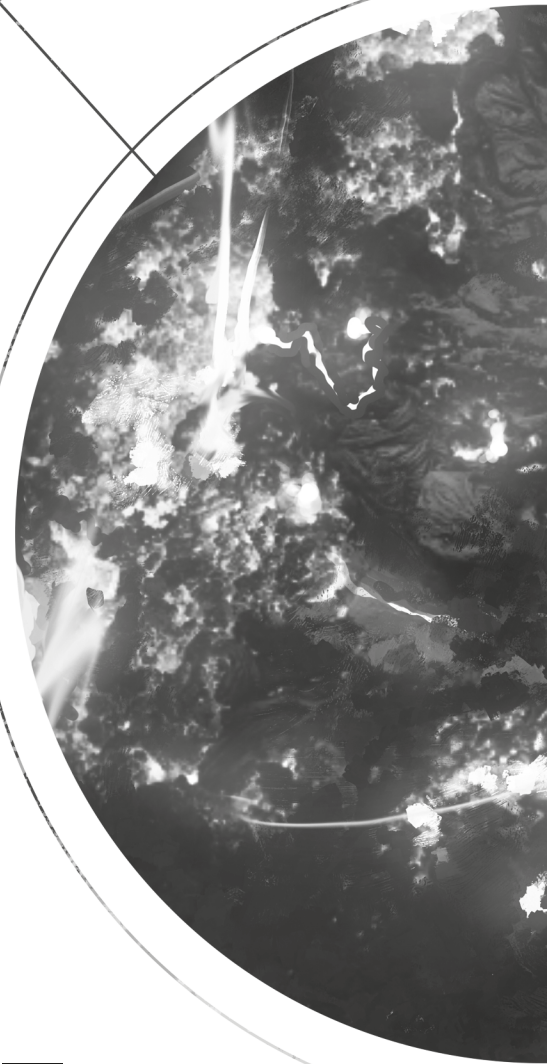


2023//.ISS_VANGUARD_MISSION_LOG



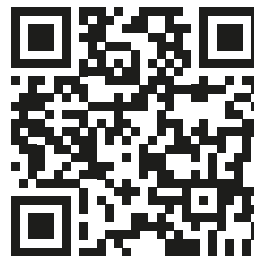
ISS VANGUARD:
OFFIZIELLES DOKUMENT

KAMPAGNE „DIE VERLORENE FLOTTE“
EINSATZBUCH



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

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



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

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

EINFÜHRUNG

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

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

Bei den Einsätzen kommen die meisten Standardkomponenten aus der ISS-Vanguard-Spieleschachtel und der Stretch-Goal-Schachtel zum Einsatz.

Das Einsatzbuch zu „Die verlorene Flotte“ enthält vier Szenarien:

- **Operation Cryptobiosis.** Diese Mission für 1–4 Spieler findet in einem System statt, in dem die Vanguard einen knochentrockenen, toten Planeten entdeckt, der einen variablen Stern umkreist. Die Oberfläche dieser Welt birgt zahlreiche Spuren eines Ökosystems in einer Art Winterschlaf, das alle paar hundert Jahre erwacht, wenn die Aktivität des Sterns besonders stark ist. Die Wissenschaftler der Vanguard können dem Drang nicht widerstehen, auf diesem Planeten zu bleiben und dieses Phänomen zu beobachten, während der Zeitpunkt des Erwachens immer näher rückt.
- **Operation Pilgrimage.** Eine Mission für 1–4 Spieler. In „Pilgrimage“ stoßen die Besatzungsmitglieder nach der Landung auf einem dünnen, savannenähnlichen Planeten auf ein verletztes, intelligentes Wesen: einen idemischen Pilger. Sie werden in ein uraltes idemisches Ritual verwickelt. Um zu überleben, müssen sie das Ritual zu Ende bringen.
- **Operation Deeper Horizon.** Eine Mission für 1–4 Spieler. In diesem spannungsgeladenen Szenario versuchen die Besatzungsmitglieder, eine Katastrophe abzuwenden, während ihre Station immer tiefer auf den Planeten hinabsinkt und dabei vom Außendruck zerquetscht wird.
- **Operation Tartarus.** Diese Mission für 1–4 Spieler ermöglicht die Erkundung der geheimnisvollen fremdartigen Megastruktur, die von der Vanguard neu entdeckt wurde.

WIE WERDEN EINSÄTZE GESPIELT?

Wenn du einen Einsatz als Teil der Kampagne spielen möchtest, lies unter „Einsätze während der Kampagne“ unten weiter. Wenn du einen Einsatz als einzelnes Szenario außerhalb der Kampagne spielen möchtest, lies hier weiter. Du musst nichts vorbereiten, um einen Einsatz zu beginnen. Lies einfach das entsprechende Protokoll:

- » Um Operation Cryptobiosis zu beginnen, lies **Protokoll 1714**.
- » Um Operation Pilgrimage zu beginnen, lies **Protokoll 1826**.
- » Um Operation Deeper Horizon zu beginnen, lies **Protokoll 1759**.
- » Um Operation Tartarus zu beginnen, lies **Protokoll 1941**.

EINSÄTZE WÄHREND DER KAMPAGNE

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

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

OPERATION CRYPTOBIOSIS PROTOKOLL 1700

Live-Feed: **Außenteam**

***** Zwischen einer sich schließenden Luke, knirschende Schritte *****

[Außenteam-Kommandant]: Faszinierend. Wir haben eine unendliche Wüste mit ein paar Felsformationen darin erwartet, aber mit dem hier haben wir nicht gerechnet.

[Besatzungsmitglied 1]: Nein! Riesige versteinerte Pflanzen, so weit das Auge reicht.

[Besatzungsmitglied 2] (leicht verärgert): Ich würde sie nicht versteinert nennen. Es gibt auf diesem Planeten

kein Wasser, daher haben die Pflanzen eine steinartige Schutzschicht entwickelt. Sie erlaubt ihnen, über längere Zeit ohne Regen zu überleben.

[Außenteam-Kommandant]: Sehen Sie diese Ausbeulungen da an den Ästen? Die sehen merkwürdig knospenartig aus.

[Besatzungsmitglied 2]: Richtig. Irgendwie beunruhigend. Das bedeutet, die hyperintensive Fotosynthesephase beginnt demnächst. Sobald die starken Regenfälle kommen, werden die Pflanzen wie verrückt wachsen. Wir könnten Probleme kriegen.

[Besatzungsmitglied 1]: Und die Vegetation ist vielleicht nicht unser einziges Problem. Zwischen diesen steinbedeckten Pflanzen gibt es Stellen, die wie ein Nest oder Bau aussehen. Unsere Sensoren zeigen schwache, aber stabile Lebenszeichen an.

[Außenteam-Kommandant]: Und die Wetterprognose kündigt schweren Regen an. Wir müssen uns also beeilen, die Proben zu sammeln.

[Besatzungsmitglied 1]: Zum Glück ist unsere Landestelle wirklich gut. Wir könnten Befestigungen bauen. Für den Notfall.

[Außenteam-Kommandant]: Gute Idee. Wir machen uns nach der ersten Aufklärungsrunde an die Arbeit. Gehen wir.

Öffne die Planetopedia auf Seite **4–5** (Cryptobiosis). Dann lies weiter.

1. Planetenkarte vorbereiten

- Platziere die angezeigten Einmaligen Entdeckungen (mit der Vorderseite nach unten) und Missionskarte **M25** auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle 5 Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte.
- Mische das Erweitertes-Ereignis-Deck und platziere es links von der Planetenkarte.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte.

2. Aussteigen

- Platziere den Lander und alle Besatzungsmitglieder in Sektor **9**.
- Lege keine Beförderungskarte aus. Wenn dieser Einsatz als Teil der Kampagne gespielt wird, erhalten deine Besatzungsmitglieder abhängig von ihrer Leistung in dieser Erkundung einen neuen Rang.
- Die Spieler teilen Persönliche-Ausrüstung-Karten und Missionsausrüstungskarten unter sich auf. Kein Besatzungsmitglied darf 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.

3. Planetenerkundung

- Führt eine Planetenerkundung nach den Regeln in Kapitel III des Regelbuchs durch. Verwahrt das Schiffsbuch.

PROTOKOLL 1701

Gesprächsaufzeichnungen: **Außenteam**

[Außenteam-Kommandant]: Da. Sehen Sie die Hülle des Arrogator-Schiffs? Irgendetwas bewegt sich darin.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, kein Wunder. Der Rumpf ist aus Metall und mit Ranken überwuchert. Ein perfektes Versteck.

[Besatzungsmitglied 2]: Sollen wir uns das mal näher ansehen, Kommandant?

[Außenteam-Kommandant]: Ja, aber lieber aus sicherer Entfernung.

***** Schritte *****

[Besatzungsmitglied 2]: So was habe ich noch nie gesehen. Dieses Blütenbiest ist komplett mit Ranken zugewachsen, aber auch mit ... Leitungen und Kabeln!

[Besatzungsmitglied 1]: Es wächst mit der Verkabelung des Wracks zusammen. Es wird eins damit.

[Außenteam-Kommandant]: Aber das ist noch nicht alles! Die Elektronik, die es in sich aufgenommen hat, ist irgendwie

zum Leben erwacht, und jetzt lässt sie meinen Scanner verrücktspielen.

[Besatzungsmitglied 2]: MEINEN auch. Wollen wir weiter?

[Außenteam-Kommandant]: Gute Idee.

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

PROTOKOLL 1702

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

*** lautes Regenprasseln ***

[Außenteam-Kommandant]: Hier spricht der Außenteam-Kommandant. Professor Valinsky, der Wissenschaftliche Leiter, hatte recht. Die Phase des hyperaktiven Wachstums hat gerade erst begonnen. Vor weniger als einer Stunde war der Himmel von grünen und grauen Wolken bedeckt, dann kam ein gewaltiger Regenguss. Ein faszinierendes Spektakel. Die zerplatzenden Regentropfen leuchteten strahlend grün. Sie wurden sofort vom trockenen Boden aufgesaugt, aber der grüne Schimmer wurde immer stärker, bis fast die ganze Dunkelheit fort war. Ich habe alles gefilmt! Was die Pflanzen angeht, haben wir keine ...

[Besatzungsmitglied 1] (entfernt und gedämpft): Verdammte Kommandant! Es gibt ein Problem!

[Außenteam-Kommandant]: Ich bin gleich da! Ich ...

*** Regen wird immer lauter ***

[Besatzungsmitglied 1] (in Angst): Kommandant!

*** langer, ohrenbetäubender Lärm ***

[Außenteam-Kommandant] (in Angst): Nein, verdammte! Nein!

*** Luke öffnet sich, ohrenbetäubend lauter Regen, Luke schließt sich ***

- Lege Missionskarte **M25** ab.
- Platziere Missionskarte **M26** auf der Planetenkarte.
- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G25**.
- Platziere die **P154**-Karten in Sektor **2** und **6**.
- Platziere die Bedrohungskarte „*Triebe*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere eine zufällige **P161**-Karte in Sektor **1** und **5**.
 - Wenn sich die Karte „*Bau der Blütenfalle*“ auf der Planetenkarte befindet, platziere die Bedrohungskarte „*Erwachte Blätterfalle*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
 - Wenn sich die Karte „*Bau des Biests*“ auf der Planetenkarte befindet, platziere die Bedrohungskarte „*Erwachtes Biest*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
 - Wenn sich die Karte „*Bau des Gestrüpps*“ auf der Planetenkarte befindet, platziere die Bedrohungskarte „*Erwachtes Gestrüpp*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.

PROTOKOLL 1703

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Warum nennen Sie es Blätterfalle?

[Besatzungsmitglied 1]: Weil es genau das ist. Sehen Sie den großen Riss da im Rumpf? Die Blätterfalle füllt ihn vollständig aus. Sie sitzt einfach nur da und wartet, bis ein ahnungsloses Opfer vorbeikommt, um es mit den Ranken zu packen.

[Besatzungsmitglied 2]: Da kann sie aber lange warten. Die Vegetation ist hier nicht so üppig wie sonst überall, und es gibt hier kaum andere Lebensformen.

[Außenteam-Kommandant]: Vielleicht braucht die Blätterfalle ja etwas anderes. Die Böschung verläuft auf einem großen Vorkommen eines unbekanntes Metalls, das ein starkes Magnetfeld erzeugt.

[Besatzungsmitglied 1]: Wir könnten das Ding doch aus dem Loch ziehen. Ich würde es liebend gern untersuchen.

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

PROTOKOLL 1704

Wenn Missionskarte **M25** oder **M26** aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1719**.

Anderenfalls lies weiter:

Live-Feed: Außenteam

*** Surren eines warmlaufenden Antriebs, computergenerierter Countdown ***

[Außenteam-Kommandant]: Okay. Alles bereit. Langsam wird es aber knapp. Noch eine Stunde länger auf diesem Planeten und wir sind alle verloren ...

*** schnelle Schritte, Luke öffnet sich ***

[Außenteam-Kommandant]: Schnell!

[Besatzungsmitglied 1] (entzückt): Ich weiß! Es ist nur ... Sehen Sie sich das an! Das Ökosystem entwickelt sich in rasendem Tempo!

[Besatzungsmitglied 1] (plötzlich verängstigt): Scheiße, es verfolgt uns. Sehen Sie die Ranke da? Die nimmt die Befestigung auseinander!

[Außenteam-Kommandant]: Ja, und aus dem Boden dort schießt noch eine. Wir haben keine Zeit mehr! Wir müssen starten!

[Besatzungsmitglied 1]: Aber wo ist ...

[Besatzungsmitglied 2] (atmet schwer): Hier. Ich wollte nur noch ein paar Proben holen. Es reicht vielleicht nicht, um ...

[Außenteam-Kommandant]: (scharf): Rein jetzt!

*** Luke öffnet und schließt sich, Countdown fast bei null, Surren des Antriebs wird lauter ***

[Außenteam-Kommandant]: ISS Vanguard, hier ist das Außenteam. Operation Cryptobiosis ist beendet.

[CAPCOM]: Das hören wir gern.

[Außenteam-Kommandant]: Außenteam-Lander, Ende. Verschwinden wir aus diesem höllischen Garten.



Herzlichen Glückwunsch, Operation Cryptobiosis ist abgeschlossen!

Du kannst jetzt überprüfen, wie erfolgreich die Mission war. Je mehr Proben das Außenteam gesammelt hat, desto erfolgreicher war der Einsatz.

Entferne alle Marker von den Bedrohungskarten und der Lander-Tafel. Du kannst Marker verwenden, um Siegpunkte zu zählen. Jeder Marker auf der Lander-Tafel bedeutet 1 Siegpunkt. Erhalte Siegpunkte basierend auf folgenden Punktregeln:

- Erhalte 5 Siegpunkte für jede Einmalige Entdeckung auf der Lander-Tafel.
- Erhalte 3 Siegpunkte für jede Entdeckung auf der Lander-Tafel, die keine Einmalige Entdeckung ist.
- Erhalte 1 Siegpunkt für jedes Hinweisplättchen auf den Entdeckungs-Decks.
- Ziehe 2 Siegpunkte für jeden Marker in Sektor **9** ab.

Überprüfe das Endergebnis und wende das entsprechende Ergebnis auf der nachfolgenden Tabelle an:

- **7 oder weniger:** Unbedeutender Erfolg.
- **8–14:** Mittlerer Erfolg. Wenn du die Kampagne spielst, erhalte 2 , und alle Rang-1-Besatzungsmitglieder, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, werden befördert. Wenn eine Sektion bei dieser Erkundung keine Besatzungsmitglieder hatte, wird ein gewähltes Rang-1-Besatzungsmitglied in dieser Sektion befördert.
- **15 oder mehr:** Voller Erfolg! Wenn du die Kampagne spielst, erhalte 4 , und alle Rang-1- und Rang-2-Besatzungsmitglieder, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, werden befördert. Wenn eine Sektion bei dieser Erkundung keine Besatzungsmitglieder hatte, wird ein Rang-1- oder Rang-2-Besatzungsmitglied deiner Wahl in dieser Sektion befördert.

Wenn du die Kampagne spielst, öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1705

Live-Feed: Außenteam

*** vorsichtige, hallende Schritte ***

[Außenteam-Kommandant]: Das gibt's nicht! Sehen Sie sich die Kristalle an! Das ist der bisher mit Abstand schönste Fleck auf diesem Planeten!

[Besatzungsmitglied 2]: Schönheit ist eigentlich kein wissenschaftlicher Maßstab, aber ... ja, diese Kristalle springen einem wirklich ins Auge.

[Besatzungsmitglied 1]: Da! Da vorne sind noch mehr! Die ragen vor uns aus den Wänden.

[Außenteam-Kommandant] (stauend): Unglaublich.

*** erneute Schritte ***

[Besatzungsmitglied 1] (**schnappt nach Luft**): Was für eine Höhle!

[Besatzungsmitglied 2]: Nach kurzer Analyse stelle ich fest, dass diese Kristalle mit denen in den Herzen der Planeten identisch sind.

[Besatzungsmitglied 1]: Und ich brauche keine Analyse, um zu wissen, dass ihre Kanten unseren Anzügen und Körpern gefährlich werden können.

[Außenteam-Kommandant]: Wie Sie meinen. Wir passen auf. Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

PROTOKOLL 1706

Lieutenant Baninis Abschlussbericht

Captain,

ich habe mit allen Teilnehmern von Operation Cryptobiosis gesprochen und ihre Berichte analysiert.

Manche sind tatsächlich vorhersehbar. Die Mitglieder des Außenteams räumten ein, dass die Mission überhastet vorbereitet war, und ergänzten, dass wir nichts hätten überstürzen sollen, nur weil sich eine wissenschaftliche Gelegenheit ergab. Ein solches Handeln führt dazu, dass Risiken unterschätzt werden.

Entscheidend wird sein, dass wir dies für künftige Missionen beachten. Eines unserer Besatzungsmitglieder entkam nur knapp dem Tod. Seine Erholung kann sich mehrere Wochen, wenn nicht sogar Monate hinziehen – das Trauma möglicherweise noch länger. Außerdem sind Gerüchte im Umlauf und einige Besatzungsmitglieder bezichtigten uns offen der Inkompetenz.

Mein Vorschlag: Wir sollten unser Sicherheitsprotokoll analysieren und optimieren und eine weitere planetare Mission in Angriff nehmen, die weniger risikobehaftet ist. Das wird unsere Moral heben und uns erlauben, das neue Sicherheitsprotokoll zu testen.

Mit freundlichen Grüßen

Lieutenant Marco Banini

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Lege alle Entdeckungen auf der Lander-Tafel ab, die keine Einmaligen Entdeckungen sind.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 und beginne mit dem Schiffmanagement.

PROTOKOLL 1707

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Alle mal herhören! Das Lager hat absolute Priorität. Je besser wir es befestigen, desto länger können wir auf dem Planeten überleben. Legen Sie sich ins Zeug!

Wenn sich Karte **P152** in Sektor **9** befindet, ersetze sie durch Karte **P153**. Anderenfalls platziere Karte **P152** in Sektor **9**.

PROTOKOLL 1708

- Wenn sich Karte **P152** in Sektor **9** befindet, lies **Protokoll 1716**.
- Wenn sich Karte **P153** in Sektor **9** befindet, lies **Protokoll 1721**.
- Anderenfalls:

Live-Feed: Außenteam

***** Kreischen und Krachen von Metallelementen, gedämpftes Zischen von Monstern *****

[Besatzungsmitglied 1] (**verängstigt**): Es sind so viele!

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant! Wir müssen sofort starten! Unsere Proben sind das Wichtigste. Wenn wir sie verlieren ...

[Außenteam-Kommandant]: Ruhe! Die Stellung hält noch etwas und ich werde ...

[Besatzungsmitglied 2]: Da! Ein Durchbruch! Ein Durchbruch! Die Wand stürzt jeden Augenblick ein. Wir müssen hier weg!

[Außenteam-Kommandant] (**starr vor Angst**): Planänderung. Nichts wie weg hier. CAPCOM, hören Sie? Wir haben einen ...

***** Sirenengeheul *****

[Außenteam-Kommandant]: Was ist das?

[Besatzungsmitglied 1] (**verängstigt**): Ein großes Stück

unserer Stellung wurde einfach weggerissen! Da drüben! Das Ding mit den Tentakeln!

[Außenteam-Kommandant] (**alarmiert**): Die Luke versiegeln! Antrieb starten! Wir verschwinden von diesem Drecksplaneten!

***** weiterer Schlag gefolgt von Brüllen, mehr Sirenengeheul, surrender Antrieb *****

[Außenteam-Kommandant] (**angsterfüllt**): Komm schon, du Schrottmühle! Heb ab! Heb ab!

***** ohrenbetäubende Explosion *****

Der Einsatz war ein Fehlschlag!


Alle Besatzungsmitglieder sind tot – entferne alle Besatzungsmitglieder aus ihren Ranghüllen.

Wenn du die Kampagne spielst, lies **Protokoll 1720**. Anderenfalls verstaue das Spiel in der Schachtel.

PROTOKOLL 1709

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Aufgabe erfolgreich abgeschlossen. Proben gesammelt, ohne das Nest aufzuwecken. Wir ziehen uns jetzt zurück und sehen uns weiter um.

- Erhalte 2 .
- Wenn die Bedrohungskarten „Erwachte Blätterfalle“ UND „Erwaches Bies“ aufgedeckt sind, erhalte Einmalige Entdeckung **37**.
- Wenn die Bedrohungskarten „Erwachte Blätterfalle“ UND „Erwaches Gestrüpp“ aufgedeckt sind, erhalte Einmalige Entdeckung **36**.
- Wenn die Bedrohungskarten „Erwaches Bies“ UND „Erwaches Gestrüpp“ aufgedeckt sind, erhalte Einmalige Entdeckung **35**.
- Lies **Protokoll 1712**.

PROTOKOLL 1710



Abschließendes Cryptobiosis-Briefing

Bitte bleiben Sie sitzen. Danke, dass Sie so kurzfristig gekommen sind. Die Zeit drängt wie nie zuvor.












Der Planet, den wir erkunden werden, besitzt ein arides Ökosystem im Tiefschlaf, das alle paar Jahrhunderte erwacht und sich in einen dichten Dschungel verwandelt. Dieser einzigartige Vorgang nimmt nur eine Woche in Anspruch, was es zu einem unbeschreiblich intensiven Ereignis macht. Wenn unsere Berechnungen stimmen, wird dieses Erwachen in Kürze beginnen.

Anders gesagt, Sie werden die einmalige Gelegenheit haben, den Planeten zu erforschen, bevor das superaggressive Wachstum einsetzt. Wir haben nicht viel Zeit, daher müssen Sie Ihre Ausrüstung zusammenpacken und sich zum Lander begeben, sobald dieses Briefing beendet ist. Es handelt sich hierbei um einen Hochrisikoeinsatz. Der Captain hat lange gezögert, bis er grünes Licht gab, darum wird das Außenteam ausschließlich aus Freiwilligen bestehen. Sollte jemand von Ihnen aussteigen wollen, ist jetzt die Gelegenheit dazu.

Niemand? Ich bin mehr als nur stolz auf Sie. Passen Sie auf sich auf und kommen Sie bald zurück.

Wenn dein Lander mindestens 5  und 5  hat, lies **Protokoll 1700**. Anderenfalls leite den Landevorgang ein:

1. Platziere einen Marker auf dem Startplatz der Lander-Tafel („S“ auf dem Landungstrack).
2. Wirf den Gefahrenwürfel und wende den Effekt je nach dem gewürfelten Ergebnis in der Tabelle unten an. 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 1700**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	Grelles Licht	Wähle eines: » Blenden Jedes Besatzungsmitglied 6  Wird durch  verringert. » Außer Kontrolle Jedes Besatzungsmitglied wirft  .
	Wüstenwind	Turbulenzen Wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. Anderenfalls erhält ein zufälliges Besatzungsmitglied eine Verletzung „Verwundet“.
	Luftströmung	Verkürzter Flug Wenn  mindestens 4 ist: Landung erfolgreich! Lies Protokoll 1700 .
	Saubere Atmosphäre	Angenehmer Flug Wenn  mindestens 4 ist, passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied  .

PROTOKOLL 1711

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie das Gestrüpp vor uns? Ich sehe es in meinem Scanner. Zu dicht für meinen Geschmack.

[Besatzungsmitglied 2]: Stimmt. Hier sind die Pflanzen schneller gewachsen als überall sonst. Hier sind Hunderte zuckende Ranken. Gehen wir außenherum und ...

[Besatzungsmitglied 1]: Nein, das habe ich nicht gemeint. Wir sollten nicht näher ran. Das Gestrüpp sieht von außen wie normaler Bewuchs aus, aber tiefer drin ist es irgendwie fest. Als wäre es ...


[Besatzungsmitglied 2]: Ein Magen?

[Besatzungsmitglied 1]: Und ein Maul.

[Außenteam-Kommandant]: Da steckt mehr dahinter. Ich bin mir fast sicher, dass ich in der Ebene vor einer Weile einen ähnlichen Organismus herumrollen gesehen habe. Aber jetzt hat er Wurzeln. Interessant, hm?

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

PROTOKOLL 1712

Wenn Missionskarte **M25** aufgedeckt ist, erhalte 1 *Mikroorganismus*-Hinweis und erneuere 3 .

Anderenfalls lies weiter:

Live-Feed: Außenteam

*** *tropfendes Wasser, hallende Stimmen* ***

[Besatzungsmitglied 2] (*flüstert begeistert*): Da ist Wasser! Jede Menge! Wissen Sie, was das bedeutet?

[Besatzungsmitglied 1]: Neue Lebensformen.

[Besatzungsmitglied 2]: Die Sensoren zeigen keinerlei Bewegung an.

[Außenteam-Kommandant]: Weiter. Aber mit äußerster Vorsicht.

[Besatzungsmitglied 1]: Da ist eine Höhle am Ende des Tunnels. Sie ist kleiner als die letzte.

[Besatzungsmitglied 2] (*begeistert*): Ja, ich sehe sie auch. Sieht wie ein perfekter Lebensraum aus.

[Außenteam-Kommandant] (*zu sich selbst*): Eine perfekte Falle trifft es besser. Ich hasse solche Orte. (lauter) Okay, los jetzt. Und bleiben Sie nicht zu lange dort.

Wirf einen **W10** und überprüfe das Ergebnis unten. Wenn das Kästchen nicht markiert ist, markiere es und wende seinen Text an. Wenn das Kästchen bereits markiert ist, markiere das erste unmarkierte Kästchen darunter und wende es an. Wenn alle nachfolgenden Kästchen markiert sind, markiere das oberste nicht markierte Kästchen. Wenn alle Kästchen markiert sind, platziere Karte **P000** auf einer beliebigen Karte in deinem Sektor.

0–2: Platziere Karte **P157** auf einer beliebigen Karte in deinem Sektor und lies **Protokoll 1715**.

3–4: Platziere Karte **P158** auf einer beliebigen Karte in deinem Sektor und lies **Protokoll 1722**.

5–7: Platziere Karte **P159** auf einer beliebigen Karte in deinem Sektor und lies **Protokoll 1705**.

8–9: Platziere Karte **P160** auf einer beliebigen Karte in deinem Sektor.

PROTOKOLL 1713

Live-Feed: Außenteam

*** *Surren einer Weltraumwaffe, gedämpfte Explosion* ***

[Besatzungsmitglied 1] (*begeistert*): Haben Sie das gesehen? Dieser Felsen ist in kleinste Teile zerbrochen.

[Besatzungsmitglied 2] (*streng*): Aber nicht gegen ...

*** *erneutes Surren, nähere Explosion, Platschen* ***

[Besatzungsmitglied 1]: ... Dinge verwenden, die auf einen zukriechen.

[Besatzungsmitglied 2]: Das Ding war doch weit weg. Wir wären ihm entkommen. Hören Sie auf, irgendwelche Dinge zu zerstören, nur weil Sie es können.

*** *noch ein Surren, Explosion in der Nähe, Platschen* ***

[Besatzungsmitglied 2]: Verdammst noch mal! Wir sollen Proben einsammeln!

[Besatzungsmitglied 1] (*alarmiert*): Das war knapp. Ich glaube ... wir erregen zu viel Aufmerksamkeit.



*** *Geräusch kriechender Ranken* ***

[Besatzungsmitglied 2]: Wir sollten uns ...

*** *fernes Gebrüll* ***

[Besatzungsmitglied 2] (*angsterfüllt*): ... in Sicherheit begeben.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, gehen wir.

Für jede Bedrohung in diesem Sektor ( ) auf die jeweilige Bedrohungskarte. Falls Marker den Ergebnisbereich erreichen, entferne diese Marker in der gewünschten Reihenfolge und wende den Effekt dieses Ergebnisses an.

PROTOKOLL 1714

OPERATION CRYPTOBIOSIS


Mit den folgenden Regeln kann Operation Cryptobiosis als separate Einzelmision gespielt werden. Dieser Einsatz ist jedoch auch von der Kampagnenkarte aus verfügbar und kann als Teil der vollständigen Kampagne „ISS Vanguard: Die verlorene Flotte“ gespielt werden.

Anzahl der Besatzungsmitglieder: 2–4



Schwierigkeit: Mittel

Biome:  

Regelmäßige Würfe:    

Würfelwürfe:  bewirken den Fortschritt von Zeit-Tracks.

Bedrohungen: Eine große Anzahl gefährlicher Bedrohungen, empfohlene Ausrüstung gegen Bedrohungen (vor allem ein Modulargeschütz).

Landung:  und  empfohlen.

Aufbau:

1. **Lander vorbereiten**





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

2. **Außenteam vorbereiten**

- Jeder Spieler wählt mindestens eine Besatzungstafel aus. Im Solo-Modus müssen mindestens 2 Besatzungstafeln ausgewählt werden.
- Jede Sektion zieht 3 Besatzungskarten, wählt eine Karte aus und platziere sie in der Rang-2-Hülle ihrer Sektion. Platziere diese in Hüllen gesteckte Besatzungsmitglieder auf den entsprechenden Besatzungstafeln.

