

[CAPCOM]: Ja. Wir waren zusammen auf der Akademie.

[Harrold Best]: Können Sie uns noch irgendwas über sie erzählen?

[Captain Lee]: Nicht viel, fürchte ich. Sie war eine ziemliche Einzelgängerin.

[Harrold Best]: Aber schlau?

[Captain Lee]: Nein, im Gegenteil. Sie war nie gut in Naturwissenschaften. Sie war lieber draußen. Kundschaften, Sammeln von Informationen, Überleben unter harschen Bedingungen - das war ihr Ding. Und sie war auch der fokussierteste Mensch, der mir je begegnet ist. Ihre Proben waren immer Spitzenklasse.

[Harrold Best]: Danke, Captain. Das sind wertvolle Informationen.

PROTOKOLL 1318

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best] (schreit): Los, los! Hier entlang! Die Lander warten auf Sie! Keine Panik! Es ist genug Platz für alle da! (vertraulich) Ist doch so, oder?

[KI Jenny]: Der Captain wird die Lander nach dem Entladen bestimmt wieder zurückschicken, sofern wir die Zeit dazu haben. Es gibt in zwei Stadtteilen wütenden Menschenansammlungen, die minütlich größer werden.

[Harrold Best]: Wie ist das denn passiert, Jenny ...? Hier entlang! Die Lander warten!

Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 1. Wenn Missionskarte **M06** aufgedeckt ist, platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lies **Protokoll 1564**. Anderenfalls markiere das oberste nicht markierte Kästchen darunter und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wende nur den Text des untersten an.

A: Markiere das oberste nicht markierte Kästchen in **Protokoll 1550** und wende seinen Text an.

B: Lies **Protokoll 1564**.

PROTOKOLL 1319

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Sie weiß etwas.

[KI Jenny]: Zweifellos. Ihre Pupillen sind geweitet, und ihr Puls ist signifikant erhöht. Und es gibt noch weitere Anzeichen.

[Harrold Best]: Sie lügt also.

[KI Jenny]: Oder verbirgt etwas.

[Harrold Best]: Ich muss mehr über sie herausfinden.

Erneuere 2

PROTOKOLL 1320

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Ist das zu fassen, Jenny? Er will nicht reden. Er sagt, er brauche einen Anwalt!

[KI Jenny]: Vielleicht denkt er, Sie sammeln Beweise für das Militärgericht.

[Harrold Best]: Aber ich brauche doch lediglich ein paar Informationen, um ein dramatisches Rätsel zu lösen! Weißt du was? Ich muss mehr über diesen Typen herausfinden.

Erneuere 2

PROTOKOLL 1321

A: Aufklärungsaussage

B: Wissenschaftsaussage

C: Sicherheitsaussage

D: Aussage des Ersten Offiziers

Wenn alle Kästchen markiert sind, lies **Protokoll 1323**.

PROTOKOLL 1322

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Ist das zu fassen, Jenny? Er will nicht reden. Er sagt, er brauche einen Anwalt!

[KI Jenny]: Vielleicht denkt er, Sie sammeln Beweise für das Militärgericht.

[Harrold Best]: Aber ich brauche doch lediglich ein paar Informationen, um ein dramatisches Rätsel zu lösen! Weißt du was? Ich muss mehr über diesen Typen herausfinden.

Erneuere 2

PROTOKOLL 1323

Captain Lees Nachbesprechung

[Harrold Best]: Schön, Sie wiederzusehen, Sergeant Best. Bitte nehmen Sie Platz.

[Harry Best]: Danke, Captain.

[Captain Lee]: War es da unten heftig?

[Harry Best]: Auf jeden Fall war es kompliziert. Kontrovers. Ich reiche meinen Untersuchungsbericht noch ein, aber ein paar Dinge würde ich gerne mündlich zu Protokoll geben.

[Captain Lee]: Schießen Sie los.

[Harry Best]: Entsprechend Ihrer Anweisungen habe ich drei überlebende Sektionsleiter und den Ersten Offizier befragt. Die kompletten Aussagen finden Sie in meinem Bericht, aber sie weisen alle einige übereinstimmende Punkte auf. Darf ich?

[Captain Lee]: Selbstverständlich. Fahren Sie fort.

[Harry Best]: Der Leiter der Wissenschaftssektion und der Erste Offizier behaupten, dem Angriff auf die Wayfarer sei eine noch nie dagewesene Fehlfunktion des Computersystems vorausgegangen. Außerdem wurde ihnen eine ungewöhnliche

Fehlermeldung mit der Nummer 131313 angezeigt, was auch noch nicht vorgekommen war. Andererseits berichten der Leiter der Aufklärungssektion und die Leiterin der Sicherheitssektion von einem lauten Summen, das definitiv nicht vom Schiff kam.

[Captain Lee]: War das eine Art elektronischer Angriff?

[Harry Best]: Das wäre möglich, Captain. Die Sicherheitsleiterin sagte, während des Angriffs sei ihr Kommunikator ausgefallen. Als sie ihn einschaltete, sei er der einzige gewesen, der an Bord noch funktioniert hätte.

[Captain Lee]: Das sind zwar viele offene Fragen, Sergeant, aber was Sie herausgefunden haben, könnte dabei helfen, die Vanguard auf solche Eventualitäten vorzubereiten. Danke.

[Harry Best]: War mir ein Vergnügen, Captain. Und eins noch: Die Überlebenden sind im Besitz einiger uns unbekannter Wayfarer-Technologien. Eine davon ist ein einzigartiges Molekülortungssystem. Wenn wir den Planeten, auf dem die Wayfarer liegt, gefunden haben, wird es ein Leichtes sein, sie zu finden.

[Captain Lee]: Sagen Sie der Technik Bescheid, Sergeant. Vielen Dank für Ihre hervorragende Arbeit.

Lege Missionskarte **M06** ab.

Markiere das Kästchen in **Protokoll 1315**.

Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 1541** markiert ist, platziere Karte **P312** in Sektor 2.

Lies **Protokoll 1289**.

PROTOKOLL 1324

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Er war zwar schon immer ziemlich unnahbar, aber jetzt hat er sich komplett von uns abgewandt!

[KI Jenny]: Ich befürchte, er hat mit Depressionen zu kämpfen. Der Verlust des Schiffs und so vieler Kameraden könnte Nachwirkungen haben.

[Harrold Best]: Möglich, aber wir benötigen unbedingt seine Aussage. Ich muss mehr über ihn herausfinden, um ihn aus der Vergangenheit herauszuholen und dazu zu bringen, an die Zukunft zu denken.

Erneuere 2

PROTOKOLL 1325

Bewege den Marker auf dem „Unsichere Zeiten“-Track um 1 Feld in Richtung

PROTOKOLL 1326

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Andrew Radzinsky]: Sie wissen also nichts über den Verlust der Wayfarer?

[Harrold Best]: Nein, leider nicht. Unsere Wissenschaftsoffiziere an Bord der Vanguard haben sich das Hirn zermartert, um irgendeinen Sinn darin zu finden, aber erfolglos. Und das sind echt kluge Köpfe, ein paar wurden für den Nobelpreis nominiert und andere sind echte Naturgenies. Sie würden sich unter ihnen sehr wohl fühlen.

[Andrew Radzinsky]: Bestimmt. Okay, ich weiß aber nicht, ob Ihnen meine Aussage irgendwie weiterhelfen kann, da ich auf der Wayfarer ein echter Workaholic und so besessen vom Zeitverlauf war, dass ich die meiste Zeit hinter verschlossenen Türen in meinem Labor verbracht habe. An jenem schrecklichen Tag habe ich ebenfalls gearbeitet. Als ich das Alarmsignal hörte, war mir sofort klar, dass etwas nicht stimmte. Und dann ist etwas total Merkwürdiges passiert.

[Harrold Best]: Was?

[Andrew Radzinsky]: Als ich auf den Monitor schaute, stand da ein totales Kauderwelsch. Als wären unsere sämtlichen Daten auf einmal durcheinandergeraten. Und es blinkte immer wieder eine Meldung auf: Fehler 131313 oder so ähnlich. Äußerst seltsam. Ein paar Sekunden später kam der Evakuierungsbefehl und wir rannten alle zu den Kapseln. Hilft Ihnen das weiter?

[Harrold Best]: Möglicherweise. Danke, Doktor.

Erhalte 1

Lege Karte **P311** aus Sektor 8 ab.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 1321**.

PROTOKOLL 1327

Gesprächsaufzeichnung: Untersuchung

[Harrold Best]: Er war zwar schon immer ziemlich unnahbar, aber jetzt hat er sich komplett von uns abgewandt!

[KI Jenny]: Ich befürchte, er hat mit Depressionen zu kämpfen. Der Verlust des Schiffs und so vieler Kameraden könnte Nachwirkungen haben.

[Harrold Best]: Möglich, aber wir benötigen unbedingt seine Aussage. Ich muss mehr über ihn herausfinden, um ihn aus der Vergangenheit herauszuholen und dazu zu bringen, an die Zukunft zu denken.

Erneuere 2 .

PROTOKOLL 1330

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

***** lauter Countdown, dumpfe Explosion im Hintergrund *****

[Außenteam-Kommandant]: Der Selbstzerstörungsmechanismus ist also eingeschaltet. Nun gut. Okay, das war's dann. Es war mir eine Ehre, Leute.

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, das können wir nicht machen!

[Außenteam-Kommandant]: Was?

[Besatzungsmitglied 1]: Wir müssen zurück. Ich habe vergessen, Gesundheitsbericht X3 zu unterschreiben. Scheiße, Doktor Morra wird ausflippen!

[Besatzungsmitglied 2]: Halb so wild. Ich habe vergessen, meinen Goldfisch zu füttern.

[Außenteam-Kommandant]: Schluss mit dem Quatsch. Der Doktor wird's überleben. Und Ihr Goldfisch auch. Und die Erde.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, Kommandant, es war eine Ehre. Wir haben die richtige Entscheidung getroffen.

[Besatzungsmitglied 2]: Stimmt. Aber der Goldfisch ...

***** Gelächter *****

Audioprotokoll Brücke

***** Alarmsignale, Schreie *****

[Lieutenant Banini]: Captain, wir sind auf ein weiteres feindliches Kriegsschiff gestoßen.

[Captain Lee]: Okay. Schadensbericht?

[Lieutenant Banini]: Der Antrieb ist ausgefallen ...

***** schwere Explosion, die das gesamte Schiff erschüttert, noch lauterer Alarm *****

[Captain Lee]: Und was war das?

[Lieutenant Banini]: Das ist das Außenteam.

[Captain Lee]: Sagen Sie nicht, es ...

[Lieutenant Banini]: Doch, Captain. Es ist nicht zurückgekommen und die Selbstzerstörungsprozedur wurde gerade abgeschlossen.

[Captain Lee]: Aber ich habe ihm doch den Befehl zur Rückkehr gegeben!

[Lieutenant Banini]: Vermutlich hatten sie keine Angst vor den Konsequenzen.

***** Pause *****

[Captain Lee]: Nicht zu fassen. Diese tapferen Dreckskerle. Dann jetzt nichts wie weg hier. Und beseitigen Sie gefälligst die ganzen Viren, die die Schiffssysteme lahmlegen!

Erhalte 3 .

Markiere das Kästchen in **Protokoll 1551**.

Verschiebe 2 Situationskarten „Virusangriff“ deiner Wahl aus dem „Warten ...“-Umschlag zurück in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B). Alle Besatzungsmitglieder auf dem Planeten sterben – entferne sie aus ihren Ranghüllen.

Lege alle Entdeckungen und Einmalige Entdeckungen aus der Lander-Tafel ab.

Verschiebe die Zielkarte **O03** von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** (*Planet verlassen*) und beginne mit dem Schiffsmanagement. Lege Missionskarte **M09** ab.

PROTOKOLL 1331

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

***** Explosionen *****

[Außenteam-Kommandant]: Lauft! Bewegung, Leute!

[Besatzungsmitglied 1]: Das schaffen wir nicht.

[Besatzungsmitglied 2]: Kommen Sie! Bis zum Lander sind es nur ein paar hundert Meter.

[Außenteam-Kommandant] (*keuchend*): Gut, dass wir unsere gesamten Entdeckungen bereits mit der Notkapsel losgeschickt haben. CAPCOM, ist sie angekommen?

[CAPCOM]: Was?

[Außenteam-Kommandant]: Ist die Kapsel mit den Daten bei Ihnen angekommen?

[CAPCOM]: Ja, Kommandant. Verzeihung, aber ... Wir sind schwer beschäftigt! Wir werden von drei planidianischen Kreuzern angegriffen. Gerade ist keine ...

***** ohrenbetäubende Explosion *****

[Außenteam-Kommandant]: Scheiße, das war unser Lander! Die Dreckskerle haben ihn hochgejagt!


[CAPCOM]: Das ist gar nicht gut, Kommandant. Wir können Ihnen keinen anderen schicken.

[Außenteam-Kommandant]: Was soll das heißen?

[CAPCOM]: Der Schusswechsel ist zu heftig. Sie sind da viel sicherer als im Weltraum.

[Außenteam-Kommandant]: Sie machen Scherze!

[CAPCOM]: Nein. Zuerst müssen wir die planidianischen Kriegsschiffe vernichten oder umlenken.

- Verschiebe alle Entdeckungen und Einmaligen Entdeckungen, die sich unterhalb der Lander-Tafel befinden, in den „Warten ...“-Umschlag.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** und drehe die Lander-Karte auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Lege alle Marker von Lander-Tafel ab.
- Platziere alle Lander-Mods von der Lander-Tafel im „Warten ...“-Umschlag.
- Lass alle  und die Beförderungskarte auf der Lander-Tafel.
- Entferne nicht die Lander-Tafel.

Ab sofort kannst du Vorräte weder benutzen noch erhalten. Sämtliche neuen Entdeckungen werden wie gewöhnlich auf der Lander-Tafel platziert.

Platziere Missionskarte **M08** auf dem vorgesehenen Platz auf der rechten Seite der Planetenkarte.

PROTOKOLL 1332

Erhalte Einmalige Entdeckung **10**. Dann lies weiter:

Tagebuch: Professor Peter Valinsky

Es ist kaum nachvollziehbar, wie schwer der Schock der Außenteammitglieder gewesen sein muss, als sie die Anlage verlassen haben. Sie hatten eine wesentlich glattere Mondoberfläche erwartet und ihren Lander am Rande der Schlucht abgesetzt.

Sie hatten definitiv nicht damit gerechnet, dass die Dunkelheit der Schlucht verschwinden würde.

Plötzlich flackerte es in der Schwärze und es wurden am Boden der Schlucht aufgereichte Geschütze sichtbar. Zuerst wirkte es, als hätten die Schöpfer des Mondes ihr Abwehrsystem mittels einer Tarntechnik verborgen, aber das war erst der Anfang. Als die Tarnung langsam nachließ und schließlich gänzlich verschwunden war, kam eine das gesamte System umfassende Struktur zum Vorschein, die einen Stern als Energiequelle nutzte.

Der Mond, den wir bereits als beeindruckende Errungenschaft betrachtet hatten, war nur die Spitze einer getarnten außerirdischen Weltrauminstallation beispiellosen Ausmaßes, bewaffnet mit Dutzenden Kriegsschiffen, von denen einige sich bereits auf die Vanguard ausrichteten.

Es war höchste Zeit, das Außenteam zu evakuieren.

- Bewege alle Miniaturen und Aufsteller von der Planetenkarte und stelle sie daneben.
- Lege alle Karten und Marker von der Planetenkarte ab, einschließlich deiner aktuellen Mission.
- Lege alle Missionsausrüstungsplättchen von der Planetenkarte ab. Sie können mit ihren Ausrüstungskarten erneut platziert werden. Wenn du den W.A.U. auf diese Weise abgelegt hast, lege den Würfel in den Verbrauch-Pool seines Besitzers zurück.
- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **16–17** (*Das Signal, Phase 2*).

- Platziere die Bedrohungskarte „Planidianisches Bombardement“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den „Planidianisches Bombardement“-Aufsteller in Sektor 1.
- Wenn das Kästchen in **Protokoll 1345** markiert ist, platziere einen Marker auf dem planidianischen Schiff 1 (auf der Planetenkarte aufgedruckt). Anderenfalls passiert nichts.
- Wenn das Kästchen in **Protokoll 1346** markiert ist, platziere Karte **P000** in Sektor 3, Karte **P405** in Sektor 4, Karte **P407** in Sektor 2 und Karte **P408** in Sektor 7. Anderenfalls passiert nichts.
- Platziere Karte **P406** in Sektor 6.
- Wenn die Bedrohungskarte „Planidianischer Wächter“ über der Planetenkarte liegt, platziere den entsprechenden Aufsteller in Sektor 6.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 5.

Lies **Protokoll 1331**.

PROTOKOLL 1333

Wenn das Kästchen in **Protokoll 1346** markiert ist, lies **Protokoll 1352**. Anderenfalls lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

CAPCOM, die Geschütze kriegen wir niemals in Gang gesetzt. Die sind mausetot. Sie sind von der Energieversorgung getrennt. Sofern wir sie nicht irgendwie in Gang bekommen, wird es keine Geschützsalve geben.

Erneuere 1 .

PROTOKOLL 1334

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir sind hier fertig.

[**CAPCOM**]: Haben Sie die Befehle ausgeführt?

[**Außenteam-Kommandant**]: So gut wie, CAPCOM. Wir sind keine Wundertäter und ...

[**CAPCOM**]: Der Captain findet, Sie sollten sich auf Ihre Ziele konzentrieren.

[**Außenteam-Kommandant**]: Aber ...

[**CAPCOM**]: Viel Glück, Außenteam.

Solange Missionskarte **M07** aufgedeckt ist, kann keine Startaktion durchgeführt werden.

PROTOKOLL 1335

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

CAPCOM, sagen Sie der Wissenschaftssektion Bescheid, dass wir ein paar zusätzliche Daten für sie heruntergeladen haben – sofern sie noch mehr Zeug zum Haareraufen braucht, das einen um den Schlaf bringt.

Erhalte 1 .

Verschiebe das Forschungsprojekt **R11** von „Forschungsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Platziere Karte **P000** in Sektor 5.

PROTOKOLL 1336

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir sind bereit zur Evakuierung.




[**CAPCOM**]: Negativ, Kommandant. Wir können den Lander derzeit nicht losschicken.

[**Außenteam-Kommandant**]: Was? Heißt das, wir sind auf uns selbst gestellt?

[**CAPCOM**]: Unsere Waffensystem werden ständig gehackt und das Gebiet wird von planidianischen Schiffen kontrolliert, die sich außerhalb unserer Reichweite befinden. Die müssen Sie zuerst beseitigen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wie sollen wir das bitte tun?

[**CAPCOM**]: In Ihrer Nähe befindet sich eine inaktive Geschützbatterie. Versuchen Sie, die in Gang zu bekommen und helfen Sie uns.

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 entferne sein Modell. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.

Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, setze das Spiel fort.

Wenn alle Besatzungsmitglieder tot sind:

- Entferne Landungskarte **L04** aus dem Spiel.
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen neben dem Schiffsbuch.
- Verschiebe die Zielkarte **O03** in den „Warten ...“-Umschlag.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1337

Wenn Missionskarte **M07** aufgedeckt wird, platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1338

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir sind ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, der Scanner warnt vor neuer Aktivität. Oh, da ist sie schon!

[**Außenteam-Kommandant**]: Scheiße, alle Mann auf den Boden! Nicht bewegen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was zur Hölle haben Sie gesehen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Das ist ein Planidianer.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Woher wollen Sie das wissen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Das erkenne ich an dem Material des Raindrop-Shuttles. Einer von denen hat unsere Crew verfolgt.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Er hat uns gesehen! Da!

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, der Planidianer hat uns entdeckt.

[**CAPCOM**]: Das wissen wir. Er hat ein seltsames Signal gesendet, das wir momentan nicht entschlüsseln können. Gab es irgendwelche feindlichen Handlungen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Noch nicht. Aber er kommt in unsere Richtung und die Pixel auf seinem Körper blinken rot. Irgendwelche Anweisungen?

Platziere die Bedrohungskarte „Planidianischer Wächter“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.

Platziere den „Deformierter Planidianer“-Aufsteller in Sektor 5.

PROTOKOLL 1339

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

CAPCOM, wir haben den Scan des Emitters abgeschlossen. Ich schicke Ihnen das Ergebnis zur Analyse durch unsere Eierköpfe zu. Ich hoffe nur, damit können wir die Vanguard vor den nächsten Hacking-Angriffen schützen. Passen Sie gut auf sich auf, wir machen weiter.

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

Verschiebe 2 Situationskarten „Virusangriff“ deiner Wahl aus dem „Warten ...“-Umschlag zurück in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Verschiebe 1 Situationskarte „Virusangriff“ deiner Wahl aus dem „Warten ...“-Umschlag zurück in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

PROTOKOLL 1340

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Interessant. Die Anlage ist im Vergleich zum Rest der Infrastruktur ganz schön groß.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Und vollkommen rostfrei. Kein Weltraumstaub. Ja, interessant.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Sehr gut instandgehalten. Wofür das wohl alles da ist?

Erhalte 1 .

Platziere Karte **P404** in Sektor 5.

PROTOKOLL 1341

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

CAPCOM, wir haben den Lander erreicht. Wir sind rechtzeitig bei Ihnen, bevor die planidianische Verstärkung eintrifft. Danke für Ihre Hilfe.

Entferne Landungskarte **L04** aus dem Spiel.

Verschiebe die Zielkarte **O03** in den „Warten ...“-Umschlag.

Verschiebe alle Entdeckungen und Einmaligen Entdeckungen, die sich unterhalb der Lander-Tafel befinden, in den „Warten ...“-Umschlag.

Mische Situationskarte **S36** aus „Zukünftige Situationen“ in „Mögliche Situationen“ (Kartenbehälter B).

Öfne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1342

Zusammenfassung: Wissenschaftlicher Bericht

Captain,

ich freue mich, Ihnen mitteilen zu können, dass wir die von unserem Außenteam gesammelten planidianischen Daten entschlüsseln konnten.

Aufgrund der überwältigenden Größe der planidianischen Projekte ist ein umfassendes Briefing erforderlich. Daher beschränke ich mich hier auf unsere größten Funde.

Die riesige Struktur, die wir kurz gesehen haben, nennt sich Mainframe. Es handelt sich dabei um eine gewaltige Quantencomputeranlage mit beispielloser Rechenleistung. Sie wurde von den Erbauern wahrscheinlich als Gegenmaßnahme gegen die Phasenverschiebung errichtet.

Die Struktur wurde allerdings von den Planidianern eingenommen, der einzigen der unzähligen Zivilisationssimulationen, die irgendwie zum Leben erwacht ist. Sie haben ihre digitalen Fesseln abgestreift und wurden ein Teil des Universums. Physisch betrachtet, sofern dieser Begriff hier zutreffend ist, befinden sie sich immer noch im Mainframe und werden in der Außenwelt von Avataren vertreten. Ihr Hauptinteresse gilt dem Überleben, das sie sich durch die Vernichtung und Unterwerfung kompletter Zivilisationen zu sichern versuchen. So geschah es auch mit den Kristalloiden, die von den Planidianern verklaut und zum Bau ihres Riesengeschützes gezwungen wurden.

Ironischerweise können uns die Kristalloiden nun allerdings helfen, die Planidianer zu besiegen. Ihre Kristallprojektilen sind die einzige bekannte Waffe, die den Mainframe vernichten kann.

Den kompletten Bericht finden Sie im Anhang dieser Nachricht.

Professor Peter Valinsky, Leiter der Wissenschaftssektion

PROTOKOLL 1343

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

***** Schussalven *****

[Außenteam-Kommandant]: Weiterfeuern! Weiterfeuern!

[Besatzungsmitglied 1]: Mir geht die Munition aus! Ich brauche ...

[Besatzungsmitglied 2]: Er bewegt sich nicht mehr. Kommandant, er ist tot!

[Außenteam-Kommandant]: Feuer einstellen! Sparen Sie Ihre Munition.

***** vorsichtige Schritte *****

[Außenteam-Kommandant] (mit bebender Stimme): CAPCOM, er ist tot. Wir haben einen Planidianischen Wächter ausgeschaltet.

[Besatzungsmitglied 1]: Oder auch nicht. Seine Lebenszeichen haben zu plötzlich aufgehört. Der kann nicht wirklich leben. Er ist gestorben, als hätte man ihm einfach den Stecker gezogen. Womit haben wir es hier zu tun ... Keine Ahnung, einem Avatar?

Erhalte 2 .

Entferne den „Planidianischer Wächter“-Aufsteller von der Planetenkarte und lege die Bedrohungskarte „Planidianischer Wächter“ ab.

PROTOKOLL 1344

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

***** dumpfe Explosion im Hintergrund *****

[Außenteam-Kommandant]: Los, los! Warum zögern Sie?

[Besatzungsmitglied 1]: Ich habe hier nur ... Sehen Sie das Gerät hier, Kommandant? Unsere Eierköpfe werden das lieben!

[Außenteam-Kommandant]: Nehmen Sie es einfach und dann weiter!

Erhalte 1 .

Nimm Produktionsprojekt **C21** aus „Produktionsprojekte“ und stecke es in den „Warten ...“-Umschlag.

Platziere Karte **P000** in Sektor 1.

PROTOKOLL 1345

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Ich wünschte, wir würden die Absichten der Erbauer verstehen. Ich kapiere dieses Steuerpult einfach nicht.

[Besatzungsmitglied 2]: Ich auch nicht. Drücken wir einfach wahllos ein paar Knöpfe, vielleicht finden wir ja dann ...

***** elektronisches Piepsen, lautes Zischen von draußen *****

[Besatzungsmitglied 2]: Was ist jetzt los?

[Besatzungsmitglied 1]: Sie haben gerade eine Rakete abgefeuert. Jetzt weiß das gesamte Universum, dass wir hier sind, Sie Trottel!

[Besatzungsmitglied 1]: Wer denn bitte? Hier war seit Jahrhunderten niemand mehr. Wir sind ganz alleine.

[Besatzungsmitglied 2]: Wir sollten trotzdem nicht ...

***** laute Explosion am Himmel *****

[Besatzungsmitglied 2]: Und was war das?

[Besatzungsmitglied 1]: Der Himmel brennt! Wenn es nicht vollkommen unmöglich wäre, würde ich sagen, Sie haben etwas getroffen.

[Besatzungsmitglied 2]: Das war nicht meine Rakete. Und sie hat auch nichts getroffen. Schauen Sie mal, die Explosion klart auf. Da ist nichts am Himmel.

[Besatzungsmitglied 1]: Vielleicht hat sich die Rakete ja selbst zerstört.

[Besatzungsmitglied 2]: Wir sollten trotzdem nichts mehr anfassen.



Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Wenn dieses Kästchen markiert ist, passiert nichts. Anderenfalls markiere dieses Kästchen.

PROTOKOLL 1346

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

CAPCOM, die alten Sonnenkollektoren, über die wir gestolpert sind, funktionieren noch. Nachdem wir ein paar Nanofasern angeschlossen haben, sind sie ... Ja, sie produzieren Strom. Und zwar eine ganze Menge. Wofür wissen wir allerdings nicht. Die Kollektoren sind an diverse Kabel angeschlossen, die unter der Erde verschwinden. Wir können nur raten, wohin sie führen. Lustig. Wir produzieren jede Menge Strom, haben aber keinen blassen Schimmer, wo der hingehet.

Markiere dieses Kästchen und erhalte 1 . Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuert stattdessen jedes Besatzungsmitglied in dem Sektor 2 .

PROTOKOLL 1347

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben ein Problem.

[CAPCOM]: Wir sind ganz Ohr, Kommandant.

[Außenteam-Kommandant]: Was ist los bei Ihnen? Hat irgendjemand die Koordinaten aus dem Scan wirklich überprüft?

[CAPCOM]: Ja, haben wir. Was haben Sie genau für ein Problem?

[Außenteam-Kommandant]: Nun, das Problem ist, dass zwischen uns und der Anlage eine verdammte Schlucht liegt!

[CAPCOM]: Eine Schlucht?

[Außenteam-Kommandant]: Ja, eine Schlucht! Und zwar eine große! Wie konnten Sie dieses kleine Hindernis übersehen?

[CAPCOM]: Unsere Scanner haben keine Bodenunregelmäßigkeiten entdeckt, aber bei uns spielen gerade eine Menge Systeme und Instrumente verrückt. Tut mir leid, Kommandant.

[Außenteam-Kommandant]: Das hilft uns nicht weiter.

[Captain Lee]: Herumschreien auch nicht. Kommandant, hier spricht der Captain. Da es zu riskant sein dürfte, die Schlucht zu überfliegen, schlage ich vor, dass sie eine Art Brücke bauen. Materialien müssten in der Umgebung vorhanden sein. Und eins noch: Es könnte ab jetzt kompliziert für uns sein, Sie zu unterstützen. Wir haben es mit einem beispiellosen Hacking-Angriff zu tun. Die Systeme der Vanguard kommen gerade noch so über die Runden. Halten Sie durch, Außenteam. Ende.

Öffne die Planetopedia auf den Seiten **14–15** (Das Signal) und platziere alle Besatzungsmitglieder sowie den Lander in Sektor **2**.

Verschiebe alle Situationskarten „Virusangriff“ aus „Mögliche Situationen“ in den „Warten ...“-Umschlag.

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

PROTOKOLL 1348

Platziere Karte **P402** in Sektor **1**.

Platziere Karte **P403** in Sektor **7**.

Lies **Protokoll 1338**.

PROTOKOLL 1349

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Captain Lee**]: Schön. Zum Sterben schön.

[**Lieutenant Banini**]: Captain, der Abschlussbericht des Scans ist da. Der Mond, auf den wir zusteuern, ist künstlicher Natur und hat eine verdammt große Umlaufbahn.

[**Captain Lee**]: Worum denn?

[**Lieutenant Banini**]: Wissen wir noch nicht genau. Die Scanner haben nicht viel gefunden, außer, dass das Objekt von den Erbauern stammen könnte.

[**Captain Lee**]: Ja, aber die Erbauer wollten keinem etwas antun, es sei denn, sie waren dazu gezwungen, und das Ding vor uns gibt eine tödliche Strahlung ab. Professor Valinsky?

[**Professor Valinsky**]: Hier bin ich, Captain.

[**Captain Lee**]: Hat die Wissenschaftssektion irgendetwas Neues über die Wellen herausgefunden, die vom Mond ausgehen?

[**Professor Valinsky**]: Nein, Captain, aber wir können bestätigen, dass die Signale versuchen, die Kontrolle über unsere KI zu übernehmen.

[**Captain Lee**]: Genau das ist auch der Wayfarer passiert. Dieses Ding da vor uns – dieser Emitter – ist der Krankheitsherd, und wir müssen ihn sofort ausschalten, bevor die KI zusammenbricht.

[**Lieutenant Banini**]: Wie lautet der Plan, Captain?

[**Captain Lee**]: Die Firewall verstärken und auf Analog umschalten.

[**Lieutenant Banini**]: Ohne unsere Jenny wird das Leben ganz schön schwer sein.











[**Captain Lee**]: Sicher, aber wir müssen die KI bei allem ausschalten, wo sie nicht absolut notwendig ist. Machen Sie in der Zwischenzeit das Außenteam einsatzbereit. Es muss den Emitter stilllegen.