- Jeder Spieler legt 11 Sektionswürfel aus der Box auf die jeweiligen Besetzungstafeln. Jedes Besatzungsmitglied benötigt mindestens einen Basiswürfel (⚡⚡) von jeder der drei Farben. Spieler können bei diesem Einsatz Universalwürfel, Expertenwürfel, Wilde Würfel und Alien-Würfel verwenden.
- Jeder Sektionsspieler erstellt ein Sektionsdeck aus mindestens 10 Sektionskarten. Es dürfen nur Rang-2-Karten oder niedriger verwendet werden. Jedes Sektionsdeck wird gemischt und neben der entsprechenden Besetzungstafel platziert.
- Platziere die angezeigte Anzahl von Markern im Ladungenplatz jeder Besetzungstafel.

3. Lander beladen

- Nimm alle Ausrüstungskarten mit den Nummern **E01–E53** und **E62–E64**, die aufgrund der ausgewählten Sektionen für diesen Einsatz genutzt werden können. Lege sie mit der Vorderseite nach oben aus. Jedes Besatzungsmitglied im Außenteam wählt 1 Kleine-Ausrüstung-Karte  und platziert sie neben seiner Besetzungstafel.
- Wähle dann eine Anzahl von Persönliche-Ausrüstung-Karten  und Missionsausrüstungskarten  bis zum Limit (siehe „Ladung“ oben links auf der Lander-Tafel). Du kannst auch beliebig viele Missionsausrüstungsausbauten  für ausgewählte Missionsausrüstungskarten nehmen (Ausbauten zählen beim Lander-Ausrüstungslimit nicht). Wenn die Spieler sich bei der Ausrüstung nicht einigen können, trifft die erste bei diesem Einsatz vertretene Sektion von dieser Liste die finale Entscheidung: Techniksektion, Sicherheitssektion, Aufklärungssektion, Wissenschaftssektion.
- Platziere die ausgewählten Ausrüstungskarten als Stapel neben der Lander-Tafel und lege die übrigen in die Schachtel zurück.
- Platziere einen Marker auf dem entsprechenden Feld des Vorräte-Tracks. Beim hervorgehobenen Feld des Vorräte-Tracks handelt es sich um die Basisanzahl von Vorräten, die der Lander hat, doch dies kann durch entsprechende Lander-Modkarten auf dem Lander modifiziert werden.
- Mische das Erweitertes-Ereignis-Deck und platziere es auf dem Tisch. Dieser Einsatz verwendet Erweiterte Ereignisse.

4. Ansnallern!

- Lies **Protokoll 1710**.

PROTOKOLL 1715

Live-Feed: Außenteam

***** vorsichtige Schritte, blubbernde Lava *****

[Außenteam-Kommandant]: Passen Sie auf, wo Sie hintreten.

[Besatzungsmitglied 1]: Das tue ich. Die Außentemperatur steigt auf bis zu 560 Grad Celsius, aber das Kühlsystem unserer Anzüge lässt uns davon nichts spüren.

[Außenteam-Kommandant]: Beschwören Sie es nicht herauf.

[Besatzungsmitglied 2]: Tja, da ist noch mehr Lava.

[Außenteam-Kommandant]: Und nicht weit von hier ist eine große Kammer, von der noch weitere Korridore abgehen. Wer weiß, wo die alle hinführen? Ich würde es ausprobieren, Sie auch?

[Besatzungsmitglied 2] (resigniertes Seufzen): In Ordnung.

PROTOKOLL 1716

Live-Feed: Außenteam

***** Stille, flüsternder Wind *****

[Außenteam-Kommandant]: Alle okay?

[Besatzungsmitglied 2]: Ich bin okay.

[Besatzungsmitglied 1]: Ich auch. Das war aber knapp, oder?

[Besatzungsmitglied 2]: Zu knapp für meinen Geschmack.

[Besatzungsmitglied 1] (zitternd): Da waren ganze Schwärme von diesen Monstern! Sie kamen aus allen Richtungen! Mann, wir können von Glück reden, noch am Leben zu sein.

[Außenteam-Kommandant]: Ja, das können wir. Prüfen wir jetzt die Befestigungen auf Schäden und ...

[Besatzungsmitglied 2] (ernst): Das wäre eine ziemliche Zeitverschwendung. Diese Kreaturen haben ganze Abschnitte dem Erdboden gleichgemacht. Ich sehe hier riesige klaffende Löcher.

[Besatzungsmitglied 1]: Und die Monster können jederzeit wiederkommen. Jeden Augenblick.

[Besatzungsmitglied 2]: Unsere Proben sind in Gefahr. Und wir sind es auch.

[Außenteam-Kommandant]: Richtig. Richtig. Lassen Sie mich nachdenken.

- Lege 2 Marker aus Sektor 9 ab.
- Lege eine Karte aus Sektor 9 ab.

PROTOKOLL 1717

Live-Feed: Außenteam

***** durchgehendes Surren eines Antriebs, elektronisches Piepen *****

[Besatzungsmitglied 2] (zögernd): Kommandant, Sie brauchen sich nichts vorzuwerfen. Niemand braucht das. Es war ein Unfall.

[Außenteam-Kommandant]: Die ganze Mission war ein Unfall. Ein schlecht geplantes wissenschaftliches Experiment, bei dem Menschenleben aufs Spiel gesetzt wurden.

***** Funkgerät gibt Geräusche von sich *****

[CAPCOM]: Außenteam? Wie ist Ihr Status? Unsere Sensoren haben Ihren Start festgestellt.

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, hier Außenteam. Wir haben beinahe jemanden verloren und waren gezwungen, das Notfallprotokoll einzuleiten.

[CAPCOM]: Verstanden. Wir sind bereit, Sie in Empfang zu nehmen.

Wenn du die Kampagne spielst, lies **Protokoll 1706**. Anderenfalls:

Der Einsatz war ein Fehlschlag!

Verstaue das Spiel in der Schachtel.

PROTOKOLL 1718

Live-Feed: Außenteam

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

[Besatzungsmitglied 1]: Wie riesig das ist. Hier könnte man ein ganzes ...

[Besatzungsmitglied 2] (leicht verärgert): Müssen Sie unbedingt Ihren kostbaren Atem für solche Kommentare verschwenden? Wir könnten ...

[Außenteam-Kommandant] (alarmiert): Leise!

[Besatzungsmitglied 1]: Was?

[Außenteam-Kommandant] (flüsternd): Achten Sie auf die Sensoren. Ich erkenne Bewegungen. Da! In dieser Richtung, etwa 20 Meter.

[Besatzungsmitglied 1] (panisch): Nicht nur da. Auch in der Ecke gegenüber. Und hier auch!

***** näher kommendes, klickendes Geräusch, verstärkt durch kehliges Zischen *****

[Besatzungsmitglied 2] (panisch): Die ganze Höhle erwacht zum Leben!

***** mehr Klicken und Zischen *****

[Außenteam-Kommandant] (beherrscht): Das reicht. Wir verschwinden von hier! Rückzug!

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

[Besatzungsmitglied 1]: Verdammte! Sie sind überall!

[Außenteam-Kommandant] (befehlende Stimme): Hier lang! Mir nach! Da! Eine Öffnung!

***** nahes Zischen, schnappendes Geräusch *****

[Besatzungsmitglied 1]: Du Bastard!

***** Schüsse, Kreischen einer verwundeten Kreatur *****

[Besatzungsmitglied 2] (schmerzerfüllt): Mich hat's erwischt! Mann, wie das wehtut!

***** weitere Schüsse, ohrenbetäubendes Brüllen, weitere schnappende Geräusche, schmerzerfülltes Heulen *****

[Besatzungsmitglied 1]: Kommen Sie! Lassen Sie die beschissenen Proben fallen! Halten Sie sich an mir fest!

[Außenteam-Kommandant] (am Rande der Panik): Schnell! Schnell!

***** noch mehr Schüsse, mehr Kreischen, schweres Atmen *****

[Besatzungsmitglied 2]: Wir schaffen das nie ...

***** ohrenbetäubendes Brüllen, dumpfes Geräusch eines zu Boden gehenden Körpers, wilde Schlaggeräusche, die mit dem Schrei eines sterbenden Monsters enden *****

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, ich brauche Hilfe!

***** neue Schreie in der Ferne *****

Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor erhält eine Verletzung „Verwundet“ bis zum Limit von 3 Verletzungen. Lies dann **Protokoll 1717**.

PROTOKOLL 1719

Live-Feed: Außenteam

***** Surren eines warmlaufenden Antriebs, computergenerierter Countdown *****

[Besatzungsmitglied 2]: Wollen wir es noch mal versuchen?

[Außenteam-Kommandant] (wütend): Wie bitte?

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, ich weiß, dass Sie wütend sind, aber ...

[Außenteam-Kommandant]: Wütend? Diese Hölle von einem Planeten hat uns fast umgebracht und mir Albträume für ein ganzes Leben beschert.

[Besatzungsmitglied 2]: Na ja, der Planet hat sich als ziemlich unbewohnbar erwiesen.

[Besatzungsmitglied 1] (mit zitternder Stimme): Die ganzen zahnbewehrten Mäuler, kriechenden Tentakel, dornigen Ranken, und Stengel, die in Sekundenbruchteilen wachsen. Sie haben eine interessante Definition von „unbewohnbar“.

[Besatzungsmitglied 2]: Wir könnten es anderswo auf dem Planeten versuchen.

[Außenteam-Kommandant]: Nein, ich gehe lieber vors Kriegsgericht, als noch mal hierher zurückzukommen. Und jetzt anschnallen. Wir fliegen nach Hause.

Der Einsatz war ein Fehlschlag!

Wenn du die Kampagne spielst, lies **Protokoll 1706**. Anderenfalls verstau das Spiel in der Schachtel.

PROTOKOLL 1720

Bericht von Captain Lee

Es ist meine traurige Pflicht, mitzuteilen, dass das freiwillige Außenteam, das Operation Cryptobiosis durchgeführt hat, vermisst wird. Alle Versuche, den Lander und die Besatzung zu kontaktieren, sind fehlgeschlagen, und die Oberflächenscanner der ISS Vanguard haben in den letzten sechs Stunden keine menschlichen Lebenszeichen auf dem Planeten festgestellt. Wir schicken ein vollständig ausgerüstetes Rettungsteam los, aber die Hoffnung, unsere Kollegen und Freunde zu finden, ist gering. Wir fürchten das Schlimmste und beten für sie.

- 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).
- Platziere ein Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1721

Live-Feed: Außenteam

***** entferntes Kreischen verwundeter, fliehender Kreaturen *****

[Besatzungsmitglied 1] (triumphierend): Und lasst euch nicht wieder blicken!

[Außenteam-Kommandant] (nach Luft schnappend): Sind da noch mehr?

***** Geräusch des Nachladens einer Waffe *****

[Besatzungsmitglied 2]: Sowohl der Bewegungssensor als auch die Scanner zeigen nur die Fliehenden. (ungläubig) Wir haben sie wohl wirklich abgewehrt.

[Besatzungsmitglied 1]: Ohne die Befestigungen wären wir alle draufgegangen.

[Besatzungsmitglied 2]: Ja, sie haben ihren Job gemacht. Ich hoffe nur, sie überleben noch einen Angriff.

[Außenteam-Kommandant]: Werfen wir mal einen Blick drauf.

***** Schritte, Windböen *****

[Besatzungsmitglied 1]: Da ist ein Riss und da auch.

[Außenteam-Kommandant]: Das lässt sich alles zusammenflicken. Holen Sie das Werkzeug. Wir müssen die Befestigungen stärken, bevor es einen weiteren Angriff gibt.

- Lege **2** Marker aus Sektor **9** ab.
- Ersetze die Karte in Sektor **9** durch Karte **P152**.

PROTOKOLL 1722

Live-Feed: Außenteam

***** Geräusch von laufendem Wasser *****

[Außenteam-Kommandant]: Täusche ich mich oder wird der Strom immer reißen?

[Besatzungsmitglied 1]: Nein, kommt mir auch so vor.

[Besatzungsmitglied 2]: Können wir bitte weiter, solange es noch geht? Vor uns liegen eine große Kammer und ein See mit eiskaltem Wasser. Ich würde gern Proben nehmen.

[Außenteam-Kommandant]: Ja, aber seien Sie vorsichtig. Der Boden hier ist gefroren. Ich will nicht, dass sich jemand verletzt.

Erhalte 1 *Mineral*-Hinweis.

OPERATION DEEPER HORIZON PROTOKOLL 1750

*** Sirenengeheul in der Ferne, schnelle Schritte ***

[Besatzungsmitglied 2]: Es muss einen Weg hier raus geben. Oder, Claire?

[KI Claire]: Die statistische Überlebenschance der Station liegt bei ...

[Besatzungsmitglied 2]: Oh, nein. Spar mir die Statistik. Warum läuft das Kommunikationssystem nicht?

[KI Claire]: Die Gründe wurden bereits erwähnt, aber um es noch einmal zu verdeutlichen ...

*** Schritte verstummen, Besatzungsmitglied keucht ***

[KI Claire]: Ist alles in Ordnung? Ihr Herzschlag hat sich stark beschleunigt. Ich empfehle ein sofortiges Aufsuchen der Krankenstation.

*** Besatzungsmitglied atmet schnell ***

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant? Hören Sie mich?

[Stationskommandant]: Ja, was gibt's? Wir sind hier beschäftigt.

[Besatzungsmitglied 2]: Wissen Sie, äh ...

[Stationskommandant]: Spucken Sie's aus.

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, ich ... äh ... Ich weiß, es hört sich dumm an, aber ...

[Stationskommandant]: Aber was?

[Besatzungsmitglied 2]: Wenn es nicht unmöglich wäre, könnte ich schwören, dass ich gerade eben einen aerogonischen Saboteur gesehen habe.

[Stationskommandant]: Ist alles okay ...?

[KI Claire]: Wenn ich darf, Kommandant. Ich habe eine alarmierend hohe Herzfrequenz, erweiterte Pupillen, mittelstarke Schweißausbrüche und ein paar kleinere Symptome ...

[Besatzungsmitglied 2]: Hör auf damit, Claire.

*** Pause ***

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, vergessen Sie, was ich gesagt habe. Ich kriege das schon hin.

[Stationskommandant]: Sind Sie sicher?










[Besatzungsmitglied 2]: Ja, tut mir leid, dass ich Sie gestört habe. Ende.

- Platziere die Bedrohungskarte „Phantom“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte, wenn sie noch nicht dort ist.
- Platziere Aufsteller der Phantom-Bedrohung in deinem Sektor (auch wenn er bereits im Spiel ist).
- Lege alle Marker von verbundenen Paranoia-Feldern ab.

PROTOKOLL 1751

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 1774**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	Strahlung	Wähle eines: » Menschen retten Verliere 6 Vorräte. Wird durch  oder  verringert. » Vorräte sichern Ein Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verwundet“.
	Aufwärtsströmungen	Wähle eines: » Augen zu und durch Ein Besatzungsmitglied verliert alle Ladungen. » Dich verlangsamen lassen Wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. Anderenfalls verschiebe den Marker auf dem Landungstrack um 1 Feld nach links.
	Luftströmung	Wähle eines: » Von Brücke umleiten Jedes Besatzungsmitglied 3  . » Von Hangar umleiten Wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied legt 1  ab.

PROTOKOLL 1752

Wenn Mission **M37** nicht aufgedeckt ist, lies **Protokoll 1770**. Anderenfalls lies **Protokoll 1754**.

PROTOKOLL 1753

*** Sirenen verstummen ***

[Besatzungsmitglied 1]: Ich habe noch nie eine so schöne Stille erlebt.

[Besatzungsmitglied 2] (**brechende Stimme**): Das ist das Schönste, was ich je gesehen habe. Sehen Sie sich diese Kreaturen an. Verstehe ich das richtig? Haben sie sich alle an die Station geheftet und den weiteren Absturz verhindert?

[Besatzungsmitglied 1]: Ja. Sie haben sich wie eine Decke um uns gelegt. Wir schweben. Der Absturz ist gestoppt.

[Besatzungsmitglied 2]: Vielleicht ist das ihre Art, uns zu sagen: „Tut uns leid, dass wir Löcher in eure Station gebissen haben.“

[Stationskommandant] (**Räuspern**): Claire, Statusbericht, bitte.

[KI Claire]: Natürlich, Kommandant. Die Station ist irreparabel beschädigt, aber die neu entdeckten Bewohner der metallischen Wasserstoffatmosphäre halten sie mit ihren schwimmfähigen Körpern in einem Schwebzustand, sodass die Station nicht weiter abstürzt. Ihre Annahme war korrekt. Die Farbwolken, die wir gesehen haben, sind ihre Form der Kommunikation.

[Besatzungsmitglied 2]: Und sie wissen, was wir wissen.

[Stationskommandant]: Was macht Sie da so sicher?

[Besatzungsmitglied 2]: Die Farben sind jetzt blasser. Weniger intensiv. Als wüssten sie, dass grellere Farbtöne unserem Gehirn schaden.


[Besatzungsmitglied 1]: Da könnten Sie recht haben. Ich habe keine Halluzinationen mehr.

[KI Claire]: Die Sensoren zeigen, dass die Kreaturen, die weiter von der Station entfernt sind, grellere Farben verwenden.

[Besatzungsmitglied 1]: Kreaturen. Das klingt beinahe beleidigend, nach dem, was sie für uns getan haben. Wir sollten ihnen einen Namen geben. Aber bitte nicht Fliegende Teppiche.

[Besatzungsmitglied 2]: Wie wäre es mit Engeln?

[Stationskommandant]: Engel. Nicht schlecht. Sie haben uns Hoffnung gegeben und eine weitere Chance, aber ihre Umarmung wird nicht ewig dauern. Wir müssen die Vanguard kontaktieren, bevor uns die Engel wieder verlassen. Beilung.

- Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 6 .
- Platziere alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 6 in Sektor 5.
- Ersetze die Karte in Sektor 1 durch Karte P355.
- Ersetze die Karte in Sektor 2 durch Karte P358.
- Ersetze die Karte in Sektor 3 durch Karte P357.
- Ersetze die Karte in Sektor 4 durch Karte P359.
- Ersetze die Karte in Sektor 6 durch Karte P362.
- Ersetze die aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte G37.

PROTOKOLL 1754

An: Captain der ISS Vanguard

Von: Stationskommandant der Deeper Horizon

Captain,

ich bin froh, Ihnen berichten zu können, dass die Mission einen gewissen Erfolg hatte.

Die Aufgabe schien besonders gefährlich, da wir mit einer intelligenten Lebensform in Kontakt gekommen waren, die in den unteren Schichten der metallischen Wasserstoffatmosphäre lebt. Unser Eintreffen hatte die Kreaturen neugierig gemacht, woraufhin sie unsere Station untersuchten und dabei unwissentlich die Sauerstofftanks schwer beschädigten. Dadurch fing die Station an, in die Atmosphäre hinabzustürzen. Die Kommunikation der Kreaturen basiert auf bunten Farben, löste jedoch schwere Halluzinationen bei den Besatzungsmitgliedern aus, die teilweise zu wirrem Verhalten führten.

Da es nicht möglich war, die abstürzende Station zu retten, versuchten wir, Kontakt zur Vanguard aufzunehmen und die Evakuierung vorzubereiten. Wir haben materielle Verluste erlitten und einige Besatzungsmitglieder müssen in der Psychiatrie betreut werden, doch wir konnten die metallische Wasserstoffschicht untersuchen und haben eine einzigartige Lebensform entdeckt, die weiterer Beobachtung und Analyse bedarf. Wenn Sie eine neue Station aufbauen wollen, würde ich mich freiwillig als Forschungsleiter melden.

Die Einzelheiten meines Berichts sind in der Datei enthalten.


Mit besten Grüßen

Stationskommandant der Deeper Horizon

Herzlichen Glückwunsch, Operation Deeper Horizon ist abgeschlossen!

Du kannst jetzt überprüfen, wie erfolgreich diese Mission war. Je mehr Proben und Wissen das Außenteam gesammelt hat, desto erfolgreicher war der Einsatz.

Entferne alle Marker von den Bedrohungskarten und der Lander-Tafel. Du kannst Marker verwenden, um Siegpunkte zu zählen. Jeder Marker auf der Lander-Tafel bedeutet 1 Siegpunkt. Bitte beachte die folgenden Punkteeregeln:

- Erhalte 2 Siegpunkte, wenn sich Einmalige Entdeckung 33 auf der Lander-Tafel befindet.
- Erhalte 1 Siegpunkt für jede Entdeckung auf der Lander-Tafel, die keine Einmalige Entdeckung ist.
- Erhalte 1 Siegpunkt für jedes  auf der Lander-Tafel.

Überprüfe das Endergebnis und wende das entsprechende Ergebnis auf der nachfolgenden Tabelle an:

- **11 oder mehr Punkte:** Epischer Erfolg!
- **7–10 Punkte:** Großer Erfolg!
- **4–6 Punkte:** Erfolg!
- **0–3 Punkte:** Unbedeutender Erfolg.

Wenn du die Kampagne spielst, öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 und beginne mit dem Schiffsmanagement. Anderenfalls verstau das Spiel in der Schachtel.

PROTOKOLL 1755

Lege Karte P350 mit all ihren Plättchen ab. Wirf anschließend einen W10 und platziere Karte P350 in folgendem Sektor:

- **0, 1:** in Sektor 1.
- **2, 3:** in Sektor 2.
- **4, 5:** in Sektor 3.
- **6, 7:** in Sektor 4.
- **8, 9:** in Sektor 5.

PROTOKOLL 1756

*** raues Atmen, leise Stimmen ***

[Besatzungsmitglied 1] (aufgeregt): Da, es schleicht drinnen herum ... und tastet umher. Es sieht ... ich weiß nicht ... entspannter aus?

[Stationskommandant]: Das finde ich auch. Brillante Idee, es in den Atmosphären-Kontrollraum zu locken, wo wir den Druck an das Verhältnis draußen angleichen können. Jetzt wird es Zeit für den entscheidenden Augenblick. Schweißgerät, bereit?

[Besatzungsmitglied 2] (modulierte Stimme): Bereit.

[Stationskommandant]: Sehen Sie den Lüftungsschacht, durch den das Ding eingedrungen ist?

[Besatzungsmitglied 2]: Jawohl. Es gibt nur einen.

[Stationskommandant]: Schweißen Sie ihn zu.

*** Schweißgeräusche ***

[Besatzungsmitglied 1]: Es schwebt auf den zugeschweißten Schacht zu.

[Stationskommandant]: Es weiß, dass es in der Falle sitzt.

[Besatzungsmitglied 1]: Jetzt ... stößt es die Farbwolken aus. Greller als je zuvor! Wie das blendet!

[Stationskommandant]: Die Augen schützen! Es wehrt sich!

[Besatzungsmitglied 1]: Vielleicht ... vielleicht auch nicht. Kommandant, was wenn es nicht kämpft? Wenn all diese Farben nur eine Form der Kommunikation sind?

[Stationskommandant]: Kommunikation? Sie meinen, es schreit?

[Besatzungsmitglied 1]: Es weiß, dass es gefangen ist, also könnte es um Hilfe rufen. Vielleicht treiben sich noch mehr Kreaturen wie diese draußen rum.

[Stationskommandant]: Es gibt nur einen Weg, das rauszufinden. Claire?

[KI Claire]: Ja bitte?

[Stationskommandant]: Kannst du das Farbmuster im Atmosphären-Kontrollraum mit unserem Licht nachahmen?

[KI Claire]: Das kann ich mit Sicherheit.

[Stationskommandant]: Dann tu es.

[Besatzungsmitglied 1]: Da! Es blinkt zurück! Mit derselben Intensität! Etwas blasser. Es spricht mit uns. Ich glaube nicht, dass es böse Absichten hat, Kommandant.

[Stationskommandant]: Das ist vielleicht das Verrückteste, was ich je gesagt habe, aber ... Claire, kannst du das gleiche Farbmuster mit den Suchscheinwerfern der gesamten Station wiederholen?

[KI Claire]: Kommandant, ist Ihnen klar, dass dadurch die Aufmerksamkeit ALLER Kreaturen in der Nähe auf uns gelenkt wird?

[Stationskommandant]: Genau das will ich erreichen.

- Erhalte Einmalige Entdeckung 33.
- Lege die Optionale-Mission-Karte M36 ab.
- Entferne den Bedrohungen-Aufsteller „Neuartige Spezies“ und lege diese Karte ab.

PROTOKOLL 1757

[Besatzungsmitglied 2] (ungläubig): Es gibt also Leben hier.

[Stationskommandant]: Und wir müssen es einfangen! Machen Sie sich bereit! Dieser Fliegende Teppich ist bestimmt durch einen Riss in der Wand eingedrungen, darum müssten der Druck und der Sauerstoffgehalt dort drinnen jetzt anders sein.

[Besatzungsmitglied 2]: Ich bin ja nicht dagegen, aber ist jetzt der richtige Zeitpunkt für wissenschaftliche Forschung? Die Station zerfällt gerade in ihre Einzelteile!

[Stationskommandant]: Richtig, aber ... in der Not greift man nach jedem Strohalm.

[Besatzungsmitglied 2]: Wie meinen Sie das?

[Stationskommandant]: Das weiß ich noch nicht. Wenn wir das Ding untersuchen, erfahren wir vielleicht etwas Nützliches. Das uns hilft, hier rauszukommen.

[Besatzungsmitglied 2]: Verstehe.

[Stationskommandant]: Und außerdem gibt es tatsächlich nichts, was wir sonst tun könnten.

[Besatzungsmitglied 2]: Wie wollen wir uns dem Ding also nähern? Womit wollen wir es einfangen?

[Stationskommandant]: Wir nehmen die Waffen und stellen sie auf Betäubung. Aber vielleicht reicht das noch nicht. Idealerweise sollten wir die Sektion mit dem Ding darin von außen versiegeln, damit es gefangen ist.

[Besatzungsmitglied 2]: Klingt nach einem Plan. An die Arbeit.

Überprüfe, in welchem Sektor die Bedrohung „Neuartige Spezies“ ist und wende das jeweilige Ergebnis an:

- Sektor 1: Lies **Protokoll 1767**.
- Sektor 2: Lies **Protokoll 1756**.
- Sektor 3: Lies **Protokoll 1772**.
- Sektor 4: Lies **Protokoll 1783**.
- Sektor 5: Lies **Protokoll 1778**.

PROTOKOLL 1758

*** Sirenen heulen ***

[Stationskommandant]: Verdammte! Der Notantrieb - aktivieren Sie den Notantrieb!

[Besatzungsmitglied 1]: Bereits erledigt, Kommandant!

[Stationskommandant]: Und?

[Besatzungsmitglied 1]: Keine Hoffnung mehr. Der Absturz hat sich nicht verlangsamt. Die Sauerstofftanks haben zu viele Löcher.

[Stationskommandant]: Wie viel Zeit bleibt uns noch?

[KI Claire]: Bei der aktuellen Geschwindigkeit bleiben Ihnen noch etwa sechs Stunden, bevor der Druck der metallischen Wasserstoffatmosphäre die Station zerquetscht.

[Besatzungsmitglied 2]: Bei der aktuellen Geschwindigkeit. Das heißt, sie kann noch steigen?

[KI Claire]: Meine Berechnungen sind nicht endgültig. Es spielen zu viele Faktoren eine Rolle.

[Besatzungsmitglied 2]: Aber es ist wahrscheinlich?

[KI Claire]: Ja.

[Stationskommandant]: Okay. Wir haben eine kleine Wahl, Leute. Wir müssen die Vanguard kontaktieren. Das ist unsere letzte Chance.

[Besatzungsmitglied 2]: Und in der Zwischenzeit können wir mit der Forschung fortfahren. Ob wir wollen oder nicht, wir stürzen in Atmosphärenschichten hinab, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.



[Stationskommandant]: Sicher. Sicher, aber ...

*** schreckliche Erschütterung im ganzen Schiff, dann eine zweite ***

[KI Claire]: Es gibt noch eine Sache, die Sie tun müssen, wenn ich das noch sagen darf. Der Abstieg in Schichten mit höherem Druck überfordert die Station. Zwei Räume wurden bereits beschädigt.

[Besatzungsmitglied 1]: Oh nein.

[Stationskommandant]: Die Station kann so einen Schaden nicht aushalten. Er schwächt die Struktur. An die Arbeit, Leute!

- Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 6 +.
- Entferne Karte **P350** von der Planetenkarte.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 6 in Sektor 5.
- Ersetze die Karte in Sektor 1 durch Karte **P351**.
- Ersetze die Karte in Sektor 4 durch Karte **P352**.
- Ersetze die Karte in Sektor 6 durch Karte **P360**.
- Ersetze die aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G35**.

PROTOKOLL 1759

OPERATION DEEPER HORIZON

Mit den folgenden Regeln kann Operation Deeper Horizon als separate Einzelmission gespielt werden. Dieser Einsatz ist jedoch auch von der Systemkarte aus verfügbar und kann als Teil der vollständigen „ISS Vanguard: Die verlorene Flotte“ gespielt werden.

Anzahl der Besatzungsmitglieder: 2–4

Schwierigkeit: Mittel

Regelmäßige Würfe: , , .

Bedrohungen: Möglich


Landung: Hohe  und  empfohlen.

Aufbau:





1. Lander vorbereiten

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

2. Außenteam vorbereiten

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

3. Lander beladen

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

4. Ansnallen!

Lies **Protokoll 1751**.

PROTOKOLL 1760

[Besatzungsmitglied 1] (**panisch**): Roter Alarm! Roter Alarm! Es ist hier! Fragen Sie mich nicht, wie es passiert ist, aber es ist hier!

[Besatzungsmitglied 2] (**entfernt**): Hey! Wovon reden Sie da? Reiß Sie sich zusammen!

[Besatzungsmitglied 1]: Wo ist meine Waffe? Wir müssen dieses Ding abknallen, bevor ...

[Besatzungsmitglied 2] (**näher**): Immer mit der Ruhe, mein Freund. Hier wird niemand abgeknallt.

[Besatzungsmitglied 1]: Sind Sie blind? Da! Da!

[Besatzungsmitglied 2] (**verwirrt**): Wo denn?

[Besatzungsmitglied 1]: Im Durchgang!

[Besatzungsmitglied 2]: Da ist niemand. Niemand! Nüchtern Sie sich aus!

[Besatzungsmitglied 1] (**zögernd**): Nie-Niemand?

[Besatzungsmitglied 2]: Schauen Sie. Die Tür ist zu.

[Besatzungsmitglied 1] (**langsam und schwach**): Die Tür ist zu. War sie ... war sie das die ganze Zeit ...?

[Besatzungsmitglied 2]: Ja. Seit Ihrem Anfall. Sie haben Halluzinationen.

[Besatzungsmitglied 1]: Scheiße. Was ist nur in mich gefahren?

Entferne den *Phantom*-Aufsteller und lege seine Bedrohungskarte ab.

PROTOKOLL 1761

*** *entferntes Sirenegeheul* ***

[Besatzungsmitglied 1] (**begeistert**): Sie sind hier! Kommandant, die Vanguard ist da! Endlich kommen wir aus dieser Wasserstoffhölle raus!

[Stationskommandant]: Besatzung: Mission abgeschlossen. Halten Sie sich bereit. Der Lander ist bald da.

[Besatzungsmitglied 2]: Oder ...

[Stationskommandant]: Oder was?

[Besatzungsmitglied 2]: Wenn Sie erlauben, Kommandant ... Wir haben überlebt. Es gibt so viele Dinge, die wir hier tun können.

[Stationskommandant]: Nur zu. Was haben Sie auf dem Herzen?

[Besatzungsmitglied 2]: Nun, da die Vanguard bei uns ist, können wir den Abstieg fortsetzen und mehr über die unteren Ebenen erfahren.

[Besatzungsmitglied 1]: Das klingt gut, aber ... ist das nicht zu gefährlich? Was ist, wenn wir zu weit fallen?

[Besatzungsmitglied 2]: Alles, wir auf unserer Reise tun, birgt ein Risiko. Kommen Sie schon, Kommandant. Wir werden nie eine zweite Chance bekommen, so tief in die Atmosphäre dieses Planeten vorzudringen.



Glückwunsch! Die Mission ist abgeschlossen. Ab jetzt kannst du die Forschungsstation verlassen (Startaktion) ODER hierbleiben und Wissen über die unteren Atmosphärenschichten sammeln, wobei das eine sehr riskante Entscheidung wäre.

Lege Missionskarte **M35** und all ihre Marker ab.

PROTOKOLL 1762

Wenn Einmalige Entdeckung **33** auf der Lander-Tafel liegt, lies **Protokoll 1753**. Anderenfalls lies **Protokoll 1775**.

PROTOKOLL 1763

- Wenn du mit 2 Sektionen spielst: Jedes Besatzungsmitglied erneuert 4  und zieht 2 Karten.
- Wenn du mit 3 oder 4 Sektionen spielst: Jedes Besatzungsmitglied erneuert 2  und zieht 1 Karte.

PROTOKOLL 1764

*** *metallisches Geräusch einer sich schließenden Luke, Zwischen der Atemgeräte* ***

[Besatzungsmitglied 1]: Ich bin so glücklich, dass ich diese Sirenen nicht mehr höre.

[Besatzungsmitglied 2]: Ja. Das Ironische daran ist, dass wir wahrscheinlich die ersten intelligenten Lebewesen sind, die in die metallische Wasserstoffatmosphäre stürzen werden. Und warum? Wegen irgendwelcher Reparaturen!

[Stationskommandant]: Schluss jetzt. Die Station wird von Sauerstofftanks in der Luft gehalten, von denen einige Lecks haben. Wir müssen die Löcher finden und flicken.

[Besatzungsmitglied 2]: Natürlich, Kommandant. Wir wissen, was zu tun ist. Oh, da ist eines der Löcher. Genau da, wo Claire gesagt hat. Es ist nur ...

*** *Pause* ***

[Stationskommandant]: Was? Was ist das?

[Besatzungsmitglied 2]: Hui ... Sieh sich das einer an.

[Besatzungsmitglied 1] (**bewundernd**): Das ist ja unglaublich.

[Stationskommandant]: Was? Ist es irreparabel zerstört?

[Besatzungsmitglied 1]: Tja, das ist es. Ich meine, es ist ein ziemlich großes Loch, aber ... aber das ist gar nicht das Problem. Es sieht so aus, als wäre ein großes Stück Metall ... wie soll ich's sagen ... herausgesaugt worden?

[Besatzungsmitglied 2]: Das stimmt. Die Ränder sind alle gezackt und nach außen gebogen. Das war kein Meteorit oder so.

[Stationskommandant] (**verwirrt**): Okay, wir werden das später analysieren. Jetzt dichten Sie das erst mal nur ab und dann weiter, verstanden?

[Besatzungsmitglied 1]: In Ordnung. Ich habe das Schweißgerät aktiviert. Können Sie...

[Besatzungsmitglied 2] (**alarmiert**): Da! Haben Sie das gesehen?

[Besatzungsmitglied 1]: Was? Wo? Was ist passiert?

[Besatzungsmitglied 2] (**zitternde Stimme**): Da war eine ... ich weiß nicht, irgendeine Gestalt. Da, über der Kuppel.

[Besatzungsmitglied 1]: Ich habe nichts gesehen. Kommandant, was sagen die Scanner?

[Stationskommandant]: Nichts, nur ein paar Störungen. Keine Sorge, es kann keine Lebensform gewesen sein. In der Atmosphäre eines Gasriesen kann nichts überleben, oder, Claire?

[KI Claire]: Bestätige. Keine uns bekannte Spezies.

[Besatzungsmitglied 2] (**sarkastisch**): Da bin ich aber beruhigt, Claire.

- Erhalte 2 .
- Platziere alle Besatzungsmitglieder aus Sektor **6** in Sektor **5**.
- Platziere Karte **P000** in Sektor **6**.

PROTOKOLL 1765

FORSCHUNGSBERICHT, TAG 123

Während wir zu entscheiden versuchten, wer was macht, bemerkten wir, wie etwas Seltsames an einem Fenster der Station vorbeiflog. Eine weitere Halluzination? Oder gibt es tatsächlich Leben in den tieferen Schichten dieses Gasriesen? Manche von uns schlugen vor, dass wir die Gelegenheit nutzen sollten, um alle Atmosphärenschichten, in die wir hinabsinken, genauestens untersuchen. Das klingt sinnvoll, denn wir sind das erste menschliche Raumschiff, das die Tiefen dieses Planeten erkundet. Aber wenn wir am Ende alle tot sind, geht unsere gesamte Forschung mit uns unter.

- Platziere die Optionale-Mission-Karte **M37** im Platz für Optionale Missionen.
- Fahre mit der Planetenerkundung in deinem Schiffsbuch auf Seite **24** fort.

PROTOKOLL 1766

- 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).
- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab und lege Einmalige Entdeckung **33** ab, wenn du sie hast. Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1767

***** raues Atmen, leise Stimmen *****

[Besatzungsmitglied 2]: Sehen Sie sich das Ding an. Es schwebt herum und berührt alle Kisten und Fässer, als würde es ... ich weiß nicht ... erkunden?

[Stationskommandant]: Vielleicht hat es die Tanks deshalb durchlöchert. Das Ding war neugierig.

[Besatzungsmitglied 2]: Zur Abwechslung sind wir mal die Versuchskaninchen.

[Stationskommandant]: Ruhe. Wir nähern uns vorsichtig. Verstecken Sie sich hinter den größeren Kisten und ...

[Besatzungsmitglied 2]: Es schwebt davon! Haben wir es erschreckt?

[Stationskommandant]: Verdammt. Es ist weg. Wo ist es hin?

[Besatzungsmitglied 2]: Vielleicht in den Lüftungsschächten.

[Stationskommandant]: Vielleicht. Claire? Siehst du unseren Fliegenden Teppich?

[KI Claire]: Nein, tut mir leid. Auf der ganzen Station gibt es Störungen. Dabei möchte ich Sie im Übrigen freundlich daran erinnern, dass die Station noch immer abstürzt und ihr Zustand sich zusehends verschlechtert.

***** lauter Krach im Hintergrund *****

[Stationskommandant]: Danke. Das ist mir bewusst.

[Besatzungsmitglied 2]: Was jetzt, Kommandant?

[Stationskommandant]: Nun, wir können warten, bis das Ding wieder auftaucht, oder woanders jagen.

[Besatzungsmitglied 2]: Da kommt mir ein Gedanke ... Vielleicht sucht der Fliegende Teppich hier nach einem Platz, der bequem ist. Was könnte ihn anlocken?

[Stationskommandant]: So einen Platz haben wir nicht.

[Besatzungsmitglied 2]: Wir könnten doch einen einrichten. Nur wo? Denken Sie nach.

Wirf einen **W10** und platziere den *Neuartige-Spezies*-Aufsteller in folgenden Sektor:

- **0, 1**: In Sektor 1, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 2.
- **2, 3**: In Sektor 2, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 3.
- **4, 5**: In Sektor 3, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 4.
- **6, 7**: In Sektor 4, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 5.
- **8, 9**: In Sektor 5, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 1.

PROTOKOLL 1768

***** entferntes Sirenengeheul, schnelle Schritte *****

[Besatzungsmitglied 1]: Was passiert mit diesem elenden Ding?

[KI Claire]: Die Situation ist stabil.

[Besatzungsmitglied 1]: Stabil?

[KI Claire]: Die Station stürzt in die tieferen Schichten der Atmosphäre ab.

***** Schritte stoppen, Quietschen einer sich öffnenden Luke *****

[Besatzungsmitglied 1]: Oh, das meinst du mit stabil. Schönen Dank, Claire.

***** schnell aufeinanderfolgende elektronische Piepser *****

[KI Claire]: Es tut mir leid. Ich kann rhetorische Fragen nur schwer ...

[Besatzungsmitglied 1]: Verdammt! Kommandant, das Notfallsystem lässt sich nicht umgehen.

[Stationskommandant] (entfernt): Es muss irgendwie gehen! Hacken Sie sich rein!

[Besatzungsmitglied 1]: Kein Problem. Ins System hacken. Großartig. Claire?

[KI Claire]: Bereit.

[Besatzungsmitglied 1]: Ich werde deine Hilfe brauchen. In das Notfallkommunikationssystem ist mindestens ein Sicherheitsprogramm integriert. Du musst in die Software eindringen, um es zu aktivieren, bevor wir alle vom metallischen Wasserstoff zerquetscht werden.

[KI Claire]: Ich benötige eine Autorisierung.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja, richtig. Es ...

***** Pause *****

[Besatzungsmitglied 1]: Was zur Hölle war das?

[KI Claire]: Können Sie das noch mal wiederholen?

[Besatzungsmitglied 1]: Claire, ist hier noch jemand anders? In diesem Gang?

[KI Claire]: Nein. Soll ich Ihnen die Positionen der anderen Besatzungsmitglieder anzeigen?


[Besatzungsmitglied 1]: Dann ist also niemand hier?

[KI Claire]: Nein.

[Besatzungsmitglied 1]: Und ... was hab ich dann gerade gesehen? Oder besser wen?

[KI Claire]: Es ist absolut unmöglich, dass Sie jemanden gesehen haben. Das nächste Besatzungsmitglied ...

[Besatzungsmitglied 1]: Toll. Ganz toll. Dann verliere ich also auch den Verstand.

- Jedes Besatzungsmitglied in diesem Sektor wirft .
- Wenn die aktuelle Globale Bedingung Obere Atmosphäre ist, setze das Spiel fort. Anderenfalls lies **Protokoll 1750**.

PROTOKOLL 1769

[Stationskommandant]: SOS! SOS! Mayday! Mayday! An alle, die uns hören! Hier spricht die Forschungsstation Deeper Horizon! Wir stürzen in die planetare Atmosphäre und es gibt keine Möglichkeit, diesen Absturz aufzuhalten. Ein Mitglied meiner Besatzung ist schwer verletzt. Wir bitten dringend um Evakuierung! SOS! Mayday! May...

[Besatzungsmitglied 2]: Es funktioniert nicht.

[Stationskommandant]: Was? Das System sagt, es läuft.

[Besatzungsmitglied 2]: Das tut es auch. Aber der Transmitter ist zu schwach, um das Signal durch die Atmosphäre zu senden.




[Stationskommandant]: Sind Sie sicher?

[Besatzungsmitglied 2]: Haben Sie eine Antwort erhalten?

[Stationskommandant]: Ja, aber ...

[Besatzungsmitglied 2]: Es gibt kein „Aber“, Kommandant. Wir sind auf uns allein gestellt.

[Stationskommandant]: Scheiße.

Hat ein Besatzungsmitglied seine vierte Verletzung erhalten, wirft all seine seine Verletzungswürfel. Wenn es 1  und 1  ODER 2  würfelt, stirbt das Besatzungsmitglied: Entferne es aus seiner Ranghülle und sein Modell von der Karte. Lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung in das „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter.

Wenn du die Kampagne spielst und dies das letzte Besatzungsmitglied war, platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen neben dem Schiffsbuch, öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 und beginne mit dem Schiffmanagement. Anderenfalls verstaue das Spiel in der Schachtel.

Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, ignoriere die Verletzungskarte und den Würfel und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1770

An: Captain der ISS Vanguard

Von: Stationskommandant der Deeper Horizon

Captain,

es ist mir eine Ehre, berichten zu können, dass die Mission „Deeper Horizon“ abgeschlossen ist.

Die Aufgabe schien besonders gefährlich, da wir mit einer intelligenten Lebensform in Kontakt gekommen waren, die in den unteren Schichten der metallischen Wasserstoffatmosphäre lebt. Unser Eintreffen hatte die Kreaturen neugierig gemacht, woraufhin sie unsere Station untersuchten und dabei unwissentlich die Sauerstofftanks schwer beschädigten. Dadurch fing die Station an, in

die Atmosphäre hinabzustürzen. Die Kommunikation der Kreaturen basiert auf bunten Farben, löste jedoch schwere Halluzinationen bei den Besatzungsmitgliedern aus, die teilweise zu wirrem Verhalten führten.

Da es nicht möglich war, die abstürzende Station zu retten, versuchten wir, Kontakt zur Vanguard aufzunehmen und die Evakuierung vorzubereiten. Gleichzeitig konnten wir eine der Kreaturen, die wir liebevoll Fliegende Teppiche nannten, gefangen nehmen. So erfuhren wir von ihrer friedlichen, neugierigen Natur und knackten ihren Kommunikationscode, wodurch wir mehr Kreaturen zu Hilfe rufen und den Absturz der zerstörten Station aufhalten konnten.

Obwohl die Station verloren ist und einige Mitglieder meiner Besatzung psychologisch betreut werden müssen, haben wir eine einzigartige Lebensform entdeckt, deren Lebensraum in einer hochgradig lebensfeindlichen Umgebung angesiedelt ist. Wir können dies getrost als einen der größten Erfolge der Vanguard bezeichnen. Darüber hinaus war die Einstellung meiner Besatzung vorbildhaft und lobenswert. Ich bin stolz, eine so außergewöhnliche Besatzung zu haben.

Die Einzelheiten meines Berichts sind in der Datei enthalten.


Mit besten Grüßen

Stationskommandant der Deeper Horizon

Herzlichen Glückwunsch, Operation Deeper Horizon ist abgeschlossen!

Du kannst jetzt überprüfen, wie erfolgreich diese Mission war. Je mehr Proben und Wissen das Außenteam gesammelt hat, desto erfolgreicher war der Einsatz.

Entferne alle Marker von den Bedrohungskarten und der Lander-Tafel. Du kannst Marker verwenden, um Siegpunkte zu zählen. Jeder Marker auf der Lander-Tafel bedeutet 1 Siegpunkt. Bitte beachte die folgenden Punkeregeln:

- Erhalte 2 Siegpunkte, wenn sich Einmalige Entdeckung **33** auf der Lander-Tafel befindet.
- Erhalte 1 Siegpunkt für jede Entdeckung auf der Lander-Tafel, die keine Einmalige Entdeckung ist.
- Erhalte 1 Siegpunkt für jedes  auf der Lander-Tafel.
- Erhalte 1 Siegpunkt, wenn Missionskarte **M37** nicht aufgedeckt ist.

Überprüfe das Endergebnis und wende das entsprechende Ergebnis auf der nachfolgenden Tabelle an:

- **11 oder mehr Punkte:** Epischer Erfolg!
- **7–10 Punkte:** Großer Erfolg!
- **4–6 Punkte:** Erfolg!
- **0–3 Punkte:** Unbedeutender Erfolg.

Wenn du die Kampagne spielst, öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement. Anderenfalls vertraue das Spiel in der Schachtel.

PROTOKOLL 1771

*** entferntes Sirenengeheul ***

[Stationskommandant] (*nervös*): Bitte kommen, CAPCOM. Hier spricht Forschungsstation Deeper Horizon. Wir haben einen Notfall und benötigen sofortige Hilfe. CAPCOM, hören Sie?

[CAPCOM] (*gedämpft, undeutlich*): CAPCOM hier. Deeper Horizon, wir können Sie kaum verstehen. Was ist bei Ihnen los?

[Stationskommandant]: Wir stürzen die Atmosphäre hinab! Ich wiederhole, wir stürzen ab. Wir können den Absturz nicht aufhalten. Wir brauchen Hilfe!

[CAPCOM] (*gedämpft, undeutlich*): Forschungsstation, bitte wiederholen!

[Stationskommandant]: Unser Antrieb ist tot! Wir sind ...

[CAPCOM] (*gedämpft und undeutlich*): ... verstanden. Wir ... bald ... Ende.

[Besatzungsmitglied 1]: Verdammt, wir haben sie verloren.

[Besatzungsmitglied 2]: Haben sie gesagt, dass sie kommen? Habe ich mir das nur eingebildet oder haben sie versprochen, uns zu helfen?

[Stationskommandant]: Es ist zu früh zum Feiern. Wir müssen unseren Hilferuf wiederholen, um sicherzugehen. Außerdem wissen sie nicht genug, um uns helfen zu können, Leute. Sie wissen nicht, wie tief wir schon sind, aber das müssen sie, wenn sie den Lander reparieren wollen, um uns zu erreichen. Kommen Sie, wir sind noch nicht fertig.

[Besatzungsmitglied 1]: Schon dabei, Boss. Ich werde es

versuchen, solange dieser Transmitter läuft.

- Wenn die aktuelle Globale Bedingung Obere Atmosphäre ist, lies **Protokoll 1763**.
- Wenn die aktuelle Globale Bedingung **G35** Molekulare Wasserstoffsphäre ist, lies **Protokoll 1780**.
- Wenn die aktuelle Globale Bedingung **G36** Metallische Wasserstoffsphäre ist, lies **Protokoll 1776**.
- Wenn die aktuelle Globale Bedingung **G37** Der Kern ist, lies **Protokoll 1785**.

PROTOKOLL 1772

*** raues Atmen, leise Stimmen ***

[Besatzungsmitglied 2]: Nehmen Sie es nicht persönlich, Kommandant, aber die Kantine hatte noch nie einen interessanteren Gast.

[Stationskommandant]: Sehen Sie, wie es umherschwebt und die auf den Kopf gestellte Einrichtung betastet!

[Besatzungsmitglied 2]: Es spielt damit. Wie ein Kind! Ich könnte wetten, dass es fasziniert ist.

[Stationskommandant]: Hoffen wir mal, dass die Faszination sich nicht in Wut verwandelt. Und jetzt still. Wir schleichen uns an und ...

[Besatzungsmitglied 2] (*schockiert*): Oh ... was? Haben Sie da gesehen, Kommandant?

[Stationskommandant]: Ja, und ich kann es nicht glauben. Ich habe noch nie etwas so schnell verschwinden sehen. Claire, weißt du, wo das Ding hin ist?

[KI Claire]: Negativ. Die Störungen überall auf der Station verhindern, dass ich seine Position bestimmen kann, aber die Lüftungsschächte sind die wahrscheinlichste Antwort.

[Stationskommandant]: Die Lüftungsschächte. Dann könnte es jetzt überall sein.

[Besatzungsmitglied 2]: Es ist nicht dumm, Kommandant. Wenn es im Lüftungssystem ist, wird es sich wahrscheinlich zu einem angenehmeren Ort auf der Station bewegen.

[Stationskommandant]: Heißt?

[Besatzungsmitglied 2]: Ich weiß es nicht. Das Ding hat sein ganzes Leben in einer Hochdruckumgebung verbracht. Wo würde es da hinwollen?

[Stationskommandant]: Nach Hause?

[Besatzungsmitglied 2]: Ja. Könnten wir in einem Teil der Station Bedingungen schaffen, in denen es sich wie zu Hause fühlt?

Wirf einen **W10** und platziere den Neuartige-Spezies-Aufsteller in folgenden Sektor:

- **0, 1:** In Sektor **1**, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor **2**.
- **2, 3:** In Sektor **2**, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor **3**.
- **4, 5:** In Sektor **3**, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor **4**.
- **6, 7:** In Sektor **4**, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor **5**.
- **8, 9:** In Sektor **5**, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor **1**.

PROTOKOLL 1773

*** entfernte Sirenen, schweres Atmen, leises, schnelles Tippen auf einer digitalen Tastatur ***

[Besatzungsmitglied 2]: Okay, das macht Hoffnung. Kommandant, ich aktiviere den Transmitter.

[KI Claire]: Vorerst. Wenn die Fallgeschwindigkeit weiter steigt, ist der Transmitter irgendwann zu hohem Druck ausgesetzt und ...

[Besatzungsmitglied 2]: Carpe diem. Kommandant, der Transmitter funktioniert! Schnell, wir müssen die Vanguard kontaktieren!

- Platziere 1 Marker auf der aktuellen Missionskarte.
- Wenn du genau 5 Marker dort hast, lies **Protokoll 1761**. Anderenfalls wirf einen **W10** und platziere die Vanguard-Miniatur in folgendem Sektor:

- **0, 1:** In Sektor 1, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 2.
 - **2, 3:** In Sektor 2, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 3.
 - **4, 5:** In Sektor 3, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 4.
 - **6, 7:** In Sektor 4, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 5.
 - **8, 9:** In Sektor 5, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 1.
- Platziere dann 1 Paranoia-Marker auf einer Route deiner Wahl, die mit dem Sektor mit der Vanguard-Miniatur verbunden ist. Wenn sich bereits ein Marker auf jedem verbundenen Feld befindet, passiert nichts.
 - Wenn sich jetzt genau 3 Marker auf der Missionskarte befinden, lies **Protokoll 1771**.

Setze das Spiel anderenfalls fort.

PROTOKOLL 1774

Einführung

Forschungsbericht, Tag 5

Wir ziehen ein! Die Konstruktion ist abgeschlossen. Die Techniksektion ist gerade dabei, die letzte Ausrüstung zu installieren. Die nächsten acht Monate werde ich in einer ungewöhnlichen Forschungseinrichtung arbeiten, die in den oberen Atmosphärenschichten eines gigantischen Gasriesen schwebt. Wir haben die Station im Gleichgewichtspunkt der Atmosphäre platziert, wo Sauerstoff genug Auftrieb hat. Dies erlaubt uns, die Sauerstofftanks der Station dafür zu nutzen, die Station auf konstanter Höhe zu halten. Wir werden acht Monate hier verbringen und untersuchen, ob in der Atmosphäre von Gasriesen Leben möglich ist. Wir werden allein sein. Die Vanguard wird die Zeit nutzen, sich einen anderen Planeten in diesem System anzusehen.

Forschungsbericht, Tag 28

Wir setzen unsere Untersuchungen fort und haben eine unglaubliche Vielzahl an organischen Teilchen in der oberen Atmosphäre gefunden, einschließlich ungewöhnlicher Pyranosyl-RNS. Wo kommen sie her? Leider ist keine der Drohnen, die wir in die tieferen Schichten geschickt haben, zurückgekehrt. Ich denke, das dürfte an den stark ionisierten Wolken da unten liegen.

Zwei meiner Kollegen berichten von Halluzinationen. Einer ist sich sicher, ein Kratzen auf der anderen Seite der Außenhülle gehört zu haben, aber die externen Sensoren haben nichts registriert.

Forschungsbericht, Tag 119

Wir wurden durch den Alarm aufgeweckt. Die externen Sauerstofftanks und einige der Wohnmodule waren beschädigt, wodurch die Station anfing, tiefer in die Atmosphäre hinabzusinken. Bevor wir die Lecks finden konnten, waren wir schon drei Kilometer in die Tiefe gestürzt. Der Außendruck steigt gefährlich an. Wir haben nicht genug Sauerstoff, um den Druck im Inneren der Station wiederherzustellen. Daher müssen wir jetzt in unseren Raumanzügen arbeiten und die verbliebene Luft dazu nutzen, die Anzüge zu versorgen. Wir pumpen den reparierten Haupttank stattdessen mit Wasserstoff voll und hoffen, genug Auftrieb zu erzeugen, um die Station wieder nach oben steigen zu lassen.

Forschungsbericht, Tag 120

Die Station sinkt noch immer in die Tiefe, obwohl der Haupttank wieder fast komplett gefüllt ist. Das ergibt keinen Sinn! Es ist beinahe, als würde uns irgendetwas nach unten ziehen ... Wir erhalten ein paar merkwürdige Messungen rund um uns herum. Ich wünschte, ich hätte mehr Zeit, sie zu analysieren, doch wir sind alle darauf konzentriert, die Station wieder nach oben zu bringen. Wir bauen einen zusätzlichen Tank, um noch mehr Auftrieb zu erhalten, und wir werfen alles ab, was nicht lebenswichtig ist.

Forschungsbericht, Tag 123

Ich habe einen ersten Riss im gehärteten Glas des Fensters in der Kommandozentrale bemerkt. Immer wieder schallt ein metallisches Echo durch die Station wie ein Schuss. Gestern mussten wir einen Techniker einsperren. Er schrie etwas von irgendwelchen Liedern, die er von außerhalb der Station hört. Letzte Nacht gelang ihm die Flucht mit unserem Lander. Unsere einzige Chance ist jetzt, die Vanguard zu rufen und lange genug zu überleben, bis Rettung eintrifft.

Das Problem ist, dass wir für eine klare Verbindung zur Vanguard inzwischen zu tief abgesunken sind. Die Station besitzt mehrere Transponder und Befehlskonsolen. Wir müssen experimentieren, um herauszufinden, welche noch gut genug funktionieren und ausreichend Energie haben, um unser Schiff zu erreichen. Leider dürfte dies einige Zeit in Anspruch nehmen.

Zeit, die wir nicht haben.

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **12–13** (*Deeper Horizon*).
- Wenn du die Kampagne spielst, entferne Landungskarte **L08** aus dem Spiel.
- Wirf einen **W10** und platziere die Vanguard-Miniatur in folgendem Sektor:
 - **0, 1:** in Sektor 1.
 - **2, 3:** in Sektor 2.
 - **4, 5:** in Sektor 3.
 - **6, 7:** in Sektor 4.
 - **8, 9:** in Sektor 5.
- Wirf einen **W10** und platziere Karte **P350** in folgendem Sektor:
 - **0, 1:** in Sektor 1.
 - **2, 3:** in Sektor 2.
 - **4, 5:** in Sektor 3.
 - **6, 7:** in Sektor 4.
 - **8, 9:** in Sektor 5.
- Lies **Protokoll 1765**.

PROTOKOLL 1775


[KI Claire]: Hier ist Claire, die Künstliche Intelligenz der Forschungsstation Deeper Horizon. Ich melde mich im Blackbox-Modus. Unsere Erforschung der Atmosphäre des Planeten ist unglücklicherweise durch unvorhergesehene äußere Umstände gescheitert. Der Hauptgrund war eine semi-intelligente Spezies, die in den unteren Schichten der Atmosphäre lebt. Nachdem die meisten Sauerstofftanks, die dafür sorgen, dass die Station stabil in der Atmosphäre schwebt, beschädigt wurden und die wichtigsten Systeme den Dienst versagten, fing die Station an, unaufhaltsam in die Tiefe zu stürzen. Trotz waghalsiger Versuche gelang es der Besatzung weder, mit der fremden Spezies Kontakt aufzunehmen, noch die Station zu retten. Ihre letzten Worte wurden in der Datencloud der Station gespeichert. Ich muss Sie leider davon in Kenntnis setzen, dass sowohl die Überreste der Station als auch die Besatzung unwiederbringlich verloren sind.

Der Einsatz war ein Fehlschlag!

Alle Besatzungsmitglieder sind tot – entferne alle Besatzungsmitglieder aus ihren Ranghüllen.

Wenn du die Kampagne spielst, lies **Protokoll 1766**. Anderenfalls verstau das Spiel in der Schachtel.

PROTOKOLL 1776

- Wenn du mit 2 Sektionen spielst: Jedes Besatzungsmitglied erneuert alle , nimmt 1 zusätzlichen Würfel aus seinem Sektionsbehälter und platziert ihn in seinem Verbrauch-Pool. Erhalte 2 Vorräte.
- Wenn du mit 3 oder 4 Sektionen spielst: Jedes Besatzungsmitglied nimmt 1 zusätzlichen Würfel aus seinem Sektionsbehälter, platziert ihn in seinem Verbrauch-Pool und zieht dann Karten bis zum Handkartenlimit.