[**Lieutenant Banini**]: Aye, Captain. Und wir wissen auch schon, wo es anfangen muss. Auf dem Mond gibt es eine Struktur, vielleicht eine Anlage. Meiner Meinung nach sollten wir uns die mal genauer ansehen.

[**Captain Lee**]: Selbstverständlich. Schicken Sie die Koordinaten an CAPCOM.

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 (bewege 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 1347**.

	Virusangriff	Sensoren verstärken Wähle eines: » Jedes Besatzungsmitglied 1  je  » Verliere 1 Vorrat.
	Hacking-Strahl	Wähle eines: » Ausweichen Nur wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. » Durchstehen Ein Besatzungsmitglied deiner Wahl wirft  für jeden  .
	Gehackte KI	Wähle eines: » Reparieren Ein Besatzungsmitglied deiner Wahl erhält eine Verletzung „Störung“. » Manuelle Flugsteuerung Jedes Besatzungsmitglied 5  . Wird durch  verringert.

PROTOKOLL 1350

Lege Missionskarte **M08** ab.

Lege Karte **P406** aus Sektor **6** ab.

Dann lies weiter:

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

***** Explosion in der Ferne *****

[**Besatzungsmitglied 1**]: Zur Hölle mit dir, du Bastard!

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, es gibt gute Neuigkeiten. Das letzte planidianische Kriegsschiff wurde zerstört!

[**CAPCOM**]: Bestätige. Laut Scannern ist zwar Verstärkung unterwegs, aber wir haben noch genug Zeit, Ihnen einen Lander zu schicken. Er ist bald bei Ihnen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Danke, CAPCOM.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Oh, das gibt's doch nicht! Kommandant, schauen Sie mal da!

[**Außenteam-Kommandant**]: Was? Ach du Scheiße! CAPCOM, es gibt eine neue Wende! Ein weiteres holografisches Tarnfeld ist verschwunden und hat den Blick auf einen ... gigantischen Supercomputer freigegeben. Den hat die planidianische Flotte die ganze Zeit verteidigt!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das Ding könnte die gesamte planidianische Infrastruktur steuern.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und ... es könnte auch einen Selbstzerstörungsmechanismus besitzen.

[**CAPCOM**]: Kommandant, die nächste feindliche Angriffswelle nähert sich rasch!

[**Außenteam-Kommandant**]: Dann bleibt uns nur die Wahl, zu fliehen oder hier alles hochzujagen.

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

» **Die Planetenerkundung fortsetzen und versuchen, den Emitter zu zerstören:** Lies **Protokoll 1351**.

» **Vom Planeten fliehen:** Lies **Protokoll 1341**.

PROTOKOLL 1351

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, ziehen Sie den Lander ab. Wir bleiben hier.

[**Captain Lee**]: Kommandant, hier spricht Captain Lee. Sie haben sich für den sicheren Tod entschieden!

[**Außenteam-Kommandant**]: Sterben müssen wir sowieso irgendwann, Captain. Wir werden versuchen, den Selbstzerstörungsmechanismus zu aktivieren und den planidianischen Supercomputer hochzujagen.

[**Captain Lee**]: Warten Sie! Es muss doch noch eine andere Möglichkeit geben!

[**Außenteam-Kommandant**]: Mir fällt keine ein – und uns läuft die Zeit davon.

[**Captain Lee**]: Kommen Sie sofort zurück. Das ist ein Befehl!

[**Außenteam-Kommandant**]: Captain, die Verbindung ist, ähm ... ganz schlecht. Ich kann Sie nicht verstehen. Kompletzt tot.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Aber die Bildübertragung funktioniert noch. Machen Sie sich auf ein hübsches Feuerwerk gefasst!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Und passen Sie gut auf sich auf. Sagen Sie der guten, alten Erde einen Gruß von uns.

- Entferne die Bedrohungskarte „Planidianisches Bombardement“ von der Planetenkarte.
- Drehe die Karte „Planidianisches Bombardement“ um.
- Platziere Missionskarte **M09** auf dem vorgesehenen Platz auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Entferne Landungskarte **L04** aus dem Spiel. Deine Besatzung kann von dieser Mission nicht mehr zurückkehren.

PROTOKOLL 1352

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Hurra! CAPCOM, die Geschütze funktionieren prächtig. Zum Glück haben wir die Energieversorgung wiederhergestellt! Jetzt zeigen wir's diesen Dreckskerlen!

Platziere Karte **P000** in Sektor 3.

Platziere Karte **P405** in Sektor 4.

Platziere Karte **P407** in Sektor 2.

Platziere Karte **P408** in Sektor 7.

PROTOKOLL 1353

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

CAPCOM, bestimmt wissen Sie das schon, aber die zweite Welle planidianischer Kriegsschiffe ist bereits eingetroffen. Sieht ziemlich beeindruckend aus. Viel Glück da oben.

Entferne alle Marker von den auf der Planetenkarte aufgedruckten planidianischen Schiffen.

Drehe die Bedrohungskarte „Planidianische Verstärkungen“ auf die Seite „Planidianisches Bombardement“.

Platziere *Planidianisches Bombardement* in Sektor 1.

PROTOKOLL 1355

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Lieutenant Banini**]: Captain, es gibt einen Notfall.

[**Captain Lee**]: Schießen Sie los, Lieutenant.

[**Lieutenant Banini**]: Wir haben ein starkes elektromagnetisches Signal abgefangen, dessen Signatur erstaunliche Ähnlichkeit zu dem der Stelen der Erbauer aufweist.

[**Captain Lee**]: Was soll das heißen?

[**Lieutenant Banini**]: Was auch immer das war, Captain, es war quasi ein Weckruf für Dag Gadol.

[**Captain Lee**]: Was?

[**Lieutenant Banini**]: Das Signal wird stärker. Wenn ich raten soll, Captain, würde ich sagen, der Weltraumwal wacht langsam auf.

Platziere Karte **G06** in „Globale Bedingungen“. Lies **Protokoll 1367**.

PROTOKOLL 1356

Wenn „Neustartende Stele“ NICHT aufgedeckt ist, erneuere 2 . Anderenfalls lies weiter:

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Jenny? Bist du da?

[**KI Jenny**]: Bestätige, Kommandant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich bin auf der Suche nach einer Lücke im Raumschiff, die groß genug für uns ist. Aber die Dauntless ist ein brandneuer Schiffstyp. Über ihren Rumpf wissen wir praktisch gar nichts.

[**Jenny die AI**]: Die Lücke, die Sie meinen, befindet sich in der Nähe des Technikkorridors. Dort können sie rein.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gut. Danke.


[**KI Jenny**]: Seien Sie vorsichtig. Es gibt viele scharfe Kanten und der Korridor ist nicht für Menschen, sondern für Drohnen ausgelegt.

Wähle eines:

- » **Abwarten und einen sichereren Weg suchen:** Setze das Spiel fort.
- » **Trotz der Gefahren in die ISS Dauntless eindringen:**  und lies **Protokoll 1396**.

PROTOKOLL 1357

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 , 2 *Lebendes-Exemplar-Hinweise* und lies weiter:

Live-Feed: Dr. Anita Juarez

Der Außenteam-Kommandant meinte, ich solle im Lander bleiben. Von wegen. Da bin ich in der großartigsten Kreatur, die die Menschheit je gesehen hat und soll sie einfach nur durch die Windschutzscheibe betrachten dürfen? Auf gar keinen Fall. Ich gehe raus und sammle ein paar Zellenproben. Ich muss verstehen, wie diese Kreatur funktioniert.

Erhalte 2 *Lebendes-Exemplar-Hinweise*.

PROTOKOLL 1358

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Captain Lee**]: Captain Fournier, wie läuft es da draußen?

[**Captain Fournier**]: Ganz hervorragend, Captain Lee. Wir führen noch einen letzten Antriebstest durch und erstellen eine Diagnose.

[**Captain Lee**]: Sie bereiten sich also auf den allerletzten Schritt vor, was? Verschwenden Sie keine Zeit. Der Weltraumwal wird langsam, ähm ... aktiver. Zunehmend aktiver.

[**Captain Fournier**]: Das wissen wir. Alles bereit. Okay, dann drücken Sie uns mal die Daumen.

[**Captain Lee**]: Mache ich. Und ich habe genau für eine solche Gelegenheit eine Flasche edlen Scotch bereitgestellt ...

*** *gedämpfte Explosion, dann Stille* ***

[**Captain Lee**]: Was. War. Das?

[**Lieutenant Banini**]: Du meine Güte. Captain, der Weltraumwal ist gerade explodiert.

[**Captain Lee**]: Wie kann das sein? Und die Dauntless? Rufen Sie sie, sofort!

[**Lieutenant Banini**]: Absolute Funkstille. Nein, da ist doch etwas. Nein, doch nicht.

[**Captain Lee**]: Was?

[**Lieutenant Banini**]: Das ist ihre Blackbox.

Lies **Protokoll 1386**.

PROTOKOLL 1359

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

- » **Warten:** Dies ist die letzte Möglichkeit, sich für die Mission zu entscheiden. Setze das Spiel fort.
- » **Die ISS Dauntless startklar machen:** Lies weiter:

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Das war's, Jenny. Alles erledigt. Die schwereren Schäden der Dauntless sind repariert. Die Dauntless ist wieder raumtauglich. Hoffe ich zumindest.

[**KI Jenny**]: Hoffnung ist keine wissenschaftliche Größe, Kommandant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Nein, das stimmt. Wir müssen den Antrieb testen.

[**KI Jenny**]: Ich schlage vor, wir nehmen einen Sicherheitsabstand ein.

- Lege Missionskarte **M12** ab.
- Lege Missionskarte **M11** ab.
- Entferne Karte **P505** von der Planetenkarte.
- Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 1372**, ohne dessen Text anzuwenden und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1360

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Das übersteigt unsere Kräfte, Captain. In diesem Viech hier ist es wesentlich gefährlicher als gedacht. Wir müssen uns zurückziehen, solange wir noch können. Aber wir kommen wieder. Das müssen wir!

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.



Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1361

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

(keuchend) Sind alle in Ordnung? Ja. So eine Erleichterung. Captain, die Reparatur ist noch nicht fertig. Wir haben einen Parasitenschwarm auf uns zukommen sehen und mussten die Arbeit abbrechen.

Wähle eines:

- » **Etwas tun, um die Katastrophe abzuwenden:**  und .
Lies **Protokoll 1392**.
- » **Nichts tun:** Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P000**.
Lies **Protokoll 1397**.

PROTOKOLL 1362

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Okay, Brücke. Wir können den Antriebstest starten. Alle Systeme sind entsprechend eingestellt, also ...

[Besatzungsmitglied 1]: Nein! Das geht jetzt nicht, Kommandant! Countdown abbrechen. Wir haben einen kritischen Fehler gemacht. Die Verbindung ...

Wähle eines:

- » **Etwas tun, um die Katastrophe abzuwenden:** Erhalte eine Verletzung „Verbrannt“. Lies **Protokoll 1395**.
- » **Nichts tun:** Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P000**.
Lies **Protokoll 1397**.

PROTOKOLL 1363

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[KI Jenny]: Kritischer Fehler! Kritischer Fehler!

[Besatzungsmitglied 1]: Bin. Noch. Nicht. Fertig.

[KI Jenny]: Sie schweben in großer Gefahr. Das Risiko für eine schwere Verletzung liegt bei 78 Prozent, Wahrscheinlichkeit steigend.

[Besatzungsmitglied 1] (Schmerzschrei): Scheiße!

[KI Jenny]: Ich habe Sie gewarnt.

[Besatzungsmitglied 1]: Vielen Dank. Weiß ich wirklich zu schätzen.

[KI Jenny]: Aber der Fehler wurde verhindert. Gratulation.



PROTOKOLL 1364

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Ich habe mir heute Dag Gadol angesehen. Sein massiver Leib wurde immer kleiner, während wir uns entfernten, bis er komplett außer Sichtweite verschwand, um sein einsames Leben in der Leere fortzuführen.

Ich glaube, die Besatzung der Dauntless hat das auch beobachtet, allerdings mit gemischten Gefühlen. Sie war zwar glücklich darüber, endlich wieder frei zu sein, aber ihr Raumschiff zurückzulassen, hat ihr das Herz gebrochen. Doch wir hatten keine andere Wahl. Hätten wir versucht, das Schiff zu retten, hätte Dag Gadol uns getötet.

Ein Schiff ohne Besatzung ist nur eine leere Hülle. Aber eine Besatzung ohne Schiff ist eine neue Hoffnung. Wir fliegen unserer Bestimmung entgegen – stolz, sowohl unsere Brüder und Schwestern als auch ein uraltes Wesen gerettet zu haben. Stolz darauf, uns Hüter der Galaxis nennen zu dürfen.

- Erhalte 1 .
- Verschiebe Brückenausbau **B24** und die Zielkarte **O04** von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Stecke Überlebendenkarte **V05** aus „Überlebende“ in den „Warten ...“-Umschlag. Entferne Karte **V07** aus dem Spiel.
- Steigere die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Wenn die Moral bereits „Hoch“ ist, erhalte stattdessen 1 .
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1365

Tagebuch von Dr. Anita Juarez





Ich habe drei faszinierende Stunden mit Dr. Fatah verbracht, dem Leiter der Wissenschaftssektion der Dauntless, der sechs Jahre lang ausschließlich Dag Gadol erforscht hat. Er war auch sehr glücklich darüber, seine Erkenntnisse teilen zu können. Unter anderem ist er zu dem Schluss gekommen, dass es im Universum keine weiteren Weltraumwale gibt und das die Stele darauf hinweist, dass die Bestie

ebenfalls von den Erbauern erschaffen wurde. Da sie das einzige Wesen ihrer Art ist, hat sie eine einzigartige Vermehrungstechnik entwickelt. In Dag Gadol wächst einfach ein Klon seiner selbst heran. Dieser Klon – der neue Dag Gadol – wächst so lange weiter, bis er seinen Wirt in Stücke reißt, um dann selbstständig weiterzuleben. Dr. Fatah war sich auch ganz sicher, dass der Weltraumwal diesen Prozess bei Gefahr anhalten kann. Mit ein paar für diese Funktion verantwortlichen Stammzellen könnten wir daher mithilfe der Technik der Erbauer einen eigenen Dag Gadol züchten. Was für eine Herausforderung! Kaum vorstellbar!

Erhalte 1 **Lebendes-Exemplar-Entdeckung**.

PROTOKOLL 1366


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

- Nichts passiert.
- Jedes Besatzungsmitglied wirft .
- Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Kritisch verwundet“. Unabhängig von seinen Verletzungen führt jedes Besatzungsmitglied einen Überlebenswurf mit drei Verletzungswürfeln aus. Wenn es 1  und 1  ODER 2  würfelt, ist der Überlebenswurf gescheitert. Entferne das Besatzungsmitglied aus seiner Ranghülle und entferne sein Modell. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.
- Alle Besatzungsmitglieder auf dem Planeten sterben:** Entferne ihre Besatzungskarten aus den Ranghüllen. Wenn Landungskarte **L06** im Planetenscanner ist, lies **Protokoll 1360**. Anderenfalls lies **Protokoll 1372** und wende den Text des obersten markierten Kästchens an. Ist kein Kästchen markiert, markiere Kästchen **C** und wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1367

ISS Dauntless: Audioprotokoll Brücke

[Captain Fournier]: Alle mal herhören. Ich habe eine neue Nachricht von der Vanguard und deren Außenteam. Wir stecken bereits in der Klemme, und die Lage wird bald schon unvorhersehbar werden. Der Weltraumwal erwacht. Wir können entweder versuchen, den Antrieb zu reparieren und fliehen, was ihn wahrscheinlich töten würde, oder wir verlassen das Schiff und evakuieren die Besatzung in den Kapseln der Vanguard. Da die Vanguard die chaotische Stele vorübergehend lahmlegen konnte, haben wir ein kleines Zeitfenster. Aber das ist eine äußerst weitreichende Entscheidung, und bevor ich sie treffe, möchte ich gerne Ihre Meinung dazu einholen. Aber bitte geben Sie sie schnell ab.

- Erhalte 1 .
- Platziere die Missionskarten **M11** und **M12** auf den vorgesehenen Plätzen auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Platziere Karte **P501** in Sektor **5**.
- Platziere Karte **P502** in Sektor **6**.
- Platziere Karte **P505** in Sektor **4**.
- Wenn Kästchen **B** in **Protokoll 1566** markiert ist, platziere Karte **P504** in Sektor **7**. Anderenfalls platziere Karte **P503** in Sektor **7**.


Hinweis: Es können nicht beide Missionen abgeschlossen werden. Überlege dir deine Wahl gut.

PROTOKOLL 1368

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1] (keuchend): Okay, gleich flicken wir das größte Loch. Die Drohnen kommen gerade mit der Stahlplatte herunter und ... Operator, abbremsen, sonst ... Nicht so schnell Sie Trottel! Passen Sie ...


Wähle eines:

- » **Etwas tun, um die Katastrophe abzuwenden:**  und erhalte eine Verletzung „Kritisch verwundet“. Lies **Protokoll 1363**.
- » **Nichts tun:** Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P000**.
Lies **Protokoll 1397**.

PROTOKOLL 1369

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Hey, ist das die Brücke der Dauntless? Es gibt zwar noch keinen wirklichen Grund zur Freude, aber ich glaube, wir haben Ihren Antrieb wieder hinbekommen. Cool, was?

Erhalte 1 . Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P000**.

PROTOKOLL 1370

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, lies **Protokoll 1376**.
Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Ich habe die Anzüge von der Dauntless gesehen. Selbst die besten erfüllen keinen einzigen Sicherheitsstandard! Die halten diesen Bedingungen nicht stand!


Hinweis: Die Besatzung der Dauntless hält nicht mehr lange durch. Bei weiteren Schäden muss sie auf ihr Schiff zurückkehren!

PROTOKOLL 1371

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die Dauntless ist so löchrig wie ein Schweizer Käse. Das zu reparieren wird ewig dauern.

[**Außenteam-Kommandant**]: Dann hören Sie auf zu reden und gehen Sie wieder an die Arbeit. Und behalten Sie die Parasiten im Auge.

Erhalte 1 . Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P000**.

PROTOKOLL 1372

- A: Lies **Protokoll 1364**.
 B: Lies **Protokoll 1398**.
 C: Lies **Protokoll 1386**.

PROTOKOLL 1373

Wenn „Neustartende Stele“ NICHT aufgedeckt ist, erneuere 2 .
Anderenfalls lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

So, das war's. Wir sind zum Manövrierantrieb vorgedrungen. Zum Glück kenne ich dessen Aufbau. Hier könnten wir zwar in das Schiff eindringen, aber sicher wäre das nicht. Ziehen Sie sich warm an. Es geht weiter.

Wähle eines:

- » **Abwarten und einen sichereren Weg suchen:** Setze das Spiel fort.
- » **Trotz der Gefahren in die ISS Dauntless eindringen:** Wirf  und lies **Protokoll 1396**.

PROTOKOLL 1374

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Captain Lee**]: Hier spricht die ISS Vanguard. Dauntless, sind Sie das?

[**Captain Fournier**]: Captain Lee? Tamara?

[**Captain Lee**]: Nicht zu fassen! Vanessa! Ich meine, Captain Fournier! Wie ich mich freue, Ihre Stimme zu hören!

[**Captain Fournier**]: Oh, das Vergnügen ist ganz meinerseits, Captain Lee! Wir stecken seit sechs Jahren im Magen des Weltraumwals fest! Sechs endlose Jahre, um Fehler und Gewissensbisse zu analysieren. Sie wissen doch, was wir mit der Wayfarer angestellt haben, oder?

[**Captain Lee**]: Ja. Und wir wissen auch, dass Sie keine Schuld daran trifft. Außerdem haben die meisten überlebt.


[**Captain Fournier**]: So eine Erleichterung! Danke! Und Ihr Außenteam ist auch noch hier! Was für mutige Seelen! Sie haben die defekte Stele deaktiviert, die unsere Kommunikation so lange blockiert hat. Endlich können wir wieder funken, aber ich habe keine Ahnung, wie lange. Wir haben keine Ressourcen, um unseren Antrieb zu reparieren und von hier zu verschwinden.

[**Captain Lee**]: Wir helfen Ihnen. Ich schicke Ihnen die benötigten Ressourcen, und mein Außenteam wird Sie bei der Reparatur unterstützen. Lee, Ende.

Entferne Landungskarte **L06** aus dem Spiel. Lies **Protokoll 1355**.

PROTOKOLL 1375

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 , 3 **Mikroorganismus**-Hinweise, 3 **Lebendes-Exemplar**-Hinweise und lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Endlich wieder fester Boden unter den Füßen. Die Erkundung des gigantischen Magens geht weiter. Bisher noch keine Anzeichen von Klaustrophobie. Wir befinden uns inmitten endloser Pfützen aus Magensäure, die zwar ekelerregend, aber auf unheimliche Weise auch faszinierend sind.

- Erhalte 2 **Lebendes-Exemplar**-Hinweise oder 2 **Mikroorganismus**-Hinweise.

PROTOKOLL 1376

ISS Dauntless: Audioprotokoll Brücke

[**Captain Fournier**]: Die Werte sind beängstigend. Die Bedingungen in der Außenwelt werden meine Leute umbringen. Es gibt zu viel toxische Säure und die Parasiten sind extrem aktiv ... Aber uns bleibt keine andere Wahl. Eine Evakuierung ist ausgeschlossen. Wir müssen zurück und die Dauntless reparieren, koste es, was es wolle.

Lege Missionskarte **M11** ab.


Entferne Karte **P505** von der Planetenkarte.

Hinweis: Die Besatzung wurde zur Umkehr gezwungen. Die einzige Möglichkeit, sie hier herauszubringen, ist die Reparatur des Schiffs.

PROTOKOLL 1377

Audioprotokoll Forschungsmission

Der Asteroid wurde zwar zertrümmert, aber die größten Trümmerteile sind noch sehr dicht beieinander und geben den Blick frei ... Möglicherweise liege ich ja falsch, aber die Besucher könnten den Asteroiden als Lüftung benutzt haben. Sie wissen schon, das Portal, mit dem sie überschüssige Energie abgelassen haben. So nahe waren wir solch einem Fund noch nie. Dürfen wir uns nähern?

Erhalte 1 . Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P000**.

PROTOKOLL 1378

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich wusste doch, dass wir die noch gebrauchen können!

[**Außenteam-Kommandant**]: Was?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die Teile, die wir aus dem Raindrop-Shuttle mitgenommen haben. Die Techniker der ISS Dauntless müssen Universalteile benutzt haben und jetzt zahlt sich das aus. Der Antrieb ist unkomplizierter als ich dachte. Was für eine Erleichterung!

Erhalte 2 .

Erhalte 1 **Alien-Tech**-Entdeckung.

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

PROTOKOLL 1379

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


- » **Warten:** Dies ist die letzte Möglichkeit, sich für die Mission zu entscheiden. Setze das Spiel fort.
- » **Die Besatzung der ISS Dauntless evakuieren:** Lies **Protokoll 1391**.

PROTOKOLL 1380

Tagebuch von Dr. Anita Juarez

Dr. Fatah von der ISS Dauntless hat recht. Er muss einfach recht haben. Natürlich sind noch weitere Experimente und Forschungen erforderlich, aber selbst meine einfache, vorläufige Analyse besagt, dass ich die richtigen Stammzellen entnommen habe. Damit und mithilfe der Technik der Erbauer können wir den Weltraumwal nachzuchten.

Steigere die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3). Wenn die Moral danach „Niedrig“ ist, steigere die Moral erneut.

Wenn die Moral bereits „Hoch“ ist, erhalte stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1381




Wenn sich Landungskarte **L06** im Planetenscanner befindet, lies **Protokoll 1360**. Anderenfalls lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Alle mal hergehört. Eine Evakuierung ist ausgeschlossen, da wir hier nicht wegkommen. Wir müssen uns darauf konzentrieren, entweder die Besatzung oder das Raumschiff

zu retten, koste es, was es wolle. Machen Sie sich an die Arbeit und legen Sie sich ordentlich ins Zeug!

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 entferne sein Modell. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.

Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, setze das Spiel fort.

Wenn alle Besatzungsmitglieder tot sind, lies **Protokoll 1372** und wende den Text des obersten markierten Kästchens an. Ist kein Kästchen markiert, markiere Kästchen **C** und wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1382

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Lieutenant Banini**]: Captain, das Schiff, das wir gerade entdeckt haben, ist inaktiv. Verlassen, und offenbar leblos. Ja, keine Lebenszeichen.

[**Captain Lee**]: Und in was für einem Zustand befindet es sich?

[**Lieutenant Banini**]: Ich bekomme gerade ein Bild. Grundgütiger, sehen Sie nur. Vollkommen durchlöchert. Es wurde total zerschossen.

[**Captain Lee**]: Wer kann so brutal vorgegangen sein? Und weshalb?

Erhalte 1 **Alien-Tech-Entdeckung**. Ersetze eine Karte in deinem Sektor durch Karte **P508**.

PROTOKOLL 1383

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Captain Lee**]: Außenteam-Kommandant, hören Sie mich? Ist bei Ihnen alles in Ordnung?

[**Außenteam-Kommandant**]: Außenteam hier. Ja, uns geht es gut. Wir hatten eine Auseinandersetzung mit einer defekten Stele. Wir haben Sie ausgeschaltet.

[**Captain Lee**]: Sehr gut. Verletzungen? Schäden?

[**Außenteam-Kommandant**]: Nein, glücklicherweise nicht. Die Stele wird uns zwar erst einmal keine Probleme mehr bereiten, aber ...

[**Captain Lee**]: Aber was?

[**Außenteam-Kommandant**]: Haben Sie das Signal aufgefangen, das sie kurz vor der Abschaltung gesendet hat?

[**Lieutenant Banini**]: Ja. Es war sehr stark. Wir analysieren es zwar noch, aber mein Bauch sagt mir, dass das noch Folgen haben wird.

Drehe die Bedrohungskarte „Defekte Stele“ auf die Seite „Neustartende Stele“.

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

Erhalte 1 .

PROTOKOLL 1384

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Denken Sie daran, dass dieses Gebiet extrem gefährlich ist. Vergessen Sie nicht, den Lander und unsere Medikamente und Forschungsausrüstung zu sichern. Doktor, ich würde sagen, Sie bleiben erst einmal drinnen.

Erhalte 1 .

Platziere Karte **P500** in Sektor **1**.

PROTOKOLL 1385

Verschiebe dein Besatzungsmitglied sowie sämtliche unterstützenden Besatzungsmitglieder aus deinem Sektor in Sektor **5**.

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

Platziere die Bedrohungskarte „Defekte Stele“ auf dem entsprechenden Feld über der Planetenkarte. Platziere den **Defekte Stele-Aufsteller** in Sektor **7**.

Lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir haben unseren Zielort erreicht, Captain. Wir sehen die ISS Dauntless. Ihr Rumpf ist vollkommen zerfetzt. Der Antrieb befindet sich in einem hoffnungslosen Zustand. Und, wenn ich


das sagen darf, der Schaden kommt mir bekannt vor. Das waren garantiert planidianische Torpedos.

Aber das ist nicht ihr einziges Problem. Das Schiff scheint in eine Magenwand hineingewachsen zu sein, als wären die beiden miteinander verschmolzen. Kein Wunder, dass die da nicht wegkommen. Und zu allem Übel haben wir auch noch eine offenbar feindliche Stele entdeckt. Keiner von uns kann das Phänomen erklären. Wir sind schon vielen Stelen begegnet, aber die waren alle passiv. Keine hat Erkunder bedroht. Aber diese ist dazu in der Lage, die hiesigen Naturgesetze zu ändern. Wir hoffen, einem Kontakt aus dem Weg gehen zu können. Wir klettern jetzt den Rumpf hoch.

PROTOKOLL 1386

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Das Bild eines explodierenden Weltraumwals hat sich in mein Gedächtnis eingebrannt, und ich habe immer noch Captain Fourniers letzte Worte im Ohr. Wir haben eine verheerende Niederlage erlitten. Der majestätische, auf unheimliche Weise wunderschöne Dag Gadol ist nicht mehr – und genauso steht es um die Besatzung der ISS Dauntless, die in der Leere verloren war und von uns wundersamerweise gefunden wurde. Wir haben unsere Chance vertan. Warum haben die Erbauer ausgerechnet uns zur Fortsetzung ihrer Suche auserkoren? War das der größte Fehler des Universums?

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege alle  von der Lander-Tafel ab.
- Verschiebe Brückenausbau **B24** und die Zielkarte **O04** von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Stecke Situationskarte **S39** aus „Zukünftige Situationen“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Verringere die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) auf „Sehr niedrig“. Ist sie bereits „Sehr niedrig“, passiert nichts.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1387

Privatgespräch: Captain Lee

[**Captain Fournier**]: Sind Sie sicher, dass die Verbindung sicher ist?

[**Captain Lee**]: Absolut. Außerdem bin ich in meinem Büro. Niemand kann uns hören.

[**Captain Fournier**]: Gut. Sie kennen ja das Schicksal eines Kapitäns. Wir müssen immer ein Vorbild sein, dürfen niemals Angst zeigen oder zögern. Sechs lange Jahre lang habe ich meine Gefühle unterdrückt. Können Sie sich das vorstellen?

[**Captain Lee**]: Bin auf dem besten Weg.

[**Captain Fournier**]: Was für eine Erleichterung, sich endlich einmal normal mit jemandem zu unterhalten, der das gleiche durchmacht.

[**Captain Lee**]: Sprechen Sie sich aus. Erzählen Sie mir, was Sie wollen. Über die Angst und alles andere.

[**Captain Fournier**]: Angst war mein ständiger Begleiter. Mein einzig wahrer Gefährte. Zuerst hatte ich Angst vor den ganzen verdammten Planidianern, die mein Schiff fast zerstört hätten und viele meiner Leute umgebracht haben. Und dann, als ich langsam zu hoffen wagte, unsere Verfolger abgehängt zu haben, tauchte dieser Weltraumwal auf. Der Antrieb war zu schwach, um uns da rauszuholen. Uns blieb nur übrig, untätig dabei zuzusehen, wie er die Dauntless verschluckte.

[**Captain Lee**]: Aber Sie haben überlebt.

[**Captain Fournier**]: Nur, um die nächsten sechs Jahre in seinem Magen zu verbringen. Und sich dann neben der Angst auch noch mit Verzweiflung anzufreunden.

*** **Fourier weint** ***

[**Captain Lee**]: Weinen Sie sich ruhig aus, Vanessa. Die Verbindung ist sicher.

[**Captain Fournier**]: Nein, nein. Ich glaube, das habe ich verlernt.

Erhalte 1 .

PROTOKOLL 1388

Markiere das oberste Kästchen und wende seinen Text an. Wenn alle Kästchen markiert sind, passiert nichts.

Lies **Protokoll 1365**.

Lies **Protokoll 1387**.

PROTOKOLL 1389

Wenn keine Missionskarten aufgedeckt sind, lies **Protokoll 1372** und wende den Text des obersten markierten Kästchens an. Anderenfalls lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Alle mal hergehört. Abheben ist ausgeschlossen. Wir müssen uns darauf konzentrieren, die Besatzung und das Raumschiff zu retten, koste es, was es wolle. Machen Sie sich an die Arbeit und legen Sie sich ordentlich ins Zeug!

PROTOKOLL 1390

Live-Feed: Dr. Anita Juarez













Als Xenologin sollte ich distanziert und objektiv sein, aber das kann ich einfach nicht. Unser Lander nähert sich einer gigantischen Bestie, die wir als Weltraumwal oder Dag Gadol bezeichnen, wobei diese Referenz ihrer Größe nicht einmal annähernd gerecht wird. Die Kreatur ist groß genug, um einen kleinen Mond zu verschlucken. Kein Wunder, dass ich so eingeschüchtert bin – und es wird noch schlimmer, da wir uns von der Kreatur werden verschlingen lassen.

Ja, wir müssen in die Bestie hineinfliegen.

Das ist die einzige Möglichkeit, dem Signal auf den Grund zu gehen, das aus ihr kommt und identisch mit dem Notruf der Dauntless ist.

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 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 (bewege 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 1394**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.


	Säurewolke	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Jedes Besatzungsmitglied wirft . » Ein Besatzungsmitglied deiner Wahl wirft .
	Dag Gadols Verdauungssäfte	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Durchstehen Wenn  mindestens 5 ist, lege 1 zufällige Ausrüstung ins „Arsenal“. » Ausweichen Wenn  mindestens 5 ist: Jedes Besatzungsmitglied 2 . » Lander verschließen Ein Besatzungsmitglied deiner Wahl erhält eine Verletzung „Verwundet“ oder .
	Verdauungsgase	Wenn die Summe von  und  mindestens 9 ist, passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied  .

PROTOKOLL 1391

Captain Fourniers Abschiedsrede

Sechs lange Jahre liegen hinter uns – und Sie wissen besser als alle anderen, wie lang ein Tag sein kann, wenn man gegen Hoffnungslosigkeit, Einsamkeit und Heimweh ankämpfen muss. Ich bin überglücklich, Sie die Dauntless verlassen zu sehen, aber mir blutet das Herz, wenn ich in die leeren Korridore unseres Raumschiffs zurückblicke. Die Dauntless war für uns alles: unsere Festung, unser Heiligtum, unsere Heimat. Und sie wird immer einen Platz in meinem Herzen einnehmen.

Mach's gut, Dauntless. Ich verlasse dich als Letzte. Und ich werde auch die Letzte sein, die dich vergisst.

- Erhalte 1 .
- Lege Missionskarte **M11** ab.
- Lege Missionskarte **M12** ab.
- Entferne Karte **P505** von der Planetenkarte.

- Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 1372**, ohne dessen Text anzuwenden und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1392

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Wenn was Dummes funktioniert, ist es doch eigentlich gar nicht dumm, oder?

[Außenteam-Kommandant]: Was haben Sie getan?

[Besatzungsmitglied 1]: Erinnern Sie sich noch an den neuen Sensor? Tja, der hat wieder Feuer gefangen. Ich habe ihn jetzt an einen anderen angeschlossen und an die Wand genagelt, damit ...

[Außenteam-Kommandant]: Genagelt? Okay, den Rest will ich gar nicht wissen.

PROTOKOLL 1393

Wenn „Neustartende Stele“ aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1396**. Anderenfalls lies weiter:

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant] (keuchend): Was war das? Wir wurden buchstäblich aus dem Rumpf geworfen!

[KI Jenny]: Das Magnetfeld hat sich ungewöhnlich schnell verändert.

[Besatzungsmitglied 1]: Das könnte die Stele gewesen sein. Ich glaube, die läuft Amok.

[Außenteam-Kommandant]: Sehen Sie mal, die Stele schwebt tatsächlich ganz in der Nähe. Und sie kommt näher. Wir können damit rechnen, dass sich jetzt alle Naturgesetze ändern. Die Dauntless hat mein tiefstes Mitgefühl. Was haben die Schrecklichen mitgemacht?

[Besatzungsmitglied 1]: Nur ein Grund mehr, reinzugehen. Aber die Stele hält uns auf. Was tun wir dagegen?

Erneure 2 .

PROTOKOLL 1394

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Captain, wir sind drin. Wir sind in den Magen eines Weltraumwals geflogen.

[Captain Lee]: Gut gemacht, Kommandant. Erstellen Sie Bericht.

[Außenteam-Kommandant]: Wir sehen Pfützen aus Verdauungssäften, in denen es von Lebensformen nur so wimmelt.

[Doktor Juarez]: Das könnten Schlauch- oder Bandwürmer sein. Möglicherweise Parasiten.

[Außenteam-Kommandant]: Danke, Doktor. Unsere Sensoren haben das Signal einer Stele aufgefangen, die hier irgendwo herumfliegt ...

[Besatzungsmitglied 1]: Da, Kommandant! Sehen Sie den lila Sturm auf 10 Uhr? Sieht nach einer defekten Stele aus.

[Außenteam-Kommandant]: Ja, die haben wir schon mal gesehen. Wir müssen mit allen möglichen kosmischen Störungen rechnen, aber ... Oh. Da ist sie ja.

[Captain Lee]: Wie bitte, Kommandant? Sie?

[Außenteam-Kommandant]: Sie werden es nicht glauben, Captain, aber in der Magenwand steckt ein Raumschiff von der Erde. Ein Raumschiff der Dauntless-Klasse. Zwar vom Kampf beschädigt, aber noch in einem Stück. Meine Güte, wir haben sie gefunden.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **22–23 (Dag Gadol)**.
- Platziere die Bedrohungskarte „Brutwächter“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den „Brutwächter“-Aufsteller in Sektor 2.

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

PROTOKOLL 1395

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Captain Fournier, wir benötigen Ihre Hilfe! Eines meiner Besatzungsmitglieder hat schwere Verbrennungen erlitten, als es einen überhitzten Antrieb abgeschaltet hat, um eine Explosion zu verhindern. Ist Ihre Krankenstation aufnahmebereit?

PROTOKOLL 1396

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Außenteam-Kommandant]: Captain? Hören Sie mich?

[Captain Lee]: Ja, Kommandant! Wo sind Sie? Erbitte Lagebericht?

[Außenteam-Kommandant]: Tja, wir sind auf der ISS Dauntless.

[Captain Lee]: Unglaublich! Sehr gut!

[Außenteam-Kommandant]: Wir wurden geradezu überschwänglich begrüßt und ich weiß jetzt so ungefähr, was der Dauntless widerfahren ist.

[Captain Lee]: Erbitte eine Kurzfassung, Kommandant.

[Außenteam-Kommandant]: Ihr Computersystem wurde von Planidianern gehackt, woraufhin die Dauntless erst die Wayfarer angegriffen und dann in Richtung des Mainframes geflogen ist. Zum Glück gelang es den Technikern an Bord der Dauntless, die Viren zu eliminieren und die Kontrolle über das Schiff zurückzuerlangen, bevor es den Mainframe erreichte. Aber sie wurden von der planidianischen Flotte abgefangen und schwer beschädigt. Sie konnten fliehen und haben sich in einem Nebel versteckt, wo sie auf den Weltraumwal trafen. Zu ihrem Erstaunen hat die Bestie das Schiff verschluckt.

[Captain Lee]: Ist sie weltraumfähig?

[Außenteam-Kommandant]: Die Dauntless? Nein, Captain. Sie steckt in der Magenwand fest, und ihr schwer beschädigter Antrieb ist beim Fluchtversuch komplett ausgefallen. Der Besatzung der Dauntless fehlen die Mittel, um ihn zu reparieren und sie wieder flugfähig zu machen.

[Captain Lee]: Können sie das Schiff nicht evakuieren?

[Außenteam-Kommandant]: Nein, Captain. Alle, die das Schiff verlassen haben, wurden praktisch sofort von Schwärmen von Magenparasiten angegriffen. Außerdem wurde das Evakuierungsdock im Kampf zerstört und die Steuerbordseite ist durch die Magenwand blockiert. Zu allem Überfluss hat die defekte Stele, die im Magen herumfliegt, ihre Lage noch weiter verschlimmert, indem sie die dortigen Naturgesetze auf chaotische Weise ständig verändert hat. Aufgrund ihrer Energieausbrüche musste die Besatzung sämtliche elektronischen Systeme abschalten, abgesehen von den wichtigsten, wie dem Kurzstrecken-Notsignal. Aufgrund all dieser Probleme stecken sie da schon seit sechs Jahren fest.

[Captain Lee]: Grundgütiger.

[Außenteam-Kommandant]: Wir starten das Kommunikationssystem neu. Captain Fournier möchte mit Ihnen sprechen.

- Lege Missionskarte **M10** ab.
- Stecke Überlebendenkarte **V07** aus „Überlebende“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Lies **Protokoll 1374**.

PROTOKOLL 1397

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Hält der Antrieb durch?

[Besatzungsmitglied 1]: Keine Ahnung, Kommandant. Teile davon wurden beim Befreiungsversuch der Dauntless schwer beschädigt. Wir haben ihn geflickt und laut Diagnosetool ist jetzt alles in Ordnung. Hoffen wir mal, der Computer hat recht.

[Außenteam-Kommandant]: Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und setze das Spiel fort.

- A
- B
- C

PROTOKOLL 1398


Wenn ein Kästchen in **Protokoll 1397** markiert ist, lies **Protokoll 1358**. Andernfalls lies weiter:

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Der Blick durch das Brückenfenster auf die elegant, tapfer und abgehärtet neben uns herfliegende ISS Dauntless erfüllt mich mit großer Freude. Und mit noch mehr Freude erfüllt mich der Gedanke an ihre Besatzung, die so lange gefangen war und nun in einem dramatischen Kampf befreit wurde. Die Vanguard hat einen zuverlässigen Partner erhalten und wir haben einen Teil unserer Mission erfüllt.

Allerdings wäre es gelogen, zu sagen, dass die Mission ein voller Erfolg war. Die Befreiung der ISS Dauntless war das Todesurteil für Dag Gadol, das einzigartige Weltraumwesen.


Ich weiß, dass wir es für die Menschheit getan haben. Aber trotzdem liegt ein Schatten auf meinem Herzen, den ich nie wieder loswerde.

- Erhalte 1 .
- Markiere das Kästchen in **Protokoll 1565**.
- Verschiebe Brückenausbau **B24** und die Zielkarte **O04** von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Stecke Situationskarte **S39** aus „Zukünftige Situationen“ in den „Warten ...“-Umschlag.
- Verringere die Moral im Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite **3**) auf „Sehr niedrig“. Ist sie bereits „Sehr niedrig“, passiert nichts.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1399

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Okay, kurze Verschnaufpause von diesen schrecklichen Parasiten. Alle raus hier! Flicken Sie die Löcher im Rumpf weiter!



Erhalte 1 . Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P000**.







PROTOKOLL 1405

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Ein anderes Besatzungsmitglied kann es unterstützen, als wäre es im selben Sektor. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet das Besatzungsmitglied, das den Würfelwurf durchgeführt hat. Ignoriere Karten – oder Ausrüstungseffekte, die sich auf etwas beziehen, was nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise erhalten 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 Würfelwürfe erforderlich sein.

Wichtig: Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, lege sie ab und markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Sind alle Kästchen in **Protokoll 1447** markiert, wende seinen Text an.

  **DURCH DEN DSCHUNGEL NAVIGIEREN**

 = 

 +  + 	Erhalte 1 Seltene-Flora-Entdeckung und platziere sie im „Warten ...“-Umschlag.
 +  + 	Lies Protokoll 1422 .
	Markiere ein Kästchen in Protokoll 1447 . Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies Protokoll 1422 .

PROTOKOLL 1406

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Lieutenant, machen Sie alles für unseren Empfang klar! Schnell! Ich habe ein verwundetes Besatzungsmitglied dabei! Wir haben die Notfallprozedur zum Verlassen des Planeten aktiviert! Machen Sie das Sanitäterteam bereit!

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen neben dem Schiffsbuch.
- Entferne Landungskarte **L05** aus dem Spiel.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** 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** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1407

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Wissen wir ungefähr, wo das Starchild-Team gelandet ist?

[Besatzungsmitglied 1]: Nein, Kommandant. Sie sind irgendwo auf der anderen Seite der Stufenpyramide, und die ist riesig. Ist eine Reise von mindestens zwei Stunden.

[Außenteam-Kommandant]: Ich hoffe nur, es ist ihnen nichts passiert, weil ...

[Besatzungsmitglied 2]: Wenn man vom Teufel spricht. Da ist eine eingehende Übertragung! Von den Sternkindern.

[Außenteam-Kommandant]: Schalten Sie sie ein.

[Starchild-Außenteam]: Hier spricht das Starchild-Außenteam. Ja, wir hören Sie.

[Außenteam-Kommandant]: Ähm ... Was?

[Starchild-Außenteam]: Das war die Antwort auf Ihre Frage. Ja, wir hören Sie. Und ja, uns geht es gut.

[Außenteam-Kommandant]: Starchild-Außenteam. Wir haben die Nachricht vor gut zehn Minuten geschickt. Warum melden Sie sich jetzt erst?

[Starchild-Außenteam]: Passen Sie gut auf sich auf, Vanguard. Ende.

[Außenteam-Kommandant]: Ähm ... Kann mir das mal bitte jemand erklären?

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Ist Kästchen **C** in **Protokoll 1566** markiert, lies **Protokoll 1432**. Anderenfalls beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion:

- » **Zur Stufenpyramide gehen:** Lies **Protokoll 1414**.
- » **Das Starchild-Team suchen:** Lies **Protokoll 1413**.

PROTOKOLL 1408

Wenn das Kästchen in **Protokoll 1551** markiert ist, lies **Protokoll 1436**. Anderenfalls lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Verdammte Störung. Unser Signal kommt nicht durch. Was blockiert es? Der Emittor? Oder vielleicht die Starchild-Konzentration, Leute. Wir müssen das hinbekommen.




Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, die Starchild zu kontaktieren. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion. Lies dann **Protokoll 1420**.

PROTOKOLL 1409

Entferne Landungskarte **L05** aus dem Spiel.

Wenn Einmalige Entdeckung **11** sich nicht im „Warten ...“-Umschlag befindet, platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen neben dem Schiffsbuch.

Zähle dann die Anzahl der markierten Kästchen in **Protokoll 1439**:

- Wenn mindestens acht Kästchen markiert sind, erhalte 11 . Dann werden alle Besatzungsmitglieder des ersten und zweiten Rangs befördert, die an dieser Erkundung teilgenommen haben. Lies **Protokoll 1410**.
- Wenn fünf, sechs oder sieben Kästchen markiert sind, erhalte 7 . Dann werden alle Besatzungsmitglieder des ersten und zweiten Rangs befördert, die an dieser Erkundung teilgenommen haben. Lies **Protokoll 1410**.
- Wenn drei oder vier Kästchen markiert sind, erhalte 5 . Dann werden alle Besatzungsmitglieder des ersten und zweiten Rangs befördert, die an dieser Erkundung teilgenommen haben. Lies **Protokoll 1440**.
- Wenn höchstens zwei Kästchen markiert sind, lies **Protokoll 1440**.

PROTOKOLL 1410

Zusammenfassung: Abschlussbericht Außenteam-Kommandant Captain,

ich bestätige hiermit, dass die Mission abgeschlossen ist. Sämtliche Einzelheiten sind zwar im beigefügten Bericht enthalten, aber ich würde gerne hervorheben, dass der Mond eine Bedrohung aller raumfahrenden Spezies im Universum darstellen könnte und er deshalb auf allen Sternkarten rot gekennzeichnet werden sollte. Soweit es die Zeit erlaubt, sollten wir auch besprechen, wie man die Bedrohung beseitigen kann.

Außerdem ist mir sehr wohl bewusst, dass das scheinbar erratische Verhalten des Starchild-Außenteams zu einigen Gerüchten geführt hat. Ich melde hiermit, dass der Kontakt zu unseren Starchild-Kollegen trotz unserer Anstrengungen nur kurz und äußerst verstörend war. Sie haben sich praktisch nicht an der Mission beteiligt und ihr Verhalten gibt sehr zu denken. Ich schlage eine gemeinsame Untersuchung mit dem Captain der ISS Starchild vor.

Markiere folgendes Kästchen:

Verdacht gegen die ISS Starchild

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1411

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Hier spricht das Außenteam der ISS Vanguard. Starchild, hören Sie mich?

[Außenteam-Kommandant]: Irgendeine Reaktion?

[Besatzungsmitglied 2]: Bisher nicht. Starchild-Außenteam, hören Sie mich? Sind Sie da? Starchild? Hier spricht das Team der Vanguard! Starchild, sind Sie überhaupt da?

[Besatzungsmitglied 1]: Sollten wir uns Sorgen machen?

[Außenteam-Kommandant]: Ich hoffe nur, dass es sich nur um ein vorübergehendes technisches Problem handelt. So, weiter jetzt.

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Techniksektion:

- » **Zur Stufenpyramide gehen:** Lies **Protokoll 1433**.
- » **Das Starchild-Team suchen:** Lies **Protokoll 1407**.

PROTOKOLL 1412

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

[Außenteam-Kommandant]: Schnappen Sie sich Ihre Ausrüstung. Wir müssen für den Lander ein Stück Dschungel roden, um landen zu können. Und halten Sie die Waffen im Anschlag. Man kann nie wissen, was uns erwartet.

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, die Landezone zu sichern. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion. Lies dann **Protokoll 1441**.

PROTOKOLL 1413

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Okay, wir müssen durch den Dschungel, um den Lander der Starchild zu suchen. Zack, zack! Das wird eine höllische Plackerei.

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, die Expedition durch den Dschungel zu führen. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion. Lies dann **Protokoll 1405**.

PROTOKOLL 1414

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Lieutenant, wir haben den Dschungel gerodet, um den Fuß der Stufenpyramide zu erreichen.

[Lieutenant Banini]: Irgendwelche Aktivitäten?

[Außenteam-Kommandant]: Nein, die Scanner zeigen nichts an. Aber wir sehen hier ein verlassenes Shuttle, das teilweise überwuchert ist. Eines der ältesten uns bekannten idemischen Shuttles. Und da sind auch die Überreste eines Raumanzugs, wahrscheinlich ebenfalls idemisch.

[Lieutenant Banini]: Idemisch. Anders gesagt, hier sind anscheinend eine Menge Schiffe gelandet. Warum sind die hiergeblieben? Warum sind sie nicht zurückgefliegen?

[Außenteam-Kommandant]: Das finden wir später heraus, Lieutenant. Wir müssen weiter.

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

- » **Das Starchild-Team kontaktieren:** Lies **Protokoll 1408**.
- » **Auf das Notsignal antworten** (das geht nur, wenn das Kästchen in **Protokoll 1415** markiert ist): Lies **Protokoll 1445**.
- » **Das Gebiet absuchen:** Lies **Protokoll 1425**.
- » **In die Stufenpyramide gehen:** Lies **Protokoll 1428**.

PROTOKOLL 1415

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

***** lauter Ton im Hintergrund, Schmerzensschreie *****

[Lieutenant Banini]: Außenteam, was ist da los?

[Besatzungsmitglied 2]: Heilige Scheiße, was war das?

[Außenteam-Kommandant]: Alle okay?


[Besatzungsmitglied 1]: Ja, geht so. Mir dröhnt der Schädel.

[Besatzungsmitglied 2]: Mir auch, aber ansonsten ist alles in Ordnung. Glaube ich.

[Lieutenant Banini]: Außenteam, hören Sie uns?

[Außenteam-Kommandant]: Ja. Ja. Lieutenant, wir haben ... Also, wir haben versucht, auf den Notruf zu antworten, aber er wurde plötzlich ganz unangenehm laut. Irgendein Schallangriff. Okay, Lieutenant, wir stehen zwar etwas unter Schock, aber ansonsten geht es uns gut. Wir machen weiter.

Markiere das Kästchen unten und wende es an:

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Wichtig: Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, lege sie ab und markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Sind alle Kästchen in **Protokoll 1447** markiert, wende seinen Text an.

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

- » **Zur Stufenpyramide gehen:** Lies **Protokoll 1414**.
- » **Das Starchild-Team warnen:** Lies **Protokoll 1416**.

PROTOKOLL 1416

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Was jetzt, Kommandant?

[Außenteam-Kommandant]: Hier ist eine Menge los - und die Starchild muss gewarnt werden.

[Besatzungsmitglied 1]: Das könnte nach hinten losgehen. Hier den Funk zu benutzen, ist offenbar riskant.

[Außenteam-Kommandant]: Allerdings. Deshalb müssen wir ein kurzes Signal auf einer selten genutzten Frequenz verwenden. Sie wissen schon, eine dieser Niederfrequenzen, die unsere Flotte im Notfall verwendet. Und die Nachricht muss von demjenigen von uns gesendet werden, der dazu am besten geeignet ist. Was denken Sie, wer das ist?

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, das Signal zu senden. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion. Lies dann **Protokoll 1423**.

PROTOKOLL 1417

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Lieutenant Banini, hören Sie mich?

[Lieutenant Banini]: Ja, Banini hier. Warum hebt der Starchild-Lander ab?

[Außenteam-Kommandant]: Genau das würde ich auch gerne wissen! Wir haben ein paar beunruhigende Nachrichten von ihnen erhalten und wollten sie direkt zur Rede stellen, aber als wir uns näherten, haben sie irgendein Kraftfeld aktiviert, sind zum Lander gerannt und haben den Planeten verlassen. Einfach so! Ergibt das für Sie irgendeinen Sinn?

[Lieutenant Banini]: Nein, noch nicht. Und das ist wirklich beunruhigend. Bleiben Sie, wo Sie sind. Und wenn ich Sie wäre, würde ich Ihren Lander herbestellen. Er sollte nicht zu weit weg sein.

[Außenteam-Kommandant]: Gute Idee, Lieutenant. Da unserer größer als der der Starchild ist, müssen wir dafür aber etwas Dschungel roden.

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Dann lies **Protokoll 1412**.

PROTOKOLL 1418

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Starchild-Außenteam, hören Sie uns? Hier spricht das Vanguard-Außenteam, Ende. Hören Sie uns?

[Starchild-Außenteam] (zwei Stimmen gleichzeitig, ein Mann und eine Frau): Hier spricht das Starchild-Außenteam. Wir hören Sie, Vanguard.

[Besatzungsmitglied 1] (überrascht): Ähm ... äh ... Soll das ein Scherz sein?

[Starchild-Außenteam] (immer noch gleichzeitig): Nein, kein Scherz. Wie ist die Lage?

[Besatzungsmitglied 2]: Die Stufenpyramide ist leer und ... Mann, woher kommen die ganzen Stimmen? Was stimmt bei Ihnen nicht?

[Starchild-Außenteam]: Alles gut hier. Ende.

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, sie haben die Verbindung getrennt. Haben Sie das gehört?

[Außenteam-Kommandant]: Ja, habe ich.

[Besatzungsmitglied 1]: Echt schräg, oder?

[Außenteam-Kommandant]: Sogar schräger, als Sie denken. Ihr Außenteam bestand nur aus Frauen.

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion:

- » **Den Dschungel zum Lander der Starchild durchqueren:** Lies **Protokoll 1413**.
- » **Den Lander rufen, um Crystallite zu verlassen:** Lies **Protokoll 1412**.

PROTOKOLL 1419

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Ich hasse diesen Dschungel. Wir sind nur zwei Klicks von der Stufenpyramide entfernt, aber ...

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie mal da, Kommandant.

[Außenteam-Kommandant]: Scheiße. Still jetzt. Ausschwärmen. Augen auf. Feuererlaubnis erteilt.

[Lieutenant Banini]: Außenteam, was ist da los?

[Außenteam-Kommandant]: Wir nähern uns einem kleinen Raumschiff, das auf einem Hain in der Nähe steht. Keins von unseren. Möglicherweise aerugonisch, aber ziemlich alt. Keine Lebenszeichen.

[Lieutenant Banini]: Aerugonisch? Interessant. Laut unserer Theorie sind hier ein paar von der Wayfarer abgestürzt.

[Außenteam-Kommandant]: Richtig, Lieutenant. Da ist mehr dran, als wir dachten.







[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, das dürfte Sie interessieren.

[Außenteam-Kommandant]: Bin schon unterwegs. Verdammte, Lieutenant, wir haben eine verwesene Leiche neben dem Schiff gefunden. Könnte der Pilot sein.

[Besatzungsmitglied 1]: Die Leiche liegt auf dem Bauch, der Rücken ist zerfetzt. Als wäre das arme Schäfchen vor irgendetwas weggerannt und wäre von hinten angesprungen worden.

[Außenteam-Kommandant]: Hier hat sich etwas Schreckliches ereignet.

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

- » **Auf den Notruf auf der selben Frequenz antworten:** Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1415**.
- » **Das Starchild-Team warnen:** Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1416**.
- » **Das Raumschiff betreten:** Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1442**.

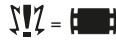
Wichtig: Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, lege sie ab und markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Sind alle Kästchen in **Protokoll 1447** markiert, wende seinen Text an.


PROTOKOLL 1420


Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Ein anderes Besatzungsmitglied kann es unterstützen, als wäre es im selben Sektor. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet das Besatzungsmitglied, das den Würfelwurf durchgeführt hat. Ignoriere Karten - oder Ausrüstungseffekte, die sich auf etwas beziehen, was nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise erhalten 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 Würfelwürfe erforderlich sein.


Wichtig: Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, lege sie ab und markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Sind alle Kästchen in **Protokoll 1447** markiert, wende seinen Text an.

DIE STARCHILD KONTAKTIEREN



 Jedes Besatzungsmitglied zieht 2 Sektionskarten.

 Lies **Protokoll 1436**.

 Markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies **Protokoll 1436**.

PROTOKOLL 1421

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Der Dschungel ist dichter, als ich dachte. Wir geben unser Bestes, nicht allzu viel Lärm zu machen, um keine unerwünschte Aufmerksamkeit zu erregen. Vorsichtig, Leute!

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, die Expedition durch den Dschungel zu führen. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion. Lies dann **Protokoll 1427**.

PROTOKOLL 1422

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommen wir der Sache langsam näher?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja, wir sind gleich da. Wir müssten den Lander bald sehen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Er könnte von Bäumen verdeckt werden, aber die ... Oh, sehen Sie mal! Da ist seine Besatzung!





[**Besatzungsmitglied 1**]: Ja, zweifellos, aber ... Was ist denn mit denen passiert?

[**Außenteam-Kommandant**]: Lieutenant, hören Sie uns?

[**Lieutenant Banini**]: Laut und deutlich.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wir sind in der Nähe des Landers der Starchild und sehen seine Besatzung. Sie stehen regungslos da und starren ins Leere, als ob ... keine Ahnung. Sie stünden sie unter irgendeinem Zauber?

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion:

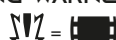
- » **Das Starchild-Team anfunken:** Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1431**.
- » **Auf das Starchild-Team zugehen:** Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1417**.



Wichtig: Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, lege sie ab und markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Sind alle Kästchen in **Protokoll 1447** markiert, wende seinen Text an.

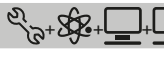
PROTOKOLL 1423


Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Ein anderes Besatzungsmitglied kann es unterstützen, als wäre es im selben Sektor. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet das Besatzungsmitglied, das den Würfelwurf durchgeführt hat. Ignoriere Karten – oder Ausrüstungseffekte, die sich auf eine Komponente beziehen, die nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise erhalten 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 Würfelwürfe erforderlich sein.

DIE STARCHILD-BESATZUNG WARNEN



 Erneure 5 .

 Lies **Protokoll 1411**.

 Markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies **Protokoll 1411**.

PROTOKOLL 1424

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Sehen wir uns mal um.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich sehe einen Flecken verbrannte Erde.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und da ist noch einer. Und da auch.

[**Außenteam-Kommandant**]: So funktionieren idemische Waffen. Der Pilot hat das Schiff gelandet, ist rausgegangen, wurde aus mehreren Richtungen angegriffen und hat ein paar der Wesen erschossen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja, und dann wurde er abgeschnitten. Muss ein heftiger Kampf gewesen sein.

[**Außenteam-Kommandant**]: Die heimischen Raubtiere scheinen gut organisiert zu sein. Ist das ihr Jagdtrieb oder irgendeine höhere Macht?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die höhere Macht könnte etwas mit der Stufenpyramide zu tun haben, dem einzigen Hinweis auf intelligentes Leben hier.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Hey, wie wär's damit: Dieses Schiff ist idemisch. Was, wenn es wegen eines Notrufs hier gelandet ist? Wie wäre es, wenn wir einen Funkspruch auf idemisch absetzen?

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

- » **In die Stufenpyramide gehen:** Lies **Protokoll 1428**.
- » **Das Starchild-Team kontaktieren:** Lies **Protokoll 1408**.
- » **Das Schiff durchsuchen:** Lies **Protokoll 1438**.
- » **Auf den Notruf auf idemisch antworten** (das geht nur, wenn das Kästchen in **Protokoll 1415** markiert ist): Lies **Protokoll 1444**.

PROTOKOLL 1425

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir erkunden gleich das Gebiet. Das Terrain ist hier etwas rauer, also passen Sie alle gut auf, wo Sie hintreten. Ich will keinen Mucks hören.

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, das Gebiet zu durchsuchen. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion. Lies dann **Protokoll 1450**.

PROTOKOLL 1426

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die Stufenpyramide ist innen hohl. Wer baut bitte ein solch riesiges Gebäude, um es nicht zu nutzen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Und zu welchem Zweck?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was, wenn es doch genutzt wird?

[**Außenteam-Kommandant**]: Wie meinen Sie das?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Meine Sensoren spielen verrückt. Wir sehen zwar nichts, aber hier ist eine ganze Menge los.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wird mir auch angezeigt. Im Inneren der Stufenpyramide befindet sich intensive Energie. Sollen wir dem auf den Grund gehen, Kommandant? Oder sollten wir vielleicht noch mal die Sternenkinder kontaktieren?


Wenn 2 Sektionen an dieser Mission teilnehmen, ziehen alle Besatzungsmitglieder insgesamt 5 Sektionskarten. Nehmen 3 oder 4 Sektionen an dieser Mission teil, ziehen alle Besatzungsmitglieder insgesamt 4 Sektionskarten.



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










- » **Das Starchild-Team kontaktieren:** Lies **Protokoll 1418**.
- » **Das Signal untersuchen:** Lies **Protokoll 1434**.

PROTOKOLL 1427

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Ein anderes Besatzungsmitglied kann es unterstützen, als wäre es im selben Sektor. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet das Besatzungsmitglied, das den Würfelwurf durchgeführt hat. Ignoriere Karten – oder Ausrüstungseffekte, die sich auf eine Komponente beziehen, die nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise erhalten 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 Würfelwürfe erforderlich sein.

 DURCH DEN DSCHUNDEL NAVIGIEREN

 = 

 +  + 	Erhalte 1 Lebendes-Exemplar-Entdeckung und platziere sie im „Warten...“-Umschlag.
 +  + 	Lies Protokoll 1419 .
 +  + 	Markiere ein Kästchen in Protokoll 1447 . Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies Protokoll 1419 .

PROTOKOLL 1428

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Der Eingang der Stufenpyramide wird von verschiedenen großen Felsbrocken versperrt. Bereit machen, Leute. Wir müssen sie beiseite räumen. Schnappen Sie sich Ihre Ausrüstung.