PROTOKOLL 1777

***** Sirenengeheul, elektronisches Piepen, weibliche Stimme wiederholt: „Gefahr. Unerwarteter Absturz.“ *****

[Besatzungsmitglied 1]: Claire, kannst du bitte alle Geräuschalarme deaktivieren?

[KI Claire]: Sehr gern.

***** Sirenen verstummen *****

[Besatzungsmitglied 1]: Das tut gut. Danke, Claire. Meine Freunde draußen rumfliegen zu sehen, ist Stress genug.

[KI Claire]: Es war mutig vom Stationskommandanten, den Kontrollraum zu verlassen und mit uns draußen zu arbeiten, oder?

[Besatzungsmitglied 1]: Claire, du hast nicht die geringste Ahnung davon, was es heißt, in einem Moment wie diesem untätig zu bleiben.

[KI Claire]: Doch. Ich werde für die Wartung und für Softwareupdates deaktiviert.

[Besatzungsmitglied 1]: Das ist nicht das Gleiche. Die Station stürzt ab und wir haben Angst, Claire. Echte Angst. In solchen Fällen ist es um einiges besser, irgendetwas zu tun, statt nur rumzusitzen ... (alarmiert) Hey, was war das? Kommandant, hören Sie mich?

[Stationskommandant]: Ja, aber wir sind hier beschäftigt. Die Hülle ist von seltsamen Mineralresten bedeckt. Das Schweißgerät kann nicht ...

[Besatzungsmitglied 1]: Ich habe es gesehen!

[Stationskommandant]: Was haben Sie gesehen?

[Besatzungsmitglied 1]: Dieses Ding! Es kam und verschwand wieder, aber ich habe es genauso deutlich gesehen, wie ich Sie sehe. Es sah aus ... ich weiß nicht, wie eine Art Fliegender Teppich.

[Besatzungsmitglied 2]: Das habe ich auch gesehen, wenn auch nur kurz.

[Stationskommandant]: Nichts. Lebt. In metallischem Wasserstoff.

[Besatzungsmitglied 2]: Nichts, was uns bekannt ist.

[Stationskommandant]: Claire, was sagen die Scanner?

[KI Claire]: Nichts, Kommandant. Nur ein paar Störungen.

[Stationskommandant]: Sehen Sie? Gehen Sie wieder an die Arbeit. Wir müssen das Loch versiegeln, bevor ...

[KI Claire]: Kommandant?

[Stationskommandant]: Ja?

[KI Claire]: Ich möchte hervorheben, dass die Störungen mit den Störungen identisch sind, die während der ersten möglichen Begegnung aufgetreten sind.


[Besatzungsmitglied 1]: Scheiße! Nichts wie raus hier!

*** erneuter Sirenenlärm, weibliche Stimme wiederholt: „Gefahr. Unerwarteter Absturz.“ ***

[Besatzungsmitglied 1]: Claire!

[KI Claire]: Das bin nicht ich. Die Notfalldurchsagen erfolgen automatisch jedes Mal, wenn wir eine weitere kritische Höhe erreichen.

[Besatzungsmitglied 1]: Nein, nein, nein!

- Erhalte 3 Mineral-Hinweise.
- Erhalte 2 .
- Platziere alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 6 in Sektor 5.
- Platziere Karte P000 in Sektor 6.

PROTOKOLL 1778

*** raues Atmen, leise Stimmen ***

[Besatzungsmitglied 2]: Nein, nein! Das Ding schwebt in der Zentrale. Oh, pass auf, du Fliegender Teppich. Nichts berühren!

[Stationskommandant]: Wie ist es reingekommen?

[Besatzungsmitglied 2]: Durch die Luftschächte, glaube ich. Scheiße, es berührt alles.

[Stationskommandant]: Es fasst alles an. Lernt es. Spielt damit.

[Besatzungsmitglied 2]: Wir werden vielleicht einen hohen Preis für diese Neugier zahlen. Was ist, wenn es etwas kaputt macht?

[Stationskommandant]: Stimmt. Claire, kannst du die manuelle Steuerung deaktivieren?

[KI Claire]: Ist erledigt.

*** Geräusch eines herunterfahrenden Systems ***

[Besatzungsmitglied 2]: Es flieht! Wir haben es vertrieben!

[Stationskommandant] (wütend): Verdammte! Wir waren so nah dran!

[Besatzungsmitglied 2]: Ich habe es ins Lüftungssystem schleichen sehen.

[Stationskommandant]: Was soll uns das bringen? Durch die Lüftungsschächte kann es überall hin und die Jagd könnte bis in alle Ewigkeit dauern.

[Besatzungsmitglied 2]: Das glaube ich nicht. Ich denke eher, dass es instinktiv den Ort aufsuchen wird, an dem es sich am sichersten fühlt.

[Stationskommandant]: Meinen Sie, es hat hier irgendwo einen sicheren Ort? In unserer Station?

[Besatzungsmitglied 2]: Vielleicht. Wo könnte es möglicherweise Unterschlupf suchen?

[Stationskommandant]: An einem Ort, an dem die gleichen Bedingungen herrschen wie in seinem Lebensraum.

[Besatzungsmitglied 2]: Richtig. Könnten wir einen solchen Ort künstlich erschaffen?

Wirf einen W10 und platziere den Neuartige-Spezies-Aufsteller in folgendem Sektor:

- 0, 1: In Sektor 1, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 2.
- 2, 3: In Sektor 2, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 3.
- 4, 5: In Sektor 3, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 4.
- 6, 7: In Sektor 4, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 5.
- 8, 9: In Sektor 5, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 1.

PROTOKOLL 1779

*** Sirenengeheul, kreischendes Metall und krachende Ausrüstung ***

[Besatzungsmitglied 1] (sehr angestrengt): Okay, ganz ruhig ... ganz ruhig jetzt.

*** lautes Krachen ***

[Besatzungsmitglied 1]: Verdammte Schränke. Wir hätten sie an der Wand festmachen sollen, als wir die Zeit hatten.

*** schnell näher kommende Schritte ***

[Besatzungsmitglied 1]: Was hat Sie aufgehalten?

[Besatzungsmitglied 2]: Der Kommandant hatte Halluzinationen, aber jetzt scheint es ihm wieder gut zu gehen.

[Besatzungsmitglied 1]: Gut. Der Weg ist frei! Wir können jetzt zum Transmitter und prüfen, ob ...

[Stationskommandant] (panisch): Was? Hey, hey, nein, nein!

[Besatzungsmitglied 1]: Oh nein. Nicht schon wieder. Kommandant, was ist los?

[Stationskommandant]: Das Ding ist hier ... im versiegelten Raum! Ich kann es sehen! Es ist gewaltig! Kommen Sie! Kommen Sie schnell! Das müssen Sie sich ansehen!

[Besatzungsmitglied 2]: Der Kommandant verliert wirklich den Verstand.

[Besatzungsmitglied 1]: Es gibt nur eine Möglichkeit, sicherzugehen. Wir müssen nachsehen.

*** rasche Schritte ***

[[Besatzungsmitglied 2]: Wo sind Sie?

[Stationskommandant]: Hier. Sehen Sie da! Auf dem Bildschirm!

[Besatzungsmitglied 2]: Was ist ...? Oh! Ich sehe es auch, Kommandant.

[Besatzungsmitglied 1]: Das ist das Ding, das Löcher in unsere Station gebissen hat. Es ist faszinierend. Aber auch gruselig.

[Stationskommandant]: Diesmal habe ich nicht halluziniert. Das Ding ist real.

[KI Claire]: Entschuldigen Sie bitte, aber ich habe eine schwebende fremde Lebensform in einer der versiegelten Sektionen gefunden. Sie sieht wie ...

[Besatzungsmitglied 1]: ... ein biolumineszierender Fliegender Teppich aus. Danke, Claire. Wir sehen es auch.

[Stationskommandant]: In Ordnung, Leute. Uns läuft die Zeit davon. Einer von Ihnen arbeitet weiter an den Transmittern, damit wir die Vanguard rufen können. Die anderen folgen mir. Wir müssen das Ding einfangen und studieren.

PROTOKOLL 1780

- Wenn du mit 2 Sektionen spielst: Jedes Besatzungsmitglied nimmt 1 zusätzlichen Würfel aus seinem Sektionsbehälter, platziert ihn in seinem Verbraucht-Pool, zieht dann Karten bis zum Handkartenlimit und erhält 1 Ladung.
- Wenn du mit 3 oder 4 Sektionen spielst: Jedes Besatzungsmitglied nimmt 1 zusätzlichen Würfel aus seinem Sektionsbehälter, platziert ihn in seinem Verbraucht-Pool und zieht dann Karten bis zum Handkartenlimit.

PROTOKOLL 1781

***** Sirenen heulen, kreischendes Metall, gedämpfte Explosionen *****

[KI Claire]: Es tut mir leid, dass unser Absturz in die Gasatmosphäre immer schneller wird. Der Rumpf nähert sich der Belastungsgrenze.

[Stationskommandant]: Das dachte ich mir schon, aber danke, Claire. Stell mich in den offenen Kanal.

[KI Claire]: Ist erledigt.

[Stationskommandant]: An alle, Statusbericht. Können wir die Vanguard kontaktieren?

[Besatzungsmitglied 1]: Noch nicht, Kommandant. Wir versuchen noch, den letzten Transmitter zu erreichen.

[Besatzungsmitglied 2]: Der Weg ist noch immer durch zerstörte Ausrüstung versperrt, Kommandant. Wir räumen sie beiseite, aber das braucht Zeit.

[KI Claire]: Ich rate Ihnen, sich noch mehr anzustrengen. Meine Berechnungen könnten sich ändern, wenn neue Variablen auftreten, aber die Station kann einen weiteren Absturz nicht mehr aushalten. Außerdem ...

[Stationskommandant]: Bitte, Claire. Leute, ich komme Ihnen zu Hilfe, in ... (plötzlich panisch) Was? Was ist das? Nein! Nein!

***** Geräusch eines stürzenden Körpers, keuchender Atem, näher kommende Schritte *****

[Besatzungsmitglied 2] (keuchend): Kommandant? Kommandant, geht es Ihnen gut?

[Stationskommandant]: Mir? Ja, ja. Es ist nur ...

[Besatzungsmitglied 2]: Ich helfe Ihnen hoch. Was ist passiert?

[Stationskommandant]: Im ... im Kontrollraum ist ein Feuer ausgebrochen. Ich habe mich geduckt. Kann es nicht erklären. Claire, da war kein Feuer, oder?

[KI Claire]: Von allen Bedrohungen ist Feuer gerade mit Sicherheit die geringste.


[Stationskommandant] (sarkastisch): Da bin ich aber froh.

[Besatzungsmitglied 2]: Es sind die Halluzinationen, Kommandant.

[Stationskommandant]: Ist der Weg zum Transmitter frei?

[Besatzungsmitglied 2]: Nein.

[Stationskommandant]: Machen Sie weiter. Ich werde helfen, aber ... geben Sie mir einen Augenblick.

- Jedes Besatzungsmitglied in Sektor 6 .
- Platziere alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 6 in Sektor 5.
- Ersetze die Karte in Sektor 1 durch Karte P354.
- Ersetze die Karte in Sektor 3 durch Karte P353.
- Ersetze die Karte in Sektor 4 durch Karte P356.
- Ersetze die Karte in Sektor 6 durch Karte P361.
- Ersetze die aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte G36.
- Platziere Optionale Mission M36 im Platz für Optionale Missionen.
- Platziere eine Bedrohungskarte „Neuartige Spezies“ auf der Karte.
- Wirf einen W10 und platziere den Neuartige-Spezies-Aufsteller in folgendem Sektor:
 - 0, 1: in Sektor 1.
 - 2, 3: in Sektor 2.
 - 4, 5: in Sektor 3.
 - 6, 7: in Sektor 4.
 - 8, 9: in Sektor 5.
- Lies Protokoll 1779.

PROTOKOLL 1782

***** Sirenengeheul, brechende und krachende Geräusche im Hintergrund, weibliche Stimme wiederholt: „Gefahr. Unerwarteter Absturz.“ *****

[Besatzungsmitglied 1]: Ich weiß, dass dies die Hölle ist, aber es sieht auch wie der Himmel aus.

[Besatzungsmitglied 2]: Das ist wahr. All die Farben, wie sie aufblitzen, wogen und phosphoreszieren.

***** Schritte *****


[Besatzungsmitglied 2]: Hey! Wo gehen Sie hin?

[Besatzungsmitglied 1] (Stimme hallt weiter weg): Raus. Um eine dieser Kreaturen zu fangen. Und wenn es das Letzte ist, was ich tue.

[Besatzungsmitglied 2]: Gute Idee. Ich komme mit!

[Stationskommandant]: Tun Sie das. Inzwischen versuche ich noch einmal, die Vanguard zu erreichen.

[Besatzungsmitglied 1]: Viel Erfolg, Kommandant!

- Erhalte 3 Lebendes-Exemplar-Hinweise.
- Erhalte 2 .
- Platziere alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 6 in Sektor 5.
- Platziere Karte P000 in Sektor 6.
- Lege Mission M37 ab.

PROTOKOLL 1783

***** raues Atmen, leise Stimmen *****

[Besatzungsmitglied 2]: Es ist deprimierend, unsere Quartiere so zerstört zu sehen.

[Stationskommandant]: Sehen Sie nur. Unser Gast scheint ähnlich bewegt zu sein wie wir. Er berührt die umgefallene Einrichtung, als würde er sie untersuchen. Er versucht zu verstehen, was passiert ist.

[Besatzungsmitglied 2]: Was er getan hat, würde ich eher sagen. Wenn auch unwissentlich.

[Stationskommandant]: Wie auch immer. Es ist nur fair, anzunehmen, dass es sich um eine intelligente Lebensform handelt. Ganz ruhig. Wir können das Ding nicht verscheuchen.

[Besatzungsmitglied 2]: Verdammt, wir haben es gerade getan!

[Stationskommandant]: Es ist wie in einem Traum! Wo ist das Ding hin?

[Besatzungsmitglied 2]: Zu der Wand, glaube ich. Da, da ist ein Lüftungsschacht. Es könnte sich da durchgequetscht haben.

[Stationskommandant]: Claire, ist das möglich?

[KI Claire]: Bestätige, Kommandant. Die Kreatur scheint ihre Größe entsprechend anpassen zu können. Ich möchte erwähnen, dass die Vanguard bereits eine Spezies getroffen hat, die in einen menschlichen ...

[Stationskommandant]: Spar mir die Lektion, Claire. Kannst du das Ding verfolgen?

[KI Claire]: Negativ, Kommandant. Es gibt zu viele Störungen.

[Besatzungsmitglied 2]: Vielleicht können wir es, Kommandant. Die Kreatur wird sich instinktiv an den Ort begeben, an dem sie sich am wohlsten fühlt.

[Stationskommandant]: Und das wäre?

[Besatzungsmitglied 2]: Ich weiß es noch nicht. Aber das sollten wir herausfinden. Gibt es auf der Station einen Ort, an dem sie sich wohlfühlen könnte? Wir sollten diesen Raum finden und versiegeln.

Wirf einen W10 und platziere den Neuartige-Spezies-Aufsteller in folgendem Sektor:

- 0, 1: In Sektor 1, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 2.
- 2, 3: In Sektor 2, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 3.
- 4, 5: In Sektor 3, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 4.
- 6, 7: In Sektor 4, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 5.
- 8, 9: In Sektor 5, und wenn er bereits dort ist, platziere ihn stattdessen in Sektor 1.

PROTOKOLL 1784

***** Sirenengeheul, elektronisches Piepen, weibliche Stimme wiederholt: „Gefahr. Unerwarteter Absturz.“ *****

[Besatzungsmitglied 2]: Claire, schalte bitte diese verdammten Alarme aus.

***** Stille *****

[KI Claire]: Ihren Ton würde ich als unhöflich bezeichnen.

[Besatzungsmitglied 2]: Und unsere Lage würde ich als beschissen bezeichnen! Vielleicht darum. Kommandant, wie geht es Ihnen?

[Stationskommandant]: Soll das ein Witz sein? Die Station ist durchlöchert wie ein Sieb! Eine ganze Armee könnte die vielen Löcher nicht flicken.

[Besatzungsmitglied 1]: Unsere Anzüge halten dem steigenden Druck kaum mehr stand. Und auf manchen Oberflächen habe ich obendrein Bakterienkolonien entdeckt.

[Besatzungsmitglied 2]: Da ist noch einer dieser Fliegenden Teppiche! Direkt über Ihnen!

[Stationskommandant]: Oh, ich sehe ihn.

[Besatzungsmitglied 1]: Dann gibt es also Leben in den tiefsten atmosphärischen Schichten dieses Planeten.

[Stationskommandant]: Wir wissen erst, ob es eine Lebensform ist, wenn wir sie untersucht haben, und ich glaube nicht, dass im Moment die Zeit dafür bleibt.

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, diese Bastarde zerstören unsere Station immer weiter! Vielleicht sollten wir den großen da fangen und ... Oh nein, was ist das?

[Stationskommandant]: Meine Augen! Was passiert hier?

***** schmerzzerfüllte Schreie *****

[KI Claire]: Sie wurden von einem unerwarteten Blitz aus grellen Farben geblendet, der vermutlich von einem der Wesen, die Sie Fliegender Teppich nennen, abgegeben wurde.

[Stationskommandant]: Oh, es ist vorbei. Station, ist alles okay?

[Besatzungsmitglied 2]: Mama?

[Stationskommandant]: Station, wiederholen Sie.

[Besatzungsmitglied 2]: Mama, was ... was machst du hier?


[Stationskommandant]: Was bei der unendlichen Weite des Alls geht da draußen vor sich, Claire?

[Besatzungsmitglied 2]: Mama, es ist unmöglich! Ich habe dich auf der Vanguard zurückgelassen. Vor Monaten!





[Stationskommandant]: Claire?

[KI Claire]: Kommandant, eines Ihrer Besatzungsmitglieder durchlebt Halluzinationen.

[Stationskommandant]: Nein, nicht schon wieder!

- Erhalte 3 *Mikroorganismus*-Hinweise.
- Erhalte 2 .
- Platziere alle Besatzungsmitglieder aus Sektor 6 in Sektor 5.
- Platziere Karte P000 in Sektor 6.

PROTOKOLL 1785

- Wenn du mit 2 Sektionen spielst: Jedes Besatzungsmitglied erneuert alle , nimmt 2 zusätzliche Würfel aus seinem Sektionsbehälter und platziert sie in seinem Verbraucht-Pool, 2 Kleine-Ausrüstung-Karten  aus dem Arsenal und zieht Karten bis zum Handkartenlimit. Erhalte 2 Vorräte.
- Wenn du mit 3 oder 4 Sektionen spielst: Jedes Besatzungsmitglied erneuert alle , nimmt 2 zusätzliche Würfel aus seinem Sektionsbehälter und platziert sie in seinem Verbraucht-Pool, 2 Kleine-Ausrüstung-Karten  aus dem Arsenal und zieht Karten bis zum Handkartenlimit.

OPERATION PILGRIMAGE

PROTOKOLL 1800

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Es klappt nicht! Es war alles umsonst! Du verschwendest deine Zeit, jemand anders muss es tun!

Wirf  und   auf der Bedrohungskarte „Sicherheitschimäre“.

PROTOKOLL 1801

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**] (**keuchend**): Vanguard? Hören Sie mich? Funktioniert dieses beschissene Funkgerät überhaupt?

[**Lieutenant Banini**]: Ja, Kommandant. Wir hören Sie. Wie ist Ihr Status?

[**Außenteam-Kommandant**]: Wir sind hier in einem absoluten Albtraum, das ist unser Status! Wir haben diese verfluchten idemischen Prüfungen absolviert und ... Uru sollte die langersehnte Träne erhalten. Da fing der ganze Horror an. Der Ritualwächter schnappte Uru und schüttete ihm irgendein giftiges Zeug ins Auge.

[**Lieutenant Banini**]: War das vielleicht die Träne?

[**Außenteam-Kommandant**]: Lieutenant, das Zeug hat Urus Auge und einen Teil seines Hirns verbrannt. Unser idemischer Freund starb auf schreckliche Art und Weise, bevor wir noch unsere Waffen ziehen konnten.

[**Lieutenant Banini**]: Das ja grauenhaft.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und es wird noch schlimmer. Wir haben den Wächter ausgeschaltet, aber zu spät. Jetzt müssen wir Uru begraben und ... Könnten Sie uns bitte hier abholen?

[**Lieutenant Banini**]: Der Sturm hat sich gelegt. Ich schicke den Lander.

Erhalte 1 .

Wenn du die Kampagne spielst, lies **Protokoll 1807**. Anderenfalls wirf alle Missionskarten von der Planetenkarte ab.

Herzlichen Glückwunsch! Dieser Einsatz ist abgeschlossen.

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

PROTOKOLL 1802

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Vanguard, ich habe eine dringende Meldung. Als wir das Gebiet in der Nähe des abgestürzten Landers untersucht haben, sind wir auf einen komatösen Idemier in Stasis gestoßen. Der Fremde muss hier schon einige Zeit herumliegen. Sein Körper ist von lokaler Vegetation vollkommen überwuchert.

[**Captain Lee**]: Komatös?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja. Schwache Lebenszeichen, aber stabil. Was tun wir?

[**Captain Lee**]: Warten sie, Kommandant. Ich habe Doktor Juarez in der Leitung.

[**Dr. Juarez**]: Kommandant, unser Wissen über idemische Biologie ist begrenzt, aber ich würde sagen, das Koma ist ihr Überlebensmodus. Sie können sich in hoffnungslosen Situationen ins Koma versetzen und sie einfach aussitzen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Zum Beispiel bei einem Absturz auf einem Wüstenplaneten. Dr. Juarez, sollten wir den Idemier aufwecken?

[**Dr. Juarez**]: Warum nicht? Ich weiß, dass sie auf Adrenalin spritzen genauso reagieren wie Menschen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gut. Wir werden eine kleine Dosis vorbereiten.



- Öffne die Planetopedia auf den Seiten 8–9 (*Pilgrimage*).
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle fünf Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte. Wenn sie sich noch nicht dort befinden, nimm sie aus Kartenbehälter A.
- Mische das Ereignis-Deck und platziere es links von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte. Wenn es sich noch nicht dort befindet, nimm es aus Kartenbehälter A.

- Es wird keine Beförderungskarte gezogen. Überlebende Besatzungsmitglieder werden in diesem Szenario auf Grundlage ihrer Leistung befördert.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor 1.
- Teile die Persönliche-Ausrüstung-Karten und Missionsausrüstungskarten 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.
- Lies **Protokoll 1815**.

PROTOKOLL 1803

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant




Es klappt nicht! Es war alles umsonst! Du verschwendest deine Zeit, jemand anders muss es tun!

Wirf  und   auf der Bedrohungskarte „Technikchimäre“.

PROTOKOLL 1804

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Wenn ich könnte, würde ich diesen grauenhaften Planeten sofort verlassen, aber das geht nicht. Dieser schreckliche Sturm wütet in der Atmosphäre. Er blockiert alle Notrufe und macht das Verlassen des Planeten zu einem riskanten Vorhaben. Verdammte, wir müssen hierbleiben und allem trotzen, was der Planet uns entgegenschleudert.

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 keine Besatzungsmitglieder mehr auf dem Spielfeld sind, lies **Protokoll 1833**.

PROTOKOLL 1805

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Okay, Leute. Wir haben alles gehört, was es über die nächste Prüfung zu wissen gilt.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wir sollen eine riesige Schlange besiegen, die einen einzigartigen Kampfstil entwickelt hat. Sie zielt immer unter den Brustkorb, weil dort die lebenswichtigen idemischen Organe liegen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja, und der verwundbare Teil der Schlange ist ihr Schwanz.

[**Außenteam-Kommandant**]: Genau. Das sollten wir nicht vergessen. Gehen wir.

PROTOKOLL 1806

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich bin fast bei ihrem Schwanz! Noch eine Sekunde, dann versuche ich, das Ding abzureißen!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, gute Idee!

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

Andere Besatzungsmitglieder können unterstützen, als wären sie im selben Sektor.


 **AUF DEN SCHWANZ ZIELEN**
 = 

  + 
 Lies **Protokoll 1830**.
 Jedes Besatzungsmitglied wirft .

PROTOKOLL 1807

Überprüfe, wie erfolgreich diese Mission war.

Du kannst Marker verwenden, um Siegpunkte zu zählen. Jeder Marker auf der Lander-Tafel bedeutet 1 Siegpunkt. Erhalte Siegpunkte basierend auf folgenden Punkteregebnissen:

- Erhalte 2 Punkte, wenn nur 2 Sektionen an dieser Mission teilnehmen.
- Erhalte 1 Punkt, wenn 3 Sektionen an dieser Mission teilnehmen.
- Erhalte 1 Punkt für jeden  auf der Lander-Tafel.
- Ziehe 2 Siegpunkte für jedes tote Besatzungsmitglied ab.
- Ziehe 2 Siegpunkte für jeden Marker auf Missionskarte **M30** ab.

Überprüfe das Endergebnis und wende das entsprechende Ergebnis auf der nachfolgenden Tabelle an:

- **7 oder weniger:** Du hast gerade so überlebt! Kein Besatzungsmitglied wird befördert.
- **8–10:** Du hast dich gut geschlagen! Alle Rang-1-Besatzungsmitglieder, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, werden befördert.
- **11–12:** Du hast dich sehr gut geschlagen! Alle Rang-1- und Rang-2-Besatzungsmitglieder, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, werden befördert.
- **13:** Du hast dich außergewöhnlich gut geschlagen! Alle Besatzungsmitglieder, die an dieser Erkundung teilgenommen haben, können ihre aktuelle Ranghülle mit einer Rang-3-Hülle ersetzen.

Lege alle Missionskarten von der Planetenkarte ab.

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

PROTOKOLL 1808

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Technik, ich habe den gesamten Kampf von Anfang bis Ende aufgezeichnet, und sobald wir zurück sind, werde ich ihn allen zeigen. Ich weiß, dass die Besatzung Sie respektiert, aber ab jetzt sollten Sie gefürchtet sein.

Erhalte 1 .

Lege die Bedrohungskarte „Technikschimäre“ und das Modell des Technikbesatzungsmitglieds ohne farbigen Standfußring ab.

Wenn keine Bedrohungskarten auf dem Spielfeld sind, lies **Protokoll 1817**.

PROTOKOLL 1809


Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Er wird nicht mehr fliegen, oder?

[Besatzungsmitglied 1]: Keine Chance, Kommandant. Er ist irreparabel beschädigt.

[Außenteam-Kommandant]: Schade. Aber versuchen Sie, so viel wie möglich zu verwerten. Achten Sie besonders auf Kommunikationssysteme. Vielleicht können wir irgendwie Kontakt zur Vanguard aufbauen.

Wähle ein nicht markiertes Kästchen, markiere es und wende seinen Text an.

Wenn alle Kästchen markiert sind, erneuere 1 .

- Vorräte sammeln:** Erhalte 2 Vorräte.
- Medizinische Ausrüstung suchen:** Ein Besatzungsmitglied in diesem Sektor kann 1 Verletzungswürfel und 1 Verletzungskarte ablegen.
- Unbeschädigte Teile retten:** Erhalte 1 Alien-Tech-Entdeckung.

PROTOKOLL 1810

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Verdammte, es läuft nicht gerade gut. Wir teilen uns lieber auf, bevor es zu spät ist.

[Besatzungsmitglied 2]: Ich glaube, es ist längst zu spät. Wir werden niemals ...

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, ich sehe Uru! Da oben! Er kommt zu uns!

[Außenteam-Kommandant]: Was zur ...? Er kann die Entscheidung bringen! Leute, da ist eine Schwachstelle! Angriff!

[Besatzungsmitglied 1]: Sie ist besiegt! Die Schlange ist besiegt! Unglaublich!

[Besatzungsmitglied 2]: Wir haben die Prüfung bestanden!

Erhalte 1 .

Lege Karte **P253** aus Sektor **4** ab.

Lege Globale-Bedingung-Karte **G16** ab.

Platziere den *Ritualwächter*-Aufsteller in Sektor **4**.

PROTOKOLL 1811

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Es ist kaum zu glauben, aber die Prüfung ist vorbei. Was auch immer als Nächstes passiert, diesen Augenblick werden wir nie vergessen. Bald wird die Idemische Träne gebracht. Der Schatten des Monolithen ragt bedrohlich über uns empor. Wir warten in ernster Stille auf den Beginn der Zeremonie.

Wenn das Kästchen in **Protokoll 1853** markiert ist, lies **Protokoll 1848**.

Anderenfalls lies **Protokoll 1801**.

PROTOKOLL 1812

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Ich bin schockiert. Wer immer gesagt hat, dass Nerds nicht kämpfen können, hat unsere Eierköpfe von der ISS Vanguard noch nie in Aktion gesehen. Glückwunsch, ihr Superhirne. Ihr seid einzigartig im ganzen Universum!

Erhalte 1 .

Lege die Bedrohungskarte „Wissenschaftschimäre“ und das Modell des Wissenschaftsbesatzungsmitglieds ohne farbigen Standfußring ab.

Wenn keine Bedrohungskarten auf dem Spielfeld sind, lies **Protokoll 1817**.

PROTOKOLL 1813

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Was wissen wir also?

[Besatzungsmitglied 2]: Wir wissen, dass die Idemier unglaubliche Regenerationsfähigkeiten besitzen und die Funktion ihrer Organe kontrollieren können. Der Sinn der Prüfung ist, einen Idemier an den Rand des Todes zu bringen und ihn sich dann regenerieren zu lassen.

[Besatzungsmitglied 1]: Verdammte, wenn wir diese Prüfung ablegen sollen, werden wir sie nicht überleben.

[Außenteam-Kommandant]: Ich glaube nicht, dass wir das müssen. Zum Glück. Das hat Uru durchgemacht, als wir eintrafen. Diese Prüfung ist vorbei.