Alle Spieler beratschlagen und wählen ein Besatzungsmitglied aus, das sie für geeignet halten, den Eingang zu öffnen. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion. Lies dann **Protokoll 1448**.

PROTOKOLL 1429

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Es gibt keinen Zweifel mehr, Kommandant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Nein. Jedes Mal, wenn wir auf den Notruf antworten, aktivieren wir einen Ton, der uns lähmt und diese Kreaturen herbeiruft.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Unglaublich, aber wahr.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wir haben schon Schlimmeres erlebt. Ab sofort analysieren wir jeden Schritt gründlich. Und wir sollten die Stufenpyramide untersuchen. Es könnte etwas mit diesen Raubtieren zu tun haben.

Wenn 2 Sektionen an dieser Mission teilnehmen, erneuern alle Besatzungsmitglieder insgesamt 5 . Nehmen 3 oder 4 Sektionen an dieser Mission teil, erneuern alle Besatzungsmitglieder insgesamt 4 .

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

- » In die Stufenpyramide gehen: Lies **Protokoll 1428**.
- » Das Starchild-Team kontaktieren: Lies **Protokoll 1418**.

PROTOKOLL 1430

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Lieutenant Banini, wir sind gelandet. Wir befinden uns in einem dichten, feuchten Wald.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehen Sie mal da, Kommandant.

[**Außenteam-Kommandant**]: Oh ja. Da ist ja die majestätische graue Stufenpyramide, die wir aus dem niedrigen Orbit gesehen haben. Sie überragt die Bäume. Bisher keine Aktivitäten von intelligentem Leben.

[**Lieutenant Banini**]: Nicht? Und was ist mit dem Starchild-Lander?





[**Außenteam-Kommandant**]: Nirgends zu sehen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich habe ihn auf den Scannern. Sie sind auf der anderen Seite der Stufenpyramide gelandet.

[**Lieutenant Banini**]: Interessant. Beide Besatzungen sollten doch eigentlich an den selben Koordinaten landen. Hören Sie, wir haben hier Kommunikationsprobleme mit der Starchild und ich kenne den Grund dafür nicht. Könnte sein, dass sie irgendwelche Probleme verbergen und einfach nur unsere Hilfe brauchen. Stellen Sie Kontakt zu ihnen her, sofern möglich.

[**Außenteam-Kommandant**]: Verstanden, Lieutenant. Und jetzt aussteigen und loslegen. Wir können entweder versuchen, zur Stufenpyramide zu gehen oder auf den Notruf zu antworten.

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

- » **Durch den Dschungel zur Stufenpyramide navigieren:** Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1421**.
- » **Auf den Notruf auf der selben Frequenz antworten:** Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1415**.

Wichtig: Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, lege sie ab und markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Sind alle Kästchen in **Protokoll 1447** markiert, wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1431

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Starchild-Außenteam, hier spricht die Vanguard. Wir sind ganz in ihrer Nähe. Hören Sie uns?

[**Starchild-Außenteam**] (**unglaublich schleppend**): Ja, wir hören Sie.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Starchild, wie ist die Lage? Wir haben einige verwirrende, wenn nicht sogar beunruhigende Nachrichten erhalten, und ...

[**Starchild-Außenteam**]: Wir haben alles unter Kontrolle.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Alles? Ihr Verhalten ist äußerst ungewöhnlich, und ...

[**Starchild-Außenteam**]: Ende.

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Aufklärungssektion:

- » Auf das Starchild-Team zugehen: Lies **Protokoll 1417**.
- » Den Lander rufen, um Crystallite zu verlassen: Lies **Protokoll 1412**.

PROTOKOLL 1432

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam



[**Besatzungsmitglied 1**]: Das war ja schräg.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und es weckt schlechte Erinnerungen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was für Erinnerungen, Kommandant?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich kann mich noch ganz klar und deutlich an das Material von der Eroberung der Raindrop erinnern. Als die Shuttle-KI gegen den Hacking-Angriff angekämpft hat, hatte sie ähnliche Sprachprobleme. Das ist äußerst beunruhigend.

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**.

Wenn 2 Sektionen an dieser Mission teilnehmen, erneuern alle Besatzungsmitglieder insgesamt 4 . Nehmen 3 oder 4 Sektionen an dieser Mission teil, erneuern alle Besatzungsmitglieder insgesamt 3 .

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

- » Zur Stufenpyramide gehen: Lies **Protokoll 1414**.
- » Das Starchild-Team suchen: Lies **Protokoll 1413**.

PROTOKOLL 1433

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Wissen wir ungefähr, wo das Starchild-Team gelandet ist?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nein, Kommandant. Sie sind irgendwo auf der anderen Seite der Stufenpyramide, und die ist riesig. Ist eine Reise von mindestens zwei Stunden.

[**Außenteam-Kommandant**]: Hoffentlich ist ihnen nichts zugestoßen, weil ...

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wenn man vom Teufel spricht. Da ist eine eingehende Übertragung! Von den Sternenkindern.

[**Außenteam-Kommandant**]: Schalten Sie sie ein.

[**Starchild-Außenteam**]: Hier spricht das Starchild-Außenteam. Ja, wir hören Sie.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ähm ... Was?

[**Starchild-Außenteam**]: Das war die Antwort auf Ihre Frage. Ja, wir hören Sie. Und ja, uns geht es gut.

[**Außenteam-Kommandant**]: Starchild-Außenteam, wir haben die Nachricht vor gut zehn Minuten geschickt. Warum melden Sie sich jetzt erst?

[**Starchild-Außenteam**]: Passen Sie gut auf sich auf, Vanguard. Ende.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ähm ... Kann mir das mal bitte jemand erklären?

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion:

- » **Zur Stufenpyramide gehen:** Lies **Protokoll 1414**.
- » **Das Starchild-Team suchen:** Lies **Protokoll 1413**.

PROTOKOLL 1434

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 2**]: Hier herrscht aber eine unheimliche Akustik. Jedes Geräusch hat ein tausendfaches Echo. Wie in einem leeren Konzertsaal. Ich überprüfe mal alle Funkfrequenzen ...

***** Notruf vom Missionsanfang, gefolgt von einem weiteren, ebenso verzerrten, in einer fremden Sprache *****

[**Besatzungsmitglied 2**]: Haben Sie das gehört? Das sendet die Stufenpyramide. Und von dort gehen noch weitere Signale aus.



[**Außenteam-Kommandant**]: Was bitte ist die Stufenpyramide dann? Das Versteck eines fleischlosen Wesens? Ein halb-intelligenter Sender? Eine Funkintelligenz, die die Kreaturen außerhalb ihrer selbst manipuliert? Ohne weitere Nachforschungen ist das zwar nicht festzustellen, aber wir können davon ausgehen, dass sie viele Notrufe kopieren kann, um Raumfahrer herzulocken, um damit die Raubtiere zu füttern, die wir gesehen haben. Ist das korrekt?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das ist zwar nur eine Theorie, aber wir sollten aus Sicherheitsgründen erst einmal davon ausgehen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Dann ist das Rätsel vorerst so gut wie gelöst. Wir sollten jetzt überlegen, ob wir im Orbit irgendeine Warnung platzieren.

***** Gelächter *****

Markiere das Kästchen und wende seinen Text an:

Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen. Verschiebe dann Einmalige Entdeckung 11 aus „Entdeckungen“ in den „Warten ...“-Umschlag.

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

- » **Das Starchild-Team kontaktieren:** Lies **Protokoll 1418**.
- » **Zum Lander zurückkehren:** Lies **Protokoll 1412**.

PROTOKOLL 1435

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Lieutenant Banini**]: Außenteam, hier sind Ihre Befehle. Sie können entweder zu Ihrem Lander zurückkehren und den Planeten verlassen oder Ihre Nachforschungen fortsetzen. Ihre Entscheidung.

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

- » **Die Stufenpyramide betreten** (nur, wenn das Kästchen in **Protokoll 1434** NICHT markiert ist): Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:   oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1437**.
- » **Den Planeten verlassen:** Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:   oder  werfen. Dann lies **Protokoll 1409**.

Wichtig: Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, lege sie ab und markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Sind alle Kästchen in **Protokoll 1447** markiert, wende seinen Text an.

PROTOKOLL 1436

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Starchild-Außenteam, hören Sie uns? Starchild, hier spricht das Vanguard-Außenteam! Hören Sie uns? Kommandant, entweder Sie hören uns nicht oder ...

[**Starchild-Außenteam**]: Hier spricht das Starchild-Außenteam. Wir hören Sie.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehr gut. Wir hatten Schwierigkeiten, Sie zu erreichen. Wie ist die Lage?

[**Starchild-Außenteam**]: Ja.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ähm ... Starchild, bitte wiederholen.

[**Starchild-Außenteam**]: Ja, uns geht es gut.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ähm ... Okay. Wir befinden uns auf der Südseite der Stufenpyramide und haben dort ein altes idemisches Shuttle entdeckt. Der Pilot ist tot. Der Planet wird von einer Raubtierart bevölkert, möglicherweise intelligent, daher ...

[**Starchild-Außenteam**]: Ja. Ende.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Starchild? Kommandant, sie haben die Verbindung getrennt! Was ist mit denen los?

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssekktion:

- » **In die Stufenpyramide gehen:** Lies **Protokoll 1428**.
- » **Die Spitze der Stufenpyramide erklimmen:** Lies **Protokoll 1443**.

PROTOKOLL 1437

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die Stufenpyramide ist innen hohl. Nur leere Räume mit Steinplatten, auf denen ein Symbol prangt. Wer baut bitte ein solch riesiges Gebäude, um es nicht zu nutzen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Und zu welchem Zweck?

***** Schritte, leises Windrauschen *****

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich wünschte, das wüsste ich. Schauen Sie sich einmal genau um. Eine wirklich majestätische Struktur, die eindeutig ... Kommen Sie her und sehen Sie selbst!

***** weitere Schritte *****

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was ist denn?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Da. Sehen Sie? Bei den Bäumen mit den purpurnen Blättern.

[**Außenteam-Kommandant**]: Kreaturen. Vierbeiner. Stark und schnell, wahrscheinlich Rudeltiere.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Die schauen uns an. Vielleicht riechen sie uns ja. Da sind jede Menge davon.

[**Außenteam-Kommandant**]: Begeben wir uns außer Sichtweite.

***** Schritte *****

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sie sagten zwar „Rudeltiere“, Kommandant, aber wir müssen auch davon ausgehen, dass sie zumindest halbwegs intelligent sind und diese komische Stufenpyramide eine große Bedeutung für sie hat.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Sie könnte sie herbeirufen.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Herbeirufen? Schauen wir mal, was die Sensoren sagen. Puh, meiner spielt gerade verrückt. Im Inneren der Stufenpyramide scheint sich starke Energie zu befinden. Kommandant, darf ich ein kleines Experiment durchführen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Aber gerne doch.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Dann überprüfen wir mal alle Funkfrequenzen ...

***** Notruf vom Missionsanfang, gefolgt von einem weiteren, ebenso verzerrten, in einer fremden Sprache *****

[**Besatzungsmitglied 2**]: Haben Sie das gehört? Das sendet die Stufenpyramide. Und von dort gehen noch weitere Signale aus.

[**Außenteam-Kommandant**]: Was bitte ist die Stufenpyramide dann? Das Versteck eines fleischlosen Wesens? Ein halb-intelligenter Sender? Eine Funkintelligenz, die die Kreaturen außerhalb ihrer selbst manipuliert? Ohne weitere Nachforschungen ist das zwar nicht festzustellen, aber wir können davon ausgehen, dass sie viele Notrufe kopiert, um Raumfahrer herzulocken, um damit die Raubtiere zu füttern, die wir abgewehrt haben. Ist das korrekt?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das ist zwar nur eine Theorie, aber wir sollten aus Sicherheitsgründen erst einmal davon ausgehen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Dann ist das Rätsel so gut wie gelöst. Wir sollten jetzt überlegen, ob wir im Orbit irgendeine Warnung platzieren.

***** Gelächter *****

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich schnapp mir in der Zwischenzeit mal eine von diesen Platten. Wenn unsere Theorie stimmt, steht das Symbol für „ich“.

Jedes Besatzungsmitglied wählt eine Möglichkeit:  oder  werfen.

Verschiebe Einmalige Entdeckung 11 von „Entdeckungen“ in den „Warten ...“-Umschlag. Lies dann **Protokoll 1409**.

[Besatzungsmitglied 2]: Weit weg, zwischen den Bäumen. Man könnte denken, sie haben sich versteckt.

[Außenteam-Kommandant]: Das könnte einen Grund haben.

[Besatzungsmitglied 1]: Wie meinen Sie das, Kommandant!

[Außenteam-Kommandant]: Nun, ich kann mich zwar irren, aber ... Sehen Sie das glitzernde Ding da an ihrer Steuerbordseite?

[Besatzungsmitglied 2]: Ja, das sehe ich. Aber gehört das nicht vielleicht zur Außenhülle? Die Starchild ist dreimal so fortschrittlich wie die Vanguard.

[Außenteam-Kommandant]: Ja, möglich, aber irgendwie erinnert mich das an die pixelige, fraktale Wucherung, die wir in dem Raindrop-Shuttle gesehen haben. Seltsam. Und gruselig.

Markiere das ganz links befindliche leere Kästchen in **Protokoll 1439**. Dann beratschlagen alle Spieler und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Wissenschaftssektion:

- » **In die Stufenpyramide gehen:** Lies **Protokoll 1428**.
- » **Das Starchild-Team kontaktieren:** Lies **Protokoll 1431**.
- » **Auf das Starchild-Team zugehen:** Lies **Protokoll 1417**.

PROTOKOLL 1447

: Wenn du das letzte Kästchen markiert hast, lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Sie kommen aus allen Himmelsrichtungen! Wir haben direkt in ein Wespennest gestochen. Verdamm. Lieutenant, das sind zu viele. Feuer! Feuer! Rückzug zum ...

*** Übertragungsende ***

- Entferne alle Besatzungsmitglieder aus ihren Ranghüllen.
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen neben dem Schiffsbuch.
- Entferne die Landungskarte **L05** aus dem Spiel.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** 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** und beginne mit dem Schiffsmangement.

PROTOKOLL 1448

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Ein anderes Besatzungsmitglied kann es unterstützen, als wäre es im selben Sektor. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet das Besatzungsmitglied, das den Würfelwurf durchgeführt hat. Ignoriere Karten – oder Ausrüstungseffekte, die sich auf etwas beziehen, was nicht ausgelegt ist (zum Beispiel: Karten, mit denen du Hinweise erhalten 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 Würfelwürfe erforderlich sein.

STUFENPYRAMIDE BETRETEN

	Erhalte 1 Mineral-Entdeckung und platziere sie im „Warten ...“-Umschlag.
	Lies Protokoll 1426 .
	Markiere ein Kästchen in Protokoll 1447 . Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies Protokoll 1426 .

PROTOKOLL 1449

Abschließendes Außenteam-Briefing

Rühren Sie sich. Während unsere Wissenschaftler mit der Erforschung der kristalloiden Technik beschäftigt sind, führen wir einen Rettungseinsatz durch. Wir haben gerade ein unserem eigenen Notruf ähnliches Signal empfangen, in dem ein paar verzerrte Worte nach unserer Sprache klingen. Hier ist es.

*** **verwaschenes Signal mit einigen verzerrten Wörtern, „SOS“ ist am deutlichsten zu erkennen** ***

Das Signal kommt von Crystallite, dem einzigen Mond von Crystal Shard, und wir haben keine Ahnung, wer oder was es sendet. Am wahrscheinlichsten stammt es von einer Wayfarer-Rettungskapsel, die dort abgestürzt ist. Wir müssen die Quelle des Signals finden.

Wir sind dabei aber nicht alleine. Die ISS Starchild hat sich bereit erklärt, ihr eigenes Außenteam zur Unterstützung zu entsenden. Diese Entscheidung fiel in letzter Minute, da die Starchild immer noch mit den Nachwehen des Hacking-Angriffs zu kämpfen hat, und es gab keinen Kontakt zu ihrer Besatzung. Aber unsere beiden Lander sollen an der gleichen Position landen. Das wäre eine Gelegenheit, die Sternenkinder zu kontaktieren. Vielleicht bringen sie uns dann ja gerne auf den neuesten Stand, was die Lage an Bord ihres Schiffes betrifft. Die Mission wird vom Ersten Offizier der Vanguard geleitet, Lieutenant Marco Banini. Irgendwelche Fragen?

Stecke Situationskarte **S40** aus „Zukünftige Situationen“ in den „Warten ...“-Umschlag.

Diese Planetenerkundung unterscheidet sich von den vorherigen. Folge den untenstehenden Punkten, um das Spiel vorzubereiten und dich mit den besonderen Regeln dieser Mission vertraut zu machen:

- Der Lander und die Mods, die du für diese Mission ausgewählt hast, haben keinen Einfluss auf diese Mission. Wenn du die Lander-Tafel vorbereitet hast, lege sie mit allen Ausrüstungskarten, Lander-Mods und Markern ab.
- Es kann weder Missions- noch persönliche Ausrüstung verwendet werden, nur kleine Ausrüstung. Nimm alle Kleine-Ausrüstung-Karten aus dem „Arsenal“ (Kartenbehälter B) und platziere sie aufgedeckt auf dem Tisch. Jedes Besatzungsmitglied im Außenteam darf insgesamt 4 Kleine-Ausrüstung-Karten auswählen und neben seiner Besatzungstafel platzieren. Wähle kleine Ausrüstung aus, mit der man neu werfen oder seinem Würfelwurf Symbole hinzufügen kann. Kein Besatzungsmitglied darf Ausrüstungskarten einer anderen Sektion mitnehmen. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, trifft der Aufklärungssektionsspieler die finale Entscheidung.
- Bei dieser Mission dürfen keine Vorräte verwendet werden.
- Es gibt zwar keine Beförderungskarte, aber dein Besatzungsmitglied kann am Missionsende trotzdem befördert werden.
- Während dieser Mission kann es zu mehreren Würfelwürfen kommen. Würfelwürfe dürfen nur dann durchgeführt werden, wenn dies ausdrücklich in einem Protokoll steht.
- Platziere das Verletzungen-Deck in deinem Spielbereich. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Mische alle 5 Entdeckung-Decks separat und platziere sie in deinem Spielbereich.
- Besatzungsmitglieder können sich bei dieser Mission nicht strapazieren.
- Sollte ein Besatzungsmitglied einen Würfel verbrauchen müssen, während seine sämtlichen Sektionswürfel im Verbrauch-Pool sind, erhält es stattdessen eine Verletzung „Erschöpfung“. Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhält, lege sie ab und markiere ein Kästchen in **Protokoll 1447**. Sind alle Kästchen in **Protokoll 1447** markiert, wende seinen Text an.


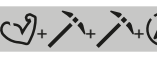
Dann zieht jedes Besatzungsmitglied die Anzahl von Sektionskarten aus seinem Sektionsdeck, die auf seiner Besatzungstafel angegeben ist.

Lies **Protokoll 1430**.

PROTOKOLL 1450

Das im letzten Protokoll bestimmte Besatzungsmitglied führt den folgenden Würfelwurf aus. Ein anderes Besatzungsmitglied kann es unterstützen, als wäre es im selben Sektor. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet das Besatzungsmitglied, das den Würfelwurf durchgeführt hat. 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 Würfelwürfe erforderlich sein.

GEBIET DURCHSUCHEN

	Erhalte 1 Lebendes-Exemplar-Entdeckung und platziere sie im „Warten ...“-Umschlag.
	Lies Protokoll 1424 .
	Markiere ein Kästchen in Protokoll 1447 . Wenn das markierte nicht das letzte Kästchen ist, lies Protokoll 1424 .

PROTOKOLL 1455

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Besatzungsmitglied 1]: Offizier, das Energieniveau ist zwar um 52 Prozent gesunken, aber seitdem nicht mehr weiter.

[Lieutenant Banini]: Wo befindet sich die Sonde?

[Besatzungsmitglied 1]: Die Sonde hat das Objekt passiert und entfernt sich weiter.


[Lieutenant Banini]: Dann haben wir es hier mit einem Energie anzapfenden Himmelskörper zu tun.

[Besatzungsmitglied 1]: Laut unseren Scans ist das kein richtiger Himmelskörper, sondern eine dichte Ansammlung von Weltraumkreaturen. Sehen Sie nur, eine davon setzt sich daraus ab und fliegt auf die Vanguard zu.

[Lieutenant Banini]: Gut. Wir versuchen, sie einzufangen.

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

PROTOKOLL 1456

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erhalte 2 . Anderenfalls lies weiter:


Wissenschaftsbericht Nr. 45/33

Die Evolution ist eine heikle Angelegenheit. Ich bin immer davon ausgegangen, dass das Leben, sofern es sich überhaupt erst entwickelt, jeglichen verfügbaren Raum einnehmen würde, aber nach der Landung auf CTB 11-D habe ich begriffen, dass ich damit vollkommen daneben lag.

Der Planet wies mit seinem lauen Wind, seinen Hügeln und endlosem Grasland zwar Ähnlichkeit zur Erde auf, aber es gab absolut keine Fauna. Nicht einmal Insekten. Wir fanden jedoch Mikroorganismen vor, was eine noch größere Entdeckung war. Zumindest konnten wir nun langsam erahnen, wie so winzige Kreaturen sich auf einer von Pflanzen dominierten Welt entwickeln konnten.

Außerdem gab der Captain der gesamten Besatzung ein paar Tage frei. Schon wenige Stunden auf einem erdähnlichen Planeten taten uns unglaublich gut.

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

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

Erhöhe die Diplomatie oder den Gehorsam im Überlebendenquartiere-Kartenhalter (Schiffsbuch, Seite 41).

PROTOKOLL 1457

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Wir hatten bei dem unschuldigen, im Raum schwebenden Objekt keine Gefahr erwartet, doch plötzlich verwandelte es sich in ein planidianisches Kriegsschiff. Ehe ich Alarm auslösen konnte, flimmerte das Schiff und war verschwunden.

Nach einer sorgfältigen Analyse der Scans kamen wir zu dem Schluss, dass dies keine optische Illusion gewesen war. Es musste sich bei dem Schiff um ein holografisches Bild gehandelt haben. Ich wies die Besatzung an, auf gegnerische Schiffe zu achten, denn offenbar konnten wir dem ersten Anschein nicht trauen.

Steigere den Gehorsam im Überlebendenquartiere-Kartenhalter (Schiffsbuch, Seite 41).

PROTOKOLL 1458

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Hätten wir die Verhaltensprobleme der Besatzung im Lander nur ein wenig früher bemerkt, hätten wir sie retten können. Mit jeder Sekunde ließ ihre Konzentration nach, und als wir merkten, dass etwas nicht stimmte, war es zu spät, um die Fernsteuerung des Landers zu aktivieren.

Sie stürzten direkt neben ein paar toten, staubbedeckten Raumschiffen ab, die in dieselbe Falle gegangen sein mussten. Ihr Tod lastet schwer auf meinem Gewissen.

Verringere die Diplomatie und den Gehorsam im Überlebendenquartiere-Kartenhalter (Schiffsbuch, Seite 41).

PROTOKOLL 1459

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, endet dieses Protokoll. Anderenfalls lies weiter:

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Ich wünschte, wir hätten den Mond nie bemerkt, wären einfach an ihm vorbei in unsere Zukunft geflogen. Doch die Sensoren funktionierten tadellos, und wir waren alle beeindruckt von den perfekten Bildern hexagonaler Pyramiden in der nördlichen Hemisphäre. Ein weiterer, detaillierterer Scan zeigte ein paar Umrisse, bei denen es sich um Raumschiffe unbekannter Herkunft handeln musste. Es gab keine Anzeichen von Leben, aber der Mond verhielt faszinierende Entdeckungen. Bald war unser Lander dorthin unterwegs.

Lies **Protokoll 1480**.

PROTOKOLL 1460

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir haben den Lander verlassen und sind auf dem Weg zu den Höhlen. Dies könnte tatsächlich eine Art Landestelle gewesen sein. Überall sind Furchen und Löcher, die womöglich von Raumschiffen verursacht wurden. Wir sehen undeutliche Rillen, die von Transportfahrzeugen stammen könnten und ... etwas, das wie eine verlassene Bergbaumaschine aussieht. Minen! Die Höhlen sind Minen.

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

PROTOKOLL 1461

Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

Audioprotokoll Brücke

[Befehlshabender Offizier des Forschungsteams]: Was? Das kann doch nicht wahr sein. Halluziniere ich oder ist das tatsächlich die gute alte Vanguard?

[CAPCOM]: Ja, hier ist die ISS Vanguard, mit Ihren Augen ist alles in Ordnung. Wir haben Ihren Notruf empfangen.

[Befehlshabender Offizier des Forschungsteams]: Sie haben keine Ahnung, wie sehr wir uns freuen, Sie zu sehen.

[CAPCOM]: Die Freude ist ganz unsererseits. Wie lautet Ihr Status?

[Befehlshabender Offizier des Forschungsteams]: Verdammt viel Heimweh. Die Wayfarer hat uns vor sechs Jahren zu Forschungsarbeiten hier abgesetzt. Die längsten sechs Jahre meines Lebens!

[CAPCOM]: Hat sie Sie zu irgendeinem Zeitpunkt kontaktiert?

[Befehlshabender Offizier des Forschungsteams]: Nein. Es gab keinerlei Kontakt. Wir waren außer uns vor Sorge.

[CAPCOM]: Verständlich. Okay, Leute. Wir sind gleich bei Ihnen. Packen Sie Ihre Sachen zusammen.

Erhalte 1 .

Stecke Überlebendenkarte **V02** aus „Überlebende“ in den „Warten...“-Umschlag.


Öffne das Schiffsbuch auf Seite 3. Wenn das Sekundärziel **O15** vorhanden ist, entferne es aus dem Spiel.

PROTOKOLL 1462


Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

Briefing des Außenteam-Kommandanten

Wir empfangen einen Notruf von einem kleinen Planeten, auf dem keine weiteren Lebenszeichen festgestellt werden. Der Notruf stammt definitiv von einem Schiff der Erde. Wir vermuten, es könnten Überlebende der Dauntless sein, die das Schiff nach der Schlacht mit den Planidianern zurückgelassen haben. Möglicherweise befinden sie sich in einer Notlage, der Lander wird entsprechend vorbereitet. Fragen?

Erhalte 1 . Stecke Überlebendenkarte **V03** aus „Überlebende“ in den „Warten...“-Umschlag.

PROTOKOLL 1463

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erhalte 1 . Andernfalls lies weiter:

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Lieutenant Banini**]: Wir sind doch nicht in Eile, Captain, oder?

[**Captain Lee**]: Wie man's nimmt. Warum fragen Sie?

[**Lieutenant Banini**]: Wir passieren gerade einen ungewöhnlichen Asteroiden mit einem flachen Bereich in der südlichen Hemisphäre, der eine Landestelle gewesen sein könnte. In der Nähe erstreckt sich ein Gebirgszug mit Höhlen, die alle auf die mutmaßliche Landestelle ausgerichtet sind.

[**Captain Lee**]: Klingt interessant.

[**Lieutenant Banini**]: Außerdem haben wir in der nördlichen Hemisphäre Ruinen entdeckt, die viel zu gleichmäßig wirken, um zufällig entstanden zu sein.

[**Captain Lee**]: Schön. Wie ich sehe, wird der Asteroid das Sonnensystem bald verlassen, und wir müssen uns um dringendere Angelegenheiten kümmern. Unsere Zeit reicht für die Untersuchung eines der Gebiete. Welches ziehen Sie vor?

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

- » **Die vermutliche Landestelle in der südlichen Hemisphäre besuchen:** Lies **Protokoll 1460**.
- » **Die Ruinen in der nördlichen Hemisphäre besuchen:** Lies **Protokoll 1465**.


PROTOKOLL 1464

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Es war ein Fehler. Wie sich zeigte, war das Gravitationsfeld des Sterns stärker als berechnet und wir waren knapp vor dem Punkt, von dem es kein Zurück mehr gab. Es bedurfte einer gewaltigen Anstrengung der gesamten Besatzung, Vivianes Umarmung zu entkommen, aber wir haben es geschafft. Es war fantastisch, zu erleben, wie die gesamte Besatzung an einem Strang zog – diese Feuerprobe hat uns weiter zusammenwachsen lassen.

Und die Wissenschaft hat bekommen, was sie wollte. Die Strahlung der Sonne wirkt sich offenbar positiv auf die Hydrofarmen aus. Das Wachstum der Pflanzen wird auf fast wundersame Weise beschleunigt, ein interessantes Forschungsfeld. Außerdem haben sich die der Strahlung ausgesetzten Spezies so schnell vergrößert, dass sie kaum noch zu erkennen sind.

Verliere 1  oder 1 .

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

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

PROTOKOLL 1465

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir nähern uns den Ruinen. Es besteht kein Zweifel, dass sie von einer intelligenten Spezies erbaut worden sind. Wir sehen die Reste aufrechter Wände und Türrahmen, alles von einer dicken Staubschicht bedeckt. Eins ist sicher, dieser Ort ist schon lange verlassen. Wir sehen keinen offensichtlichen Grund dafür, aber die tiefen horizontalen Spalten überall könnten etwas mit dem Verschwinden der Bewohner zu tun haben. Wenn ich ... Was ist das denn? Es wimmelt in den Spalten von grauen, augenlosen Larven! Sie sind überall! Überall um uns herum! Rückzug!!

Jede Sektion platziert 1 Besatzungsmitglied in „Rastende Besatzung“.

Verringere den Gehorsam im Überlebendenquartiere-Kartenhalter (Schiffsbuch, Seite 41).

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

PROTOKOLL 1466

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Waffenteammitglied**]: Torpedos sind bereit, Captain.

[**Captain Lee**]: Wirklich ein Jammer, aber ... lebe wohl, einsamer Satellit. Feuer frei.


[**Waffenteammitglied**]: Direkter Treffer.

[**Captain Lee**]: Gut. Aktivieren Sie ...

[**Kommunikationsteammitglied**]: Captain, eine Sekunde vor dem Aufprall hat der Satellit die Lampe abgesetzt. Ihre Lichtsequenz ist anders.

[**Captain Lee**]: Was bedeutet sie?

[**Kommunikationsteammitglied**]: Sie bedeutet: „Lebe wohl.“

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

Verringere die Diplomatie im Überlebendenquartiere-Kartenhalter (Schiffsbuch, Seite 41).

PROTOKOLL 1467


Bericht von Prof. Peter Valinsky: Weltraumtrümmer

Captain,

die Trümmer stellen die Wissenschaftssektion weiter vor Rätsel. Auf viele Fragen fehlen uns noch Antworten, einige Fakten haben wir aber möglicherweise schon bestätigen können. Erstens wurden die eingesammelten Teile auf der Erde hergestellt. Zweitens handelt es sich um die Überreste einer von einer intelligenten Lebensform erbauten Konstruktion, vielleicht ein Raumschiff. Und drittens wurde die Konstruktion durch Explosionen zerstört, womöglich infolge feindseliger Handlungen.

Einer Theorie nach könnten die Trümmer von einer Mission vom Planeten Erde stammen. Es sind weitere Untersuchungen erforderlich, um diese Theorie zu bestätigen oder zu widerlegen.