[Besatzungsmitglied 1]: Da bin ich aber erleichtert.

PROTOKOLL 1814

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

So viele Jahre Kampftraining, Schwarze Gürtel, Medaillen, Pokale, Sparringspartner – und jetzt konzentriert sich alles auf diesen einen Moment. Ich schaue zu, wie die Sicherheitssektion ... na ja, sich selbst grün und blau prügelt. Ich werde diesen Anblick nie vergessen!

Erhalte 1 .

Lege die Bedrohungskarte „Sicherheitschimäre“ und das Modell des Sicherheitsbesatzungsmitglieds ohne farbigen Standfußring ab.

Wenn keine Bedrohungskarten auf dem Spielfeld sind, lies **Protokoll 1817**.

PROTOKOLL 1815

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: CAPCOM, der Idemier wacht auf. Sein Zustand ist stabil, aber ... Ganz ruhig, Fremder. Wir sind von der Besatzung der ISS Vanguard. Wir sind deinem Volk bereits begegnet, und ...

[Uru]: Was ist hier los? Wer ... wer seid ihr?

[Außenteam-Kommandant]: Wir kommen von der Erde und ...

[Uru]: Der was? Nein, nein, lauft weg! Jetzt!

[Außenteam-Kommandant]: Was? Warum sollen wir ...

[Uru]: Ihr seid in großer Gefahr! Wenn ihr ...

*** gedämpfte Explosion in der Ferne ***

[Außenteam-Kommandant]: Was war das?

[Besatzungsmitglied 1]: Kommandant, das war unser Lander! Irgendwas ist damit passiert!

[**Außenteam-Kommandant**]: CAPCOM, wir werden angegriffen. CAPCOM?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Wir haben das Signal verloren.

[**Außenteam-Kommandant**]: Kommen Sie! Wir müssen zurück und herausfinden, was los ist!

*** *rasche Schritte* ***

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich kann es schon sehen! Ach du Scheiße! Ein riesiger Humanoide! Doppelt so groß wie wir!

[**Uru**]: Das ist der Ritualwächter. Lauft weg, wie ich euch geraten habe.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Kommandant?

[**Uru**]: Es ist zu spät. Er hat euch schon gesehen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Weg hier!

*** *donnernde Schritte* ***

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

[**Außenteam-Kommandant**]: Khm, khm ... Sind alle okay?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Was zur Hölle war das?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Der Bastard hat uns erwischt und uns ... irgendeine Substanz injiziert!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Mein Medkit erkennt sie nicht.

[**Außenteam-Kommandant**]: Meins auch nicht. Uru, hast du eine Idee?

[**Uru**]: Der Name wird euch nicht helfen, und die Zusammensetzung ist unbekannt, weshalb man auch nichts machen kann. Sie wird allen verabreicht, die am Ritual teilnehmen wollen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Der Ritualwächter hat uns für Idemier gehalten. Was stimmt nicht mit ihm?

[**Uru**]: Ich kann es nicht erklären. Aber da ihr das Ritual sowieso abschließen müsst, bringe ich euch zum Prüfungsmonolithen.



- Wenn du die Kampagne spielst, 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).
- Platziere Karte **P251** in Sektor **1**.
- Platziere Karte **P250** in Sektor **2**.
- Platziere Missionskarte **M30** auf der Planetenkarte.
- Platziere Optionale-Mission-Karte **M31** auf dem Platz für Optionale Missionen am rechten Rand der Planetenkarte.
- Platziere die Bedrohungskarte „*Ritualwächter*“ im vorgesehenen Platz auf der Planetenkarte.
- Platziere den *Ritualwächter*-Aufsteller in Sektor **2**.
- Wenn du die Kampagne spielst, entferne Landungskarte **L10** aus dem Spiel und verwahre das Schiffsbuch.
- Führe eine Planetenerkundung nach den Regeln in Kapitel III des Regelbuchs durch.

Hinweis: Du wirst zahlreiche Prüfungen bestehen müssen. Entschlüsse den alten Monolithen auf dem Planeten oder nimm Kontakt zu den Idemiern auf der Vanguard auf.

PROTOKOLL 1816

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Es klappt nicht! Es war alles umsonst! Du verschwendest deine Zeit, jemand anders muss es tun!

Wirf  und   auf der Bedrohungskarte „*Wissenschaftschimäre*“.

PROTOKOLL 1817

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Jetzt verstehe ich die Symbolik der Prüfung. Es ist schwer, die eigenen Schwächen zu überwinden, und noch schwerer ist es, die eigenen Stärken zu überwinden. Sich selbst zu besiegen, heißt, beides zu überwinden.

Wir haben die Prüfung abgeschlossen – und Uru auch. Aber es ist interessant, dass die Prüfung uns nachdenklich gemacht hat, obwohl wir keine Idemier sind.

- Lege Karte **P256** aus Sektor **3** ab.
- Platziere Karte **P254** in Sektor **5**.

- Platziere die Bedrohungskarte „*Ritualwächter*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
- Platziere den *Ritualwächter*-Aufsteller in Sektor **3**.
- Ersetze deine aktuelle Globale-Bedingung-Karte durch Karte **G15**.

Hinweis: Wir haben noch etwas Zeit, bevor die Zeremonie beginnt. Die aktuelle Globale Bedingung beendet deine Planetenerkundung.

PROTOKOLL 1818

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich wünschte, es wäre zu Ende, aber das ist es nicht, oder?

[**Uru**]: Nein. Ist es nicht. Ihr habt eine Prüfung bestanden, aber es gibt noch eine weitere.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ist sie härter als die erste?

[**Uru**]: Objektiv gesehen nein.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und subjektiv?

[**Uru**]: Ihr werdet es mit eigenen Augen sehen. Ich bringe euch hin.

[**Außenteam-Kommandant**]: In Ordnung.

Platziere Karte **P256** in Sektor **3**.

PROTOKOLL 1819

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Die Schlange rollt sich zusammen! Sie macht sich angriffsbereit!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich sehe es. Verteilen! Medkits aktivieren! Wir werden den Angriff abwarten und dann mit aller Macht zurückschlagen!

Wähle eines:

- » **Kopf und Halz schützen:** Lies **Protokoll 1824**.
- » **Arme und Beine schützen:** Lies **Protokoll 1839**.
- » **Herz und Unterleib schützen:** Lies **Protokoll 1851**.

PROTOKOLL 1820

Wenn du die Kampagne spielst und das Kästchen in **Protokoll 1204** markiert ist, lies **Protokoll 1846**. Anderenfalls lies weiter:

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Vanguard, hören Sie mich?

[**Lieutenant Banini**]: Hier ist die Vanguard. Sie sprechen mit Lieutenant Banini. Außenteam, geht es Ihnen gut?

[**Außenteam-Kommandant**]: Gewissermaßen. Unser Lander ist zerstört, und ...

[**Lieutenant Banini**]: Kommandant, Ihr Signal ist schwach! Da tobt ein schlimmer Sturm in der Atmosphäre und die Störgeräusche sind extrem!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, wir benutzen ein improvisiertes Funkgerät, das jede Sekunde den Geist aufgeben kann, also fasse ich mich kurz. Ich brauche Informationen über idemische Übergangsriten. Ich schätze, wir stecken in einem drin.

[**Lieutenant Banini**]: Natürlich. Ich verbinde Sie mit unseren idemischen Besatzungsmitgliedern. Die können Ihnen sicher weiterhelfen.

[**Idemisches Besatzungsmitglied**]: Der Planet war also ein Ritualplatz? Faszinierend. Es gibt zahlreiche solcher Plätze und wir kennen bei Weitem nicht alle. Hören Sie, Kommandant, unsere Rituale unterscheiden sich von Planet zu Planet, aber sie setzen sich immer aus drei Prüfungen zusammen. Es gibt immer einen sogenannten Ritualwächter, der das Ritual überwacht, und den Monolithen, der bestimmt, was die nächste Prüfung sein wird. Leider ist es ziemlich schwer, seine Mitteilungen zu entziffern. Selbst für uns Idemier. Welche Prüfung steht Ihnen genau bevor?

Wähle eines:

- » **Nach der Prüfung fragen, die Vorsicht und Kampffähigkeiten auf die Probe stellt:** Lies **Protokoll 1805**.
- » **Nach der Prüfung fragen, die Ehre und Mut auf die Probe stellt:** Lies **Protokoll 1840**.
- » **Nach der Prüfung fragen, die die Überlegenheit des Verstandes über den Tod zeigt:** Lies **Protokoll 1813**.

PROTOKOLL 1821

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Kommandant, es gibt keine Spur dieser merkwürdigen Energieanomalie, aber ich habe etwas entdeckt, das eine Tarnbarriere sein könnte.

[Außenteam-Kommandant]: Da verbirgt jemand etwas. Halten Sie die Augen auf. Wir gehen hindurch.

*** vorsichtige Schritte ***

[Außenteam-Kommandant]: Wir sind durch.

[Besatzungsmitglied 1]: Ich sehe Gebäude, Kommandant.

[Besatzungsmitglied 2]: Strukturen eher, keine Gebäude. Maschinen. Leitungen.

[Besatzungsmitglied 1]: Und das da scheinen Anschlüsse zu sein.

[Außenteam-Kommandant]: Ich schätze, das ist die Ladestation des Ritualwächters. Sehen wir uns mal um.

Erhalte 1 .

Ersetze die Karte in Sektor 7 durch Karte P252.


PROTOKOLL 1822

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Uru]: Wir haben zu lange gewartet. Der Ritualwächter verliert die Geduld.

[Außenteam-Kommandant]: Wie meinst du das? Das ist doch nur ein Roboter und ...

[Uru]: Lasst mich die Prüfung für euch ablegen. Schließlich ist sie der Grund, warum ich hier bin.

- Jedes Besatzungsmitglied wirft .
- Platziere einen Marker auf Missionskarte M30. Wenn dort 2 Marker liegen, lies **Protokoll 1823**.
- Wenn nur ein Kästchen in **Protokoll 1845** markiert ist:
 - » Lege Karte P253 aus Sektor 4 ab.
 - » Lege Globale-Bedingung-Karte G16 ab.
 - » Platziere den *Ritualwächter*-Aufsteller in Sektor 4.
- Wenn zwei Kästchen in **Protokoll 1845** markiert sind:
 - Lege alle Bedrohungskarten über der Planetenkarte ab und entferne alle Besatzungsmodelle ohne farbigen Standfußring.
 - Platziere die Bedrohungskarte „*Ritualwächter*“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte.
 - Platziere den *Ritualwächter*-Aufsteller in Sektor 3.
 - Platziere Karte P254 in Sektor 5.
 - Ersetze die Globale-Bedingung-Karte durch Karte G15.

PROTOKOLL 1823

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Captain, ich habe verstörende Nachrichten.

[Captain Lee]: Geht es ums Außenteam?

[Lieutenant Banini]: Leider ja. Wie Sie wissen, wurde es in einen idemischen Übergangsrhythmus verwickelt, und dann haben wir den Kontakt verloren.

[Captain Lee]: Aber das Team hat sich wieder gemeldet, richtig?

[Lieutenant Banini]: Ja, kurz, bevor der Sturm auf dem Höhepunkt war. Seitdem gibt es keinen Kontakt mehr. Captain, sie sind gescheitert.

[Captain Lee]: Wie meinen Sie das?

[Lieutenant Banini]: Die Wolken haben sich verzogen und wir konnten endlich die Planetenoberfläche scannen. Wir haben sie gefunden. Keine Lebenszeichen, Captain.

[Captain Lee]: Das ... bricht mir das Herz.

[Lieutenant Banini]: So ist es. Was immer da unten passiert ist, sie haben es nicht überstanden. Kann ich einen Lander runterschicken, um sie einzusammeln?

[Captain Lee]: Natürlich, Lieutenant. Und ich werde die Besatzung informieren.

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

Wenn du die Kampagne spielst:

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 und beginne mit dem Schiffsmanagement.

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

PROTOKOLL 1824

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Ist alles in Ordnung?

[Besatzungsmitglied 1]: Ich ... ich denke schon.

[Außenteam-Kommandant]: Aber ich habe gesehen, wie die Schlange Ihnen in den Bauch gebissen hat. Direkt unter dem Brustkorb.

[Besatzungsmitglied 1]: Damit wird das Medkit schon fertig. Keine Sorge, Kommandant.

[Besatzungsmitglied 2]: Könnte sein, dass die lebenswichtigen Organe der Idemier unter den Rippen liegen.

[Außenteam-Kommandant]: Ja. Die Schlange wollte Sie töten, aber ihr war nicht klar, dass wir keine Idemier sind. Sie wird keine zweite Chance bekommen.

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

Andere Besatzungsmitglieder können unterstützen, als wären sie im selben Sektor.



PROTOKOLL 1825

Wenn der Sicherheitssektionsspieler eine Aktion ausgeführt hat, die das grüne Ergebnis bedeutet, lies **Protokoll 1814**. Anderenfalls lies **Protokoll 1800**.

PROTOKOLL 1826


OPERATION PILGRIMAGE

Mit den folgenden Regeln kann Operation Pilgrimage als separate Einzelmision gespielt werden. Dieser Einsatz ist jedoch auch von der Kampagnenkarte aus verfügbar und kann als Teil der vollständigen „ISS Vanguard: Die verlorene Flotte“ gespielt werden.

Anzahl der Besatzungsmitglieder: 2–4

Schwierigkeit: Mittel

Regelmäßige Würfel: , , .

Würfelwürfel:  sind gefährlicher als gewöhnlich.

Landung:  und .


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

Aufbau:

1. Lander vorbereiten





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

2. Außenteam vorbereiten

- Jeder Spieler wählt mindestens eine Besatzungstafel aus. Im Solo-Modus müssen mindestens 2 Besatzungstafeln ausgewählt werden.
- Jede Sektion zieht 3 Besatzungskarten, wählt eine Karte aus und platziere sie in der Rang-3-Hülle dieser Sektion. Platziere diese in Hüllen gesteckte Besatzungsmitglieder auf den entsprechenden Besatzungstafeln.
- Jeder Spieler legt 12 Sektionswürfel aus der Box auf die jeweiligen Besatzungstafeln. Jedes Besatzungsmitglied benötigt mindestens einen Basiswürfel  von jeder der drei Farben. Spieler können bei diesem Einsatz Universalwürfel, Expertenwürfel, Wilde Würfel und Alien-Würfel verwenden.

- Jeder Sektionsspieler erstellt ein Sektionsdeck aus mindestens 10 Sektionskarten. Es dürfen nur Rang-3-Karten oder niedriger verwendet werden. Jedes Sektionsdeck wird gemischt und neben der entsprechenden Besatzungstafel platziert.
- Platziere die angezeigte Anzahl von Markern im Ladungenplatz jeder Besatzungstafel.

3. Lander beladen

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

4. Ansnallen!

- Lies **Protokoll 1842**.

PROTOKOLL 1827

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Hübscher Bauch, ja! Nimm das!

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

Andere Besatzungsmitglieder können unterstützen, als wären sie im selben Sektor.

 **AUF DEN UNTERLEIB ZIELEN**
  = 

  +  +  +  +  +  + 
 Lies **Protokoll 1810**.
 Jedes Besatzungsmitglied wirft .

PROTOKOLL 1828





Wenn der Wissenschaftssektionsspieler eine Aktion ausgeführt hat, die das grüne Ergebnis bedeutet, lies **Protokoll 1812**. Anderenfalls lies **Protokoll 1816**.

PROTOKOLL 1829

[Außenteam-Kommandant]: Vanguard, wir bereiten uns auf die Landung vor. Aber es wird ein wilder Ritt durch die starken Winde in den oberen Schichten der Atmosphäre und die begrenzte Sicht. Es kommt noch ein Sturm auf uns zu, daher kann ich nur dringend von einem zweiten Landeversuch abraten. Dieser Versuch muss sitzen. Hoffentlich läuft alles glatt.

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 1802**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	Keine Sicht	Langstreckenscan: Wenn  mindestens 3 ist: Jedes Besatzungsmitglied  . Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied  .
	Starker Wind	Durchstehen Wenn  mindestens 4 ist, passiert nichts. Anderenfalls verliere 1 Vorräte.
	Drehender Wind	Hindurchfliegen Lege 1 zufällige Ausrüstungskarte ins „Arsenal“ zurück.

PROTOKOLL 1830

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Ja, es ist vorbei. Die Schlange ist tot. War nicht leicht. Überhaupt nicht leicht. Ich bin fertig. Hey, Uru! Danke für die Hilfe. Ohne dich hätten wir es nicht hinbekommen, mein Freund.

Erhalte 2 .

Lege Karte **P253** aus Sektor 4 ab.

Lege Globale-Bedingung-Karte **G16** ab.

Platziere den *Ritualwächter*-Aufsteller in Sektor 4.

PROTOKOLL 1831

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Die Augen, Leute! Wir zielen auf die Augen, dann kriegen wir sie!

[Besatzungsmitglied 2]: Verstanden, Kommandant!

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

Andere Besatzungsmitglieder können unterstützen, als wären sie im selben Sektor.

 **AUF DIE AUGEN ZIELEN**
  = 

  +  +  + 
 Lies **Protokoll 1810**.
 Jedes Besatzungsmitglied wirft .

PROTOKOLL 1832

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Eine weitere schockierende Entdeckung. Wir untersuchen ein abgestürztes Raumschiff, definitiv idemisch, aber ziemlich alt. Ein paar hundert Jahre. In der Nähe liegt ein toter Idemier und ... äh ... ich glaube, wir kennen die Todesursache. Jemand muss eine Dosis Gift in das Auge des Idemiers injiziert haben, sodass es geschmolzen ist. Ich erinnere mich an das, was Uru uns über ihre Idemische Träne erzählt hat, und fühle mich ein wenig komisch.

Erhalte 1 .

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen in **Protokoll 1841**.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P257**.

PROTOKOLL 1833

ISS Vanguard: Audioprotokoll Brücke

[Lieutenant Banini]: Captain, ich habe verstörende Nachrichten.

[Captain Lee]: Geht es ums Außenteam?

[Lieutenant Banini]: Leider ja. Wie Sie wissen, wurde es in einen idemischen Übergangsritus verwickelt, und dann haben wir den Kontakt verloren.

[Captain Lee]: Aber es hat sich wieder gemeldet, richtig?

[Lieutenant Banini]: Ja, kurz, bevor der Sturm auf dem Höhepunkt war. Seitdem gibt es keinen Kontakt mehr. Captain, sie sind gescheitert.

[Captain Lee]: Wie meinen Sie das?

[Lieutenant Banini]: Die Wolken haben sich verzogen und wir konnten endlich die Planetenoberfläche scannen. Wir haben sie gefunden. Keine Lebenszeichen, Captain.

[Captain Lee]: Das ... bricht mir das Herz.

[Lieutenant Banini]: So ist es. Was immer da unten passiert ist, sie haben es nicht überstanden. Kann ich einen Lander runterschicken, um sie einzusammeln?

[Captain Lee]: Natürlich, Lieutenant. Und ich werde die Besatzung informieren.

Wenn du die Kampagne spielst:

- Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite 25 und beginne mit dem Schiffsmangement.

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

PROTOKOLL 1834

Wenn der Aufklärungssektionsspieler eine Aktion ausgeführt hat, die das grüne Ergebnis bedeutet, lies **Protokoll 1849**. Anderenfalls lies **Protokoll 1850**.

PROTOKOLL 1835

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Das ist also der Monolith?

[Uru]: Ja. Und diese Riten zeigen, welche Prüfungen man bestehen muss.

[Außenteam-Kommandant]: Nicht gerade viele.

[Uru]: Sie ändern sich die ganze Zeit. Der Monolith muss regelmäßig besucht werden.

Wenn Kästchen in **Protokoll 1845** markiert sind, lies **Protokoll 1840**. Anderenfalls lies **Protokoll 1805**.

PROTOKOLL 1836

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Wir stehen am Ufer eines flachen Sees, der sich bis zum Horizont erstreckt. Das Wasser ist vollkommen still und erinnert an einen Spiegel. Es wäre eine wunderschöne Erinnerung, wenn dieser schreckliche Ritualwächter nicht wäre. Wir beobachten ihn, wie er bis zum Rand des Wassers läuft und etwas hineingießt.

Ich habe bei der Sache ein ganz mieses Gefühl, aber Uru bedeutet mir, still zu sein.

Das bin ich.

Die Flüssigkeit verschwindet in der spiegelglatten Oberfläche des Sees, dann dreht sich der Ritualwächter um und schreitet zu meiner Erleuchtung davon. Ich wünschte ...

Universum, steh uns bei! Was ist das? Was sehe ich da?

Bilder gleiten aus dem silbrigen Spiegel. Sie sehen aus wie wir! Sie sind identisch! Und feindselig ...

Was? Sollen wir etwa gegen uns selbst kämpfen?

Lege die Bedrohungskarte „Ritualwächter“ und den Ritualwächter-Aufsteller ab.

Lege Karte **P256** aus Sektor **3** ab.


Überprüfe, welche Sektionen auf der Planetenkarte sind, und wende für jede Sektion Folgendes an:

- Aufklärungssektion: Platziere die Bedrohungskarte „Aufklärungschimäre“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere das Modell eines ungenutzten Aufklärungsbesatzungsmitglieds in Sektor **5**.
- Wissenschaftssektion: Platziere die Bedrohungskarte „Wissenschaftschimäre“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere das Modell eines ungenutzten Wissenschaftsbesatzungsmitglieds in Sektor **1**.
- Techniksektion: Platziere die Bedrohungskarte „Technikschimäre“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere das Modell eines ungenutzten Technikbesatzungsmitglieds in Sektor **3**.
- Sicherheitssektion: Platziere die Bedrohungskarte „Sicherheitschimäre“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Platziere das Modell eines ungenutzten Sicherheitsbesatzungsmitglieds in Sektor **7**.

PROTOKOLL 1837

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Ich werde dir deine dreckigen Fangzähne ausschlagen!

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

Anderer Besatzungsmitglieder können unterstützen, als wären sie im selben Sektor.

 AUF DIE FANGZÄHNE ZIELEN

  = 



PROTOKOLL 1838

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Okay, wir sind da. Die Prüfung beginnt gleich. Ich kann nicht fassen, dass ich bei diesem Wahnsinn mitmache ... Na ja, los geh's.

Platziere den Ritualwächter-Aufsteller neben seiner Bedrohungskarte und drehe die Karte um.

Platziere Karte **P253** in Sektor **4**.

Hinweise: Du hast nur begrenzt Zeit, deine Prüfung abzuschließen.

PROTOKOLL 1839

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Ist alles in Ordnung?

[Besatzungsmitglied 1]: Ich ... ich denke schon.

[Außenteam-Kommandant]: Aber ich habe gesehen, wie die Schlange Ihnen in den Bauch gebissen hat. Direkt unter dem Brustkorb.

[Besatzungsmitglied 1]: Damit wird das Medkit schon fertig. Keine Sorge, Kommandant.

[Besatzungsmitglied 2]: Könnte sein, dass die lebenswichtigen Organe der Idemier unter den Rippen liegen.

[Außenteam-Kommandant]: Ja. Die Schlange wollte Sie töten, aber ihr war nicht klar, dass wir keine Idemier sind. Sie wird keine zweite Chance bekommen.

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

Anderer Besatzungsmitglieder können unterstützen, als wären sie im selben Sektor.

 AUF DIE FANGZÄHNE ZIELEN

  = 



PROTOKOLL 1840

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Es ist schwer, die vielen neuen Informationen zusammenzustellen. Die Idemier können ihre eigenen Träume kontrollieren.

[Besatzungsmitglied 1]: Faszinierend. Darum haben sie auch nie Albträume.

[Besatzungsmitglied 2]: Ja. Und das Einzige, vor dem sie Angst haben, sind ... sie selbst.

[Außenteam-Kommandant]: Sie selbst. Gegen was kämpfen wir dann? Gegen was ... oder wen? Was immer auch passiert, Team, konzentrieren Sie sich darauf, was Ihre Sektion am besten kann.

PROTOKOLL 1841

Das Außenteam hat einen Hinweis dazu, was auf dem Planeten passiert ist.

Das Außenteam weiß, was passiert ist.

PROTOKOLL 1842

Captain Lees Briefing

Guten Morgen allerseits. Bitte bleiben Sie sitzen. Wie Sie alle wissen, sind wir im Anflug auf eine bewohnbare Welt, die den Idemiern bereits bekannt ist und die aus unbekanntem Gründen „Pilgrimage“ genannt wurde. Da der Planet seit Jahrzehnten nicht mehr besucht wurde, haben unsere idemischen Besatzungsmitglieder eine formelle Anfrage gestellt, dass wir dort nach dem Rechten sehen. Wir haben dem zugestimmt. Die Anfrage hängt mit der Entdeckung eines modernen idemischen Raumschiffs zusammen, das auf dem Planeten notgelandet sein könnte. Wir haben jedoch keinen Notruf empfangen. Außerdem haben wir östlich davon einen Ort mit hohem Energieverbrauch entdeckt. Der Einsatz geht bald los, da wir alarmierende Wetterprognosen haben. In Kürze wird es in den oberen Atmosphärenschichten heftige Stürme geben, wenn Sie also Fragen haben, schießen Sie los.

Lies **Protokoll 1829**.

PROTOKOLL 1843

Wenn der Techniksektionsspieler eine Aktion ausgeführt hat, die das grüne Ergebnis bedeutet, lies **Protokoll 1808**. Anderenfalls lies **Protokoll 1803**.

PROTOKOLL 1844

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Wie heißt du?

[**Uru**]: Uru.

[**Außenteam-Kommandant**]: Kannst du uns bitte verraten, was hier vor sich geht?

[**Uru**]: Ich habe mich einem heiligen idemischen Ritual unterzogen und wurde dafür mit der idemischen Träne belohnt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und ... äh ... was genau ist das?

[**Uru**]: Eine Unterscheidung, die nur für andere Idemier sichtbar ist. Wer das Ritual absolviert, dem wird eine einzigartige Flüssigkeit injiziert, die für immer im Auge bleibt und einem Selbstbewusstsein und Stolz schenkt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und woraus besteht dieses Ritual?

[**Uru**]: Aus mehreren Herausforderungen. Die erste ist die Prüfung des Todes, bei der man einige tödliche Schläge einsteckt, von denen man sich wieder erholen muss. Ich war gerade im sechsten Jahr, als ihr mich unterbrochen habt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Das tut mir leid. Wir dachten, wir kommen dir zu Hilfe.

[**Uru**]: Ihr braucht euch nicht zu entschuldigen. Die Prüfung war sowieso beendet.

[**Außenteam-Kommandant**]: Und die anderen Herausforderungen?

[**Uru**]: Da gibt es viele. Der Monolith wird euch davon erzählen.

Erhalte 1 .

Ersetze die Karte in Sektor 1 durch Karte **P000**.

PROTOKOLL 1845

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Uru**]: Ihr habt keine Zeit, hierzubleiben! Die Prüfung wird jede Minute beginnen!

[**Außenteam-Kommandant**]: Verdammt! Schnell, Leute!

Platziere Globale-Bedingung-Karte **G16** auf „Globale Bedingungen“.

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

A: Lies **Protokoll 1838**.

B: Lies **Protokoll 1818**.

PROTOKOLL 1846

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Vanguard, hören Sie mich?

[**Lieutenant Banini**]: Hier ist die Vanguard. Sie sprechen mit Lieutenant Banini. Außenteam, geht es Ihnen gut?

[**Außenteam-Kommandant**]: Gewissermaßen. Unser Lander ist zerstört, und ...

[**Lieutenant Banini**]: Kommandant, Ihr Signal ist schwach! Ein schlimmer Sturm tobt in der Atmosphäre und die Störgeräusche sind extrem!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja, wir benutzen ein improvisiertes Funkgerät, das jederzeit den Geist aufgeben kann. Hören Sie zu, ich brauche Informationen über idemische Übergangsriten. Ich schätze, wir stecken in einem drin.

[**Lieutenant Banini**]: Natürlich. Ich verbinde Sie mit Anu, unserem idemischen Besatzungsmitglied.

[**Anu**]: Der Planet war also ein Ritualplatz? Faszinierend. Es gibt zahlreiche solcher Plätze und wir kennen bei Weitem nicht alle. Hören Sie, Kommandant, unsere Rituale unterscheiden sich von Planet zu Planet, aber sie setzen sich immer aus drei Prüfungen zusammen. Es gibt immer einen sogenannten Ritualwächter, der das Ritual überwacht, und den Monolithen, der bestimmt, was die nächste Prüfung sein wird. Leider ist es ziemlich schwer, seine Mitteilungen zu entziffern. Selbst für uns Idemier. Welche Prüfung steht Ihnen bevor?

Wähle eines:

- » **Nach der Prüfung fragen, die Vorsicht und Kampffähigkeiten auf die Probe stellt**: Lies **Protokoll 1805**.
- » **Nach der Prüfung fragen, die Ehre und Mut auf die Probe stellt**: Lies **Protokoll 1840**.
- » **Nach der Prüfung fragen, die die Überlegenheit des Verstandes über den Tod zeigt**: Lies **Protokoll 1813**.

PROTOKOLL 1847

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Da ist eine Öffnung! Wir gehen weiter!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich bin direkt hinter Ihnen, Kommandant!

Wähle eines:

- » **Auf die Fangzähne zielen**: Lies **Protokoll 1837**.
- » **Auf den Unterleib zielen**: Lies **Protokoll 1827**.
- » **Auf den Schwanz zielen**: Lies **Protokoll 1806**.
- » **Auf die Augen zielen**: Lies **Protokoll 1831**.

PROTOKOLL 1848

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

[**Außenteam-Kommandant**] (**flüsternd**): Hier ist der Plan, Leute. Wir stellen uns auf, als würden wir die Träne erhalten wollen, aber wir werden die Ehre ablehnen und uns hinter dem Ritualwächter postieren. Wenn der Ritualwächter Uru fragt, greifen wir ihn unvermittelt an. Der Plan ist einfach, aber wasserdicht. Und ... äh, tut mir leid, Uru.

[**Uru**]: Ich verstehe.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Da ist der Wächter.

[**Außenteam-Kommandant**]: Aufstellen und bereithalten.

***** donnernde Schritte des Ritualwächters *****

[**Ritualwächter**]: Du hast dich als würdig erwiesen, die Idemische Träne zu erhalten, die dich für deinen Mut belohnt, bis der Tod dich ereilt. Wirst du sie annehmen oder willst du das Ritual fortsetzen und noch größeren Heldenmut beweisen?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich möchte es fortsetzen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich auch. Ich bin nicht würdig.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich auch nicht.

[**Ritualwächter**]: Eure Entschiedenheit erfüllt die idemische Nation mit Stolz. Und du?

[**Uru**]: Ich ... äh ...

[**Außenteam-Kommandant**]: Jetzt!

***** Kampfgeräusche *****

[**Außenteam-Kommandant**] (**keuchend**): Der Wächter ist besiegt. Danke, Uru. Jetzt können wir ein Funkgerät bauen, um Kontakt zur Vanguard aufzunehmen. Hoffentlich ist der Sturm inzwischen vorüber.

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

[**Außenteam-Kommandant**] (**keuchend**): Vanguard, hören Sie mich? Wir haben den Ritualwächter ausgeschaltet und sind vorerst in Sicherheit.

[**Captain Lee**]: Gut, das zu hören, Kommandant. Und sagen Sie Ihrem idemischen Freund Uru, dass er nicht enttäuscht sein soll. Seine Ehre steht außer Zweifel und er wird die Idemische Träne von unserem Botschafter auf der Vanguard erhalten.

Erhalte 2 .

Wenn du die Kampagne spielst, lies **Protokoll 1807**. Anderenfalls wirf alle Missionskarten von der Karte ab.

Herzlichen Glückwunsch! Dieser Einsatz ist abgeschlossen.

PROTOKOLL 1849

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Macht sie fertig, Aufklärung! Los doch! Was für ein Spektakel! Wir haben uns selbst übertroffen. Es gibt offiziell niemanden im ganzen Universum, der es mit uns aufnehmen kann.

Erhalte 1 .

Lege die Bedrohungskarte „Aufklärungschimäre“ und das Modell des Aufklärungsbesatzungsmitglieds ohne farbigen Standfußring ab.

Wenn keine Bedrohungskarten auf dem Spielfeld sind, lies **Protokoll 1817**.

PROTOKOLL 1850

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Es klappt nicht! Es war alles umsonst! Du verschwendest deine Zeit, jemand anders muss es tun!

Wirf  und  auf der Bedrohungskarte „Aufklärungschimäre“.

PROTOKOLL 1851

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Clever! Jetzt haben wir die Initiative!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Immerhin, dann können wir leichter verteidigen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Durchhalten!

Führe den folgenden Würfelwurf aus:

Andere Besatzungsmitglieder können unterstützen, als wären sie im selben Sektor.

 **DICH VERTEIDIGEN**

  = 

Lies **Protokoll 1847**.

Jedes Besatzungsmitglied wirft .

PROTOKOLL 1852

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Also gut, möge die Prüfung beginnen. Uru hat versucht, uns einzuweihen, aber nichts konnte uns auf diesen riesenhaften Ritualwächter vorbereiten, der uns erneut eine Substanz injizieren will. Sobald die Wirkung einsetzt, können wir die Schlange sehen - den tödlichsten Feind der Idemier aller Zeiten - und, na ja ... sie im Nahkampf töten.

Die Prüfung soll offenlegen, ob die Idemier ihr ursprüngliches Selbst noch finden können. Verdammte, aber wir SIND keine Idemier!

Zum Jammern ist es jetzt zu spät. Die Landschaft verändert sich, sieht verzerrt aus, surreal. Ich mache mir vor Angst in die Hose und tue mein Bestes, es zu verbergen.

Komm auf die ISS, haben sie gesagt. Erkunde das Universum. Und ...

Oh, da ist sie! Ich kann sie sehen! Feuer frei, Team!

Lies **Protokoll 1819**.

PROTOKOLL 1853

Wenn alle Kästchen in **Protokoll 1841** markiert sind, markiere das Kästchen unten und wende seinen Text an. Anderenfalls passiert nichts.

Erhalte 1 . Dann lies weiter:

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Uru, hör zu. Wir müssen reden. Ist dir noch nicht aufgefallen, dass der Ritualwächter erratisch handelt?

[**Uru**]: Erratisch?

[**Außenteam-Kommandant**]: Der Roboter ist defekt, Uru. Er verabreicht dir nicht die Idemische Träne, von der du träumst. Stattdessen gießt er dir irgendein übles Zeug ins Auge, das dich umbringt.

[**Uru**]: Das kann nicht sein!


[**Außenteam-Kommandant**]: Und doch ist es wahr. Wir haben einen Toten gefunden, der das belegt.

[**Uru**]: Dann ... dann ist der Ritualwächter unser Feind?

[**Außenteam-Kommandant**]: Es tut mir leid, dir das sagen zu müssen, aber ja. Und wir brauchen einen Plan, um ihn zu zerstören.

[**Uru**]: In Ordnung. Ich glaube dir.

PROTOKOLL 1854

Wenn der **Ritualwächter**-Aufsteller auf der Karte ist, erneuere 3 .

Anderenfalls lies weiter:

Audioprotokoll Außenteam-Kommandant

Okay, der Ritualwächter ist noch immer deaktiviert und wir haben die Analyse abgeschlossen. Die Schlussfolgerung ist beängstigend. Wie es scheint, haben die Idemier es irgendwann mit der technischen Überprüfung und Wartung nicht mehr allzu genau genommen. Der Wächter ist defekt. Defekt und fehlerhaft.

Wir hätten es merken müssen, als er uns für Idemier gehalten hat, aber der Defekt ist noch viel ernster.

Erhalte 1 .

Markiere das oberste nicht markierte Kästchen in **Protokoll 1841**.

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

OPERATION TARTARUS

PROTOKOLL 1900

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Vorsicht, Leute. Das ist ein langer Abstieg, und wenn sich jemand von euch den Knöchel verstaucht, werde ich ihn nicht zum Lander zurücktragen.

[Besatzungsmitglied 1]: Keine Sorge, Kommandant. Wir passen schon auf.

[Besatzungsmitglied 2]: Ich bin so gespannt auf den Antrieb!

[Außenteam-Kommandant]: Passen Sie jedenfalls auf, wo Sie hintreten.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P455**.

PROTOKOLL 1901

Freigegebene Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Das war's, Leute. Ich hätte nie gedacht, dass ich irgendwann mal durch die Hölle spazieren würde.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Und dann auch noch im Körper eines Außerirdischen.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Jetzt mal Spaß beiseite, Leute. Sehen wir uns um.

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Aber das hier ist die Hölle.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Mit ziemlich vielen Regeln, wie es aussieht. Hier ist Schrift an der Wand. Und Zeichnungen. Da ist ein Pult mit Knöpfen.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Und ein Griff. Was soll das alles?

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Ich habe nicht die geringste Ahnung. Wie ich unsere gute, alte KI vermisse ...

[Toter Außenteam-Kommandant]: Wir kommen hier nicht weiter. Das ist eine Sackgasse. Verschwinden wir von hier.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P459**.

PROTOKOLL 1902

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Mir tun diese vielen gequälten Seelen leid. Ich habe darüber nachgedacht, wie wir ihnen helfen können.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Und auch uns selbst.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Ich habe eine Theorie. Nach allem, was wir über die Sünder gehört haben, hoffe ich langsam, dass wir den Seelenstrom umkehren können.

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Aber wie?

[Toter Außenteam-Kommandant]: Es mag komisch klingen, aber vielleicht auf mechanische Weise? Wenn wir einen Hebel ziehen oder einen Schlüssel drehen? Sehen wir uns um.

Ersetze Missionskarte **M41** durch Missionskarte **M42**.

Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1903

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Es besteht kein Zweifel mehr. Ich kann keinen klaren Gedanken mehr fassen. Die Aura der Sünde, die über allem liegt, ist zu stark geworden. Ich weiß ... ich weiß definitiv ... dass wir gesündigt haben.

Und wir werden bestraft.

Sie kommen, um uns bezahlen zu lassen. Es ist zu spät, um wegzulaufen.

Erneuere 1 .

Vollziehe 1 Fortschritt bei allen Zeit-Tracks.

PROTOKOLL 1904













Aufgezeichnete Nachbesprechung des Außenteam-Kommandanten

Hören Sie zu. Ich gehe davon aus, dass Sie mit unserer Mission vertraut sind, daher möchte ich betonen, dass wir vorsichtig vorgehen müssen. Wir haben kein Lebenszeichen in der Station gemessen, aber es könnte aktive Abwehrsysteme geben. Und was auch immer die Erbauer der Station getötet oder verjagt hat, könnte noch dort sein.

Vergessen Sie nicht, dass wir rein gar nichts über diese Spezies, ihre Kultur oder ihre Mentalität wissen. Das bedeutet, jeder unserer Schritte könnte uns in eine Falle führen - und jede unserer Entscheidungen in ein Dilemma. Anders gesagt, fassen Sie nichts an. Betreten Sie keine Gebäude, die verdächtig aussehen. Seien Sie stets auf der Hut, denken Sie nach und analysieren Sie. Ich will, dass wir alle wieder heil zurückkommen.

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 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 das Feld „Landung erfolgreich“ erreicht hat, lies **Protokoll 1920**. Anderenfalls gehe zurück zu Schritt 2.

	Asteroidensplitter	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Zusammenstoß in Kauf nehmen Lege 5 zufällige Ausrüstungskarten ins „Arsenal“ zurück. Wird durch  verringert. » Ausweichmanöver Jedes Besatzungsmitglied 7 . Wird durch  verringert.
	Lose Elemente der Station	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Der Frachtraum wird getroffen Verliere 6 Vorräte. Wird durch  verringert. » Das Cockpit wird getroffen Jedes Besatzungsmitglied 1 .
	Engstelle	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Hindurchzwängen Wenn  mindestens 5 ist, passiert nichts. Anderenfalls: Jedes Besatzungsmitglied . » Anderen Landeplatz suchen Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Verwundet“.
	Verborgener Tunnel	Wähle eines: <ul style="list-style-type: none"> » Ziehen Jedes Besatzungsmitglied 1  um Protokoll 1920 zu lesen. » Neben Tunnel fliegen Vollziehe 1 Fortschritt beim Landungstrack.

PROTOKOLL 1905

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Okay, also ... Drei. Zwei. Eins.

*** elektronisches Piepen eines aktivierten Schaltpults ***

[Besatzungsmitglied 1]: Läuft.

[Außenteam-Kommandant]: Seltsam. Meine Finger kitzeln. Ich habe so ein unheimliches Gefühl, als hätte ich ein religiöses Relikt angefasst, kein Steuerpult.

[Besatzungsmitglied 1]: Das Pult ist aktiv, aber sonst passiert nichts.

[Besatzungsmitglied 2]: Doch, irgendwas passiert.

[Außenteam-Kommandant]: Ich höre es auch. Irgendetwas regt sich da unten, beim Eingang.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 1979**.

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1906

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Toter Außenteam-Kommandant]: Also ... du versteckst dich hier?

[Tote Einheimische 1]: Hier kann man sich nicht verstecken. Die Hunde werden mich finden. Sie werden nicht müde. Ich schon.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Kannst du nicht gegen sie kämpfen?

[Tote Einheimische 1]: Nein, aber selbst, wenn ich es könnte, würde ich es nicht tun. Ich bin völlig fertig. Wenn ich einen Höllenwächter kommen sehe, werde ich mich ergeben. Sie sind nicht so grob, wenn man keinen Widerstand leistet.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Höllenwächter?

[Tote Einheimische 1]: So nennen wir die Sündenhunde hier unten.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Aber sie haben dich doch schon erwischt, oder? Warum sollten sie es noch einmal tun?

[Tote Einheimische 1]: Damit ich sterbe und wiedergeboren werde. Deine Qualen dürfen nicht aufhören.

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Und warum bist du hier?

[Tote Einheimische 1]: Ich habe eine Sauerstoffflasche für mich selbst benutzt. Ich war am Ersticken, aber es ist verboten, etwas zu nehmen, was einem nicht gehört.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Interessant. Wir sind da oben auf dieses Gesetz gestoßen. Das Wissen, das wir gesammelt haben, kann sich also als nützlich erweisen.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **G** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1907

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Toter Außenteam-Kommandant]: Dieses Gebäude sieht wie ein Schornstein aus.

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Ziemlich entmutigend.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Nicht nur. Sehen Sie mal. Ich glaube, dort werden nicht nur Seelen verbrannt, sondern es ist gleichzeitig auch ein Kontrollraum.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Und da ist jemand an dem Steuerpult, mit dem ich mich gern mal unterhalten würde.

*** hallende Schritte ***

[Toter Außenteam-Kommandant]: Entschuldigung. Wir stören doch nicht, oder?

[Toter Stationsleiter]: Was? Oh ... wer seid ihr?

[Toter Außenteam-Kommandant]: Das ist eine lange Geschichte. Ich sag mal so, wir sind Überlebende, die alles dafür tun, von hier wegzukommen.

[Toter Stationsleiter]: Ah, echte intelligente Wesen. Endlich jemand, mit dem man reden kann.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Dann lass uns reden. Wer bist du?

[Toter Stationsleiter]: Ich heiße Grohlan und war einer der Anführer dieser einst stolzen und erfindersichen Nation. Wir sind durchs Universum gereist und haben alle Hindernisse stets gekonnt mit Einigkeit und Mut überwunden. Um einem möglichen Mangel an Disziplin vorzuzukommen, der unseren Fortschritt behindern könnte, haben wir eine Religion erschaffen, die uns noch stärker und fokussierter machen sollte, und da es keine Hölle gab, um uns zu motivieren, erschufen wir selbst eine. Später fanden wir heraus, dass das Verbrennen von Seelen eine hervorragende Möglichkeit ist, die Station anzutreiben. Aus beiden Gründen dachten wir uns immer strengere Regeln aus, und ...

[Toter Außenteam-Kommandant]: ... so entstand ein Teufelskreis.

[Toter Stationsleiter]: Ja. Schon bald war es unmöglich, keine Sünde mehr zu begehen. Dadurch hatten wir zwar genug Treibstoff, aber niemanden mehr, der ihn nutzt. Wir hatten verloren.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Da selbst du hier unten bist, definitiv, ja.

[Toter Stationsleiter]: So ist es. Jedes Mal, wenn eine Gruppe von Seelen verbrannt wird, bin ich dabei, aber ich werde wieder und wieder geboren, um endlos zu leiden. Oh, dieser Schmerz ist unerträglich.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Hör zu, ich glaube, wir können dir die Hilfe bieten, die du so dringend suchst. Es muss einen Weg geben, den Seelenstrom umzukehren und euch das Leben zurückzugeben, dass ihr einst hattet.

[Toter Stationsleiter]: Oh ja, den gibt es. Und es gibt einen Schlüssel, denn man umdrehen muss ...

[Toter Außenteam-Kommandant] (begeistert): Ich wusste es! Weißt du, wo dieser Schlüssel ist?

[Toter Stationsleiter]: Nun, wir haben ihn, aber um ihn zu verwenden, ist so viel Mut nötig ...

[Toter Außenteam-Kommandant]: Gib mir den Schlüssel!

Erhalte Einmalige Entdeckung **34**.

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

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

PROTOKOLL 1908

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Ich kann nicht mehr laufen. Ich bin zu erschöpft zum Denken ... Mir ist egal, was die anderen tun. Vanguard, danke. Danke Ihnen allen! Es war ... es war eine tolle Zeit.

Diese Statuen sind Roboter. Mechanisierte Inquisitoren, die der ... strengen Religion hier dienen. Ich sehe einen von ihnen näher kommen. Sündenhund, hm? Jetzt verstehe ich es. Er ist nicht ... nicht feindselig. Es ist, als täte er nur seinen Job. Ich werde mich nicht widersetzen. Ich kann es nicht.

Der Hund sieht es, denke ich. Er beugt sich sachte über mich. Er hat einen ... einen Kragen! Nein, ich bin keiner deiner Sünder! Nimm das weg. Ich bin kein ...

Ziehe 1 Sektionskarte und erneuere 2 .

Markiere Kästchen **G** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

Lies **Protokoll 1917**.

PROTOKOLL 1909

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Okay, die KI hat den ersten Teil der Entschlüsselung geleistet. Diese Dokumente scheinen Berichte zu sein - Listen verschiedener Materialien, die der Station zur Verfügung stehen. Das Interessante ist, dass am Ende jeder Seite immer der gleiche Satz steht. Er besagt, dass die Verwendung der Materialien für den privaten Gebrauch verboten ist und als schwere Sünde gilt, selbst wenn sie verbraucht, kaputt oder ungenutzt sind. Warum war man hier so streng?

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1910

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Da ist ein Lagerfeuer.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Und zwei Einheimische. Sie wärmen sich auf, würde ich sagen.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Aber warum? Es ist doch gar nicht kalt.

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Als wäre hier irgendetwas logisch.

*** knirschende Schritte, knisterndes Feuer ***

[Toter Außenteam-Kommandant]: Hallo. Äh ... Wir sind ...

[Tote Einheimische 1]: Ist es wichtig, wer ihr seid?

[Toter Außenteam-Kommandant]: Also ... Wer seid ihr denn?

[Tote Einheimische 1]: Wir sind tot.

[Toter Einheimischer 2]: Tote Sünder. Wie alle anderen, die ihr hier findet.

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Und das ist der Unterschied zwischen euch und uns. Wir haben nichts getan, das auch nur entfernt sündhaft war!

[Tote Einheimische 1]: Sie leugnen es alle.

[Toter Einheimischer 2]: Ihr müsst doch eine der heiligen Regeln gebrochen haben. Unsere Station war ein Labyrinth von Prinzipien, das mit jedem Tag verworrener wurde. Es wurde immer leichter, Sünden zu begehen. Ich zum Beispiel habe unwissentlich jemanden umgebracht.

[Tote Einheimische 1]: Und ich habe eine Sauerstoffflasche gestohlen. Die Hunde hatten uns schnell erwischt.

*** ironisches Lachen ***

[Toter Außenteam-Kommandant]: Die Hunde. Sie haben uns die Körper genommen!

[Tote Einheimische 1]: Sie erwischen jeden, früher oder später. Und sie werden euch wieder erwischen.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Warum? Wieder? Wir sind doch schon hier in eurer Hölle!

[Toter Einheimischer 2]: Die Hunde hören niemals auf zu jagen (trockenes Lachen). Unsere Atempause ist bald zu Ende. Und eure auch.

[Tote Einheimische 1]: Sie werden euch wieder jagen.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Das ist doch Wahnsinn. (flüsternd) Aber, Kommandant, vielleicht können diese beiden armen Schlucker uns hier raushelfen.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Aber nur, wenn du mit dem wahren Sünder sprichst. Wir haben einen Mörder und eine Sauerstoffflaschendiebin. Können wir entscheiden, wer der wahre Sünder ist?

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P456**.

PROTOKOLL 1911

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Ich sehe die Sauerstofftanks vor mir. Wenigstens eine normale Sache in diesem Meer der Rätsel. Die Tanks sind ein guter Fund, aber ich lasse sie erst einmal hier. Sie sind zu schwer und es sind zu viele zum Tragen.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **D** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1912

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Sag es mir noch mal. Du bist hier, weil ... du kein Zeichen der Hingabe gemacht hast, bevor du eine Fabrik betreten hast?

[Tote Einheimische 1]: Ja. Eine schwere Sünde. Das Zeichen bedeutet, dass du mit aller Hingabe für das Wohl der Gemeinschaft arbeitest. Wenn du es nicht machst, bist du die falsche Person für die Arbeit.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Ich habe diese Regel mitbekommen. Darum sind wir zu dem Schluss gekommen,

dass du ein wahrer Sünder bist. Wahr in den Augen deiner Religion, denn für uns sind diese Dinge eher unbedeutend. Zu nichtig, um dich so zu verdammen.

[Tote Einheimische 1]: Ja, vielleicht habt ihr recht. Manche von uns denken tatsächlich auch so. Wir sind sowieso verdammt, darum ist das freie Wort das Einzige, was wir haben. Und wir haben erst kürzlich darüber diskutiert, welche Chance besteht, dass wir zurückkehren.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Zurückkehren? Geht das denn?

[Tote Einheimische 1]: Wir haben Gerüchte gehört. Da wir scheinbar über einen Energiestrom hierhergeschickt wurden, lässt sich dieser Strom vielleicht umkehren.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Und wie?

[Tote Einheimische 1]: Das wissen wir nicht. Nur ein Experte im Heiligen Gesetz wird so etwas wissen.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **L** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1913

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Boss, wir sind erledigt. Wir müssen hier raus!




[Außenteam-Kommandant]: Ich weiß. Ich muss nachdenken. Ich bin noch nie aus einem Höllengefängnis ausgebrochen. Sie etwa?

[Besatzungsmitglied 1] (schwach): Nein, aber ... wir müssen etwas tun!

Markiere das erste unmarkierte Kästchen. Wenn alle Kästchen markiert sind, lies **Protokoll 1949**.

Anderenfalls lies weiter:

Da du im Augenblick nicht am Leben bist, ist eine Evakuierung derzeit nicht möglich!

Das Besatzungsmitglied, das seine vierte Verletzung erhalten hat, führt einen Überlebenswurf mit drei Verletzungswürfeln aus. Wenn es 1  und 1  ODER 2  würfelt, stirbt das Besatzungsmitglied: Entferne es aus seiner Ranghülle und lege all seine Würfel in seinen Sektionsbehälter und seine Ausrüstung ins „Arsenal“ zurück. Die Planetenerkundung geht ohne dieses Besatzungsmitglied weiter. Entferne sein Modell von der Planetenkarte. Wenn das Besatzungsmitglied den Überlebenswurf besteht, setze das Spiel fort.

Wenn alle Besatzungsmitglieder tot sind, lies **Protokoll 1949**.

PROTOKOLL 1914

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Diese Dokumente sind nicht für uns!

[Besatzungsmitglied 2]: Wir nehmen sie nur, um mehr über die Bewohner dieser Station zu erfahren. Außerdem gibt es niemanden, den wir um Erlaubnis fragen könnten.

[Außenteam-Kommandant]: Ich verstehe Ihre Bedenken. Für die Einheimischen hier war Diebstahl eine schwere Sünde, aber die Station ist verlassen. Hier lebt niemand mehr.

[Besatzungsmitglied 1]: Niemand.

[Besatzungsmitglied 2]: Wovon reden Sie da?

[Besatzungsmitglied 1]: Erinnern Sie sich noch an diese beiden Monumente von vorhin? Sie sind ... Kommandant, sie bewegen sich auf uns zu!

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1915

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Unser Aufstieg ist alles andere als leicht. Hier sind riesige Klüften, überall sind Löcher und alles ist kurz vorm Einstürzen. Ich wünschte, ich hätte der Besatzung gesagt, dass sie unten bleiben soll, aber sie wollten nicht bei den Sündenhunden bleiben.

Merkwürdig, dass ein gut ausgebildetes Team aus vier Forschern sich vor Statuen fürchtet. Aber sie haben durchaus etwas Verstörendes an sich, das muss ich zugeben.

Oh, die Tür. Endlich.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P454**.

PROTOKOLL 1916

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Noch eine unidentifizierte Struktur.


[Besatzungsmitglied 2]: Ich würde sagen, das ist der Atmosphärenregulator. Ich bin fast sicher, dass diese Maschinen hier Sauerstoff herstellen.

[Außenteam-Kommandant]: Sie könnten recht haben. Da draußen ist ein offenes Lagerhaus voller zylindrischer Tanks. Könnten das Sauerstofftanks sein?

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen wir uns das mal an.

[Besatzungsmitglied 2]: Ich würde mir lieber zuerst die Maschinen ansehen. Oder sogar versuchen, sie einzuschalten. Was meinen Sie, Kommandant?

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

- » Die Maschinen ansehen: Lies **Protokoll 1948**.
- » Ein Lagerhaus für Sauerstoffflaschen betreten: Lies **Protokoll 1973**.
- » Die Maschinen einschalten: Lies **Protokoll 1966**.
- » Nichts tun: Erneure 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1917

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1] (keuchend): Sind wir in Sicherheit?

[Besatzungsmitglied 2]: Auf keinen Fall. Dieses Ding kennt sich hier aus.

[Besatzungsmitglied 1]: Es ist langsamer als wir.

[Besatzungsmitglied 2]: Aber es wird nicht müde.

[Außenteam-Kommandant]: Still. Es kommt.

*** sich nähernde mechanische Schritte ***

[Außenteam-Kommandant]: Da lang!

*** Laufgeräusche ***

[Besatzungsmitglied 1]: Nein! Da ist noch eins!

[Besatzungsmitglied 2]: Eine Falle!

[Außenteam-Kommandant]: Zurück! Zurück!

*** Laufgeräusche, Schmerzensschrei ***

[Besatzungsmitglied 1]: Mein Knöchel ... Boss, ich habe mir den Knöchel verstaucht.

[Außenteam-Kommandant]: Wir müssen kämpfen. Feuer frei!

*** Schüsse ***

[Besatzungsmitglied 1]: Nein! Fass mich nicht an! Boss, das Ding nimmt mich mit!

[Besatzungsmitglied 2]: Du Bastard! Lass unseren Freund los!

[Außenteam-Kommandant]: Weiterfeuern!

[Besatzungsmitglied 1]: Nein!

[Besatzungsmitglied 2]: Der Bastard ist kugelsicher!

[Außenteam-Kommandant]: Scheiße! CAPCOM, wir haben einen von uns verloren.

[Besatzungsmitglied 2]: Da kommt noch ein Roboter.

[Außenteam-Kommandant]: Nein ... Weg hier!

Wenn sich nur ein Besatzungsmodell auf der Planetenkarte befindet, lies **Protokoll 1962**. Anderenfalls lies weiter:

Platziere jedes Besatzungsmodell auf SZ-Karte **P000** oder **P001** auf seiner Besatzungstafel. Es nimmt nicht mehr am Spiel teil (bis alle Spieler gefangen wurden).

PROTOKOLL 1918

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 2]: Ich hätte einen Maschinenraum erwartet, keine Kapelle.

[Besatzungsmitglied 1]: Eine Kapelle?

[Besatzungsmitglied 2]: Ja, was Besseres fällt mir dazu nicht ein. Sehen Sie selbst. Die Schaltpulte, Griffe und auch die Kabel sind alle mit religiösen Symbolen übersät.

Anders gesagt: Der Symbolismus ihrer Religion könnte mit der Art und Weise zusammenhängen, wie der Antrieb funktioniert. Ich habe keine Ahnung, welche Art von Energie nötig ist, um ihn zum Laufen zu bringen.

[Besatzungsmitglied 1]: Dann verschwenden wir hier also unsere Zeit?

[Besatzungsmitglied 2]: Nicht ganz. Ich habe gesehen, dass die dicksten Kabel zur anderen Scheibe führen. Dem unteren Teil der Station. Was, wenn dort die Energiequelle ist?

[Außenteam-Kommandant]: Dann verlassen wir diese Maschinenkapelle und gehen dorthin.

[Besatzungsmitglied 2]: Hey, wir könnten doch auch versuchen, den Antrieb zum Laufen zu bringen.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **H** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneure stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1919

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Es ist höher, als ich dachte.

[Besatzungsmitglied 2]: Kein Turm ist hoch genug, um mich all die Toten dort unten vergessen zu lassen. Es sind Tausende! Was bei der Leere ist dort passiert?

[Außenteam-Kommandant]: Der Blick von da oben kann uns vielleicht etwas verraten. Aber erst mal müssen wir aufpassen, nicht auf die Leichen zu treten.

[Besatzungsmitglied 1]: Niemals.

[Besatzungsmitglied 2]: Oh, da ist eine Plakette. Laut der KI ist der Turm „so stolz und rein, wie die Seele einer sündenfreien Person sein sollte.“

[Außenteam-Kommandant]: Und ich sehe eine Treppe auf seiner Spitze.

*** keuchendes, schweres Atmen ***

[Besatzungsmitglied 1]: Was für ein Anstieg.

[Besatzungsmitglied 2]: Aber die Mühe lohnt sich, denke ich. Da, ich sehe unseren Lander. Und daneben ist eine Art Tempel.

[Außenteam-Kommandant]: Und das Gebäude da? Wenn ich raten müsste, würde ich auf eine Fabrik tippen.

[Besatzungsmitglied 1]: Wahrscheinlich. Sehen Sie, da stehen Dutzende, wenn nicht Hunderte dieser Statuen.

[Besatzungsmitglied 2]: Und eines noch. Da ist ein gewisser Abstand zum Tempel und zur Fabrik, als wollten die Bewohner sich von beiden fernhalten.

[Außenteam-Kommandant]: Noch etwas, das wir bedenken sollten.

Lies **Protokoll 1942**.

PROTOKOLL 1920

1. Planetenkarte vorbereiten

- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **18–19** (*Tartarus – Metropolis*).
- Platziere die angezeigten Missionskarten **M40** auf der rechten Seite der Planetenkarte.
- Entferne Landungskarte **L09** aus dem Spiel.
- Platziere den Hinweisbeutel neben der Planetenkarte. Vergewissere dich, dass er 20 Hinweisplättchen enthält.
- Mische alle 5 Entdeckungs-Decks separat und platziere sie über der Planetenkarte.
- Mische das Erweitertes-Ereignis-Deck und platziere es links von der Planetenkarte. Wenn dieser Einsatz als separates Szenario gespielt wird, befinden sich die Erweiterten Ereignisse möglicherweise im Geheimumschlag.
- Platziere das Verletzungen-Deck rechts von der Planetenkarte.
- Platziere die *Sündenhund*-Aufsteller in Sektor **1** und Sektor **6**. Sie haben vorerst keine entsprechenden Bedrohungskarten im Spiel. Bewege sie nur auf Anweisung.