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


Erhalte 1 .

PROTOKOLL 1468

Wissenschaftsbericht Nr. 14/24

Keines unserer Instrumente konnte die dichte Wolkendecke durchdringen, darum wussten wir so gut wie nichts über CTB 11-A – außer der offensichtlichen Tatsache, dass er komplett unbewohnbar war. Zum Glück hatte unsere Techniksektion ein paar Sonden, die sie testen wollte, also taten wir ihr den Gefallen. Die erste Sonde schaffte es nicht mal bis zur Wolkendecke, die zweite verschwand in dem tosenden Sturm unter den Wolken. Doch bald entdeckten wir Muster in der Wolkenbildung und konnten die dritte Sonde herunterschicken, als die Bedingungen am zuträglichsten waren.

Und Volltreffer! Wer Lithium in Spitzenqualität benötigt, findet welches auf T56. Er sollte allerdings ein Auge auf die Wolken haben. Und warme Socken mitnehmen.

Erhalte 1 *Mineral*-Entdeckung und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Du kannst 2  verbrauchen, um eine weitere *Mineral*-Entdeckung zu erhalten und sie in „Gesammelte Entdeckungen“ zu verschieben.

PROTOKOLL 1469

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ein direkter Treffer, Lieutenant.

[**Lieutenant Banini**]: Gut. Ich bin erleichtert.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sehen Sie! Der Meteorit zerfällt zu ... unzähligen toten Bröseln.

[**Lieutenant Banini**]: Ich habe noch nie gesehen, dass ein Meteorit aus solchen ... Dingen besteht!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Oder Kreaturen. Vielleicht waren es Raumwesen, die sich aus irgendeinem Grund zusammengeballt haben.

[**Lieutenant Banini**]: Wirklich ein Jammer. Nächstes Mal müssen wir definitiv vorsichtiger sein, aber für eine Kreatur, die Energie absaugt, kann ich nicht viel Sympathie aufbringen. Schicken wir noch eine Sonde los, um ein paar zu sammeln. Vielleicht enthalten sie wertvolle Chemikalien.

Verringere die Diplomatie oder den Gehorsam im Überlebendenquartiere-Kartenhalter (Schiffsbuch, Seite 41).

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

PROTOKOLL 1470

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Anfangs fiel uns dieser spezielle Asteroid nicht auf, denn es war nichts Besonderes an ihm. Bald jedoch meldeten unsere Sonden, die den Raum durchstreiften, Kommunikationsprobleme. Es war schier unmöglich, die Probleme zu diagnostizieren und zu beheben, doch dann bemerkte jemand, dass sie verschwanden, sobald sich unsere Sonden von dem Asteroiden entfernten. Bald gab es keinen Zweifel mehr, dass der Asteroid die Quelle des Kommunikationsproblems war.

Es war ein faszinierendes Rätsel, dem wir unbedingt auf den Grund gehen wollten. Eine Fernsteuerung stand außer Frage, also programmierten wir ein paar Sonden und schickten sie zu ihm hinüber. Die Proben, die sie mitbrachten, bescherte der Wissenschaftssektion einen spannenden Tag. Der Asteroid bestand anscheinend aus einzigartigen Mineralien, die Funkwellen absorbierten. Die Forschungen sind noch nicht abgeschlossen, daher ist noch unklar, ob wir sie selbst nutzen oder sie erst dann einsetzen werden, wenn unsere Feinde es tun. Es wird vermutet, dass sie sich zur Abwehr von Hacking-Angriffen eignen.

Drehe bis zu zwei Gehackte-Schiffsanlage-Karten im Anlagenkartenhalter auf die nichtgehackte Seite (Schiffsbuch, Seite 6A).

PROTOKOLL 1471

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Bei aller Schönheit hätte Vivienne für uns zu einer tödlichen Schwerkraftfalle werden können. Schweren Herzens entschloss ich mich, den Vorschlag der Wissenschaftssektion abzulehnen, und die Vanguard blieb, wo sie war. Ich glaube nicht, dass jemand darüber enttäuscht war – die Wissenschaftssektion hat, was sie wollte. Die Strahlung der Sonne wirkt sich offenbar positiv auf die Hydrofarmen aus. Das Wachstum der Pflanzen wird auf fast wundersame Weise beschleunigt, ein interessantes Forschungsfeld und eine wirklich gute Nachricht für die Teile der Welt, in denen Hunger herrscht. Obendrein interessant: Die der Strahlung ausgesetzten Spezies haben sich so schnell vergrößert, dass sie kaum noch zu erkennen sind.

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

PROTOKOLL 1472

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erhalte 1 . Anderenfalls lies weiter:

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Besatzungsmitglied 1]: Lieutenant, ich bekomme seltsame Werte herein.

[Lieutenant Banini]: Inwiefern seltsam?

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie den Meteoriten dort? Er verhält sich ungewöhnlich. Sehr ungewöhnlich. Wenn ich nicht irre, entzieht er der Sonde, die wir vorausgeschickt haben, Energie. Die Sonde hat zwei Prozent verloren, und ... die Menge steigt ständig.

[Lieutenant Banini]: Ziemlich ungewöhnlich für einen Meteoriten.

[Besatzungsmitglied 1]: Drei Prozent.

[Lieutenant Banini]: Beunruhigend.

[Besatzungsmitglied 1]: Vier Prozent.

[Lieutenant Banini]: Überaus beunruhigend.

[Besatzungsmitglied 1]: Lieutenant, ich habe hier einen detaillierteren Scan. Die Oberfläche des Meteoriten sieht instabil aus. Erinnert fast an Wellenbewegungen.

[Lieutenant Banini]: Das ist kein Meteorit. Das ist etwas anderes, das ... nun, das mag bedrohlich wirken, aber vielleicht sollten wir es mit der Sonde riskieren und versuchen, etwas darüber zu erfahren.

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

- » **Den Meteoriten beobachten:** Lies **Protokoll 1455**.
- » **Den Meteoriten zerstören:** Lies **Protokoll 1469**.

PROTOKOLL 1473

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Der Satellit ist fast leer, abgesehen von ein paar Containern, die wie Särge aussehen. Sie sind lang, rechteckig und mit seltsamen Markierungen bedeckt. Vorne befinden sich kleine Fenster ... Drinnen liegen Leichen, bis zur Unkenntlichkeit vertrocknet.

[CAPCOM]: Haben Sie die Atmosphäre gescannt? Gibt es Spuren von Mikroben?

[Außenteam-Kommandant]: Nein. Die Leichen scheinen Tausende von Jahren alt zu sein und die Container, in denen sie liegen, sehen aus wie Kapseln. Stasis-Kapseln!

[Captain]: Hier ist der Captain. Das ist eine interessante Schlussfolgerung. Dann sollte das Blinklicht vielleicht einfach nur auf einen Friedhof hinweisen.

[Außenteam-Kommandant]: Richtig, Captain. Und wenn ich recht habe, können wir die Kapseln untersuchen und vielleicht etwas über ihre Stasis-Technik erfahren.

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

PROTOKOLL 1474

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Unsere Drohnen haben die schwebenden Wrackteile sorgfältig untersucht, aber außer ein paar kargen Vorräten haben wir nichts von Interesse gefunden.

Karge Vorräte gefunden: Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts.

PROTOKOLL 1475

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir kommen näher. Noch fünf Kilometer. Vier Kilometer. Wir aktivieren die Bremsen. Drei Kilometer. Ruhig und reibungslos. Zwei Kilometer. Minimalgeschwindigkeit und ... wir sind gelandet. Wir befinden uns im Schwerefeld des Satelliten.

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, sehen Sie!

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, hier ist eine Tür, die sich zu unserer Ankunft öffnet! Wie zur Begrüßung! Wie lauten Ihre Befehle? Reingehen oder besser Rückzug und den Satelliten zerstören?

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

- » **Das Außenteam zurückrufen und den Satelliten zerstören:** Lies **Protokoll 1466**.
- » **Raumzüge anziehen und hineingehen:** Lies **Protokoll 1473**.

PROTOKOLL 1476

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erhalte 1 . Anderenfalls lies weiter:

Auszug aus „Heilendes Universum“ von Dr. Beatrice Morra

Nichts war ungewöhnlich an dem kleinen türkisfarbenen Planeten. Keine interessanten Rohstoffe, keine Alien-Ruinen, nichts. Aber ich hatte so einen Riecher und bat Captain Lee, der Wissenschaftssektion ein paar Stunden für detaillierte Scans zu bewilligen.

Sie war einverstanden und wir konzentrierten uns auf unsere Forschungen, nur um unsere anfängliche Schlussfolgerung zu bestätigen, dass an diesem Planeten absolut nichts Besonderes war.


Mit einer Ausnahme:

Die schwierige Geburt eines Besatzungsmitglieds verlief zu jedermanns Überraschung vollkommen problemlos, fast schmerzlos. Der Zustand von anderen Patientinnen auf der Geburtsstation verbesserte sich ebenfalls beträchtlich, ebenso der Zustand der Neugeborenen.

Der Captain fand das interessant genug, um das Schiff zu wenden und weitere Tests durchzuführen, und ... So seltsam es klingt, wir wissen, dass die Strahlung des Planeten Frauen in den Wehen hilft.

Nach einer jahrelangen Reise durch die kalte, schwarze, gadenlose Leere haben wir endlich einen Ort gefunden, der es gut mit uns meint.

Ich habe vorgeschlagen, den Planeten Doula zu nennen, nach dem griechischen Wort für eine Geburtsbegleiterin.

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

PROTOKOLL 1477

Persönliches Protokoll: Captain Lee


Wer auch immer dort gelebt hat, ist schon vor langer Zeit gestorben. Oder wohl eher getötet worden. Nach den Überresten von Gebäuden und der Kontamination des Bodens zu schließen, diente der einzige Kontinent des Planeten offenbar als gewaltiges Schlachtfeld, und unsere Scans zeigen, dass die Atmosphäre zu einem gewissen Zeitpunkt verschmutzt war. Die Wissenschaftssektion hat die Theorie, dass die Bewohner des Planeten sich bis aufs Blut bekämpft haben, bis ein paar Überlebende einsahen, dass sie kurz vor der gegenseitigen Ausrottung standen. Daraufhin bauten sie mit dem, was ihnen zur Verfügung stand, den Weltraumfahrstuhl, um von ihrem zerstörten Planeten zu fliehen, und seither hat niemand mehr von ihnen gehört.

Aber der Planet war nicht verlassen. Die Natur nahm sich seiner an und begann mit dem langsamen Prozess des Heilens und Erholens. Die letzten Narben des Krieges verschwanden. Jetzt gibt es überall üppige Vegetation und die Luft ist lind und mild.

Was für eine wundervolle und komplett überzeugende Mahnung für alle intelligenten Lebensformen.

Erhalte 1 *Seltene-Flora-Entdeckung* oder 1 *Lebendes-Exemplar-Entdeckung* und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“.

PROTOKOLL 1478

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erhalte 1 . Anderenfalls lies weiter:

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Captain Lee**]: Auch wenn Sie mich sentimental nennen - verlorene Satelliten haben etwas Faszinierendes an sich.

[**Lieutenant Banini**]: Besonders die, die eine Botschaft überbringen. Haben wir je eine solche Lichtsequenz gesehen?

[**Brückenteammitglied**]: Nein. In der Datenbank ist nichts, was dem im Entferntesten gleichkommt.

[**Captain Lee**]: Seine kalte, fast schon strenge Schlichtheit macht mich neugierig. Sehen wir nach, welches Geheimnis hinter dem Signal steckt. Machen Sie einen Lander klar.

[**Brückenteammitglied**]: Verzeihung, Captain? Die KI glaubt, die Lichtsignale stehen vielleicht für Buchstaben eines alten idemischen Alphabets. Die Buchstaben bilden das Wort „Tod“.


[**Captain Lee**]: Nun, das könnte ein Zufall sein.

[**Lieutenant Banini**]: Oder eine Warnung.

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

- » **Einen Lander schicken:** Lies **Protokoll 1475**.
- » **Den Satelliten zerstören:** Lies **Protokoll 1466**.

PROTOKOLL 1479

Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erhalte 1 . Anderenfalls lies weiter:

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Lieutenant Banini**]: Wirklich hübsch.

[**Captain Lee**]: Hübsch?

[**Lieutenant Banini**]: Der Stern, auf den wir zusteuern. Jemand hat ihn Vivienne genannt, und irgendwie ist der Name hängen geblieben.

[**Captain Lee**]: Schön, dass der Stern einen Namen hat, wir werden eine ganze Menge Zeit mit ihm verbringen.

[**Lieutenant Banini**]: Ja, schon gehört. Die Wissenschaftssektion hat ein paar einzigartige Strahlungstypen entdeckt und will mehr Zeit, um die Untersuchungen abzuschließen.

[**Captain Lee**]: Sie will mehr als das - ich soll das Schiff näher zum Stern bringen, aber das könnte riskant werden.

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

- » **Näher an den Stern heranfliegen:** Lies **Protokoll 1464**.
- » **Nicht den Kurs wechseln:** Lies **Protokoll 1471**.

PROTOKOLL 1480

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Die Sonden des Landers kehrten plangemäß zurück. Sie verzeichneten ein paar seltsame, anscheinend harmlose Vibrationen, aber die Werte bestätigten mehr oder weniger unsere Scans von der niedrigen Umlaufbahn. Der Planet wirkte tot, aber sobald die Besatzung den Landevorgang einleitete, kam es zu unerwarteten Problemen.

Hauptsächlich betrafen diese die Kommunikation. Die Besatzung wurde immer unkonzentrierter, und was sie sagte, klang immer unzusammenhängender. Wir stellten fest, dass sie im Begriff waren, in der Nähe einer Art Pyramide zu landen.

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

- » **Sie zurückrufen:** Lies **Protokoll 1481**.
- » **Sie landen lassen:** Lies **Protokoll 1458**.

PROTOKOLL 1481

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Hätten wir die Verhaltensprobleme der Besatzung im Lander nur ein wenig später bemerkt, hätten wir ihn verloren. Mit jeder Sekunde ließ ihre Konzentration nach, und bald konnte sie das Fahrzeug nicht mehr fliegen, geschweige denn landen. Wir aktivierten die Fernsteuerung und holten das Außenteam zurück.

Wie sich herausstellte, handelte es sich bei den Vibrationen, die die Sonden registriert hatten, um eine Funkfrequenz, die von den Pyramiden ausgesendet wurde und alles lahmlegte, wahrscheinlich eine Art Abwehrsystem. Noch eine Sekunde, und die Frequenz hätte die Gehirne meiner Leute zerstört. Stattdessen schickten wir die Sonden und sammelten eine Menge Alien-Technik von den toten Schiffen, deren Besatzungen in dieselbe Falle gegangen sein mussten. Wir müssen unsere Entdeckungen noch näher untersuchen, aber die Wissenschafts- und Techniksektionen sind jetzt schon sicher, dass wir mithilfe dieser Erkenntnisse neue Ausrüstung für zukünftige Missionen entwickeln können.

Nimm Produktionsprojekt **C20** aus „Produktionsprojekte“ und stecke es in den „Warten ...“-Umschlag.

PROTOKOLL 1485

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Captain Lee**]: An dieses Teil erinnere ich mich von unserem letzten Zusammenstoß mit dem Mainframe.

[**Lieutenant Banini**]: Ja. Wir nannten es den Emitter.

[**Captain Lee**]: Ich wünschte, wir hätten es damals vernichtet. Tja, diesen Fehler werden wir kein zweites Mal machen. Laden Sie die Torpedos. Wenn Sie bereit sind - Feuer!

[**Lieutenant Banini**]: Feuer! Und ... direkter Treffer! Eine Sorge weniger.

Lege alle Marker von Karte **P555** ab und entferne sie aus dem Spiel.

PROTOKOLL 1486

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Lieutenant de Burgh**]: Wenn meine Augen mich nicht täuschen, Captain, dann sind wir unsere Gegner offenbar los.

[**Lieutenant Banini**]: Mit Ihren Augen ist alles in Ordnung, Francois. Sie sind weg! Und sehen Sie nur! Einige ihrer Schiffe sind einfach verschwunden.

[**Lieutenant de Burgh**]: Holografisches Dreckszeug.

[**Lieutenant Banini**]: Genau. Captain, der Himmel ist frei!

[**Captain Lee**]: Sehen Sie lieber auf dem Scanner nach, bevor Sie anfangen zu jubeln. Nicht, dass Ihr Enthusiasmus Ihr Urteil trübt.

[**Lieutenant de Burgh**]: Sie sind fort. Alle.

[**Captain Lee**]: Gut. Konzentrieren wir uns. Noch haben wir das Universum nicht gerettet.

Lege die Karten **P560** und **P556** von der Planetenkarte ab. Wenn keine Planidische-Flotte-Karten mehr auf der Planetenkarte liegen, lege den *Planidischer-Ansturm-Aufsteller* ab und drehe die Karte „*Planidischer Ansturm*“ auf die Seite „Nächste Welle planidischer Kriegsschiffe“.

PROTOKOLL 1487

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant de Burgh]: Verdammt.

[Lieutenant Banini]: Was ist denn, Francois?

[Lieutenant de Burgh]: Anscheinend sind wir die planidianische Flotte doch noch nicht los.

[Lieutenant Banini]: Sie hat Verstärkung erhalten. Wir müssen dem Captain Meldung machen.

Drehe die Bedrohungskarte *Nächste Welle planidianischer Kriegsschiffe* auf ihre Seite *Planidianischer Ansturm*.

Die Spieler führen folgende Schritte aus, je nachdem, in welchem Sektor die Karte **P552** ist:

- » **Sektor 4, 5 oder 6:** Platziere den *Planidianischer-Ansturm*-Aufsteller in den Sektor mit Karte **P552**. Platziere dann Karte **P559** in Sektor **1** und Karte **P556** in Sektor **3**.
- » **Sektor 7, 8 oder 9:** Platziere den *Planidianischer-Ansturm*-Aufsteller in den Sektor mit Karte **P552**. Platziere dann Karte **P559** in Sektor **4**. Wenn sich eine SZ-Karte in diesem Sektor befindet, platziere Karte **P559** stattdessen in Sektor **6**.

PROTOKOLL 1488

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant de Burgh]: Wenn mich meine Augen nicht täuschen, Captain, dann sind wir unsere Gegner offenbar los.

[Lieutenant Banini]: Mit Ihren Augen ist alles in bester Ordnung, Francois. Sie sind weg! Und sehen Sie nur! Einige ihrer Schiffe sind einfach verschwunden.

[Lieutenant de Burgh]: Holografisches Dreckszeug.

[Lieutenant Banini]: Genau. Captain, der Himmel ist frei!

[Captain Lee]: Sehen Sie lieber auf dem Scanner nach, bevor Sie anfangen zu jubeln. Nicht, dass Ihr Enthusiasmus Ihr Urteil trübt.





[Lieutenant de Burgh]: Sie sind fort. Alle.

[Captain Lee]: Gut. Konzentrieren wir uns. Noch haben wir das Universum nicht gerettet.

Lege die Karten **P556** und **P559** von der Planetenkarte ab. Wenn keine *Planidianische-Flotte*-Karten mehr auf der Planetenkarte liegen, lege den *Planidianischer-Ansturm*-Aufsteller ab und drehe die Bedrohungskarte „*Planidianischer Ansturm*“ auf die Seite „*Nächste Welle planidianischer Kriegsschiffe*“.

PROTOKOLL 1489

Die Spieler führen folgende Schritte aus, je nachdem, in welchem Sektor die Karte **P554** ist:

- Sektor **4:** Du kannst 3 , um **Protokoll 1502** zu lesen.
- Sektor **5:** Wenn sich Karte **P555** oder Karte **P562** in Sektor **8** befindet, platziere 2 Marker darauf. Du kannst , um 1 zusätzlichen Marker zu platzieren, Anderenfalls kannst du 3 , um **Protokoll 1534** zu lesen.
- Sektor **6:** Du kannst 3 , um **Protokoll 1511** zu lesen.
- Sektor **7:** Lies **Protokoll 1502**.
- Sektor **8:** Lies **Protokoll 1534**.
- Sektor **9:** Lies **Protokoll 1511**.

PROTOKOLL 1490

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

*** Sirenenengeheul, gedämpfte Explosionen ***

[Captain Fournier]: Vanguard, alles klar bei Ihnen?

[Captain Lee]: ISS Dauntless! Captain Fournier! Ich bin so froh, Ihre Stimme zu hören. Wir kommen klar! Und Sie?

[Captain Fournier]: Alles bestens. Etwas beschäftigt, diese planidianischen Dreckskerle lassen nicht locker!

[Captain Lee]: Tut mir leid, Captain Fournier. Wir haben gerade keine Hand frei. Ich kann Ihnen nicht zu Hilfe kommen.

[Captain Fournier]: Aber wir können Ihnen helfen.

[Captain Lee]: Was?

[Captain Fournier]: Wir wissen, was Sie vorhaben. Wir schicken Ihnen unseren besten Lander zu Hilfe. Das Fahrzeug ist schon durch die Planidianer durch und zu Ihnen unterwegs. Schicken Sie die Koordinaten.

[Captain Lee]: Gerade rechtzeitig. Danke, Vanessa.

[Captain Fournier]: Immer gern. Eins noch.

[Captain Lee]: Was?

[Captain Fournier]: Wenn Sie ...

*** heftige Explosion, Verbindung bricht ab ***

[Captain Lee]: Was war das? Was ist da los?

[Lieutenant Banini]: Wir haben den Kontakt zur Dauntless verloren.

[Captain Lee]: Versuchen Sie, ihn wiederherzustellen!

[Lieutenant de Burgh]: Captain, sie ist fort. Ich sehe die Dauntless nicht auf den Scannern.

Suche Karte **P558** und decke sie auf. Alle Spieler beratschlagen und wählen eine Möglichkeit aus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler der Sicherheitssektion.

- » Platziere Karte **P558** in Sektor **1** und platziere 2 Marker auf dem SZ in Sektor **4** (sofern vorhanden).
- » Platziere Karte **P558** in Sektor **2** und platziere 2 Marker auf dem SZ in Sektor **5** (sofern vorhanden).
- » Platziere Karte **P558** in Sektor **3** und platziere 2 Marker auf dem SZ in Sektor **6** (sofern vorhanden).

PROTOKOLL 1491

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant de Burgh]: Marco, konzentrieren Sie das Feuer auf Sektor B2!

[Lieutenant Banini]: Das tue ich!

[Lieutenant de Burgh]: Warum sehen wir keine Explosionen? Sind Ihre Leute an den Geschützen blind oder was?

[Lieutenant Banini]: Es ist unmöglich, nicht ... Moment! Das ist eine Täuschung!

[Lieutenant de Burgh]: Was? Holografische Illusionen?

[Lieutenant Banini]: So ist es! Captain, vergessen wir Sektor B2. Das ist eine holografische Ablenkung.

[Lieutenant de Burgh]: Dafür sollen die verdammten Planidianer büßen.

Lege alle Marker von Karte **P556** ab.

PROTOKOLL 1492

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Captain Lee]: Captain da Silva? Hier ist Captain Tamara Lee von der ISS Vanguard. Können Sie mich hören?

[Captain da Silva]: Ja. Ja, ich höre Sie.

[Captain Lee]: Was ist da los bei Ihnen? Wir haben Ihren Lander entdeckt! Es sieht aus, als wäre er Teil der planidianischen Flotte!

[Captain da Silva]: Nein, das ist er nicht.

[Captain Lee]: Sind Sie sicher? Haben Sie die vollständige Kontrolle über ihn?

[Captain da Silva]: Natürlich. Wir haben ihn zu Ihrer Unterstützung geschickt.

[Captain Lee]: Unterstützung wobei?

[Captain da Silva]: Captain Lee, ist alles in Ordnung? Wie ist die Situation an Bord der Vanguard?

[Captain Lee]: Sie ist ...

[Lieutenant Banini] (panisch): Unterbrechen Sie die Verbindung! Captain, hören Sie mich? Unterbrechen Sie die Verbindung! Sofort!

[Captain Lee]: Vanguard, Ende.

[Captain da Silva]: Aber ...

[Captain Lee]: Was zur Hölle war das, Lieutenant?

[Lieutenant Banini]: Ich habe keine Ahnung, Captain! Ich sehe nur, dass jemand sich über diese Verbindung in unsere Systeme hacken wollte. Ich wette, das ist die Starchild.

[Captain Lee] (holt Luft): Gut, dann besteht kein Zweifel mehr. An alle: Ab sofort gilt die Starchild als feindliches Schiff.

Platziere Karte **P557** in Sektor **2**.

PROTOKOLL 1493

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Captain, ich habe schlechte Nachrichten.

[Captain Lee]: Na kommen Sie, Lieutenant. Es kann kaum noch schlimmer werden.

[Lieutenant Banini]: Doch, leider. Die Planidianer rücken langsam näher.

[Captain Lee]: Von wo?

[Lieutenant Banini]: Sie sind offenbar im Begriff, uns von hinten anzugreifen.

[Lieutenant de Burgh]: Zeigen Sie mal ... Du meine Güte. Viel zu viele. Captain, die Evakuierung können wir vergessen. Wenn die Besatzung sieht ...

[Captain Lee]: Was dann, Lieutenant? Wird sie weinen und beten? Nein! Wenn wir am Ende sind, sollen alle Bescheid wissen. Ich muss die Besatzung informieren. Öffnen Sie den öffentlichen Kanal. Besatzung, hier spricht der Captain. Eine Flotte planidianischer Kriegsschiffe nähert sich uns. Machen Sie sich bereit! Die Evakuierung wird ordnungsgemäß vonstatten gehen, und bis es so weit ist, schicken wir so viele von ihnen wie möglich in ihre verpixelte Hölle!

Platziere die Bedrohungskarte „Planidianischer Ansturm“ über der Planetenkarte.

Platziere den Planidianischer-Ansturm-Aufsteller in Sektor 4.

Platziere Karte P559 in Sektor 1 und Karte P556 in Sektor 3.

Wenn das Kästchen in Protokoll 1516 markiert ist, platziere 2 Marker auf die SZ-Karte „Planidianische Flotte“ in Sektor 1.

Wenn das Kästchen in Protokoll 1410 markiert ist, platziere Karte P560 in Sektor 2. Anderenfalls lies Protokoll 1512.

PROTOKOLL 1494

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant de Burgh]: Wenn mich meine Augen nicht trügen, Captain, dann sind wir unsere Gegner offenbar los.

[Lieutenant Banini]: Mit Ihren Augen ist alles in Ordnung, Francois. Sie sind weg! Und sehen Sie nur! Einige ihrer Schiffe sind einfach verschwunden.

[Lieutenant de Burgh]: Holografisches Dreckszeug.

[Lieutenant Banini]: Genau. Captain, der Himmel ist frei!

[Captain Lee]: Sehen Sie lieber auf dem Scanner nach, bevor Sie anfangen zu jubeln. Nicht, dass Ihr Enthusiasmus Ihr Urteil trübt.

[Lieutenant de Burgh]: Sie sind fort. Alle.

[Captain Lee]: Gut. Konzentrieren wir uns. Noch haben wir das Universum nicht gerettet.





Lege die Karten P561 und P556 von der Planetenkarte ab. Wenn keine Planidianische-Flotte-Karten mehr auf der Planetenkarte liegen, lege den Planidianischer-Ansturm-Aufsteller ab und drehe die Bedrohungskarte „Planidianischer Ansturm“ auf die Seite „Nächste Welle planidianischer Kriegsschiffe“.

PROTOKOLL 1495

Wenn dieser Würfelwurf durch einen Spieler der Sicherheitssektion ausgeführt wurde, erneuere 2 .

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

» **Die Waffen der Vanguard einsetzen:** Würfle mit einer beliebigen Anzahl deiner Sektionswürfel und führe die folgenden Schritte aus.

- Platziere für jedes , - oder -Ergebnis 1 Marker auf eine SZ-Karte deiner Wahl.
- Platziere für jedes -Ergebnis 2 Marker auf eine SZ-Karte deiner Wahl.
- Wenn du die Karte B10 in deinen Brückenkartenhalter (Schiffsbuch, Seite 3) hast, platziere 1 Marker auf eine SZ-Karte deiner Wahl.
- Lege alle geworfenen Würfel in deinen Verbraucht-Pool zurück.
- **Hinweis:** Die Marker repräsentieren zugefügten Schaden.

» **Umdrehen:** Erneuere 2 .

PROTOKOLL 1496

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Einleiten der Wende ... jetzt!

[Lieutenant de Burgh]: Warten Sie! Halt! Das ist doch Wahnsinn!

[Lieutenant Banini]: Ich weiß, was ich tue, und ich werde ...

[Lieutenant de Burgh]: Vergewissern Sie sich erst, dass sich alle Besatzungsmitglieder in gesicherten Sektionen befinden! Wenn wir den sicheren Korridor verlassen, werden wir die Kontrolle über Teile des Schiffs verlieren!

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

» **Das Schiff nach rechts wenden** (diese Aktion bewegt die Vanguard zum unteren Rand der Planetenkarte): Lies Protokoll 1497.

» **Manöver unterbrechen:** Erneuere 2 .

PROTOKOLL 1497

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Kritisches Manöver steht bevor. Achtung!

[Captain Lee]: Alle festhalten!

***** angsterfüllte Schreie, eine gedämpfte Explosion, Sirenen heulen *****



















[Lieutenant Banini]: Manöver wird beendet! Und ... ja, wir sind draußen!

[Captain Lee]: Schadensbericht!

[Lieutenant Banini]: Es sieht übel aus, Captain. Der Rumpf ist an mehreren Stellen beschädigt. Drei Stellen sind kritisch. Noch so ein Manöver, und die Vanguard bricht uns auseinander wie eine Eierschale.

[Captain Lee]: Die Planidianer werden keine Rücksicht auf uns nehmen. Kurs halten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus, je nachdem, in welchem Sektor die Karte P552 ist:

- Sektor 1:
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 2 in Sektor 3.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 1 in Sektor 2.
 - Platziere Karte P551 in Sektor 1 und platziere 1 Marker darauf (überspringe dies, wenn Karte P551 aus dem Spiel entfernt wurde).
- Sektor 2: Die Vanguard verliert die Kontrolle über ihren rechten Flügel.
 - » Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 3 ++++.
 - » Platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus Sektor 3 in Sektor 2.
 - » Lege Karte P553 mit allen Markern und Plättchen aus Sektor 3 ab.
 - » Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 2 in Sektor 3.
 - » Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 1 in Sektor 2.
- Sektor 3: Das Manöver scheitert – jedes Besatzungsmitglied wirft .
- Sektor 4:
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 5 in Sektor 6.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 4 in Sektor 5.
 - Platziere Karte P551 in Sektor 4 und platziere 1 Marker darauf (überspringe dies, wenn Karte P551 aus dem Spiel entfernt wurde).
- Sektor 5: Die Vanguard verliert die Kontrolle über ihren rechten Flügel.
 - Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 6 ++++.
 - Platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus Sektor 6 in Sektor 5.
 - Lege Karte P553 mit allen Markern und Plättchen aus Sektor 6 ab.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 5 in Sektor 6.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 4 in Sektor 5.
- Sektor 6: Das Manöver scheitert – jedes Besatzungsmitglied wirft .
- Sektor 7:
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 8 in Sektor 9.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 7 in Sektor 8.
 - Platziere Karte P551 in Sektor 7 und platziere 1 Marker darauf (überspringe dies, wenn Karte P551 aus dem Spiel entfernt wurde).
- Sektor 8:
 - Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 9 ++++.
 - Platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus Sektor 9 in Sektor 8.
 - Lege Karte P553 mit allen Markern und Plättchen aus Sektor 9 ab.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 8 in Sektor 9.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 7 in Sektor 8.
- Sektor 9: Das Manöver scheitert – jedes Besatzungsmitglied wirft .

PROTOKOLL 1498

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Captain Lee]: Wir sind nahe genug am Mainframe. Feuern Sie die Kristalloiden-Torpedos ab!

[Lieutenant Banini]: Aye, Captain. Torpedos abgeschossen. Erwarten Sie ein Feuerwerk in vier ... drei ... zwei ... eins! Und ... was war das?

[Captain Lee]: Lieutenant, Bericht, bitte.

[Lieutenant Banini]: Captain, der Mainframe wurde getroffen und die Torpedos sind explodiert, aber sie haben den Schild um den Mainframe nicht einmal durchdrungen, geschweige denn zerstört.

*** Stille ***

[Captain Lee]: Das kann doch nicht sein. Bereiten Sie eine weitere Salve vor und zielen Sie auf dieselbe Stelle.

[Professor Valinsky]: Bei allem Respekt, Captain, das bringt uns nicht weiter. Der Schild hat sich soeben regeneriert. Unsere Vorab-Scans weisen darauf hin, dass er sich wie organisches Gewebe verhält, nur tausendmal schneller.

[Captain Lee]: Organisches Gewebe, sagen Sie?

[Professor Valinsky]: Mehr oder weniger. Wissenschaftlich ausgedrückt ...

[Captain Lee]: Organisches Gewebe kann unterschiedlich dick sein. Es muss Schwachstellen geben. Finden Sie sie, Professor.

[Professor Valinsky]: Und wenn ich eine finde, Captain?

[Captain Lee]: Wir kämpfen mit allen Mitteln. Der Schild hält die Torpedos ab, aber das Schiff wird er nicht abhalten.

[Lieutenant Banini]: Sie wollen doch nicht ...

[Captain Lee]: Ja. Wir rammen die Schwachstelle des Schilds und schießen die voreingestellten Kristalloiden-Torpedos ab, sobald wir durch den Schild durch sind. Machen Sie sich bereit.

Lege Missionskarte **M13** ab, wenn sie aufgedeckt ist.

Finde Missionskarte **M14** und decke sie auf.

Finde Optionale-Mission-Karte **M15** und decke sie auf.

Hinweis: Du kannst die Position der Vanguard (Karten **P551**, **P552**, **P553**) ändern, indem du die Aktion „Flugkontrollzentrum betreten“ auf Karte **P552** anwendest. Versuche das Schiff zu manövrieren, um die Schwachstelle des Mainframes zu treffen, wenn du sie gefunden hast.

Lies **Protokoll 1493**.

PROTOKOLL 1499

Sicherheitsaufzeichnungen

[Sicherheitskommandant]: Feuer einstellen!

[Besatzungsmitglied 1]: Wir haben ihn, Kommandant.


[Sicherheitskommandant]: Er zieht sich in den Lüftungsschacht zurück. Hoffen wir, dass er nicht wieder rauskriecht.

Entferne den *Planidianscher-Infiltrator*-Aufsteller von der Planetenkarte.

Drehe die Karte „*Planidianscher Infiltrator*“ auf die Seite „*Versteckter planidianscher Infiltrator*“ und platziere das Zeitplättchen auf dem zweiten Feld des Zeit-Tracks.

PROTOKOLL 1500

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

- » **Wunden heilen:** Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor kann 1 Verletzungswürfel ablegen.
- » **Die Besatzungsmitglieder wieder auf die Beine bekommen:** Wenn Besatzungsmitglieder kampfunfähig sind (Sonderregel, die vom Evakuierungsprotokoll ausgelöst wird), drehe sie mit der Vorderseite nach oben. Platziere ihre Besatzungsmodelle in den Sektor mit Karte **P553**. Sie nehmen in ihrem Zug wieder an der Planetenerkundung teil.
- » **Umdrehen:** Erneure 2 .

PROTOKOLL 1501

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Kritisches Manöver steht bevor. Achtung!

[Captain Lee]: Alle festhalten!

*** *angsterfüllte Schreie, gedämpfte Explosion, Sirene heult* ***
















[Lieutenant Banini]: Manöver wird beendet! Und ... ja, wir sind draußen.

[Captain Lee]: Schadensbericht!

[Lieutenant Banini]: Nicht gut, Captain. Der Rumpf ist an mehreren Stellen beschädigt. Drei Stellen sind in kritischem Zustand. Noch so ein Manöver, und die Vanguard bricht uns auseinander wie eine Eierschale.

[Captain Lee]: Die Planidianser werden keine Rücksicht auf uns nehmen. Kurs halten.

Die Spieler führen folgende Schritte aus, je nachdem, in welchem Sektor die Karte **P552** ist:

- Sektor 1: Das Manöver scheitert – jedes Besatzungsmitglied wirft .
- Sektor 2: Die Vanguard verliert die Kontrolle über ihren linken Flügel.
 - Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 1 +++.
 - Platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus Sektor 1 in Sektor 2.
 - Lege Karte **P551** mit allen Markern und Plättchen aus Sektor 1 ab.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 2 in Sektor 1.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 3 in Sektor 2.
- Sektor 3:
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 2 in Sektor 1.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 3 in Sektor 2.
 - Platziere Karte **P553** in Sektor 3 und platziere 1 Marker darauf (überspringe dies, wenn Karte **P553** aus dem Spiel entfernt wurde).
- Sektor 4: Das Manöver scheitert – jedes Besatzungsmitglied wirft .
- Sektor 5: Die Vanguard verliert die Kontrolle über ihren linken Flügel.
 - Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 4 +++.
 - Platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus Sektor 4 in Sektor 5.
 - Lege Karte **P551** mit allen Markern und Plättchen aus Sektor 4 ab.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 5 in Sektor 4.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 6 in Sektor 5.
- Sektor 6:
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 5 in Sektor 4.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 6 in Sektor 5.
 - Platziere Karte **P553** in Sektor 6 und platziere 1 Marker darauf (überspringe dies, wenn Karte **P553** aus dem Spiel entfernt wurde).
- Sektor 7: Das Manöver scheitert – jedes Besatzungsmitglied wirft .
- Sektor 8: Die Vanguard verliert die Kontrolle über ihren linken Flügel.
 - Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 7 +++.
 - Platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus Sektor 7 in Sektor 8.
 - Lege Karte **P551** mit allen Markern und Plättchen aus Sektor 7 ab.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 8 in Sektor 7.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 9 in Sektor 8.
- Sektor 9:
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 8 in Sektor 7.
 - Platziere alle SZ-Karten, Marker, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitglieder aus Sektor 9 in Sektor 8.
 - Platziere Karte **P553** in Sektor 9 (überspringe dies, wenn Karte **P553** aus dem Spiel entfernt wurde).

PROTOKOLL 1502

ISS Vanguard: Audioprotokoll Lander

[Lieutenant de Burgh]: Ziel in Sicht. Torpedos aktiviert. Bitte um Feuererlaubnis.

[Captain Lee]: Erlaubnis erteilt.

[Lieutenant de Burgh]: Aye, aye, Captain. Torpedos abgeschossen. Einschlag in fünf ... vier ... drei ... zwei ... Ziel getroffen.

[Captain Lee]: Schadensbericht.

[Lieutenant de Burgh]: Mist! Praktisch kein Schaden, Captain.

[Captain Lee]: Was? Scannen Sie noch mal.

[Lieutenant de Burgh]: Bestätigt. Das Ding hat nicht mal einen Kratzer.

Hinweis: Versuche, auf verschiedene Stellen des Mainframes zu schießen, um seine Schwachstelle zu entdecken.

PROTOKOLL 1503

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[KI Jenny]: Captain, haben Sie bemerkt, dass die Vanguard von der Schwerkraft des Mainframes erfasst wurde?

[Captain Lee]: Das ist mir bewusst, danke, Jenny.

[KI Jenny]: Möchten Sie Maßnahmen dagegen ergreifen?

[Captain Lee]: Nein, Jenny. Alles verläuft nach Plan.

[KI Jenny]: Ihnen ist das Kollisionsrisiko also bewusst?


[Captain Lee]: Ich verlasse mich darauf.

Wenn sich Karte **P554** auf der Planetenkarte befindet, lies **Protokoll 1523**. Anderenfalls platziere Sonderzielkarten mit allen Markern, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitgliedern aus Sektor **1** in Sektor **4**, aus Sektor **2** in Sektor **5** und aus Sektor **3** in Sektor **6**.

Platziere Karte **G13** auf „Globale Bedingungen“.

Lies **Protokoll 1498**.

PROTOKOLL 1504

Wenn dieser Würfelwurf durch einen Spieler der Techniksektion ausgeführt wurde, erneuere 2 .

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

- » **Lander betreten:** Wenn sich die Karte **P554** auf der Planetenkarte befindet, platziere dein Besatzungsmitglied in den Sektor mit dieser Karte. Anderenfalls:
 - Wenn dein Besatzungsmitglied sich in Sektor **1** oder **2** befindet, platziere Karte **P554** und dein Besatzungsmitglied in Sektor **4**.
 - Wenn dein Besatzungsmitglied sich in Sektor **4** oder **5** befindet, platziere Karte **P554** und dein Besatzungsmitglied in Sektor **7**.
 - Wenn dein Besatzungsmitglied sich in Sektor **7** oder **8** befindet und sich keine Sonderzielkarten in Sektor **5** befinden, platziere Karte **P554** und dein Besatzungsmitglied in Sektor **5**.
- » **Den Ballast abwerfen, um die Vanguard zu stabilisieren:**
Lies **Protokoll 1516**.
- » **Die Vanguard reparieren:** Entferne 1 Marker von Karte **P551**, Karte **P552** oder Karte **P553**.

PROTOKOLL 1505

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

Die Alarmsirenen heulten immer noch. Captain Lee stand von ihrem Sitz auf und sah sich auf der leeren Brücke um.

„Jenny, kannst du das Geheule bitte abschalten?“, sagte sie.
„Gerne, Captain.“

Die Sirenen verstummten. Es blieben nur die gedämpften Explosionen der planidianischen Raketen, die weiter in den halb zerstörten Rumpf der Vanguard einschlugen. Der Boden bebte unter Captain Lees Füßen, als sie ein paar Schritte zum Hauptfenster trat. Es wurde vollständig von dem gewaltigen Gebilde des Mainframes eingenommen, das mit jedem Herzschlag näher rückte.

„Außerdem, Captain, bin ich froh, dass Sie mich im wichtigsten Moment eingeschaltet haben“, fügte Jenny hinzu.

„Das Vergnügen ist ganz meinerseits“, lächelte Captain Lee.
„Ist die Evakuierung abgeschlossen?“

„Ja, Captain.“

„Und die Torpedos ausgerichtet?“

„Ja, Captain. Sie werden automatisch abgefeuert, sobald wir die planidianische Schutzbarriere durchdrungen haben.“

„Apropos“, die Stimme des Captains schwankte. „Wie viel Zeit haben wir noch?“

„Zwölf Sekunden.“

„Gut. Danke, Jenny. Das ist alles. Schalte jetzt in den Blackbox-Modus um.“

Captain Lee näherte sich dem Fenster und legte beide Hände auf die Scheibe. Sie konnte die flimmernde Ebene der Barriere bereits sehen, die den Umriss des Mainframes verschwimmen ließ.

Sie atmete ein und dachte an das rote Dreirad ihres Neffen. An die Teddybär-Sammlung ihrer Nichte. An einen herbstlichen Park, in dem Kinderlachen erklang. An heißen Tee und ein gutes Buch. An das Zwitschern der Vögel am Morgen.

„Das kann dir keiner nehmen“, flüsterte sie. „Dafür habe ich gesorgt. Halte durch, Erde.“

Zwei Sekunden später traf die Vanguard auf die Barriere.

Aufzeichnung: Blackbox

Hier spricht Jenny, die Künstliche Intelligenz der ISS Vanguard, im Blackbox-Modus. Es ist mein Privileg, das Universum von der Tapferkeit und dem Durchhaltewillen unseres Schiffes und seiner Besatzung zu informieren. Bei dem verzweifelten Versuch, ein tödliches Weltraum-Gebilde der Erbauer namens Mainframe zu zerstören, lenkten der Captain und ihre verbleibenden Besatzungsmitglieder die Vanguard in die schwächste Stelle des Mainframe-Schilds und aktivierten so die vorprogrammierten Kristalloiden-Torpedos. Diese trafen die Sonne des Mainframes und lösten eine Kettenreaktion aus, die sowohl die Konstruktion als auch die Planidianer vernichtete. Die Gefahr ist beseitigt. Alle können aufatmen. Bitte vergessen Sie Captain Lee und ihre Besatzung niemals.

Lies **Protokoll 1597**.

PROTOKOLL 1506

Audioprotokoll Sicherheit

[Sergeant Best]: Brücke, hier ist der Sicherheitsdienst, Sergeant Harry Best.

[Lieutenant Banini]: Sergeant, wir sind gerade etwas beschäftigt, ich hoffe, es ist wichtig.

[Sergeant Best]: Ich fürchte, ja. Wir haben einen Eindringling.

[Lieutenant Banini]: Was?

[Sergeant Best]: Ich habe einen planidianischen Eindringling an Bord entdeckt. Es sieht so aus, als hätte ihn jemand reingelassen.

[Lieutenant Banini]: Das kommt wirklich im falschen Moment. Sergeant, können Sie versuchen, ihn loszuwerden?

[Sergeant Best]: Ich bin dran.

Platziere den *Planidianischer-Infiltrator*-Aufsteller in Sektor 1.

Platziere die Bedrohungskarte „*Planidianischer Infiltrator*“ über der Planetenkarte.

Führe eine Planetenerkundung nach den Regeln in Kapitel III des Regelbuchs aus.

PROTOKOLL 1507

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[KI Jenny]: Captain, ich muss Ihnen leider mitteilen, dass wir den Punkt überschritten haben, an dem es kein Zurück mehr gibt. Wenn Sie die Vanguard aus dem Schwerkraftbrunnen des Mainframes steuern wollen, könnte das nicht mehr möglich sein.

[Captain Lee] (lächelt traurig): Danke, Jenny. Ich weiß deine Besorgnis zu schätzen.

[KI Jenny]: Ich empfangen die Werte Ihrer Körperfunktionen. Sie wirken verzweifelt, aber nicht motiviert zum Handeln.

[Captain Lee]: Aber ich handle doch. Ich rette die Erde. Und das Universum wahrscheinlich gleich mit.

- Wenn sich Karte **P554** auf der Planetenkarte befindet, lies **Protokoll 1525**. Anderenfalls lies weiter.
- Wenn sich Karte **P555** oder Karte **P562** auf der Planetenkarte befindet, kracht die Vanguard in sie hinein – platziere 2 Marker auf die Sonderzielkarte in Sektor **5**. Dann lege Karte **P555** oder Karte **P562** der Planetenkarte ab.

- Platziere die Sonderzielkarten mit allen Markern, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitgliedern aus Sektor 4 in Sektor 7, aus Sektor 5 in Sektor 8 und aus Sektor 6 in Sektor 9.
- Bewege die Sonderzielkarte mit allen Markern aus Sektor 1 in Sektor 4, aus Sektor 2 in Sektor 5 und aus Sektor 3 in Sektor 6.
- Platziere Karte G14 auf „Globale Bedingungen“.
- Wenn Kästchen B in **Protokoll 1565** markiert ist, lies **Protokoll 1490**. Anderenfalls platziere Karte P561 in Sektor 1.

PROTOKOLL 1508

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[KI Jenny]: Besatzung der Vanguard, hier spricht KI Jenny im Notfall-Modus. Ich habe temporäre Schwierigkeiten, die Brücke zu erreichen, es ist daher meine Pflicht, Sie zu informieren, dass sich das Schiff auf einem Kollisionskurs mit dem Mainframe befindet. Die Chancen, den Zusammenstoß zu vermeiden, sind minimal. Ich bitte alle darum, sich unverzüglich zum Rettungskapselbereich zu begeben. In Bereich C sind noch 17 Kapseln übrig und in Bereich F noch 32. Ich wiederhole ...

- Wenn sich Karte P552 in Sektor 9 befindet und Missionskarte M15 nicht aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1505**.
- Wenn sich Karte P552 in Sektor 9 befindet und Missionskarte M15 aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1519**.
- Wenn sich Karte P552 nicht in Sektor 9 befindet und Missionskarte M15 nicht aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1510**.
- Wenn sich Karte P552 nicht in Sektor 9 befindet und Missionskarte M15 aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1509**.

PROTOKOLL 1509

Die ISS Vanguard erbebte erneut, und tosende Flammen fraßen sich durch den Korridor und übertönten die heulenden Notfallsirenen. Beatrice hörte einen Schrei und merkte, dass er von ihr selbst gekommen war. Die Flammen kamen näher, um sie zu verschlingen und das Leben in ihr zu ersticken.

Ihre Reise - ihr Leben! - war im Begriff, in ungehörten Qualen zu Ende zu gehen.

Sie schrie und schrie.

„Doktor Morra?“, fragte jemand gelassen.

Diese Stimme kannte sie.

„Harry?“ Beatrice öffnete die Augen und sah sich geschockt um. Sie sah nur die Metallwände der Rettungskapsel und hörte nur das sanfte Summen des Antriebs.

Keine Flammen.

„War ich ...?“ Sie hustete

Harry Best reichte ihr ein Glas Wasser. Sie trank durstig.

„Ja“, sagte er. „Sie hatten wieder Ihren Albtraum. Von der Evakuierung. Und der sterbenden Vanguard.“

Beatrice Morra nickte stumm, während sie zu sich kam.

„Den haben wir Überlebenden alle“, versicherte ihr Harry. „Aber keine Sorge, Doktor. Der Albtraum ist vorbei. Wir haben den Kampf gesehen. Der Captain hat getan, was sie konnte, um den Mainframe zu deaktivieren, und wir haben überlebt, um zur Erde zurückzureisen und davon zu berichten. Wenn der Mainframe nachwächst, werden wir bereit sein. Jetzt schlafen Sie noch ein wenig. Sie haben seit der Evakuierung kaum ein Auge zugemacht.“

„Danke, Harry.“ Sie legte sich bequemer hin. „Wissen Sie, was ironisch ist? Ich bin doch eigentlich die Psychologin hier. Ich sollte doch eher Ihnen helfen.“

Harry lächelte und verließ ihre Kabine, und Doktor Morra schloss erneut die Augen.

Der Traum kam zurück, doch diesmal war sie woanders.

Sie schwebte in der Leere und sah, wie die Vanguard, hoffnungslos klein und wehrlos, in das mächtige Gebilde des Mainframes knallte. Die Explosion war kurz, und als das Feuer erlosch, war der Mainframe wieder heil.

Aber diesmal war etwas anders. Alles war von pixelartigen Wucherungen bedeckt.

Sie schrie und schrie.

Lies **Protokoll 1597**.

PROTOKOLL 1510

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

Die nächste Rakete setzte alle verbliebenen Sensoren außer Gefecht. Lieutenant Banini starrte ungläubig auf die Anzeige.

„Je näher wir kommen, desto verheerender wird das planidianische Feuer“, dachte er.

„Captain!“, schrie er.

Eine weitere Explosion erschütterte das Schiff. Irgendwo brannte es, und Banini roch den Rauch. Aber inzwischen kümmerte ihn nichts mehr.

„Captain!“

Lee sah ihn an, blass und erschöpft. Banini war überrascht, dass sie sich offenbar sorgfältig geschminkt hatte.

„Das nenne ich mal stilvoll abtreten!“, dachte er.

„Die Sensoren sind ausgefallen, Captain!“, schrie er.

Lee verzog das Gesicht.

„Melden Sie sich, wenn Sie eine gute Nachricht haben, Lieutenant!“, rief sie zurück.

Etwas flackerte auf der Anzeige.

„Ein paar von ihnen sind wieder da!“, sagte er. „Die Selbstreparatursysteme wurden aktiviert. Aber ... Nein, nein!“

„Was?“ Der Captain hörte den Alarm in seiner Stimme und stand auf.

Banini sah auf das Hauptfenster der Brücke. Der Umriss des Mainframes, der vor ein paar Sekunden noch einwandfrei zu sehen war, wirkte jetzt seltsam verschwommen.

„Die Planidianer haben unseren Plan durchschaut“, sagte Banini heiser. „Irgendwie haben sie die Barriere jetzt doppelt so dick gemacht. Wir werden nicht durchkommen.“ Captain Lee lächelte grimmig.

„Unser Schicksal ist ohnehin besiegelt, Lieutenant. Wir können nicht mehr zurück. Wir haben die Erde nicht erreichen können, und jetzt müssen wir tun, was wir können, um die Menschheit zu retten, vor diesen ...“

Sie machte eine verächtliche Geste zum Bildschirm.

„... Dingern. Fahren Sie mit dem Plan fort. Und aktivieren Sie Jenny wieder.“

Banini blickte auf seine befehlshabende Offizierin und dann auf den verzerrten Mainframe, der den gesamten Bildschirm ausfüllte.

„Aye, aye, Captain“, brachte er hervor. „Eins noch. Es war mir eine Freude, mit Ihnen zusammenzuarbeiten. Eine Freude und eine Ehre.“

„Ganz meinerseits, Lieutenant.“

*

Aufzeichnung: Blackbox

Hier spricht Jenny, die Künstliche Intelligenz der ISS Vanguard im Blackbox-Modus. Es ist meine Pflicht, das Universum von der Tapferkeit der ISS Vanguard zu informieren. Im Rahmen des verzweifelten Plans, ein tödliches Weltraum-Konstrukt der Erbauer namens Mainframe zu zerstören, versuchten der Captain und ihre tapfere Besatzung die Vanguard in die schwächste Stelle des Mainframe-Schildes zu steuern. Leider hat das Schiff den Schild nicht vollständig durchdrungen. Die Kristalloid-Explosion beschädigte den Mainframe schwer, konnte ihn aber nicht vernichten. Die gesamte Besatzung starb bei dem Aufprall oder beim Versuch einer Evakuierung. Die Gefahr ist fürs Erste gebannt, aber nicht endgültig beseitigt, und mit der Zeit könnte sich der Mainframe wieder erholen und die Erde erneut in Gefahr bringen. Mein Signal wird immer noch von den Überresten des Mainframes blockiert. Falls also jemand diese Nachricht hören sollte, leiten Sie sie bitte an die Erde weiter. Die Zukunft intelligenten Lebens im Universum hängt von Ihnen ab. Hier sind die Koordinaten ...

Lies **Protokoll 1597**.

PROTOKOLL 1511

ISS Vanguard: Audioprotokoll Lander

[Lieutenant de Burgh]: Ziel in Sicht. Torpedos aktiviert. Bitte um Feuererlaubnis.

[Captain Lee]: Erlaubnis erteilt.

[Lieutenant de Burgh]: Aye, aye, Captain. Torpedos abgeschossen. Einschlag in fünf ... vier ... drei ... zwei ... Ziel getroffen.

[Captain Lee]: Schadensbericht.

[Lieutenant de Burgh]: Wir haben ein gewaltiges Loch in den Mainframe gesprengt!

[Lieutenant Banini]: Bestätigt, Captain. Das hat gegessen!

[Captain Lee]: Wir haben ihre Schwachstelle gefunden.

Wenn Missionskarte **M14** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1524**.

PROTOKOLL 1512

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Captain, es kommen immer mehr planidianische Schiffe.

[Captain Lee]: Scanner-Operatoren, bleiben Sie wachsam. Wir müssen jede Rakete im Anflug sehen.

[Lieutenant Banini]: Captain, da ist etwas Merkwürdiges. Wir empfangen die Kennung der Starchild.

[Captain Lee]: Was? Der Starchild?

[Lieutenant Banini]: Genau genommen: die von ihrem Lander. Er fliegt neben den planidianischen Kriegsschiffen her.

[Captain Lee]: Was? Was macht er denn da draußen?

[Lieutenant Banini]: Ich glaube ... na gut, ich weiß, wie das klingt, aber ich glaube, er ist Teil der planidianischen Flotte.

[Captain Lee]: Es gab Theorien darüber, dass sie gehackt worden wären, aber ... Aber das?

[Lieutenant de Burgh]: Theorien? Diese Dreckskerle haben die Starchild genauso gehackt wie meine Wayfarer.

[Captain Lee]: Es gibt nur eine Möglichkeit, das herauszufinden. Stellen Sie mich zur Starchild durch.

Lies **Protokoll 1492**.

PROTOKOLL 1513

Sicherheitsaufzeichnungen

[Sicherheitskommandant]: Feuer einstellen!

[Besatzungsmitglied 1]: Wir haben ihn, Kommandant.

[Sicherheitskommandant]: Er zieht sich in den Lüftungsschacht zurück. Hoffen wir, dass er nicht wieder rauskriecht.

Entferne den *Planidianischer-Infiltrator*-Aufsteller von der Planetenkarte.

Drehe die Bedrohung „*Planidianischer Infiltrator*“ auf die Seite „*Versteckter planidianischer Infiltrator*“.

PROTOKOLL 1514

Aufzeichnung: Lagebesprechung des Captains

[Captain Lee]: Also gut. Ich bin froh, Sie alle hier zu sehen, bei der vielleicht wichtigsten Besprechung in der Geschichte der Vanguard.

[Lieutenant Banini]: Das klingt aber ernst, Captain.

[Captain Lee]: Das ist es auch. Ich möchte, dass jeder weiß, dass wir die Kristalloiden-Waffe gründlich untersucht haben. Wir haben ihr ein überaus zerstörerisches Bestandteil entnommen, unsere Torpedos damit verstärkt und damit die mächtigste Waffe erschaffen, die wir kennen. Jetzt sind wir bereit, dem Mainframe den entscheidenden Schlag zu versetzen.

[Lieutenant de Burgh]: Und wie? Ich brauche ja niemanden daran zu erinnern, wie schnell, heimtückisch und tödlich die planidianischen Viren sind.

[Captain Lee]: Nein, das brauchen Sie nicht, Lieutenant. Auch wir hatten beträchtlich darunter zu leiden, wenn auch nicht so sehr wie die Wayfarer.

[Lieutenant Banini]: Wenn ich das sagen darf, macht das die Vanguard zu einer effektiveren Waffe gegen den Mainframe.

[Captain Lee]: So ist es. Die Vanguard ist mit einem weniger hochentwickelten Computersystem ausgestattet und daher weniger anfällig gegen Hacking-Angriffe. Falls nötig, kann sie beinahe analog betrieben werden.

[Lieutenant Banini]: Dann schlagen wir mit der Vanguard zu?

[Captain Lee]: Ja. Wir gehen so nahe heran, wie wir können, und starten die Kristalloiden-Raketen.

[Lieutenant de Burgh]: Dieser Plan ist unvorhersehbar und definitiv gefährlich. Gefällt mir.

Entferne Situationskarte **S40** aus dem Spiel.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **3** und ersetze deine aktuelle Zielkarte mit der Zielkarte **O06** aus „Brückenkarten“.

Nimm „Brückenausbau“ **B25** und platziere ihn im Platz auf Seite **4**.

Wenn das Kästchen in **Protokoll 1410** markiert ist, lies **Protokoll 1542**.

PROTOKOLL 1515

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Captain, das feindliche Feuer ist zu stark. Unser Lander ist schwer beschädigt. Er kehrt zur Vanguard zurück. Dock freigemacht! Bereit machen für Notlandung!

Jedes Besatzungsmitglied in dem Sektor mit Karte **P554** erhält eine Verletzung „Verwundet“.

- Platziere jedes Besatzungsmitglied dieses Sektors in den Sektor mit Karte **P551**. Wenn Karte **P551** sich nicht auf der Planetenkarte befindet, platziere die Besatzungsmitglieder stattdessen in den Sektor mit Karte **P552**.
- Lege Karte **P554** mit allen Plättchen und Markern von der Planetenkarte ab.

PROTOKOLL 1516

ISS Vanguard: Audioprotokoll Hangar

[Lieutenant de Burgh]: Captain, wir haben alle Fracht, die wir aus dem Hangar entfernen konnten, abgeworfen. Jetzt müsste das Schiff in der Schwerkraft des Mainframes leichter und einfacher zu steuern sein. Ende.

Markiere das Kästchen unten und wende es an. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts.

- Ballast abgeworfen:** Vollziehe 1 Fortschritt von 1 auf dem Zeit-Track der Globale-Bedingung-Karte oder reduziere ihn um 1. Wenn er auf dem letzten Feld des Zeit-Tracks endet, wende seine Effekte sofort an.

PROTOKOLL 1517

ISS Vanguard: Audioprotokoll Lander

[Lieutenant Banini]: Drei, zwei, eins ... bereit. Alle Systeme überprüft. Captain, die Torpedorohre des Landers sind bereit.

[Captain Lee]: Halten Sie sich bereit, Lieutenant.

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

- » **Auf den Mainframe schießen:** Lies **Protokoll 1489**.
- » **Auf den Gegner schießen:** Platziere bis zu 2 Marker auf eine Sonderzielkarte deiner Wahl.

Hinweis: Die Marker repräsentieren zugefügten Schaden.

PROTOKOLL 1518

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

***** Sirenengeheul, gedämpfte Explosionen *****

[Lieutenant Banini] (ernst): Captain, der Lander der Starchild stellt keine Gefahr mehr dar.

[Captain Lee]: Haben wir ihn getroffen?

[Lieutenant Banini]: Wir hatten kaum eine Wahl, so schlimm das klingt, aber er war schwer bewaffnet, und ...

[Captain Lee]: Keine Entschuldigungen, Lieutenant. Ich weiß, es waren Menschen wie wir. Das weiß ich wirklich. Aber sie wurden gehackt und gezwungen, gegen uns zu kämpfen und stellten daher eine Gefahr dar.

[Lieutenant Banini]: Ein weiterer Grund, mit aller Macht gegen den Mainframe vorzugehen.

Lege Karte **P557** von der Planetenkarte ab.

PROTOKOLL 1519

ISS Vanguard: Audioprotokoll Forschungslabor

Professor Valinsky bewegte den Cursor und ließ die Simulation noch einmal ablaufen.

Das gleiche Ergebnis.

Er lauschte eine Weile auf das Heulen der Sirenen und die Schreie der Leute. Eine weitere Explosion erschütterte die Wände seiner Kabine.

„Es wird funktionieren“, flüsterte er und lächelte grimmig.

„Woran denken Sie, Professor?“, fragte Jenny.

„An Captain Lees raffinierten Plan!“ Valinsky lachte und breitete die Arme aus. „Die Wahrscheinlichkeit, dass wir die planidianische Barriere durchdringen, liegt bei 92 Prozent und wächst mit jeder Sekunde. Wir werden die Torpedos rechtzeitig abschießen und diesen Dreckskerlen ein schönes Abschiedsgeschenk hinterlassen. Ich wünschte nur, wir hätten die Besatzung evakuieren oder der Erde eine

Botschaft senden können. Jetzt wird niemand davon erfahren, nicht wahr?“

„Nein, Professor. Unsere Kommunikationsversuche sind gescheitert.“

Valinsky lächelte traurig und schaltete seinen Laptop aus.