2. Aussteigen

- Platziere den Lander-Aufsteller in Sektor **2**.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **2**.
- Lege keine Beförderungskarte aus. Wenn dieser Einsatz als Teil der Kampagne gespielt wird, erhalten deine Besatzungsmitglieder abhängig von ihrer Leitung in dieser Erkundung einen neuen Rang.

- Die Spieler teilen Persönliche-Ausrüstung-Karten und Missionsausrüstungskarten unter sich auf. Kein Besatzungsmitglied darf Ausrüstung einer anderen Sektion mit sich führen. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, trifft der Techniksektionsspieler die Entscheidung.
- Jedes Besatzungsmitglied platziert ein Rundenplättchen mit der Seite „Zug verfügbar“ nach oben auf seiner Besatzungstafel.
- Platziere die angezeigte Anzahl von Markern im Ladungenplatz jeder Besatzungstafel.
- Jedes Besatzungsmitglied zieht die Anzahl von Sektionskarten aus seinem Sektionsdeck, die auf seiner Besatzungstafel angegeben ist.
- Der Aufklärungssektionsspieler wählt aus, welches Besatzungsmitglied das Startplättchen erhält.

3. Planetenerkundung beginnen

PROTOKOLL 1921

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam


[**Besatzungsmitglied 2**]: Diese Einheimischen müssen ausgezeichnete Baumeister sein. Was ihrer Station auch immer zugestoßen ist, der Großteil der Struktur hat überlebt.

[**Außenteam-Kommandant**]: Ist die Station noch einsatzfähig?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich weiß es nicht. Diese Konsole hier könnte die Hauptsteuerungskonsole sein. Wollen wir versuchen, sie zu aktivieren? Vielleicht können wir die Station bewegen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Oder das Ganze endet in einer Katastrophe. Wir wissen so gut wie nichts über diese Leute und ihre Absichten.

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

- » **Die Konsole genauer untersuchen:** Lies **Protokoll 1974**.
- » **Die Stationssteuerung starten:** Lies **Protokoll 1905**.
- » **Diesen Ort verlassen:** Lege Karte **P454** aus diesem Sektor ab.
- » **Nichts tun:** Erneuere 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1922

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das ist das Herz der Station, Kommandant.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich denke, dass hier das Kontrollzentrum ist. Hier haben die Anführer dieser Gemeinschaft ihre Entscheidungen getroffen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Schicksalhafte Entscheidungen. Von hier aus sollten wir entweder ganz nach oben oder den unterirdischen Bereich durchsuchen.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Beide Optionen klingen gut, aber ...

[**Außenteam-Kommandant**]: Aber was?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich weiß nicht. Überall, wo wir hinkommen, sind diese seltsamen Statuen, diese Sündenhunde? Sie machen mir irgendwie Angst.

[**Außenteam-Kommandant**]: Sie sind vielleicht angsteinflößend, aber das sind doch nur Statuen. Gehen Sie weiter.

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

- » **Zur Spitze gehen:** Lies **Protokoll 1915**.
- » **In den unterirdischen Bereich gehen:** Lies **Protokoll 1900**.
- » **Nichts tun:** Erneuere 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1923

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wir sind zu weit weg, um Genaueres zu sehen, Kommandant. Sieht eklig aus, ich denke, wir sollten ...

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich habe gerade etwas entdeckt. Einige Leichen tragen diese großen Halsbänder.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das könnte auch Schmuck sein.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja, schon, aber ich erkenne ein Muster. Die Gliedmaßen der Personen mit den Halsbändern sind ausgestreckt, als wären sie mitten in Aktion gestorben. Die Leichen ohne Halsband liegen einfach da, die Gliedmaßen

am Körper, als wäre ihr Sterben weniger dramatisch gewesen, als hätten sie sich nicht gewehrt.

[**Besatzungsmitglied 1**]: War das ein Massensuizid?

[**Außenteam-Kommandant**]: Falls ja, könnten diese Halsbänder eine Rolle gespielt haben. Wir sollten unser Vorgehen überdenken.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1924

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir betreten ein dunkles Gebäude. Die Stille ist auffällig. Als ob alles Leben aus diesem Ort herausgesaugt wurde. Die Türen wurden aufgebrochen und überall liegen Möbel verstreut. Jemand - oder etwas - muss die Bewohner mitgenommen haben, doch wohin? Es gibt keine Anzeichen, was passiert ist. Wir haben alle Wohnbereiche nacheinander abgesucht, alles fühlt sich seltsam und bedrückend an. Als würden wir eine leere und leblose Hülle erkunden.

Da ist noch ein Raum, den wir uns ansehen müssen. Eine Art riesige Wohnung. Vielleicht finden wir dort Hinweise.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P450**.

PROTOKOLL 1925

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Schnell! Beeilung! Da kommt was!

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich weiß. Ich kann es sehen! Los, es sind nur noch wenige Meter!

***** angestrengtes Stöhnen, mechanische und sich nähernde Schritte nähern *****

[**Besatzungsmitglied 2**] (**schwach**): Bitte, lassen Sie mich nicht zurück ...

[**Außenteam-Kommandant**]: Hier wird niemand zurückgelassen.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hier. Los. Ich helfe Ihnen.

***** Surren sich öffnender Türen *****

[**Besatzungsmitglied 1**]: Wir sind drin.

[**Außenteam-Kommandant**]: Anschnallen! CAPCOM, wir haben ein verwundetes Besatzungsmitglied! Starte Notevakuierung.

[**CAPCOM**]: Verstanden, Lander.

Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel.

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

Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffmanagement.

PROTOKOLL 1926

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Ich glaube, wir sind im Außenbereich ...

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: ... der Hölle.

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Ein besserer Name fällt mir auch nicht ein. Sehen Sie sich diesen Sünder an. Will er wegrennen?

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Oh! Er ist verschwunden.

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Unmöglich. Gehen wir näher ran.

***** knirschende Schritte *****

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Sehen Sie? Da ist ein großer Abgrund, teilweise vor unseren Blicken verborgen. Die arme Seele ist gerade runtergesprungen. Was für ein Abgrund.

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Der Abgrund ist riesig. Ich kann den Boden nicht sehen.

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Sehen Sie! Da springt noch jemand runter!

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Sie scheinen zu denken, dass so ihre Qual endet.

***** Schritte *****

[**Tote Einheimische 1**]: Seid begrüßt, liebe Mitsünder.

[**Toter Einheimischer 2**]: Was sind eure Sünden?

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Wir haben keine Sünden bega...

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Das ist eine lange Liste. Und eure?

[**Tote Einheimische 1**]: Ich habe mir das Leben genommen. Ich dachte leider, das Leben nach dem Tod wäre besser.

[**Toter Einheimischer 2**]: Und ich habe wichtige Dokumente mit nach Hause genommen. Sie nannten das Diebstahl.

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Beides schwere Sünden. Okay, Leute, konzentrieren wir uns. Wissen wir genügend, um zu entscheiden, was hier eine wahre Sünde ist? Mit welchem von beiden sollten wir reden? Es könnte schlecht für uns enden, mit einem vermeintlichen Sünder zu reden.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P462**.

PROTOKOLL 1927


Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir nähern uns einem religiösen Zentrum, vielleicht einem Tempel. Es handelt sich um ein imposantes Gebäude, der Eingang wird von diesen ominösen und mit Tentakeln versehenen Statuen „bewacht“. Unsere KI hat ihre Markierungen als Sündenhunde entschlüsselt, was ihre bisher unbekannt Funktion faszinierend und verstörend macht.

Die Bewohner dieser Station waren emotional an ihre religiösen Regeln gebunden, also hoffe ich, im Tempel mehr Daten über sie zu finden. Ich werde nur das Gefühl nicht los, dass mich die Statuen ablehnend ansehen.

Was macht dieser Ort hier mit mir?

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

- » **Den Tempel betreten:** Lies **Protokoll 1969**.
- » **Die Statuen untersuchen:** Lies **Protokoll 1957**.
- » **Nichts tun:** Erneure 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1928

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Was für ein beeindruckender Anblick. Die Sündenhunde zerfallen einer nach dem anderen. In der unteren Höllenlandschaft muss etwas passiert sein, denn wir verzeichnen starke Erdstöße. Allerdings ist das nichts, verglichen mit dem Seelenstrom. Es ist schon lange kein Strom mehr, sondern ein wilder Fluss. Die Seelen fluten die gesamte Station, bedecken all die Leichen auf dem Boden und sie ... ich kann es kaum fassen, aber die Leichen mit den Halsbändern bewegen sich. Sie sind wieder am Leben. Einige von ihnen greifen nach den verbliebenen Sauerstoffflaschen und scheinen der kalten Leere lange genug widerstehen zu können, um Schutz zu finden. Das war's. Wir sind bereit für die Rückkehr.

Lege Missionskarten **M40** und **M42** ab.

Wenn du diesen Einsatz als Teil der Kampagne spielst, erhalte 3 .

Lies **Protokoll 1943**.

PROTOKOLL 1929

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Außenteam-Kommandant**]: Achten Sie nicht auf die Statuen. Sie sind zwar groß und bedrohlich, aber ohne Leben. Sie stehen nur da ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: ... und starren uns an.

[**Außenteam-Kommandant**]: Statuen starren einen nicht an.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Trotzdem geben sie mir das Gefühl, schuldig zu sein.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ja, in ihren Blicken brennt die Gerechtigkeit.

[**Außenteam-Kommandant**]: Das sind Statuen. Nur Statuen.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Spüren Sie es nicht?

[**Außenteam-Kommandant**] (**zögernd**): Doch. Aber ich versuche, rational zu bleiben.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Hier ist der Eingang zur Fabrik. Gehen wir rein?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja.

*** **Geräusch sich öffnender Türen** ***

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich habe noch nie eine Fabrik mit so vielen religiösen Symbolen und Schriften gesehen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und ich weiß, was diese Symbole bedeuten.

[**Außenteam-Kommandant**]: Was denn?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Dass wir verschwinden sollten. Und zwar schnell.

[**Außenteam-Kommandant**]: Dem widerspreche ich nicht. Sofort. Raus.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneure stattdessen 1 .

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1930

Lies **Protokoll 1955**.

PROTOKOLL 1931

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Alles nur zufällig anzufassen, bringt doch nichts.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Ich weiß immer noch nicht, wie man dieses Ding startet.

[**Außenteam-Kommandant**]: Okay, Sie hatten Ihre Chance. Wir können ein andermal zurückkommen.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Oder ich entferne Teile vom Steuerpult und analysiere diese an Bord der Vanguard.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Gut, ich helfe Ihnen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Hey, haben Sie das Geräusch gehört?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Äh, nun ... Bilde ich mir das nur ein oder kommt da jemand?

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1932

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Hey, was im Namen der Leere ... Verdammt, sie sind da! Das sind keine Statuen! Ich wiederhole, das sind keine Statuen! Das sind Roboter, sehr schnelle und flinke Roboter. Sie verfolgen uns!

*** **keuchend** ***

CAPCOM, können Sie hören? Wir werden von riesigen Roboterwächtern verfolgt. Können Sie uns rausholen? Wir versuchen, wegzulaufen und uns zu verstecken, aber sie kennen sich hier besser aus. Wir können uns nur ein wenig Zeit erkaufen.

Sünder? Was sagen sie? Sie rufen uns „Sünder“ nach!

Kommt, Leute! Hier entlang!

Platziere Globale-Bedingung-Karte **G40** auf „Globale Bedingungen“.

Platziere die Bedrohungskarte „Sündenhund“ im vorgesehenen Platz über der Planetenkarte. Sie ist jetzt aktiv. Die Aufsteller, die bereits im Spiel sind, entsprechen dieser Bedrohungskarte.

Ersetze die SZ-Karte in Sektor **1** und Sektor **6** durch Karte **P001**. Jedes Besatzungsmitglied in diesen Sektoren darf sich in einen beliebigen verbundenen Sektor bewegen.

Hinweis: Du kannst nirgendwohin weglaufen. Versuche, so viel wie möglich zu entdecken, bis du gefangen wirst. Das gesammelte Wissen wird dir in zukünftigen Missionen von Nutzen sein.

PROTOKOLL 1933

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das sieht wie ein handgeschriebener Brief aus.

[**Außenteam-Kommandant**]: Was für ein Gekritzel. Unsere KI kann das vielleicht entziffern. Geben Sie mal her.

*** **digitales Piepsen** ***

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das dauert ja ewig.

[**Außenteam-Kommandant**]: Haben Sie ein wenig Geduld. Oh, hier ist der Anfang. Im Brief steht: „Sie kommen.“

[**Besatzungsmitglied 1**]: Oh, ich habe bei der Sache ein ganz mieses Gefühl.

[**Außenteam-Kommandant**]: Seien Sie still, da kommt noch mehr. „Sie sind ohne Zweifel hinter mir her. Die Hölle erwartet mich. Ich wusste nicht, dass ich diesen Ort nicht betreten durfte! Ich wusste nicht, dass es eine Sünde war! Vor Kurzem waren an diesem Ort noch viele Leute. Das Heilige Gesetz hat sich schon wieder verändert. Sie sind hier. Ich sehe ein Halsband.“

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und das war's?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ja. Kommen Sie. Es könnte jemand Hilfe brauchen.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **A** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1934

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir sehen uns die Leichen an ... und bestimmt wünschten alle, wir würden es nicht tun. Wir haben noch nie so viele Tote aus nächster Nähe gesehen.

Und ... ich fühle mich schuldig. Schuldig und verängstigt. Je länger ich mir das ansehe, desto schuldiger fühle ich mich. Ich rechne schon fast damit, dass jemand auftaucht und mich bestraft.

Was für ein lächerliches Gefühl. Die Atmosphäre an diesem Ort ist bedrückend. Wir sollten schleunigst von hier verschwinden.

Was? Eine Silhouette nähert sich uns, gefolgt von einer weiteren. Sie sind riesig. Wer ist das?

Das Gefühl der Schuld wird immer größer und schwerer.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **B** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1935

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Hey, renn bitte nicht weg!

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Wir wollen nur mit dir reden!

[**Tote Einheimische 1**]: Reden? Worüber reden? Ist denn nicht schon alles entschieden?

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Nein, noch nicht alles. Wir wollen möglichst viel über diesen Ort erfahren und versuchen, von hier wegzukommen.

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Was hast du getan, dass du hier gelandet bist?

[**Tote Einheimische 1**]: Ich ... ich wollte einem Freund helfen. Er lag reglos da und ich dachte, er wäre bewusstlos, aber er war tot. Ich wusste nicht, dass ich eine Leiche berühre. Das war mein Todesurteil.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **B** und **J** in **Protokoll 1979**. Wenn diese beiden Kästchen bereits markiert sind, erneuere stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1936

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Was für ein Anblick! Das ist ein Archiv! Eine Bibliothek!

[**Außenteam-Kommandant**]: Eine gute Gelegenheit, mehr über diese Leute herauszufinden.

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

- » **Die leicht zugänglichen Dokumente lesen:** Lies **Protokoll 1909**.
- » **Die schwer zugänglichen Dokumente lesen:** Lies **Protokoll 1944**.

- » **Die Dokumente stehlen:** Lies **Protokoll 1914**.
- » **Diesen Ort verlassen:** Lege Karte **P451** aus diesem Sektor ab.
- » **Nichts tun:** Erneuere 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1937

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Vorsicht. Nehmen Sie die Hand von diesem Hebel.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Warum?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Sie könnten ...

*** *metallisches Knirschen* ***

[**Besatzungsmitglied 1**]: ... ihn bewegen. Wie gerade eben.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Und warum ist das ein Problem?

[**Außenteam-Kommandant**]: Ich weiß nicht recht, aber eine dieser Statuen bewegt sich. Das ist keine Statue ... das ist ein verfluchter Roboter. Rennen Sie!

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich habe doch gesagt, Sie sollen nichts anfassen. Weg hier!

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1938

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Sehen Sie sich das an. Tote Sündenhunde!

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Diese Bastarde können also zerstört werden!

[**Tote Einheimische 1**]: Ja.

*** *Schnappen nach Luft* ***

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Du hast uns überrascht. Man kann diese Hunde also zerstören?

[**Tote Einheimische 1**]: Ja, aber für jeden, den wir vernichtet haben, wird ein neuer produziert. Es ergibt keinen Sinn, sie zu zerstören.

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Ihr ... nutzt also ihre leeren Hüllen, um euch hier auszuruhen?

[**Tote Einheimische 1**]: Ja, aber nur kurz. Die neuen Sündenhunde, die vielleicht noch größer und stärker sind, können jeden Augenblick auftauchen, um uns wieder zu fangen.

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Was hast du getan, dass du diese Strafe verdienst?

[**Tote Einheimische 1**]: Einige Anhänger und ich haben versucht, unseren Anführer zu stürzen. Unsere Nachbarn vom Wrack dort drüben haben beim Betreten der Fabrik nicht schnell genug ihr Zeichen der Hingabe gemacht.

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Es ist schwer, sich in eurer Gesellschaft nicht schuldig zu machen.

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Kommandant, wir können versuchen, mit einer der Gruppen zu sprechen, bevor die Hunde kommen. Aber mit welcher? Mit den Verschwörern oder den säumigen Verehrern?

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Wissen wir genug über ihre Religion, um zu verstehen, was hier eine wahre Sünde ist?

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Wir müssen klug entscheiden. Ich will nicht mit den falschen Sündern reden. Deren Instabilität könnte uns schaden.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P461**.

PROTOKOLL 1939

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Sag uns bitte, warum ihr so leidet.

[**Tote Einheimische 1 (schluchzend)**]: Es ist unsere Schuld. Wir haben dieses schreckliche Schicksal über uns gebracht.

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Wie denn?

[**Tote Einheimische 1**]: Wir haben unserer strengen Religion immer neue Gesetze hinzugefügt. So wurde die Anzahl der Sünder immer größer und unsere Station erhielt immer mehr Energie. Niemand sah die Bedrohung kommen. Keiner ahnte,


dass wir eines Tages in die Falle tappen würden, die wir selbst geschaffen hatten.

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Und du? Was hast du getan?

[**Tote Einheimische 1**]: Tja, ich habe unsere Geschwindigkeit geändert. Nur ein wenig, denn unsere Station flog auf einen Asteroiden-Cluster zu und ich wollte ihn in weitem Bogen umfliegen.

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Du hast doch für eine größere Sicherheit der Station gesorgt, oder? Wie kann das eine Sünde sein?

[**Tote Einheimische 1**]: Ich hätte unsere heilige Maschine nicht verändern dürfen. Ich habe das Heilige Gesetz gebrochen, dafür muss ich büßen.

Markiere Kästchen **A** und **K** in **Protokoll 1979**. Wenn diese beiden Kästchen bereits markiert sind, erneuere stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1940

Außenteam-Abschlussbericht

Nachdem die Sündenhunde uns ergriffen hatten, waren wir einige Zeit lang bewusstlos. Als wir aufwachten, waren wir geschockt, als wir merkten, dass die Sündenhunde unsere Seelen in die Körper der Einheimischen übertragen hatten. Das war eine niederschmetternde Entdeckung – auch, weil wir merkten, dass wir im zweiten Teil der Station gelandet waren. Der Bereich sah erschreckend surreal und apokalyptisch aus, ohne Ausgang.

Ich muss sagen, dass mir mutige und disziplinierte Besatzungsmitglieder zugeteilt worden sind. Wir brauchten einige Augenblicke, um uns an die neuen Körper und die höllische Umgebung zu gewöhnen, doch dann konzentrierten wir uns darauf, einen Weg nach draußen zu finden.

Dies erwies sich als epische und furchterregende Reise.

Finde Missionskarte **M41** und platziere sie auf der Planetenkarte.

Wichtig: Lies den passiven Effekt der aktuellen Globalen Bedingung.

Setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1941

Besprechung von Planetenmission 48-C, vertraulich

... wie zu sehen ist, besitzt die Struktur wahrlich kosmische Ausmaße. Der Durchmesser jeder Scheibe beträgt rund achttausend Kilometer, wodurch diese Megastruktur über eine bewohnbare Fläche von gut dreißig Millionen Quadratkilometer verfügt, was fast der Hälfte der Größe der Erde entspricht. So nah am Auge der Leere haben wir noch keine Alien-Megastrukturen dieser Größe gesehen. Diese Station könnte eine große Zivilisation beherbergt haben, doch sie scheint lange verlassen zu sein.

Auf beiden Scheiben gibt es eine große Kuppel, um wahrscheinlich für den richtigen Druck und die richtige Atmosphäre zu sorgen. Die obere Kuppel ist nicht funktionstüchtig und es sind keine Reparaturversuche zu erkennen. Die untere Kuppel ist beschädigt, aber voll funktionstüchtig. Bis wir deren Funktion besser verstehen, sollten wir uns nicht mit Landern und Sonden nähern.

Die Scheiben sind mit einer Art Gravitationsstrahl verbunden. Uns sind Partikelströme aufgefallen, die von der oberen Scheibe zur unteren fließen, doch andersherum kommt oben nichts an.

Ihre Mission besteht darin, auf der oberen Scheibe zu landen und die Struktur und die übrigen Teile der Kuppel zu erkunden. Wir müssen herausfinden, wer dort gelebt hat, was passiert ist und – ganz wichtig – was wir von ihrer Technik lernen können.

Das ist eine „Code Orange“-Mission, Leute! Wir können den Kontakt mit automatischen Verteidigungssystemen nicht ausschließen und auf der unteren Scheibe finden nach wie vor besorgniserregende Prozesse statt. Die dicke Kuppel erschwert es jedoch, Daten zu sammeln, aber thermische Bilder weisen darauf hin, dass da unten noch irgendwas funktioniert. Passen Sie auf sich auf.

Der Codename für diese Operation lautet „Tartarus“.

OPERATION TARTARUS

Mit den folgenden Regeln kann Operation Tartarus als separate einzelne, in sich geschlossene Mission gespielt werden. Dieser Einsatz ist jedoch auch von der Kampagnenkarte aus verfügbar und kann als Teil der vollständigen ISS-Vanguard-Kampagne gespielt werden.

Anzahl der Besatzungsmitglieder: 2–4

Schwierigkeit: Mittel

Regelmäßige Würfel: , .

Bedrohungen: Optionale Bedrohung.

Landung: Hohe  und  empfohlen.

Aufbau:





1. Lander vorbereiten

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

2. Außenteam vorbereiten

- Jeder Spieler wählt mindestens eine Besatzungstafel aus. Im Solo-Modus müssen mindestens 2 Besatzungstafeln ausgewählt werden.
- Jede Sektion zieht 3 Besatzungskarten, wählt eine Karte aus und platziere sie in einer Rang-2-Hülle ihrer Sektion. Platziere diese in Hüllen gesteckte Besatzungsmitglieder auf den entsprechenden Besatzungstafeln.
- Jeder Spieler legt 10 Sektionswürfel aus der Box auf die jeweiligen Besatzungstafeln. Jedes Besatzungsmitglied benötigt mindestens einen Basiswürfel ($\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2}$) von jeder der drei Farben. Spieler können bei diesem Einsatz Universalwürfel, Expertenwürfel, Wilde Würfel und Alien-Würfel verwenden.
- Jeder Sektionsspieler erstellt ein Sektionsdeck aus mindestens 10 Sektionskarten. Es dürfen nur Rang-2-Karten oder niedriger verwendet werden. Jedes Sektionsdeck wird gemischt und neben der entsprechenden Besatzungstafel platziert.

3. Lander beladen

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

4. Ansnallen!

- Lies **Protokoll 1904**.

PROTOKOLL 1942

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir nähern uns einem Ort, der wie ein schattiger Park aussieht. Er wird von einer großen Statue bewacht, einem „Sündenhund“, wenn wir den Zeichen auf der Brust Glauben schenken. Mich beschleicht ein ungutes Gefühl. Wir gehen weiter und betreten ein Labyrinth aus Büschen und anderen baumartigen Pflanzen. Ich wünsche, wir könnten ...

*** **Lange Pause** ***


Berichtigung. Jetzt, wo wir näher dran sind, sehe ich, dass das hier ein riesiger Friedhof ist, mit der Ausnahme, dass die Toten nicht begraben worden sind. Das ist unsere erste Gelegenheit, einen Blick auf die Bewohner der Station zu werfen. Sie sind humanoid. Lange Gliedmaßen, breiter Hals, hervorstehender Bauch. Flaches Gesicht mit großen, schräg stehenden Augen, verkümmertes Mund und ... zwei tentakelartige Auswüchsen, die aus beiden Seiten des Kopfes

hervortreten. Wahrscheinlich eine Art kognitives Organ. Dieses Organ ist auch auf den Statuen zu sehen.

Die Leichen befinden sich in verschiedenen Stadien des Zerfalls. Ich sehe eine ziemlich frische Leiche, nicht weit entfernt. Ich weiß nicht, was ich tun soll.

Wir könnten uns die Alien-Leiche aus der Ferne ansehen und Fotos machen. Wir könnten auch ein wenig näher rangehen oder sie direkt mit der Hand untersuchen. Was? Gut. Ein Besatzungsmitglied hat gerade auf ein großes Monument in der Mitte des Parks hingewiesen. Wir könnten die Leichen überspringen und uns das Monument ansehen.

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

- » **Die Leiche von Weitem untersuchen:** Lies **Protokoll 1923**.
- » **Eine Feldautopsie durchführen:** Lies **Protokoll 1953**.
- » **Näher herangehen und die Leiche ansehen:** Lies **Protokoll 1934**.
- » **Auf das Monument klettern und den Bereich kartieren:** Lies **Protokoll 1919**.
- » **Nichts tun:** Erneure 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1943

Psychoanalyse des Außenteam-Kommandanten, 4. Sitzung

[Doktor Beatrice Morra]: Erzählen Sie erneut von Ihren ersten Augenblicken in der Hölle.

[Außenteam-Kommandant]: Ich erinnere mich nur an sehr wenig. Ich erinnere mich an Schock. Schock und Verzweiflung. Eine seltsame Mischung.

[Doktor Beatrice Morra]: Die dafür bekannt ist, Menschen zu lähmen. Doch Sie haben widerstanden.

[Außenteam-Kommandant]: Ich hatte dieses Pflichtgefühl, aber irgendwie abgeschwächt. Ich wusste, ich musste aufstehen und mich um mein Team kümmern.

[Doktor Beatrice Morra]: Das war nicht einfach, oder?

[Außenteam-Kommandant]: Nein. Das war die größte Herausforderung aller Zeiten. Ich wurde von diesen grässliche Sündenhunden geschnappt, was schrecklich genug war, und dann wachten wir in der kosmischen Hölle auf! Eine Zone der Bestrafung, von religiösen Fanatikern erschaffen!

[Doktor Beatrice Morra]: In fremden Körpern.

[Außenteam-Kommandant]: Ja. Als ob das nicht schon genug wäre. Jeder von uns war im Körper eines Einheimischen gefangen. Das verstärkte nur unsere Bestürzung und unser Leid.

[Doktor Beatrice Morra]: Trotzdem ist es Ihnen gelungen, dieses Gefühl niederzuringen.

[Außenteam-Kommandant]: Ja. Aber fragen Sie mich nicht, wie ich das geschafft habe. Tief im Inneren habe ich gezittert und geweint.

[Doktor Beatrice Morra]: Erzählen Sie mir, was als Nächstes passiert ist.

[Außenteam-Kommandant]: Wir haben Hinweisen von Bewohnern der Hölle gesammelt. Dort gab es eine Konsole mit Knöpfen und einem Hebel. Und irgendeine Schrift, die wir ohne KI nicht entziffern konnten. Wir mussten handeln.

Platziere 1 Marker auf dem Missionskartenplatz auf der Planetenkarte für jedes markierte Kästchen in **Protokoll 1979**.



Wenn Einmalige Entdeckung **34** auf der Lander-Tafel ist, platziere dort 3 zusätzliche Marker.




Lege 1 Marker vom Missionskartenplatz auf der Planetenkarte ab für jedes markierte Kästchen in **Protokoll 1913**.

Wenn du diesen Einsatz als Einzelszenario spielst, lies **Protokoll 1961**.

Anderenfalls lies weiter:

Zähle die Marker auf dem Missionskartenplatz und wende den entsprechenden Effekt an:

- **3–5:** Du hast gerade so überlebt! Erhalte 1 .
- **6–10:** Du hast dich gut geschlagen! Erhalte 2 .
Alle Rang-1-Besatzungsmitglieder, die an dieser Einsatzbeförderung teilnehmen. Sind keine Hüllen für Rang 2 verfügbar, kann das Besatzungsmitglied nicht befördert werden.

- **11–14:** Du hast dich sehr gut geschlagen! Erhalte 2 .
Alle Rang-2-Besatzungsmitglieder, die an dieser Einsatzbeförderung teilnehmen. Dann alle Rang-1-Besatzungsmitglieder, die an dieser Einsatzbeförderung teilnehmen. Sind keine Hüllen für Rang 2 oder 3 verfügbar, kann das Besatzungsmitglied nicht befördert werden.
- **15:** Du hast dich außergewöhnlich gut geschlagen! Erhalte 3 .
Alle Rang-2-Besatzungsmitglieder, die an dieser Einsatzbeförderung teilnehmen. Dann alle Rang-1-Besatzungsmitglieder, die an dieser Einsatzbeförderung teilnehmen. Sind keine Hüllen für Rang 2 oder 3 verfügbar, kann das Besatzungsmitglied nicht befördert werden. 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 1944

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Ich habe die Rückseite des Archivs erreicht, wo ich Dokumente sehe, die ich mir gerne näher ansehen möchte. Sie sehen unterschiedlich aus, vielleicht handelt es sich um verschiedene Themen. Nehmen wir das Dokument hier. KI, leg los.