„Das wäre dann wohl das Ende meiner Forschung. Wie viel Zeit bis zum Einschlag?“

Eine weitere Explosion erschütterte das Raumschiff. Der Professor ignorierte es mit ungerührter Miene.

„Etwa eine Minute.“

„Kannst du bitte etwas passende Musik spielen, um, äh ... die Feierlichkeit des Moments zu unterstreichen?“

„Wäre Wagner angemessen?“

„Der Ritt der Walküren? Oh, sicher. Du bist eine gute Seele, Jenny. Ich bin so froh, dass der Captain dich aktiviert hat, um uns im letzten kritischen Augenblick zu begleiten. Immer her mit dem guten alten Wagner.“

Aufzeichnung: Blackbox

Hier spricht Jenny, die Künstliche Intelligenz der ISS Vanguard, im Blackbox-Modus. Es ist meine Pflicht, das Universum über die letzte Schlacht der ISS Vanguard zu informieren. Bei dem verzweifelten Versuch, ein tödliches Weltraum-Konstrukt der Erbauer namens Mainframe zu zerstören, steuerten der Captain und ihre tapfere Besatzung die Vanguard in die schwächste Stelle des Mainframe-Schilds. Als das Schiff die Barriere durchdrang, feuerte ich die vorprogrammierten Kristalloiden-Torpedos ab, die die Sonne trafen und eine katastrophale Kettenreaktion auslösten. Dabei wurde der Mainframe zerstört und stellt nun keine Gefahr mehr dar. Bedauerlicherweise kamen der Captain und die Besatzung bei dem Aufprall oder beim Versuch einer Evakuierung ums Leben. Mein Signal wird immer noch von den Überresten des Mainframes blockiert. Falls also jemand diese Nachricht hören sollte, leiten Sie sie bitte an die Erde weiter. Dies sind die Koordinaten ...

Lies **Protokoll 1597**.

PROTOKOLL 1520

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke


[**Lieutenant Banini**]: Ich leite die Wende ein!

[**Lieutenant de Burgh**]: Warten Sie!

[**Lieutenant Banini**]: Ich weiß, was ich tue, und ich werde ...




[**Lieutenant de Burgh**]: Vergewissern Sie sich erst, dass sich alle Besatzungsmitglieder in gesicherten Sektionen befinden! Wenn wir den sicheren Korridor verlassen, werden wir die Kontrolle über Teile des Schiffs verlieren!

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

- » **Das Schiff nach links wenden** (diese Aktion bewegt die Vanguard zum unteren Rand der Planetenkarte): Lies **Protokoll 1501**.
- » **Manöver unterbrechen**: Erneure 2 .

PROTOKOLL 1521

Bei dieser Mission gibt es kein Zurück! Das Schicksal der Menschheit hängt von dir ab! Der Mainframe muss zerstört werden!

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. 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. Wenn alle Besatzungsmitglieder gleichzeitig kampfunfähig sind, lies **Protokoll 1532**.

Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1522

Captain Lees letzte Durchsage

Offiziere und Besatzungsmitglieder!

Ich freue mich, Ihnen mitteilen zu können, dass wir für die Planidianer und ihren Mainframe eine böse Überraschung in

petto haben. Wir werden sie dort treffen, wo es ihnen am meisten wehtut.


Da wir ihren Hacking-Angriffen ausgesetzt sein werden, werden die meisten Systeme deaktiviert sein und wir müssen manuell operieren. Die Schwerkraft des Mainframes wird uns erbarmungslos anziehen. Hinzu kommt, dass der Mainframe uns gerade ins Visier genommen hat. Bald werden seine Vernichtungsstrahlen unsere Steuerbordseite erreichen, die geräumt und verstärkt werden muss. Wir müssen ernsthafte Schäden vermeiden, bis wir nahe genug herangekommen sind, um die Kristalloiden-Torpedos abzuschießen. Sie werden den Mainframe durchdringen, in der Sonne explodieren und dadurch eine mächtige Kettenreaktion auslösen. Diese wird den Mainframe hoffentlich in Stücke sprengen und wir können nach Hause fliegen.



Für den Moment befinden wir uns in einem relativ sicheren Korridor, aber plötzliche Ausweichmanöver könnten uns aus ihm hinausbringen und das Schiff weiteren Hacking-Angriffen aussetzen.

Wir kennen die Position der planidianischen Flotte nicht. Wir hoffen, sie sind draußen in der tiefen, kalten Leere immer noch auf der Suche nach uns, aber genauso gut könnten sie drinnen bereits auf uns warten.

Bitte bleiben Sie alle konzentriert und erledigen Sie Ihre Aufgaben, so gut Sie können.

Unsere Lander wurden zu Hilfskampfschiffen aufgerüstet und unsere mit Kristalloidenteknik modifizierten Torpedos an Bord der Vanguard wurden geladen und aktiviert. Wir müssen jetzt gemeinsam bis ans Äußerste gehen. Wir werden sie in die Hölle blasen.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **24–25** (*Sonnenjäger*).
- Platziere Missionskarte **M13** im Missionsplatz.
- Verschiebe alle Entdeckungen von „Gesammelte Entdeckungen“ und platziere sie links auf der Planetenkarte unter das Einmalige-Entdeckung-Feld.
- Platziere Karte **P551** in Sektor 1, **P552** in Sektor 2 und Karte **P553** in Sektor 3.
- Wenn das Kästchen in **Protokoll 1551** nicht markiert ist, platziere Karte **P555** in Sektor 8. Anderenfalls platziere Karte **P562** in Sektor 8.
- Wenn das Kästchen in **Protokoll 1474** markiert ist, setze den Vorräte-Track auf der Planetenkarte auf 6. Anderenfalls setze ihn auf 4.
- 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 Ereignisdeck 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 alle Besatzungsmitglieder in Sektor 2.
- Wenn du die Lander-Tafel vorbereitet hast, lege sie mit allen Ausrüstungskarten, Lander-Mods und Markern ab.
- Nimm alle Ausrüstungskarten aus dem „Arsenal“ (Kartenbehälter B) und platziere sie aufgedeckt auf dem Tisch. Jedes Besatzungsmitglied im Außenteam darf 1 Kleine-Ausrüstung-Karte  auswählen und neben seiner Besatzungstafel platzieren.
- Wähle 5 Persönliche-Ausrüstung-Karten und 2 Missionsausrüstungskarten, um diese Mission zu übernehmen, und teile sie unter den Spielern 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.

Hinweis! Dies ist die letzte Mission deiner Kampagne. Auf dieser Mission ziehst du keine Beförderungskarte und du kannst kein  erhalten (wenn du aus einer beliebigen Quelle ein  erhältst, lege es ab). Wenn du bei dieser Mission eine Entdeckung erhältst, platziere sie links auf der Planetenkarte unter „Entdeckung“.

Lies **Protokoll 1506**.

PROTOKOLL 1523

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[CAPCOM]: Außenteam-Lander, hier ist Lieutenant Banini. Hören Sie uns?

[Außenteam-Kommandant]: Ja, wir hören Sie, Lieutenant. Wir machen weiter wie geplant.

[CAPCOM]: Ende.

- Die Spieler führen folgende Schritte aus, je nachdem, in welchem Sektor die Karte **P554** ist:
 - Sektor **4**: Platziere Karte **P554** mit allen Besatzungsmitgliedern, Markern und Plättchen in Sektor **7**.
 - Sektor **5**: Wenn sich in Sektor **8** kein SZ befindet, platziere Karte **P554** mit allen Besatzungsmitgliedern, Markern und Plättchen in Sektor **8**. Anderenfalls platziere alle Besatzungsmitglieder aus dem Sektor mit der Karte **P554** in den Sektor mit der Karte **P552** und lege Karte **P554** mit allen Markern und Plättchen ab.
 - Sektor **6**: Platziere Karte **P554** mit allen Besatzungsmitgliedern, Markern und Plättchen in Sektor **9**.
- Bewege Karten mit allen Markern, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitgliedern aus Sektor **1** in Sektor **4**, aus Sektor **2** in Sektor **5** und aus Sektor **3** in Sektor **6**.
- Platziere Karte **G13** auf „Globale Bedingungen“.
- Lies **Protokoll 1498**.

PROTOKOLL 1524

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

*** Sirenengeheul, gedämpfte Explosionen ***

[Professor Valinsky]: Captain, wir haben es!

[Captain Lee]: Professor?

[Professor Valinsky]: Die Daten, die wir gesammelt haben, sind vielversprechend. Wir haben die Schwachstelle gefunden.

[Captain Lee]: Ich bin froh, das zu hören.

[Professor Valinsky]: Ich markiere sie für Sie. Hier. Dieser Bereich. Aus unserer Perspektive ist das der untere Teil des Mainframes.

[Captain Lee]: Danke, Professor. Dann bleibt es wohl bei unserem Kamikaze-Plan. Wir müssen die Vanguard direkt hineinsteuern. Der Aufprall wird unsere vorprogrammierten Kristalloiden-Torpedos auslösen.

Hinweis: Karte **P552** muss sich vor dem Aufprall in Sektor **9** befinden, um die Verteidigung des Mainframes zu durchbrechen.

PROTOKOLL 1525

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, wir befinden uns auf Kollisionskurs.

[CAPCOM]: Verstanden. Wir werden von der Schwerkraft des Mainframes angezogen. Unsere Manövrierbarkeit ist eingeschränkt.

[Außenteam-Kommandant]: Uns bleibt reichlich Zeit zum Ausweichen. Bleiben Sie dran, Vanguard.

Platziere Karte **P554** mit allen Besatzungsmitgliedern und Markern neben die Planetenkarte.

Wenn sich Karte **P555** oder Karte **P562** auf der Planetenkarte befindet, kracht die Vanguard in sie hinein – platziere 2 Marker auf die Karte in Sektor **5**. Dann lege Karte **P555** oder Karte **P562** von der Planetenkarte ab.

Bewege die Sonderzielkarte mit allen Markern, Plättchen, Bedrohungen und Besatzungsmitgliedern aus Sektor **4** in Sektor **7**, aus Sektor **5** in Sektor **8** und aus Sektor **6** in Sektor **9**.

Bewege die Sonderzielkarte mit allen Markern und Plättchen aus Sektor **1** in Sektor **4**, aus Sektor **2** in Sektor **5** und aus Sektor **3** in Sektor **6**.

Wenn sich eine Sonderzielkarte in den Sektoren **4**, **5** und **6** befindet, gibt es zu viele Gegner und der Lander muss zur Vanguard zurückkehren. Platziere alle Besatzungsmitglieder von Karte **P554** in den Sektor mit Karte **P552** und lege Karte **P554** mit allen Markern und Plättchen ab. Anderenfalls platziere Karte **P554** mit allen Besatzungsmitgliedern, Markern und Plättchen in Sektor **4**, **5** oder **6**. Du kannst keinen Sektor wählen, wenn sich dort eine Sonderzielkarte befindet.

Platziere Karte **G14** auf „Globale Bedingungen“.

Wenn Kästchen in **Protokoll 1565** markiert ist, lies **Protokoll 1490**. Anderenfalls platziere Karte **P561** in Sektor **1**.

PROTOKOLL 1526

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Captain, der Emitter wirkt so gut wie neu.

[Captain Lee]: Die Planidianeer verlieren offenbar keine Zeit beim Wiederaufbau. Sture Mistkerle. Eröffnen Sie das Feuer, Lieutenant.

[Lieutenant Banini]: Prompt erledigt, Captain. Der Emitter wurde in seine Einzelteile zerlegt.

[Captain Lee]: Gut.

Entferne Karte **P562** aus dem Spiel.

PROTOKOLL 1527

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

*** gewaltige Explosion ***

[Captain Lee]: Schadensbericht! Banini, leben Sie noch?

[Lieutenant Banini]: Nein! Ich meine, ja, ich lebe noch. Und das Schiff ... Captain, die Steuerbordsektion wurde getroffen. Sehr schwer!

[Captain Lee]: Steuerbord?







[Lieutenant Banini]: Ja!

[Captain Lee]: Gut. Die Steuerbordseite hat mir sowieso nie gefallen. Antrieb? Geschütze?

[Lieutenant Banini]: Alle in Ordnung, bis auf Steuerbord, natürlich.

[Captain Lee]: Hervorragend. Kümmern Sie sich nicht um die Manöver! Nehmen Sie sie direkt ins Visier.




Überprüfe, auf welcher Sonderzielkarte mindestens 4 Marker liegen:

- **P552**: Jedes Besatzungsmitglied wirft .
- **P551** oder **P553**: Lege alle Marker und Plättchen von dieser Karte ab und entferne sie aus dem Spiel. Die Besatzung ist knapp davongekommen – jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor ++++, dann platziere alle Besatzungsmitglieder und Bedrohungen aus diesem Sektor in den Sektor mit Karte **P552**.

PROTOKOLL 1528

Wenn dieser Würfelwurf durch einen Spieler der Aufklärungssektion ausgeführt wurde, erneuere 2 .

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

- » **Antrieb verstärken:** Wir müssen näher an den Mainframe gelangen, um unsere Mission abzuschließen. Vollziehe 1 Fortschritt von 1 auf dem Zeit-Track der Globale-Bedingung-Karte. Wenn er auf dem letzten Feld des Zeit-Tracks endet, wende seine Effekte sofort an.
- » **Gegen die Schwerkraft ankämpfen:** Die Schwerkraft des Mainframes könnte zu stark sein, um weiter vorzugehen wie geplant. Vielleicht hilft es, etwas Zeit zu gewinnen. + und reduziere den Zeit-Track der Globale-Bedingung-Karte um 1.
- » **Das Schiff nach links wenden** (das könnte bewirken, dass dein Flügel von den Lebenserhaltungssystemen abgeschnitten wird): Wir können dem Beschuss durch den Mainframe durch ein Manöver der Vanguard ausweichen, auch wenn das bedeutet, den sicheren Korridor zu verlassen und das Schiff den Hacking-Wellen des Mainframes auszusetzen. Lies **Protokoll 1520**.
- » **Das Schiff nach rechts wenden** (das könnte bewirken, dass dein Flügel von den Lebenserhaltungssystemen abgeschnitten wird): Wir können dem Beschuss durch den Mainframe durch ein Manöver der Vanguard ausweichen, auch wenn das bedeutet, den sicheren Korridor zu verlassen und das Schiff den Hacking-Wellen des Mainframes auszusetzen. Lies **Protokoll 1496**.
- » **Umdrehen:** Erneuere 2 .

Hinweis: Manche Aktionen können später in der Mission nützlich werden.

PROTOKOLL 1529

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

- » **Lander-Manöver ausführen:** Bewege Karte **P554** mit allen Markern, Plättchen und Besatzungsmitgliedern in einen verbundenen Sektor deiner Wahl ohne Sonderzielkarte.

- » **Zur Vanguard zurückkehren:** Bewege dein Besatzungsmitglied aus einem Sektor mit Karte **P554** in einen Sektor mit Karte **P553**. Wenn Karte **P553** sich **nicht** auf der Planetenkarte befindet, platziere es stattdessen in den Sektor mit Karte **P552**. Wenn sich jetzt keine Besatzungsmitglieder in dem Sektor mit Karte **P554** befinden, lege es ab.

PROTOKOLL 1530

ISS Vanguard: Audioprotokoll Hangar

***** aufgeregte Stimmen, Sirenengeheul, gedämpfte Explosionen *****

[Doktor Morra]: Sergeant! Sergeant Best!

[Sergeant Best]: Doktor Morra.

[Doktor Morra]: Was ist hier los?

[Sergeant Best]: Die Befehle des Captains sind eindeutig, Doktor. Alle nicht unmittelbar benötigten Besatzungsmitglieder müssen sich in die Evakuierungskapseln begeben. Bitte beeilen Sie sich, und ...

[Doktor Morra]: Das kann ich nicht, Sergeant!

[Sergeant Best]: Doktor, Sie wissen doch, dass dies für Sie die einzige Überlebenschance ist! Und die letzte Gelegenheit, der Erde mitzuteilen, was hier geschehen ist.


[Doktor Morra]: Sind Sie sicher? Das nennen Sie eine Rettung? Überall um uns herum befinden sich feindliche Schiffe! Wie können Sie uns jetzt in den Raum auswerfen, wenn sie immer noch dort sind? Sie werden die Kapseln zerstören! Da draußen sind wir für die doch ein gefundenes Fressen!

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

- » **Die Kapsel starten** (dadurch wird die Planetenerkundung für alle Spieler beendet): Lies **Protokoll 1533**.
- » **Umkehren:** Lies **Protokoll 1531**.

PROTOKOLL 1531

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

- » **Vorräte erstellen:** Lege eine beliebige Anzahl *Seltene-Flora-, Mikroorganismus* – oder *Mineral-Entdeckungen* vom „Entdeckungen“-Feld ab (platziere sie unter den entsprechenden Entdeckungs-Decks). Erhalte 1 Vorrat für jede Entdeckung, die auf diese Weise abgelegt wird.
- » **Rettungskapseln starten** (nur wenn sich Karte **P552** in Sektor **7**, **8** oder **9** befindet und die Missionskarte **M15** aufgedeckt ist): Lies **Protokoll 1530**.
- » **Umdrehen:** Erneure 3 .

PROTOKOLL 1532

Audioprotokoll Hauptlager

„Ich hab's!“ Andrew Radzinskis Stimme drang durch den Lärm des Programmierungszentrums auf Crystal Shard, auch liebevoll „Hacker-Höhle“ genannt.

„Ich hab's!“, wiederholte Radzinsky und schob seinen Stuhl zurück. „Hört mal zu! Ich habe eine Hintertür gefunden!“

Er setzte sich und stürzte sich vor einer wachsenden Zuhörerschaft aus ehemaligen Wayfarer-Besatzungsmitgliedern und Kristalloiden in eifrigem Erklärungen:

„Irgendwas muss sich bei den planidianischen Firewalls getan haben! Ich konnte in die Systeme eines ihrer Schiffe einbrechen, und das ist ...“

Er drückte einige Tasten und seine Miene wurde ernster.

„Es ist in unmittelbarer Nähe des Mainframe“, fügte er hinzu.

„Können Sie auf ihre Kameras zugreifen?“, fragte einer seiner Kollegen.

Sich in die planidianischen Kameras zu hacken, ging sogar noch schneller, als Radzinsky erwartet hatte, und alle hielten den Atem an.

Selbst die Kristalloiden erkannten den charakteristischen Umriss der Vanguard auf dem Bildschirm. Das Raumschiff von der Erde stand unmittelbar vor dem Aufprall auf den gewaltigen Mainframe.

„Was ...“ Jemand schluckte. „Was sehen wir da?“

Radzinsky zögerte kurz.

„Die Aufnahmen stammen von einem planidianischen Kriegsschiff, das hinter der Vanguard her ist“, sagte er.

„Das meinte ich nicht“, sagte sein Kollege. „Was in aller Welt macht die Vanguard da?“

„Nicht viel“, erklang eine Frauenstimme. „Sie ist jetzt außer Kontrolle.“

Alle sahen sie an.

„Ich war mal Pilotin“, sagte sie. „Ich erkenne ein totes Schiff, wenn ich es sehe.“

Hilflos schweigend sahen die Hacker und Programmierer zu, wie die Vanguard gegen die unsichtbare Barriere gegen den Mainframe prallte. Es gab eine so helle Explosion, dass alle schützend die Hand vor die Augen hielten, aber als sie vorbei war, sahen sie, dass der Mainframe zwar schwer beschädigt, aber immer noch in einem Stück war.

„Sie haben die Planidianer gerammt“, sagte jemand atemlos. „Aber alles vergebens.“

Was auch immer Captain Lee beabsichtigt hatte, sie war gescheitert, wurde Radzinsky klar. Es gab keine Vanguard mehr.

Plötzlich kam Bewegung in das Bild auf dem Schirm – es sah aus, als würde das planidianische Kriegsschiff umdrehen. Das gleiche Manöver bemerkte Radzinsky bei ein paar weiteren Schiffen.

Plötzlich hatte er ein mulmiges Gefühl. Seine Finger flitzten über die Tastatur, und auf dem anderen Bildschirm erschienen neue Code-Zeilen.

„Was ist denn, Andy?“

„Ich fange ihren Feed ab, solange ich noch kann, und jage ihn durch die KI. Vielleicht bekommen wir eine verständliche Übersetzung ihrer Befehle, denn ...“

Er hielt inne. Die Übersetzung erschien auf dem Bildschirm. Die Stille war noch undurchdringlicher als zuvor.

„Sagen Sie mir, dass die KI falsch liegt“, stöhnte jemand.

„Sie liegt nie falsch“, hörte Radzinsky seine eigene Stimme, heiser und hoffnungslos. „Wir wurden soeben von den gefährlichsten Feinden der Planidianer erklärt. Sie kommen hierher, um uns auszulöschen.“

Lies **Protokoll 1597**.

PROTOKOLL 1533

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Captain, alle nicht unbedingt benötigten Besatzungsmitglieder sind in den Rettungskapseln. Wir sind bereit zum Auswerfen.

[Captain Lee]: Das ist ein schrecklicher Moment. Es sind immer noch einige planidianische Kriegsschiffe in der Nähe. Die Kapseln wären eine leichte Beute.

[Lieutenant Banini]: Haben wir denn eine Wahl?

[Captain Lee]: Nein. Die Vanguard ist schon zu nahe am Mainframe und gewinnt immer noch an Geschwindigkeit. Dies ist die letzte Möglichkeit. Leben Sie wohl, liebe Kollegen. Mögen Sie dieses Chaos heil überstehen.

[Lieutenant Banini]: Auswerfen?

[Captain Lee]: Ja.

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Wiederhole dies für jede SZ-Karte auf der Planetenkarte mit .

Wenn ein Besatzungsmitglied eine vierte Verletzung erhalten würde, lege dieses Besatzungsmitglied verdeckt auf die Besatzungstafel und entferne sein Modell von der Planetenkarte. Das Besatzungsmitglied ist jetzt kampfunfähig.

Wenn alle Besatzungsmitglieder gleichzeitig kampfunfähig sind, lies **Protokoll 1508**. Wenn mindestens ein Besatzungsmitglied nicht kampfunfähig ist, lege Missionskarte **M15** ab und lies **Protokoll 1508**.

PROTOKOLL 1534

ISS Vanguard: Audioprotokoll Lander

[Lieutenant de Burgh]: Ziel in Sicht. Torpedos aktiviert. Bitte um Feuererlaubnis.

[Captain Lee]: Erlaubnis erteilt.

[Lieutenant de Burgh]: Aye, aye, Captain. Torpedos abgeschossen. Einschlag in fünf ... vier ... drei ... zwei ... Ziel getroffen.

[Captain Lee]: Schadensbericht.

[Lieutenant de Burgh]: Verdammt. Praktisch kein Schaden, Captain.

[Captain Lee]: Was? Scannen Sie noch mal.

[Lieutenant de Burgh]: Bestätigt. Das Ding hat nicht mal einen Kratzer.


Hinweis: Versuche, auf verschiedene Stellen des Mainframes zu schießen, um seine Schwachstelle zu entdecken.

PROTOKOLL 1535

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Lieutenant de Burgh**]: Captain, wir haben die Bildübertragung vom Lasergeschütz des Mainframes. Die Scanner zeigen an, dass sie geladen und feuerbereit ist.

[**Captain Lee**]: Verstanden. Achtung, Leute. Festhalten für Ausweichmanöver!

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende es an. Wenn alle Kästchen markiert sind, wirft jedes Besatzungsmitglied stattdessen .

Untere Mainframe-Vernichtungsstrahlen: Überprüfe Sektoren **3, 6 und 9** und wende den ersten entsprechenden Effekt an.

- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **9** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **6** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **3** ist, platziere 2 Marker darauf.

Wenn jetzt auf Karte **P554** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1515**.

Wenn jetzt auf Karte **P552** oder **P553** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1527**.

Hinweis: Beim nächsten Mal werden die Mainframe-Vernichtungsstrahlen auf die Sektoren **1, 4 und 7** zielen.

Obere Mainframe-Vernichtungsstrahlen: Überprüfe Sektoren **1, 4 und 7** und wende den ersten entsprechenden Effekt an.

- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **7** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **4** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **1** ist, platziere 2 Marker darauf.

Wenn jetzt auf Karte **P554** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1515**.

Wenn jetzt auf Karte **P552** oder **P551** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1527**.

Hinweis: Beim nächsten Mal werden die Mainframe-Vernichtungsstrahlen auf die Sektoren **3, 6 und 9** zielen.

Untere Mainframe-Vernichtungsstrahlen: Überprüfe Sektoren **3, 6 und 9** und wende den ersten entsprechenden Effekt an.

- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **9** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **6** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **3** ist, platziere 2 Marker darauf.

Wenn jetzt auf Karte **P554** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1515**.

Wenn jetzt auf Karte **P552** oder **P553** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1527**.

Hinweis: Beim nächsten Mal werden die Mainframe-Vernichtungsstrahlen auf die Sektoren **1, 4 und 7** zielen.

Obere Mainframe-Vernichtungsstrahlen: Überprüfe Sektoren **1, 4 und 7** und wende den ersten entsprechenden Effekt an.

- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **7** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **4** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **1** ist, platziere 2 Marker darauf.

Wenn jetzt auf Karte **P554** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1515**.

Wenn jetzt auf Karte **P552** oder **P551** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1527**.

Hinweis: Beim nächsten Mal werden die Mainframe-Vernichtungsstrahlen auf die Sektoren **3, 6 und 9** zielen.

Untere Mainframe-Vernichtungsstrahlen: Überprüfe Sektoren **3, 6 und 9** und wende den ersten entsprechenden Effekt an.

- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **9** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **6** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **3** ist, platziere 2 Marker darauf.

Wenn jetzt auf Karte **P554** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1515**.

Wenn jetzt auf Karte **P552** oder **P553** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1527**.

Hinweis: Beim nächsten Mal werden die Mainframe-Vernichtungsstrahlen auf die Sektoren **1, 4 und 7** zielen.

Obere Mainframe-Vernichtungsstrahlen: Überprüfe Sektoren **1, 4 und 7** und wende den ersten entsprechenden Effekt an.

- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **7** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **4** ist, platziere 2 Marker darauf.
- Wenn eine SZ-Karte in Sektor **1** ist, platziere 2 Marker darauf.

Wenn jetzt auf Karte **P554** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1515**.

Wenn jetzt auf Karte **P552** oder **P551** mindestens 4 Marker liegen, lies **Protokoll 1527**.

PROTOKOLL 1536

Sicherheitsaufzeichnungen

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, ich habe ein Signal auf dem Scanner.

[**Sicherheitskommandant**]: Verdammt, ich auch. Ein feindliches.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Zur Hölle, das muss der planidianische Infiltrator sein!

[**Sicherheitskommandant**]: Eindringling! Ich wiederhole, Eindringling!

Drehe die Bedrohung „Versteckter planidianischer Infiltrator“ auf die Seite „Planidianischer Infiltrator“.

Platziere den *Planidianischer-Infiltrator*-Aufsteller in den Sektor mit der Karte **P552**.

PROTOKOLL 1540

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[**Lieutenant Banini**]: Wir sind soeben in das Mainframe-System eingetreten. Ich bereite die ...

[**Lieutenant de Burgh**]: Captain, es ist die Starchild! Unsere Scanner zeigen die Starchild an.

[**Captain Lee**]: Zeigen Sie's mir.

[**Lieutenant de Burgh**]: Sie folgt uns. Und ... sie ruft uns.

[**Captain Lee**]: Öffnen Sie den Kanal.

[**Lieutenant de Burgh**]: Es ist nur eine kurze Nachricht. Sie lautet: Wir geben Ihnen Rückendeckung. Keine Sorge.

PROTOKOLL 1541

A: Ortungstechnik der Wayfarer.

B: Geheimnis der Wayfarer.

PROTOKOLL 1542

Aufzeichnung: Lagebesprechung des Captains

[**Captain Lee**]: Bitte bringen Sie mich auf den neuesten Stand.

[**Sergeant Best**]: Kurz zusammengefasst, Captain: Wir haben die Mitglieder unseres Außenteams befragt und ihre Aussagen gründlich analysiert.

[**Doktor Morra**]: Lassen Sie mich ergänzen, dass in ihren Aussagen keinerlei psychologische Auffälligkeiten festgestellt wurden.

[**Captain Lee**]: Und? Schlussfolgerungen?

[**Professor Valinsky**]: Captain, die Starchild ist ein Risiko. Ich sage es ungern, aber das Schiff wurde von den Planidianern gehackt und wird komplett von Schadsoftware kontrolliert.


[**Captain Lee**]: Das hatte ich befürchtet. Trotzdem, es ist entsetzlich.


[**Professor Valinsky**]: Entsetzlich trifft es nicht mal entfernt, Captain. Wir haben nicht nur ein wertvolles Schiff verloren, sondern auch seine Besatzung – alle Sternenkinder besaßen Kommunikationsimplantate, die für den Mainframe sicher leicht zu knacken waren. Zudem haben wir auch noch einen verborgenen Feind gewonnen, der nur darauf wartet, uns einen Dolchstoß in den Rücken zu versetzen. Die Starchild versucht unentwegt, sich in unsere Systeme zu hacken.

[**Captain Lee**]: Wir müssen eine Verteidigungsstrategie ausarbeiten. Sofort.

[**Lieutenant Banini**]: Ich habe mir dazu bereits ein paar Maßnahmen überlegt. Als Erstes müssen wir so viele Systeme wie möglich abschalten und auf Analogbetrieb gehen, wo immer es möglich ist. Außerdem würde ich vorschlagen, alle Besatzungsmitglieder mit Implantaten zu isolieren, da sie für Hacking-Angriffe am anfälligsten sind. Und ich schlage vor, die Starchild auf Crystal Shard zurückzulassen. Für die Sicherheit der Mission.

PROTOKOLL 1543

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Effekt an. Wenn alle Kästchen markiert sind, erhalte stattdessen 1 .

- Erhalte 1 . Nimm Produktionsprojekt **C22** aus „Produktionsprojekte“ und stecke es in den „Warten...“-Umschlag. Lies dann **Protokoll 1546**.
- Spieler können ihre Verfügbaren Besatzungsmitglieder zwischen Sektionen eins zu eins austauschen. Tausche dazu die Ranghülle jedes übertragenen Besatzungsmitglieds gegen eine Ranghülle der neuen Sektion aus. Besatzungsmitglieder verlieren keine Ränge, wenn sie ausgetauscht werden. Lies dann **Protokoll 1568**.
- Du kannst kostenlos neue Würfel für alle Sektionen kaufen. Lies dann **Protokoll 1556**.

PROTOKOLL 1544

Captain Lees Durchsage

Liebe Offiziere und Besatzungsmitglieder,

Ich habe wichtige Neuigkeiten für Sie. Wie Sie wissen, stehen wir unmittelbar vor der bedeutsamsten Operation in der Geschichte unserer Spezies. Es wird Sie sicherlich freuen, dass wir dabei nicht allein sein werden. Unser Scanner hat soeben die Starchild entdeckt. Unsere lange vermissten Freunde schließen sich uns im Kampf für ein freies Universum an. Bleiben Sie stark! Wir werden diesen Kampf gewinnen.

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke (etwa sieben Stunden nach der Rückkehr ins S3-System, fünf Stunden nach der Entdeckung der ISS Starchild)

[Captain Lee]: Warum bleibt die Starchild so still? Was ist da draußen los?

[Lieutenant de Burgh]: Captain, soll ich Captain da Silva noch einmal rufen?

[Captain Lee]: Das haben wir schon Hunderte Male. Wenn sie antworten könnten, dann hätten sie es schon getan.

[Lieutenant de Burgh]: Captain, ich empfangе eine Übertragung. Es ist die Starchild!

[Captain Lee]: Endlich. Öffnen Sie einen Kanal. Captain da Silva? Alles in Ordnung bei Ihnen?

[Captain da Silva]: Leider nein. Wir hatten es mit einer langen Reihe hartnäckiger Hacking-Angriffe zu tun. Die Starchild ist vollständig von Computersystemen abhängig, und jeder derartige Angriff könnte unser Ende sein. Es tut mir leid, Vanguard, aber wir müssen unsere Systeme schützen, auch die Kommunikation.

[Captain Lee]: Ich verstehe. Danke, dass Sie uns informiert haben. Und halten Sie durch.

[Captain da Silva]: Danke. En...

[Captain Lee]: Captain da Silva! Eins noch. Wir haben einen Erdling-Notruf von dem Mond aufgefangen, den wir Crystallite nennen. Es könnte sich um einige versprengte Besatzungsmitglieder der Wayfarer handeln. Ich schlage vor, eine gemeinsame Rettungsoperation zu starten.

[Lieutenant de Burgh]: Die Übertragung wurde unterbrochen. Glauben Sie, sie werden kommen?

[Captain Lee]: Wir werden sehen.

Öffne das Schiffsbuch auf Seite 3 (Brückenkartenhalter). Ersetze deine aktuelle Zielkarte durch die Zielkarte **005** aus „Brückenkarten“. Lies dann Seite 4 des Systemkartenbuchs

PROTOKOLL 1545

Überlebende der Wayfarer, 2. Bericht

Sie nennen sie Planidianer, aber mir fielen da andere Namen ein. Ganz andere! Ich habe bei ihrem Angriff mein Bein und einen Teil meiner Schulter verloren, und die Albräume werde ich mein Leben lang mit mir herumschleppen. Ja, ich weiß, es war die Dauntless, die die Raketen abgeschossen hat, aber ihr gebe ich keine Schuld. Unsere Systeme standen schließlich auch knapp vor einer feindlichen Übernahme. Ich glaube, sie wären überwältigt worden, aber ehe das geschehen konnte, wurden sie zerstört.

Nehmen Sie sich vor diesen Planidianern in Acht. Die sind das wahre Böse der Leere, weil sie uns von innen heraus angreifen.

PROTOKOLL 1546

Überlebende der Dauntless, 1. Bericht

Ich heiße Terrence, aber in der Techniksektion sagen alle Terry One zu mir. Eine Art Technikerscherz, wissen Sie. Ich war der erste Techniker, der ein Cyber-Implantat erhalten hat. Sehr witzig, ich weiß.

Wir, die Techniker, merkten als Erste, dass wir im Begriff standen, die Kontrolle über das Schiff zu verlieren. Unsere Systeme reagierten nicht oder waren total zusammengebrochen, andere waren langsam oder reagierten unberechenbar. Dann wurde zu unserem Entsetzen die Dauntless plötzlich von der Wayfarer angegriffen.

Das alles geschah ohne unser Zutun. Wir waren Geiseln voller Panik auf einem von Schadssoftware infizierten Raumschiff. Wir konnten nichts tun, um den Brudermord aufzuhalten.

Na ja, um ehrlich zu sein, ich bin gar nicht so sicher, dass ich nicht daran beteiligt war. Mein Implantat wurde auch gehackt, und das Nächste, woran ich mich erinnere, war, dass ich in der Isolationszelle saß. Monatelang.

PROTOKOLL 1547

Überlebende der Wayfarer, 1. Bericht

Sie wollen meine Geschichte hören? Eigentlich glaube ich, das würden Sie lieber nicht, denn sie wird Ihnen das Herz brechen. Ich heiße Celia und ich war Waffenspezialistin. Wir haben gesehen, wie die Dauntless ihre Torpedos abgeschossen hat. Wir konnten es kaum glauben, aber wir hatten für solche Situationen geübt. Wir hatten Verfahren dafür und konnten die Torpedos abschießen.

Aber damit Verfahren funktionieren, müssen die Systeme funktionieren, und die haben versagt. Sie wurden alle von Alien-Viren infiziert. Wir waren verwundbar und konnten unser kostbares Schiff nur noch zurücklassen. Falls es hilft, ein paar Blaupausen für Brückenmodifikationen und so weiter haben wir noch gerettet.

PROTOKOLL 1548

- Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts. Anderenfalls markiere dieses Kästchen und lies weiter:

Auszug aus „Wir und die Kristalloiden“ von Dr. Anita Juarez

Die Kristalloiden waren eine friedliche Nation, fast unfähig, Gewalt auszuüben.


Wahrscheinlich war das der Grund, weshalb eine böse Weltraumzivilisation sie als Werkzeug wählte. Die Kristalloiden, deren Wille und Bewusstsein allmählich übernommen wurden, wurden zu einem Volk von Sklaven. Sie wollten gar nicht wissen, wer da an ihren Strippen zog, und gehorchten dem Befehl ihrer ominösen, geheimnisvollen Herren ohne Frage. Im Herz ihrer Heimatwelt konstruierten die Kristalloiden rasch eine weltenerstörnde Waffe und nahmen damit unschuldige Planeten ins Visier. So wurde Pellucid zerstört, die furchtbarste Machtdemonstration, die die Menschheit je gesehen hatte. Nur einige wenige Kristalloide hatten den Mut zu protestieren, doch ihre Proteste wurden ignoriert.


Es erforderte ein gewaltiges Opfer, sie aufzuwecken.

Wie wir wissen, zerstörten die Wayfarer und die Dauntless die Superwaffe durch einen präzisen Angriff aus dem Orbit. Der schockierende Vorfall bildete einen Wendepunkt in der Geschichte der Kristalloiden. Die Protestierer traten erneut in Erscheinung, um den anderen die Sinnlosigkeit ihres Tuns klarzumachen. So wurde immer mehr Kristalloiden bewusst, wie sie manipuliert worden waren, um eine tödliche Waffe anzufertigen.

Allerdings wandte sich ihre Wut und ihre Frustration gegen die, die greifbarer waren - uns.

PROTOKOLL 1549

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Effekt an. Wenn alle Kästchen markiert sind, erhalte stattdessen 1 .

- Erhalte 1 . Erhalte 1 Entdeckung deiner Wahl und verschiebe sie in „Gesammelte Entdeckungen“. Lies dann **Protokoll 1546**.
- Nimm Produktionsprojekt **C22** aus „Produktionsprojekte“ und stecke es in den „Warten ...“-Umschlag. Lies dann **Protokoll 1568**.
- Spieler können ihre Verfügbaren Besatzungsmitglieder zwischen Sektionen eins zu eins austauschen. Tausche dazu die Ranghülle jedes übertragenen Besatzungsmitglieds gegen eine Ranghülle der neuen Sektion aus. Besatzungsmitglieder verlieren keine Ränge, wenn sie ausgetauscht werden. Lies dann **Protokoll 1556**.

PROTOKOLL 1550

Markiere das oberste Kästchen unten und wende seinen Effekt an.

- A:** Lies weiter:

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Unsere Untersuchung trägt bereits Früchte. Wir haben interessante Einblicke in das Schicksal der Wayfarer gewonnen, aber es fehlen noch wichtige Informationen. Wir setzen unsere Arbeit fort.

Lies **Protokoll 1564**.

- B:** Verschiebe Brückenausbau **B19** und Zielkarte **O02** von „Brückenkarten“ in den „Warten ...“-Umschlag. Füge deinem Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln die verbleibenden Universalwürfel und Expertenwürfel hinzu. Lies weiter:

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Bislang bestand unsere Expedition aus einer langen Reihe von Begegnungen mit dem Unerwarteten.

Angefangen bei der Raindrop, einem Shuttle der ISS Dauntless, das gehackt worden und von einem gespenstischen verpixelten Bewuchs überzogen war. Dann besuchten wir einen Planeten namens Rupturis, auf dem das Wrack der Wayfarer stand, von dem gleichen Bewuchs bedeckt, sowie den Planeten Crystal Shard, wo wir eine tödliche, weltenerstörende Waffe und eine Kristalloiden-Bevölkerung vorfanden, die versessen auf ungerechtfertigte Zerstörung war.

Irgendwo war jemand darauf aus, Raumschiffe und Völker zu manipulieren, um ... Ja, wozu eigentlich?

Und wer steckte hinter all dem?

Wie immer kam die Wissenschaftssektion unter Professor Valinsky auf die perfekte Lösung. Wir hatten schließlich Proben des Bewuchses von der Raindrop und der Wayfarer gesammelt. Wir analysierten beide, und gleichzeitig analysierten wir auch den Kurs beider Schiffe. Mit den erhaltenen Informationen ließ sich der Ort einkreisen.

Die Koordinaten, die wir haben, passen seltsamerweise zu dem Hacking-Signal, das wir aufgefangen haben.

Genug. Wir werden dort hinfliegen und diesem Wahnsinn ein Ende machen.

Lies **Protokoll 1564**.

PROTOKOLL 1551

- Der Emitter wurde zerstört.

PROTOKOLL 1553

Wenn dein aktuelles Ziel **O02** ist, kannst du dieses System nicht verlassen – geh zurück zu Seite 6. Anderenfalls lies Seite 7.

PROTOKOLL 1554

Die Blackbox-Nachricht

An alle Weltraumfahrer, die diesen Ort passieren: Dies ist eine Abschiedsnachricht. Die ISS Vanguard ist nicht mehr einsatzbereit. Alle Systeme sind ausgefallen und die gesamte Besatzung hat ihr Leben verloren. Passen Sie auf sich auf. Beten Sie für unsere Seelen.

Du hast „ISS Vanguard: Die verlorene Flotte“ 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 1597**.

PROTOKOLL 1555

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Captain, wir empfangen eine Nachricht von der Dauntless.

[Captain Lee]: Öffnen Sie den Kanal.

[Lieutenant Banini]: Es ist ihr Captain.

[Captain Lee]: Captain Fournier? Wir nähern uns dem Mainframe. Ich hoffe, Sie halten weiter durch!

[Captain Fournier]: ... nicht genug ... es gibt ... wir sollten ...

[Captain Lee]: Dauntless, was ist da draußen los? Dauntless, wir verlieren Sie.

[Captain Fournier]: ... wieder große Software-Probleme.

[Captain Lee]: Schon besser. Wie lautet Ihr Status?

[Captain Fournier]: Vanguard, wir schaffen es nicht. Je näher wir dem Mainframe kommen, desto intensiver werden die Hacking-Angriffe! 60 Prozent unserer Systeme sind bereits ausgefallen, darunter auch ein paar Notversorgungssysteme! Wir können auf halben Analogbetrieb umschalten, so wie Sie, und ...

*** Rauschen und undeutliche Satzketzen ***

[Captain Lee]: Hat das jemand empfangen?

[Lieutenant Banini]: Wir legen jetzt einen Filter darüber, Captain. Und ja, wir haben Captain Fourniers letzten Satz empfangen.

[Captain Lee]: Wie lautet er?

[Lieutenant Banini]: Wir waren schon einmal hier und wurden gehackt. Wir sind ihnen in die Falle gegangen. Wir können Ihnen nicht folgen. Sie sind auf sich allein gestellt, Vanguard.

Überprüfe das Kästchen in **Protokoll 1410**. Wenn es nicht markiert ist, lies **Protokoll 1540**. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

PROTOKOLL 1556

Überlebende der Dauntless, 3. Bericht

Ich heiße Doron, und als Navigationsoffizier war ich die ganze Zeit auf der Brücke. Ich habe alles gesehen. Ich habe gesehen, wie die Computer anfielen, verrückt zu spielen, unsere hektischen Versuche, die Kontrolle zurückzuerlangen, wie unsere Torpedos auf den Rumpf der Wayfarer auftrafen. Ich dachte, das wäre der schlimmste Tag meines Lebens, aber es kam noch schlimmer.

Bald wurde uns klar, dass wir gekidnappt worden waren. Die Dauntless folgte einem Kurs, den wir nicht gesetzt hatten. Die zahlreichen Viren in unseren Systemen übernahmen die volle Kontrolle und brachten uns zum Mainframe, oder genauer gesagt: zu seinem Emitter. Hätten wir nicht alles ausgeschaltet, was wir konnten, hätte es tödlich für uns geendet. Wir gingen so weit analog, wie es nur ging – nur so konnten wir die Kontrolle über das Schiff zurückerlangen.

PROTOKOLL 1557

Wenn dein aktuelles Ziel **O02** ist, kannst du dieses System nicht verlassen – geh zurück zu Seite 6. Anderenfalls lies Seite 8.

PROTOKOLL 1558

- Markiere dieses Kästchen. Wenn es bereits markiert ist, lies **Protokoll 1554**. Anderenfalls lies weiter:

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

*** Sirenengeheul ***

[Captain Lee]: Was geht mit dem Schiff vor sich? Schadensbericht! Sofort!

[Lieutenant Banini]: Captain, die Lage ist ernst! Der Hauptcomputer spielt verrückt. Wir empfangen Tausende von Fehlermeldungen. Das Gleiche passiert mit der Navigations...

[Captain Lee]: Schalten Sie auf die Notversorgungssysteme um!

[Lieutenant Banini]: Das geht nicht. Sie reagieren nicht, als wären sie ...

[Captain Lee]: Als wären sie was?

*** Sirenengeheul verstummt ***

[Lieutenant Banini]: Ähm ... Ich habe keine Erklärung dafür, Captain. Alles funktioniert wieder. Als hätte es sich selbst repariert.

[Captain Lee] (seufzt erleichtert): Sehr gut. Aber es könnte temporär sein. Führen Sie Notfallscans aus.

Drehe alle Gehackte-Schiffsanlage-Karten im Anlagenkartenhalter auf die nichtgehackte Seite (Schiffsbuch, Seite **6A**). Fahre dann mit dem Schritt „Schiffsanlage“ fort.

PROTOKOLL 1559

Tagebuch: Professor Peter Valinsky

Die schiere Größe des Mainframes war atemberaubend – wieder wurde mir das Genie der Erbauer, seiner Schöpfer, bewusst. Ich kann mir nicht vorstellen, welche Mittel erforderlich sind, um ein so gewaltiges Konstrukt im Weltraum zu erschaffen. Eine Sonne zu umspannen und sie als Energiequelle zu nutzen! Die Planidianeer, die das Konstrukt übernommen hatten, hatten wohl leider wenig mit den Erbauern gemein. Warum waren ihre Absichten so böse?

Es gab keine einfachen Antworten auf solche Fragen, aber ich habe schon immer geglaubt, dass Furcht die Hauptantriebsquelle für ihre ganze Zerstörung war. Die Planidianeer hatten einfach Angst, dass jemand – eine neugierige, erfinderische Zivilisation, die mächtiger war als sie – ihren Mainframe deaktivieren würde, so wie ein Wissenschaftler einen infizierten Computer abschaltet. Es hätte das Ende ihrer Existenz bedeutet.

Eben diese Furcht führte wohl auch dazu, dass sie sich einer körperlichen Dimension verweigerten. Sie waren nie mehr als ein umfangreicher aggressiver Code, der sich nicht materialisierte. Bis zu einem bestimmten Punkt dachten wir, wir wären ihnen begegnet, aber inzwischen steht außer Zweifel, dass wir nur ihren digitalen Erscheinungsbildern, gewissermaßen ihre Avatare, begegnet waren.

Womöglich hat die Furcht ihre digitale Paranoia stimuliert und sie dazu getrieben, weitere Bedrohungen zu suchen, weiter und immer weiter weg. Unser Scanner hat in dem Gebiet zwar keine feindlichen Raumschiffsignale ausgemacht, aber im Orbit rund um den Mainframe befinden sich leere Docks. Die Planidianeer haben ihre Flotte ständig weiterentwickelt – manche Docks scheinen sich für den Bau interstellarer Schiffe wie der Vanguard zu eignen. Wer weiß, wohin das noch führen könnte.

Und neben ihrer Furcht empfanden sie auch Hass. Ich war auch sicher, dass sie die Erbauer aus tiefster Seele hassten. Sie waren schließlich ihre Schöpfung, eine von einer Milliarde digitaler Zivilisationssimulationen, die sich aus unbekanntem Gründen materialisierte.

Und wir, die Ankömmlinge von der Erde, waren nicht nur eine neugierige Zivilisation, sondern noch dazu die Erwählten der Erbauer. Das machte uns zum perfekten Ziel der Angst. Und zum perfekten Feind für die Planidianeer.


Öffne das Systemkartenbuch und markiere das System „Mainframe“ (Seite **11**) mit dem Lesezeichen „Aktuelles System“.

Wenn das Kästchen in **Protokoll 1565** markiert ist, lies **Protokoll 1555**.

Wenn nicht, und wenn das Kästchen in **Protokoll 1410** NICHT markiert ist, lies **Protokoll 1540**. Anderenfalls endet dieses Protokoll.

PROTOKOLL 1560

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen und wende seinen Effekt an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, erhalte stattdessen 1 .

- Verschiebe das Forschungsprojekt **R12** von „Forschungsprojekte“ in den „Warten ...“-Umschlag. Lies dann **Protokoll 1547**.
- Jede Sektion kann 2 Würfel aus ihren Sektionsbehältern gegen den Vorrat ungekaufter Würfel austauschen. Der Austausch von Würfeln kann in beliebiger Reihenfolge geschehen. Nach diesem Schritt müssen alle Sektionen dieselbe Anzahl von Würfeln aufweisen. Lies dann **Protokoll 1545**.
- Jede Sektion kann 1 verfügbares Besatzungsmitglied befördern. Lies dann **Protokoll 1561**.

PROTOKOLL 1561

Überlebende der Wayfarer, 3. Bericht

Wir hatten nur Minuten für die Evakuierung. In solcher Eile hatten wir sie noch nie durchgeführt, aber ohne den Captain wäre keiner von uns da rausgekommen. Er war derjenige, der zurückblieb und das Evakuierungssystem überwachte. Unsere Computersysteme waren kompromittiert worden und fast nichts funktionierte mehr. Die Evakuierungskapseln konnten nur abgeworfen werden, indem jemand dort blieb und den Aktivierungshebel manuell betätigte. Und das tat er, zusammen mit einigen anderen Freiwilligen.

Ein solches Opfer dürfen wir nicht vergeuden. Wir sind bereit, uns Ihrer Besatzung anzuschließen und gemeinsam mit Ihnen auf die Vernichtung der Planidianeer hinzuarbeiten. Wir würden uns freuen, wenn Sie einige Mitglieder Ihrer Besatzung befördern und uns als Anführer und Berater zuweisen könnten.

PROTOKOLL 1562

Persönliches Protokoll: Captain Lee

Die letzten Tage waren aufreibend.

Die planidianeischen Raumschiffe haben uns von allen Seiten eingekreist, und ihr Angriff drohte uns zu überwältigen. Irgendwann begannen die Schilde nachzulassen, und ich musste eine drastische Entscheidung treffen.

Nicht weit von uns gab es einen dichten Nebel, der noch nicht kartiert worden war. Wir wussten nicht, welche Gefahren in seinem Inneren auf uns lauerten würden, aber im offenen Raum explodierten ständig planidianeische Raketen viel zu nahe am Rumpf der Vanguard. Die Vanguard schoss nach vorn und hatte ihre Verfolger im Nebel schon bald abgeschüttelt.

Jemand hat einmal gesagt: „Das Glück ist mit den Tapferen.“ Nun, auf uns traf es zu. Unsere Geschütze waren kaum abgekühlt, als wir aus dem Nebel ein schwaches Signal auffingen.

Es war die Dauntless. Unsere lang vermissten Freunde von der Erde riefen uns.

Öffne das Systemkartenbuch und markiere das System „Taubennebel“ (Seite **9**) mit dem Lesezeichen „Aktuelles System“.

PROTOKOLL 1563

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.

- Markiere dieses Kästchen. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, passiert nichts.

PROTOKOLL 1564

1. Alle Besatzungsmitglieder, die nicht im Lander-Sektor sind, werden getötet! Entferne ihre Besatzungskarten aus ihren Ranghüllen. Platziere die Besatzungskarten auf der Besatzungstafel.
2. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1565

- Die ISS Dauntless ist voll einsatzbereit.

PROTOKOLL 1566

 A

Feed: Außenteam-Kommandant

*** schwere Atemzüge ***

Wir haben die Gefahr außer Gefecht gesetzt. Immer noch keine Lebenszeichen, darum wissen wir nicht, ob das Ding tot ist oder nicht. Wir befürchten, dass es nur vorübergehend außer Gefecht ist. Wir haben bereits ein paarmal darauf geschossen, und bislang ist es jedes Mal wieder aufgestanden.

Wir gehen vorsichtig näher ran. Aus der Nähe sieht es aus wie ein humanoider Pixel-Cluster. Definitiv nicht organisch, mehr ein Konstrukt, das zum Kämpfen erschaffen wurde. Ja, die Scanner zeichnen immer noch keine Lebenszeichen auf, als wäre die Bedrohung kein unabhängiges Wesen, sondern ein ferngesteuerter Avatar. Bei näherer Betrachtung sehen wir, dass seine äußere Schicht sichtlich dicker und stärker ist. Ich glaube, eine Art Rüstung hat die meisten unserer Schüsse absorbiert. Ich werde eine Probe nehmen.

Fertig. Die Kreatur bewegt sich immer noch nicht. Wir machen, dass wir wegkommen.

Erhalte 1 . Wenn alle Kästchen (A–E) in diesem Protokoll markiert sind, lies **Protokoll 1235**.

 B

Vertrauliche Korrespondenz: Blackbox-Daten

Captain,

Die erste Analyse der Blackbox-Daten ist abgeschlossen. Es müssen immer noch Petabytes von Daten gesichtet werden, aber es sind bereits gewisse Fakten über das Schicksal der ISS Dauntless bekannt.

So wissen wir beispielsweise, dass die ISS Dauntless an einer Weltraumschlacht beteiligt war. Wir kennen auch die Koordinaten dieser Schlacht, vor allem aber kennen wir den Namen und die Identität der Kreatur, die wir an Bord der Raindrop bekämpft haben.

Die Offiziere der Dauntless nannten sie „Planidianer“ und glaubten, sie wären irgendwie mit den Erbauern verbunden. Leider hielten sie sie für feindselig, da die Planidianer offenbar jede Gelegenheit nutzten, sich in die Dauntless zu hacken.

Wahrhaft verstörend ist die Tatsache, dass alle Planidianer, denen sie begegneten, offenbar keine körperlichen, intelligenten Wesen waren, sondern eine Art ferngesteuerte Avatare.

Wir erwarten weitere Erkenntnisse und ich schlage vor, diese Fakten für den Moment vertraulich zu behandeln.

Jill Ganbat, Kommunikationsleiterin

Erhalte 1 . Wenn alle Kästchen (A–E) in diesem Protokoll markiert sind, lies **Protokoll 1235**.

 C

Erste Analyse der Raindrop-Drohne

An Jusuf Chakrabarti, Leiter der Techniksektion

Nach einer ersten Untersuchung der Raindrop-Drohne scheint es offensichtlich, dass keins ihrer mechanischen Teile wiederverwendet werden kann. Zahlreiche Treffer haben alle Komponenten so stark beschädigt, dass sie sich nicht mehr reparieren lassen, aber zu unserem Glück ist der Speicher heil geblieben. Wir erlangten Zugriff darauf und stellten fest, dass er gehackt worden war. Der feindliche Code ist nicht konsistent und sein Zweck ist nicht klar. Er hat nur bewirkt, dass sich die Drohne erratisch verhielt, was zu ihrer Zerstörung führte.

Meinem Team und mir macht das Risiko, gehackt zu werden, große Sorgen, und wir möchten Sie bitten, der Angelegenheit die höchste Priorität einzuräumen.

Theresa Lin, Leitende Robotik-Expertin

Erhalte 1 . Wenn alle Kästchen (A–E) in diesem Protokoll markiert sind, lies **Protokoll 1235**.

 D

Erste Analyse des Raindrop-Fundes

An Professor Peter Valinsky, Leiter der Wissenschaftssektion:

Die Probe des sogenannten Raindrop-Fundes wurde gründlich untersucht, brachte aber mehr Fragen als Antworten mit sich. Das Ding hat gewisse pflanzenähnliche Eigenschaften, ist aber definitiv kein kohlenstoffbasiertes organisches Wesen, denn es enthält nicht die geringste Spur irgendeines Elements, das unseren Wissenschaftlern bekannt ist. Aus dem gleichen Grund können wir das Wesen nicht als Roboter bezeichnen, denn ihm fehlen jegliche mechanische Elemente. Der Raindrop-Fund reagiert auf keine Stimuli, zeigt keinen Wunsch zu kommunizieren, reagiert nicht einmal mit anderen Wesen in seiner Umgebung. Er macht nichts, außer einfach da zu sein, sich zu verbreiten und elektronische Geräte zu stören.

Ich lege einen eingehenden Bericht mit einer Arbeitshypothese bei. Einer meiner Wissenschaftskollegen glaubt, der Raindrop-Fund könnte ein Fehler in der Realität oder ein Durchbruch aus einer anderen, seltsam digitalen Dimension sein. Die Schlussfolgerungen überlasse ich Ihnen.

Mit freundlichen Grüßen

Leo Chi, Wissenschaftsoffizier

Erhalte 1 . Wenn alle Kästchen (A–E) in diesem Protokoll markiert sind, lies **Protokoll 1235**.

 E

Gesprächsaufzeichnung: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Was dauert denn da so lange?

[Besatzungsmitglied 1]: Einen Moment, Kommandant. Ich bin gerade dabei, mich umzusehen.

[Außenteam-Kommandant]: Ist etwas Interessantes dabei?

[Besatzungsmitglied 1]: Ihr gesamter Antrieb ist faszinierend.

[Außenteam-Kommandant]: Gut. Nehmen Sie alles mit, was geht, und dann raus hier.

Erhalte 1 . Wenn alle Kästchen (A–E) in diesem Protokoll markiert sind, lies **Protokoll 1235**.

PROTOKOLL 1567

 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.

 C: Die ISS Vanguard hat alle möglichen Einmaligen Entdeckungen gesammelt.

PROTOKOLL 1568

Überlebende der Dauntless, 2. Bericht

Ich bin Tanya von der Wissenschaftssektion. Ich bin froh, dass Sie uns zu Hilfe gekommen sind, denn ... ich glaube, viel länger hätten wir nicht mehr durchgehalten. Weniger aufgrund der Isolation als vielmehr aufgrund der Hilflosigkeit. Der Tatenlosigkeit. Und des Bewusstseins, dass es niemanden gab, dem wir unser Wissen weitergeben konnten.

Denn wir hatten ja Zeit nachzudenken und unsere Schlüsse zu ziehen. Unsere Forschungen drehten sich um unsere Weltraumentführer, die Planidianer und ihren Mainframe. Wir sind sicher, dass die Planidianer eine von einer Milliarde empfindungsfähiger Spezies sind, die der Mainframe erschaffen hat, aber sie sind die Einzige, die die Erkenntnis erlangt hat, um die Kontrolle über ihn zu übernehmen. Sie wissen, dass sie Eindringlinge in dieser Realität sind, was sie befangen und unsicher macht. So wurden sie zum Erzfeind von allem, was lebt und denkt.

PROTOKOLL 1597

Danke, dass du das Spiel gespielt hast!

ISS Vanguard: Die verlorene Flotte

Lies Protokoll 1598.

PROTOKOLL 1598

Persönliches Protokoll: Unbekanntes Besatzungsmitglied

Tag 1

Der Evakuierungsbefehl kam in letzter Minute. Ich kann mich an kaum etwas erinnern. Ich weiß noch, dass ich gerannt bin und versucht habe, gegen meine Panik anzukämpfen. Ich erinnere mich an die heulenden Sirenen der Vanguard, die gedämpften Explosionen und wie der Boden unter meinen Füßen erbebte. Ich erinnere mich, wie sich die Tür meiner Rettungskapsel schloss, und dann eine weitere Explosion, noch heftiger als alle zuvor.

Als ich fiel, dachte ich, es muss sich etwas Bedeutsames ereignet haben. Oder etwas Schreckliches.

Stunden später kam ich zu mir, allein in der Leere. Nur ich und ein paar andere in der Kapsel, ängstlich und allein.

Tag 2

Wir sind zu fünft, zwei davon leicht verletzt, was die Kapsel eng und unbequem macht. Es gibt Essen und Wasser für zwei Monate, was nichts Gutes verheißt. Keiner zeigt Anzeichen von Verzweiflung, aber sie ist zu spüren.

Wir verbringen die Zeit damit zu schlafen, auf schwebende Trümmer zu starren oder uns zu überlegen, was der Vanguard wohl zugestoßen ist. Unsere Kommunikationssysteme funktionieren nicht - und keiner weiß, warum.

Tag 3

Wir sind umgekehrt. Weglaufen kommt uns sinnlos vor - wo sollten wir auch hin? Außerdem ist da ja vielleicht nichts mehr, wovon man weglaufen müsste? Vielleicht haben wir ja gewonnen? Vielleicht wurde der Feind vernichtet?

Wir müssen herausfinden, was mit der Vanguard passiert ist, und wenn es das Letzte ist, was wir je wissen werden.

Tag 4

Um uns herum entdecken wir weitere Kapseln, die alle in dieselbe Richtung fliegen. Morselampen blinken und schicken Worte der Unterstützung und des Trostes. Offenbar weiß niemand, was mit der Vanguard geschehen ist.

Tag 5

Da ist die Vanguard. Wir können sie sehen. Kaum zu erkennen, ramponiert und in Stücke geschossen, umgeben von einem Meer von Trümmern. Keine Lebenszeichen. Ich hoffe, der Rest der Besatzung ist entkommen, fürchte aber, dass wir einen Weltraumfriedhof vorfinden werden ...

[...]

Tag 15

Die Vanguard ist jetzt teilweise bewohnbar, dank meinen Kameraden und anderen Überlebenden, die nach und nach zurückkommen. Wir sammeln die Überbleibsel der Schlacht ein, überbauen das Wrack, stellen eine temporäre Zuflucht her. Der Haufen aus Schrott wächst, doch alles hat seinen Nutzen. Es ist alles, was wir haben, und vielleicht reicht es, bis wir eine Verbindung zur Erde herstellen können. Vorerst werden wir der tödlichen Grenze mit Würde begegnen.

Wir sind alles, was von der Vanguard geblieben ist. Keine Weltraumwaisen, sondern Weltraumüberlebende. Vielleicht vergessen, aber beharrlich und erfinderisch. Die Leere wird uns nicht in die Knie zwingen.

Alles, was wir brauchen, ist etwas Hoffnung.

PROTOKOLL 1599