Oh, wie kompliziert. Es gibt jede Menge religiöse Betrachtungen, die selbst die KI nicht enträtseln kann, aber ... ja, ein Begriff wiederholt sich im Text immer wieder: „Sündenhunde“. Ich nehme an, damit sind diese imposanten Statuen gemeint. Sie scheinen hier gebaut worden zu sein, um ... Okay, das ändert alles. Hey, alle mal herhören! Diese Statuen sind nicht zeremoniell! Das sind Roboter ... aber wozu dienen sie? Zur Durchsetzung des Heiligen Gesetzes? Sind sie so etwas wie mechanisierte Inquisitoren? Wenn die KI hier keinen Übersetzungsfehler gemacht hat, stecken wir in Schwierigkeiten.

Ich höre draußen Geräusche. Jemand versucht, reinzukommen.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **E** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneure stattdessen 1 .

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1945

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Tote Einheimische 1]: Springt ihr auch?

[Toter Außenteam-Kommandant]: Nein. Eigentlich nicht. Warum springen sie?

[Tote Einheimische 1]: Diese verzweifelten Dummköpfe. Das ist nicht der richtige Weg, um hier rauszukommen. Ihre Seelen werden in Stücke zerfallen, sich neu zusammensetzen und hierher zurückkehren, direkt in die Arme der Hunde. Sie werden es schon bald wissen. Aber eine Sache werden sie wohl nie lernen.

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Was denn?

[Toter Einheimischer 2]: Ihre Körper werden am Grund des Abgrunds verbrennen, und das ist, ob ihr es glaubt oder nicht, die Energiequelle der Station.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Woher weißt du das?

[Tote Einheimische 1]: Erinnerst ihr euch an die Unterlagen, die ich gestohlen habe? Da stand das drin.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **H** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneure stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1946

- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **19** und drehe die aktuelle Lander-Karte auf die Beschädigt-Seite (außer wenn es sich um einen Basis-Lander handelt).
- Platziere ein Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel und lege alle Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab.
- Öffne das Schiffsbuch auf Seite **25** und beginne mit dem Schiffsmanagement.

PROTOKOLL 1947

Wenn Missionskarte **M42** aufgedeckt ist, hast du eine neue Mission. Setze das Spiel fort!

Anderenfalls lies weiter:

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Wie lange sind wir schon hier?

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Ein paar Stunden. Wir haben in dieser kurzen Zeit ziemlich viel in Erfahrung gebracht. Wir kennen die Prinzipien ihrer Religion, wir wissen ...

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Trotzdem wissen wir immer noch nicht, was mit den Leuten passiert ist.

*** kurze Pause ***

Wir müssen herausfinden, welches Schicksal sie erlitten haben, und ihnen helfen.

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Helfen? Können wir das denn?

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Das würde ich gerne herausfinden.

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

- » Diese Mission beenden und die Station verlassen:
Lies **Protokoll 1965**.
- » Hierbleiben, mehr Informationen sammeln und einen Weg finden, den gequälten Geistern zu helfen: Lies **Protokoll 1902**.

PROTOKOLL 1948

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 2**]: Das ist faszinierend, Boss. Diese Zivilisation hat eine einzigartige Technologie zur Herstellung von Sauerstoff erfunden.

[**Außenteam-Kommandant**]: Nun, wenn sie kreativ genug waren, ihre Kolonie mit ausreichenden Sauerstoff zu versorgen, warum ist es ihnen dann nicht gelungen, die Katastrophe abzuwenden, die ihre Kuppel zerstört hat?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Nichts als Geheimnisse. Suchen wir weiter.

Lies **Protokoll 1916**.

PROTOKOLL 1949

Wenn du diesen Einsatz als Teil der Kampagne spielst, lies **Protokoll 1946**.

Wenn du diesen Einsatz als Einzelszenario spielst, ist dieser Einsatz fehlgeschlagen!

PROTOKOLL 1950

Lies **Protokoll 1962**.

PROTOKOLL 1951

Lies **Protokoll 1955**.

PROTOKOLL 1952

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Das. Ist. Ein. Wunder. Ein verdammtes Wunder!

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Wir haben den Seelenstrom umgekehrt!

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Ja! Alle reinspringen! Das ist unsere einzige Chance, zum oberen Teil der Station zurückzukehren!

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Und zu unseren Körpern!

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Warten Sie. Der Strom. Er scheint instabil sein. Wir könnten es schaffen ...

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Wir müssen es!

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Ja, so können wir aber nicht die vielen armen Seelen retten, die in die Hölle geschickt wurden. Dafür müssen wir zum Tempel rennen, sobald wir oben sind. Dort befindet sich die Hauptkonsole.

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Verstanden, Kommandant.

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Und jetzt ... Wollen wir?

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Springen Sie rein!

Lies **Protokoll 1928**.

PROTOKOLL 1953

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich drehe ihn um. Immer das Gleiche. Die Leiche hat keine Wunden, Verletzungen oder Kratzer.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Was ist hier passiert? Sind sie zum Sterben hergekommen?

[**Außenteam-Kommandant**]: Wir können eine Art Massensuizid nicht ausschließen. Auf der Erde gab es früher Kulte, die das getan haben.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Aber wie? Selbstmord hinterlässt sichtbare Spuren.

[**Außenteam-Kommandant**]: Können Sie einen Medizinscan durchführen?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Gute Idee. Okay, die Sache wird immer seltsamer. Die KI sagt, dass es Selbsterstickung war. Sie haben den Atem angehalten, bis sie tot waren.

[**Außenteam-Kommandant**]: Schwer zu glauben.

[**Besatzungsmitglied 2**] (**versucht, witzig zu klingen**): Diese Typen da drüben wissen sicherlich, was passiert ist.

[**Außenteam-Kommandant**]: Wer?

[**Besatzungsmitglied 2**]: Diese zwei Großen da. Ich dachte, das wären Statuen, aber sie bewegen sich auf uns zu!

[**Außenteam-Kommandant**]: Evakuierung!

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **J** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1954

Lies **Protokoll 1955**.

PROTOKOLL 1955

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Entschuldigung ... Wir haben uns verlaufen und würden gerne ...

[**Tote Einheimische 1**]: Lasst mich in Ruhe! Ihr alle!

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Was?

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Diese arme Frau redet nicht mit uns, denke ich. Hören Sie selbst.


[**Tote Einheimische 1**]: Ich bin keine Sünderin! Ich sollte nicht hier sein! Ich habe das Heilige Gesetz nicht gebrochen!

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Sie ist verrückt.

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Ja, ich kann es spüren ... körperlich.

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Dieses Stechen im Kopf. Verdammte, tut das weh! Wir sollten schnellstens von hier verschwinden.

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Es kann also gefährlich und schmerzhaft sein, mit ungerechterweise Verdammten zu reden.

Jedes Besatzungsmitglied: .

PROTOKOLL 1956

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Scheinbar waren hier religiöse Gesten wichtig. In unseren Anweisungen wird betont, wie wichtig es ist, die Regeln vor Ort zu befolgen, doch da die Bewohner fort sind, ergeben die Regeln nur wenig Sinn.

Also keine leeren Gesten.

Wir gehen langsam in die Dunkelheit des Arbeitszentrums hinein. Zwei riesige Statuen flankieren den Eingang und blicken zu uns herab. Seltsam, sie verursachen bei mir eine Gänsehaut.

Hier drinnen ist es nicht wirklich dunkel. Neben dem Eingang befindet sich ein gut beleuchteter Ort, mit Textzeilen um Textzeilen, einige davon lassen sich mit der KI übersetzen. Anscheinend sind das die Regeln für die Arbeiter. Keine Geste beim Betreten zu machen, bedeutet, für

die Arbeit nicht bereit zu sein, sodass man automatisch zum Sünder wird.

Im Auge ihres nun ausgestorbenen Glaubens sind wir zu Sündern geworden, und ... Hey, hat sich hinter uns was bewegt?

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **L** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1957

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Ich nähere mich den Statuen. Noch nie habe ich so eine Liebe fürs Detail gesehen. Ich erkenne die Zeichen für Sündenhunde, aber da sind noch mehr Inschriften – als ob die Schöpfer alle wichtigen Regeln auf den Statuen festhalten wollten.

Und was sind das für Statuen? Vielleicht Avatare ihrer Religion? Ihre schiere Anzahl lässt mich ins Grübeln kommen. Warum haben die Bewohner der Station so viele erschaffen? Waren sie besessen? Doch die viel wichtigere Frage lautet: Sind diese Statuen irgendwie gefährlich für uns?

Lies **Protokoll 1927**.

PROTOKOLL 1958

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Das hier scheint eher ein Büro oder eine Kommandozentrale als eine Wohnung zu sein. Ich sehe riesige Fenster, die vom Boden bis zur Decke reichen und Ausblick auf die Kuppel und den sternensäten Himmel dahinter bieten. In der Mitte des Raumes steht eine Art Navigationstisch.

Das Verschwinden der Bewohner der Station ist nach wie vor ein Rätsel für uns, doch die Formen der Möbel und Türen weisen darauf hin, dass sie mehr oder weniger humanoid waren.

Der Boden ist mit Papier, das wie Karten aussieht, übersät, und an der Wand steht eine Konsole mit nicht weiter bekannter Funktion. Vielleicht ein Gerät, um den Kurs zu bestimmen? Dies könnte der Raum des Stationsnavigators sein. Allerdings schockiert mich, dass die Schriften auf den Türen und Wänden laut KI besagen, dass dieser Raum ein „heiliger Ort“ sei, den Sterbliche „nicht betreten dürfen“. Einen Navigationsraum?

Offenbar wurde die Station von einer streng religiösen Gemeinschaft geführt. Wir verlassen das Gebäude, um die Suche fortzusetzen.

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

Du kannst Karte **P450** aus diesem Sektor ablegen.

PROTOKOLL 1959

Lies **Protokoll 1955**.

PROTOKOLL 1960

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1908**. Anderenfalls lies weiter:

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Ich glaube, wir warten nur darauf, dass etwas passiert. Ich habe noch nie eine Kolonie denkender und fühlender Wesen so tot und bedrückend erlebt. Es gibt kein Leben. Nichts bewegt sich, nur der Wind streicht melancholisch flüsternd um diese unbeweglichen Statuen herum.

Unbeweglich? Hat sich gerade eine von ihnen bewegt?

Das sind keine Statuen!

Erneuere 3 .

Lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1961

Zähle die Marker auf dem Missionskartenplatz und lies das entsprechende Ergebnis:



- **3–5:** Du hast gerade so überlebt.
- **6–10:** Du hast dich gut geschlagen.
- **11–14:** Du hast dich sehr gut geschlagen!
- **15:** Du hast dich außergewöhnlich gut geschlagen!

PROTOKOLL 1962

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

(keuchend)

Ich bin umzingelt. Hier gibt es keinen Weg raus. Diese ... diese mechanischen Bildnisse haben meine Besatzung gefangen genommen. Ich weiß nicht, was mit ihnen geschieht. Das Ding kommt. Es kommt auf mich zu. Ich sehe den riesigen mechanischen Körper, die Tentakel zucken um den Kopf herum. Es greift nach mir. CAPCOM, schicken Sie kein weiteres Team. Außenteam-Kommandant, Ende.

- Bewege alle Modelle und Aufsteller von der Planetenkarte und stelle sie daneben.
- Lege alle Karten und Marker von der Planetenkarte ab. Missionskarte **M40** und die Bedrohungskarte sollten griffbereit bleiben (sie werden in Kürze wieder auf der Planetenkarte platziert), während die Globalen Bedingungen abgelegt werden.
- Entferne alle Missionsausrüstungsplättchen vom Spielfeld. Platziere alle Ausrüstungskarten wieder im Arsenal – sie sind fort.
- Wenn du den *W.A.U.* auf diese Weise abgelegt hast, lege den Würfel wieder in den Verbrauch-Pool des Besitzers.
- Öffne die Planetopedia auf den Seiten **20–21** (*Tartarus – Hölle*).
- Platziere die angezeigten Karten auf der rechten Seite von *Tartarus – Hölle* (Einmalige Entdeckung, Mission).
- Jedes Besatzungsmitglied legt alle Verletzungen ab (Karten und Würfel).
- Jedes Besatzungsmitglied erhält eine Verletzung „Halbtot“.
- Jedes Besatzungsmitglied nimmt 1 zusätzlichen  aus seinem Sektionsbehälter und platziert ihn in seinem Verbrauch-Pool.
- Für jedes markierte Kästchen in **Protokoll 1979** erneuert jedes Besatzungsmitglied 1 .
- Nimm die Ausrüstungskarten **E196, E197, E198, E199** aus „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter A) und verteile sie unter den Besatzungsmitgliedern (entsprechend ihrer Sektion). Jede ungenutzte Ausrüstungskarte wird in „Nicht verfügbare Ausrüstung“ (Kartenbehälter A) zurückgelegt.
- Drehe die Bedrohungskarte „Sündenhund“ auf die andere Seite.
- Platziere einen *Höllenvächter*-Aufsteller in Sektor **2** und einen weiteren Höllenvächter in Sektor **6**.
- Platziere alle Besatzungsmitglieder in Sektor **1**.
- Platziere alle Lander-Mods von der Lander-Tafel wieder im „Warten ...“-Umschlag.
- Verliere alle Vorräte.
- Lies **Protokoll 1940**.

PROTOKOLL 1963

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Diese vielen armen Seelen! Reihe um Reihe, alle an den Boden gekettet.

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Diese Person aber nicht! Hey! Hey, hallo? Kannst du sprechen? Kannst du mir sagen, was hier los ist?

[**Tote Einheimische 1**]: Seht ihr das nicht? Das ist das Ende einer stolzen Nation, die durch das Universum flog! Seht nur, was mit uns geschehen ist, seit wir unsere Sünden ausgerottet haben. Wir sind am Glaubenstest gescheitert und jetzt sind die Sündenhunde hinter uns her.

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Dich haben sie aber nicht geschnappt, wie es aussieht!

[**Tote Einheimische 1**] (flüsternd): Weil ich weiß, wie ich mich verstecken muss! Diese Hunde blicken nie nach unten. Wenn man sich in einem Loch im Boden versteckt, ist man sicher! Viele von uns haben diese Strategie genutzt. Dort, in diesem Loch, sind Personen, die Leichen entweiht haben. Und dort welche, die gelogen haben. Wir sind alle Sünder!

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Wir sollten mit ihnen reden, Kommandant!

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Ja, aber mit welcher Gruppe? Wir müssen wahre Sünder auswählen, natürlich entsprechend den Regeln ihrer Religion. Haben wir etwas in Erfahrung gebracht, das uns einen Hinweis gibt? Was meinen Sie? Lügner oder Leichenschänder?

Erhalte 2 *Alien-Tech*-Hinweise.

Ersetze das SZ in diesem Sektor durch Karte **P457**.

PROTOKOLL 1964

Lies **Protokoll 1955**.

PROTOKOLL 1965

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

CAPCOM, ich freue mich, berichten zu können, dass unsere Mission abgeschlossen ist. Es ist uns wie durch ein Wunder gelungen, in unsere eigenen Körper zurückzukehren - zu unserer großen Freude und Erleichterung. Wir betreten soeben unseren Lander und beginnen mit dem Startprotokoll. Wir haben keine Verluste zu beklagen und die Ordnung in der Station wurde wiederhergestellt. Jeder Versuch, die Mission zusammenzufassen, wäre vergeblich, also möchte ich nur sagen, dass wir eine religiöse Revolution in der Hölle durchgeführt haben.

Außenteam, Ende.

Lege Missionskarten **M40** und **M41** ab.

Lies **Protokoll 1943**.

PROTOKOLL 1966

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Kommandant, gute Nachrichten. Diese Sauerstofffabrik lässt sich leicht bedienen. Ich habe die Bedienungsanleitung durch das KI-Entschlüsselungsprogramm laufen lassen und habe sehr genaue Anweisungen erhalten.

[**Außenteam-Kommandant**]: Gute Arbeit. Können wir sie nutzen?

[**Besatzungsmitglied 1**]: Noch nicht, fürchte ich. Die Kuppel hat zu viele Risse. Der neu produzierte Sauerstoff würde in die Leere entweichen.

[**Außenteam-Kommandant**]: Diese Risse beunruhigen mich. Was ist mit der Station passiert? Und mit der Kuppel? Meteoritenschauer? Feindliche Waffen? Das lässt mir keine Ruhe.

Lies **Protokoll 1916**.

PROTOKOLL 1967

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Was? Nein! Nein!

[**Besatzungsmitglied 2**]: Kommandant, diese Bastarde haben unseren Lander zerstört! Wie um alles in der Welt kommen wir hier weg?

[**Außenteam-Kommandant**]: Immer mit der Ruhe, Leute. Es muss einen Weg hinaus geben.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Das hoffe ich. Ich würde ungern für immer hier festsitzen.

Erhalte 1 Ladung.

Platziere alle Lander-Mods von der Lander-Tafel wieder im „Warten...“-Umschlag. Entferne den Lander-Aufsteller von der Planetenkarte. Der Lander ist zerstört und ein Start ist nicht mehr möglich!

Wenn du diesen Einsatz als Teil der Kampagne spielst, 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).

PROTOKOLL 1968

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Aufgepasst, Leute. Noch so ein Ungetüm.

[**Totes Besatzungsmitglied 1**]: Eine nicht enden wollende Schlange von Sündern wartet vor ... Was soll das sein? Ein riesiger Ofen?

[**Totes Besatzungsmitglied 2**]: Könnte sein. Am meisten schockiert mich allerdings, dass die Leute in der Schlange freiwillig hineingehen.

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Ich werde jemanden fragen. Entschuldige bitte. Kannst du mir sagen, was hier los ist?

[**Tote Einheimische 1**]: Ich habe eure Unterhaltung gehört und ihr habt richtig geraten. Das ist ein Ofen. Und ja, wir verbrennen, aber nur für kurze Zeit. Wir werden schon bald wiedergeboren.

[**Toter Außenteam-Kommandant**]: Und ... warum wollt ihr verbrennen?

[**Tote Einheimische 1**]: Das Feuer ist nicht nur Strafe für unsere Sünden, sondern versorgt unsere Station auch mit Energie. Könnt ihr euch ein größeres Opfer vorstellen?

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **I** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1969

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[**Besatzungsmitglied 1**]: Ich bin ja nicht abergläubisch, aber die Atmosphäre hier drin ...

[**Besatzungsmitglied 2**]: ... ist bedrückend.

[**Außenteam-Kommandant**]: Um es vorsichtig auszudrücken. Als wüsste dieser Ort, dass wir die falschen Personen sind, um ihn zu betreten. Als wären wir ...

[**Besatzungsmitglied 1**]: ... Sünder?

[**Außenteam-Kommandant**]: Könnte sein.

[**Besatzungsmitglied 1**]: Aber wir haben nichts Falsches getan. Wir haben niemanden beleidigt und keinen heiligen Ort entweiht.

[**Besatzungsmitglied 2**]: Vielleicht tun wir das genau in diesem Augenblick. Erinnern Sie sich an diese wohl religiösen Statuen vor dem Tempel? Ich glaube, sie haben sich bewegt, als wir reingegangen sind.

[**Außenteam-Kommandant**]: Keine Religion kann dafür sorgen, dass sich eine Statue bewegt.

[**Besatzungsmitglied 1 (verängstigt)**]: Wie auch immer, ich höre was kommen! Was Schweres!

[**Außenteam-Kommandant**]: Vielleicht haben wir doch etwas entweiht. Weg hier!

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **F** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneuere stattdessen 1 .

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1903**. Anderenfalls lies **Protokoll 1932**.

PROTOKOLL 1970

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Ich bin nur wenige Schritte von der Lander-Rampe entfernt, doch ich habe Zweifel. Haben wir alles getan, um die dunklen Geheimnisse dieser Station zu lüften? Dieser Ort ist nervenaufreibend und beunruhigend, kehren wir ihm nicht zu früh den Rücken? Ich muss über vieles nachdenken. Auf Wiedersehen, Sünderhunde. Vielleicht sehen wir uns eines Tages wieder.

Wenn Globale Bedingung **G40** auf dem Spielfeld ist, lies **Protokoll 1967**.

Anderenfalls lies weiter:

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

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

» **Bleiben:** Setze das Spiel fort.

» **Verlassen:** Platziere das Missionsfehlschlag-Plättchen auf der Lander-Tafel. Lege die Hälfte (abgerundet) der Entdeckungen, die keine Einmaligen Entdeckungen sind, von der Lander-Tafel ab.

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

PROTOKOLL 1971

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Außenteam-Kommandant]: Okay. Äh ... wie funktioniert diese Geste?

[Besatzungsmitglied 1]: So. Sie halten Ihre linke Hand so und die andere so.

[Besatzungsmitglied 2]: Und jetzt kommt eine Verbeugung.

[Außenteam-Kommandant]: Gut, verstanden. Lassen Sie uns das zusammen machen. Ohne Gekicher. Es sieht zwar niemand zu, aber wir sollten die örtlichen Bräuche respektieren.

*** Pause ***

[Außenteam-Kommandant]: Geschafft. Gehen wir rein.

*** Schritte ***

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie nur, hier ist ein gut beleuchteter Text an der Wand. Los, KI. Wach auf. Wir brauchen dich zum Entschlüsseln.

[Außenteam-Kommandant]: Was steht da?

[Besatzungsmitglied 1]: Dort steht, dass die Geste, die wir gemacht haben, bedeutet: Wir sind frei von Sünden und wollen für die Gemeinschaft arbeiten.

[Außenteam-Kommandant]: Interessant. Gehen wir weiter.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P451**.

PROTOKOLL 1972

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Wir sind hier direkt am Eingang zur Statuenfabrik. Wer auch immer diese Leute waren und was sie auch getan haben mögen, Religion spielte eine wichtige Rolle in ihrem Leben. Und da diese Statuen überall zu finden sind, könnte die Fabrik der zentrale Ort der Station sein.

Die Fabrik könnte uns Antworten liefern. Wie zum Beispiel, warum die Statuen Sündenhunde genannt werden.

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

- » **Hineingehen:** Lies **Protokoll 1929**.
- » **Warten und ausruhen:** Lies **Protokoll 1960**.
- » **Nichts tun:** Erneure 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1973

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Die Sauerstofffabrik ist beeindruckend, doch die Neugier treibt mich weiter. Verfluchte Neugier. Neugier kann angeblich zum Tod führen. Hauptsächlich bei Tieren, aber wer weiß das schon ...

Ich stoße auf einen Gang und der führt mich ... zu einer Art Lagerhaus. Ich sehe ein paar Sauerstofftanks. Einige scheinen nutzbar zu sein. Interessant.

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P452**.

PROTOKOLL 1974

Live-Feed: Außenteam-Kommandant

Diese Steuerkonsole der Station ist unserer erstaunlich ähnlich. Ich sehe Knöpfe, Bildschirme und Griffe, aber anders als bei unserem Steuersystem ist hier jedes Element genauestens beschriftet, als müsste die Besatzung immer wieder erinnert werden.

Nach allem, was wir gesehen haben, bin ich mir sicher, dass diese Symbole religiöse Bedeutungen haben. Also ... stand die Steuerung der Station mit ihrer Religion in Verbindung? Vielleicht durften nur Auserwählte die Konsole berühren?

Ziehe 1 Sektionskarte.

Markiere Kästchen **C** in **Protokoll 1979**. Wenn dieses Kästchen bereits markiert ist, erneure stattdessen 1 .

PROTOKOLL 1975

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Sehen Sie dieses Hochhaus? Es erinnert mich an Termitenhügel.

[Außenteam-Kommandant]: Behalten Sie Ihre Gedanken für

sich. Da, der Eingang zum Arbeitszentrum liegt vor uns. Mit noch mehr großer Schrift darüber.

[Besatzungsmitglied 1]: Gut. Ich aktiviere die KI. Kommandant, das ist seltsam. Die Schrift besagt, dass wir ein kompliziertes Zeichen mit unseren Händen machen müssen, bevor wir hineingehen.

[Außenteam-Kommandant]: Interessant. Einige religiöse Gemeinschaften auf der Erde verlangen von ihren Mitgliedern ähnliche Rituale.

[Besatzungsmitglied 1]: Aber müssen wir das wirklich tun, Boss? Das sieht doch niemand.

[Außenteam-Kommandant]: Ich muss darüber nachdenken.

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

- » **Das Zeichen beim Eintreten machen:** Lies **Protokoll 1971**.
- » **Kein Zeichen beim Eintreten machen:** Lies **Protokoll 1956**.
- » **Nichts tun:** Erneure 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1976

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Unsere Reise nimmt kein Ende.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Wir sind alle erschöpft, aber wir müssen geduldig sein. Es muss einen Weg nach draußen geben.

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Und was auch immer passiert, wir leiden nicht so sehr wie diese Leute hier.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Noch so eine Gruppe jammernder und schreiender Leute.

[Totes Besatzungsmitglied 2]: Sie sind größer und ihre Lumpen scheinen von besserer Qualität zu sein. Sie gehören zu einer oberen Klasse.

[Toter Außenteam-Kommandant]: Hey! Was habt ihr getan, um hier zu landen?

[Tote Einheimische 1]: Ich habe gelogen! Ich habe meinen Vorgesetzten wegen verlegter Dokumente und Dienststunden angelogen.

[Toter Einheimischer 2]: Und ich habe Veränderungen am Antrieb der Station vorgenommen. Kleine Änderungen! Unbedeutend. Ich wollte nur die Leistung verbessern!

[Totes Besatzungsmitglied 1]: Ein weiteres Rätsel, Kommandant. Mit wem sollen wir reden? Der Lügnerin oder dem gesetzlosen Mechaniker?

[Toter Außenteam-Kommandant]: Was wissen wir über ihre Religion, Leute? Wer könnte ein wahrer Sünder sein?

Ersetze die Karte in diesem Sektor durch Karte **P460**.

PROTOKOLL 1977

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Was im Namen der Leere ist das hier für ein Ort?

[Außenteam-Kommandant]: Biodetektoren?

[Besatzungsmitglied 1]: Nichts, Boss. Der Ort ist verlassen und ... mit Abstand der unheimlichste Ort, den ich jemals gesehen habe.

[Besatzungsmitglied 2]: Da läuft es mir eiskalt den Rücken runter.


[Außenteam-Kommandant]: Das sieht nach einem Wohngebäude aus, gehen wir rein. Vielleicht erfahren wir dort etwas über die Bewohner.

[Besatzungsmitglied 1]: Oder wir könnten uns dieses Dokument näher ansehen.

[Besatzungsmitglied 2]: Welches Dokument?

[Besatzungsmitglied 1]: Ich sehe so etwas wie Papier, dort drüben.

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

- » **Die offene Wohnung betreten:** Lies **Protokoll 1924**.
- » **Das Dokument lesen:** Lies **Protokoll 1933**.
- » **Nichts tun:** Erneure 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1978

Gesprächsaufzeichnungen: Außenteam

[Besatzungsmitglied 1]: Ein weiterer unterirdischer Raum voller toter Maschinen.

[Besatzungsmitglied 2]: Wir wissen nicht sicher, ob sie tot sind. Kommandant, dürfen wir näher ran und uns das Ganze ansehen? Oder sogar versuchen, eine zu starten?

[Außenteam-Kommandant]: Ich bin mir nicht sicher. Ich habe das seltsame Gefühl, hier eingesperrt zu sein.

[Besatzungsmitglied 1]: Ja. Verschwinden wir von hier.

[Besatzungsmitglied 2]: Hey, und was ist mit meiner Neugier?

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

- » **Den Antrieb genauer untersuchen:** Lies **Protokoll 1918**.
- » **Den Antrieb starten:** Lies **Protokoll 1931**.
- » **Diesen Ort verlassen:** Lege Karte **P455** aus diesem Sektor ab.
- » **Nichts tun:** Erneuere 1  und setze das Spiel fort.

PROTOKOLL 1979

Wichtig: Du darfst nur markierte Kästchen lesen!

- A:** Es ist keine Sünde, ein fremdes Tagebuch zu lesen, wenn es öffentlich zur Schau steht. Das heilige Gesetz dieser Wesen ändert sich ständig. Es gibt Orte auf der Station, die zu betreten eine Sünde ist.
- B:** Es ist keine Sünde, sich das Leben zu nehmen. Es ist keine Sünde, Tote aus der Entfernung zu betrachten. Es ist aber eine Sünde, Tote aus der Nähe anzusehen.
- C:** Den Flug der Station zu steuern, war heilig. Nur ausgewählte Mitglieder der Gesellschaft hatten die Erlaubnis, die Steuerungskonsole anzufassen. Wenn jemand Unwürdiges dies tat, war dies eine Sünde.
- D:** Es ist eine Sünde, gemeinsame Ressourcen nur für sich selbst zu nutzen.
- E:** Es ist eine Sünde, schwer zugängliche Dokumente zu lesen, insbesondere religiöse.
- F:** Es ist eine Sünde, eine Statuenfabrik oder heilige Orte zu betreten.
- G:** Stellt man sich freiwillig seiner Strafe, verhalten Hunde sich weniger brutal.
- H:** Es ist eine Sünde, wenn Unwürdige die Antriebe berühren. Die Energiequelle der Station befindet sich in der unteren Scheibe.
- I:** Verbrannte Seelen werden nur wiedergeboren, um erneut verbrannt zu werden.
- J:** Es ist eine Sünde, eine Leiche zu berühren.
- K:** Die Wesen haben absurde Paragraphen ins Heilige Gesetz geschrieben, damit es mehr Sünder und mehr Energie gab.
- L:** Es ist eine Sünde, vor dem Betreten der Arbeitsstelle kein Zeichen zu machen.

