



ISS
VANGUARD
FLOTTA PERDUTA

REGOLAMENTO

Sono trascorsi trentasette anni da quando la ISS Vanguard ha portato a termine la propria missione.

Ora la Terra è in contatto con diverse specie aliene e sta iniziando la propria espansione nei sistemi stellari vicini. Le conoscenze e le scoperte raccolte durante il fatidico viaggio della Vanguard, oltre alle tecnologie ottenute da specie aliene, hanno consentito all'umanità di costruire tre nuove navi stellari: più veloci, resistenti e adatte ad affrontare i pericoli della galassia di quanto la Vanguard non sia mai stata.

Una significativa porzione della mappa stellare dei Costruttori è già stata esplorata, ottenendo numerose scoperte ed entrando in contatto con nuove forme di vita.

Tuttavia, nel Braccio di Perseo della nostra galassia si trova un grande ammasso di coordinate che non sono ancora state visitate.

L'ISS Dauntless e l'ISS Wayfarer sono state inviate laggiù insieme per sostenersi a vicenda in un enorme sforzo di esplorazione e insediamento della durata prevista di diversi decenni. Poco dopo aver raggiunto la propria destinazione, entrambe le navi sono scomparse e i loro collegamenti quantistici con la Terra si sono interrotti uno dopo l'altro.

La terza nave, l'ISS Starchild, è stata richiamata dallo spazio idemiano, equipaggiata per qualsiasi evenienza e inviata in una missione di soccorso. Tuttavia, anch'essa è scomparsa.

Sotto choc per la perdita dell'intera flotta terrestre, inclusi praticamente tutti gli ufficiali e i membri dell'equipaggio addestrati per viaggi stellari, il Progetto Vanguard ha preso una decisione disperata. Rimane una sola nave ammiraglia in grado di affrontare lunghi viaggi interstellari: la dismessa ISS Vanguard, una nave-museo in volo nell'orbita terrestre.

In men che non si dica, l'ISS Vanguard viene ripristinata e rimessa in moto, equipaggiata con una combinazione di nuove reclute e alcuni veterani nuovamente operativi come ufficiali. L'equipaggio viene addestrato per affrontare ogni evenienza e i sensori della nave vengono impostati per rilevare qualsiasi minaccia che potrebbe aver colto di sorpresa le altre navi.

Ora, la nostra prima nave stellare è anche l'ultima a nostra disposizione, diretta verso l'ignoto, senza speranza di supporto e senza rinforzi.

La sua missione: ritrovare le tre navi della flotta perduta, salvare il maggior numero possibile di membri dell'equipaggio e assicurarsi che qualsiasi cosa sia accaduta non costituisca un pericolo per la Terra e gli altri pianeti conosciuti. Nel corso dell'indagine, l'equipaggio della Vanguard dovrà confrontarsi con il mistero finale dei Costruttori...

Gioco di: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Progettazione del gioco: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Autori della campagna Flotta Perduta: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Sviluppatore capo: Ernest Kiedrowicz

Test e sviluppo: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach

Test interni: Łukasz Potoczny, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski

Test aggiuntivi: Kristopher Peterson, Sean Nyikos, Kristian Levinsen, Jeremy Freeman, Claudio Moratto

Regolamento: Ernest Kiedrowicz

Design narrativo: Krzysztof Piskorski

Concept narrativo: Krzysztof Piskorski

Redazione: Marcin Mortka

Editing: Matt Click

Revisione: Daniel Morley

Direzione artistica: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek

Progetto grafico: Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

Illustrazioni: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Agnieszka Szade, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Bożena Chądzyńska, Rafał Górniak, Maciej Simiński, Weronika Kordeusz

Modelling 3D: Jakub Ziółkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

Impaginazione: Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec

Produzione: Olga Baraniak, Anna Czajka, Witold Chudy, Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka, Zofia Jerzyńska

Traduzione Italiana: Michele Bonelli di Salci

Editor della Versione Italiana: Filippo Bosi, Federico Burchianti, Vincenzo Idone Cassone, Marvin Visonà

Revisore Bozze della Versione Italiana: Filippo Bosi, Vincenzo Idone Cassone, Marvin Visonà

DTP Versione Italiana: Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski, Kinga Janik

Playtesting Versione Italiana: Mirko Caprioglio, Matteo Prizzon

Coordinatore dell'Adattamento in Lingua: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian



COMPONENTI ESPLORAZIONE PLANETARIA:



Regolamento



Planetopedia



Diario di Bordo e Manuale delle Operazioni



9 Dadi Alieno



6 Gettoni Attrezzatura per la Missione



7 Segnalini Minaccia



2 Segnalini Lander

COMPONENTI GESTIONE DELLA NAVE:



Mappe dei Sistemi



2 Raccoglitori per le carte del Manuale della Nave



4 Pagine del Manuale della Nave



1 Plancia Lander fronte retro



1 Divisore Vassoio Portacarte B



1 Elemento Riempitivo Vassoio Portacarte A

CARTE ESPLORAZIONE PLANETARIA:

CARTE PICCOLE:



21 Carte Scoperta Eccezionale



10 Carte Ferita

CARTE GESTIONE DELLA NAVE:

CARTE PICCOLE:



14 Carte Ponte di Comando



6 Carte Modifiche al Lander

ALTRE CARTE:



34 Carte Attrezzatura



2 Carte Lander

ALTRE CARTE:



4 Carte Riferimento

CARTE STANDARD:



36 Carte Riparto



104 Carte Punto di Interesse

STANDARD CARDS:



10 Carte Atterraggio



12 Carte Progetto di Ricerca



22 Carte Progetto di Produzione



19 Carte Situazioni



21 Carte Minaccia



19 Carte Condizione Generale



28 Carte Missione



2 Carte Potenziamento Struttura (Alloggi dei Superstii)



9 Carte Struttura



7 Carte Superstii



2 Carte Diplomazia/Ubbidienza

ISS VANGUARD: FLOTTA PERDUTA

PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

Flotta Perduta è una campagna indipendente che si svolge decenni dopo la missione originale della Vanguard. Con tre delle navi stellari terrestri più recenti misteriosamente scomparse, sta all'obsolescente ISS Vanguard riprendere il volo per un'ardimentosa missione ai margini estremi della galassia conosciuta.

Prima di iniziare la campagna Flotta Perduta di ISS Vanguard, dovrai portare a termine diverse fasi di preparazione e spaccettamento. Dato che queste fasi richiedono tempo, ti consigliamo di eseguirle prima della sessione di gioco iniziale.

Tutti i componenti della campagna Flotta Perduta (originale inglese: Lost Fleet) riportano il contrassegno **LF**. Questa icona ti aiuterà a distinguere tra i componenti del gioco di base e di questa espansione, se desideri preparare o resettare l'intero gioco.

Nota: Tutti i componenti rimossi dal gioco durante la preparazione della campagna Flotta Perduta possono essere riposti nella scatola della campagna Flotta Perduta poiché non verranno utilizzati nella partita.

1) RIORDINO DELLA CAMPAGNA DEL GIOCO DI BASE

Per prima cosa, svuota il Manuale della Nave, la busta "In attesa..." e i Compartimenti del Reparto e riponi tutte le carte e i dadi all'interno dei Vassoi Portacarte. In seguito, prendi tutti i componenti dallo slot "Rimossi dal Gioco" (Vassoio Portacarte B), separali e posizionali dopo il relativo divisore nei Vassoi Portacarte corrispondenti. Ricrea i mazzi Tutorial A e B e i contenuti della Busta Misteriosa.

La disposizione dettagliata delle carte nel Vassoio Portacarte è riportata in seguito nella preparazione.

2) PREPARAZIONE DEI VASSOI PORTACARTE A & B

Spacchetta tutti i pacchetti di carte che trovi nella scatola della campagna Flotta Perduta.

Nella campagna Flotta Perduta, il Vassoio Portacarte A viene utilizzato durante l'Esplorazione Planetaria e il Vassoio Portacarte B viene utilizzato durante la Gestione della Nave, come nella campagna del gioco di base.

Riempi il Vassoio Portacarte A con i divisori e le carte mostrati a pagina 6 del Regolamento del gioco di base. Dopodiché, segui le indicazioni elencate qui sotto.

Vassoio Portacarte A – Carte:

- Posiziona tutte e 5 le carte Punto di Interesse **P000** e le 3 carte Punto di Interesse **P001** (dalle carte PDI e dal Mazzo Tutorial A) dopo il divisore "Punti di Interesse". Rimuovi tutte le altre carte Punto di Interesse dal gioco. Posiziona tutte le carte Punto di Interesse Flotta Perduta dopo il divisore "Punti di Interesse" in ordine crescente.
- Rimuovi tutte le carte Missione dal gioco. Posiziona tutte le carte Missione Flotta Perduta dopo il divisore "Missioni" in ordine crescente.
- Rimuovi tutte le carte Condizione Generale dal gioco. Posiziona tutte le carte Condizione Generale Flotta Perduta dopo il divisore "Condizioni Generali" in ordine crescente.
- Rimuovi dal gioco tutte le carte Scoperta elencate:
 - Scoperta *Strana Vegetazione* "Pianta in Letargo"
 - Scoperta *Minerale* "Rivestimento Ceramico Ultra Resistente"
 - Scoperta *Esemplare Vivo* "Toroide Telepatico"
 - Scoperta *Microorganismo* "Protozoi Famelici"
 - Scoperta *Tecnologia Aliena* "Filo Monomolecolare"
- Posiziona tutte le altre carte Scoperta dopo il divisore "Scoperte" suddivise per tipo.

- Rimuovi tutte le carte Scoperta Eccezionale dal gioco. Posiziona tutte le carte Scoperta Eccezionale Flotta Perduta dopo il divisore "Scoperte Eccezionali" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Grado Superiore dopo il divisore "Gradi Superiori" in qualsiasi ordine.
- Rimuovi tutte e 6 le carte Ferita Congelamento dal gioco. Posiziona tutte le altre carte Ferita e tutte le carte Ferita Flotta Perduta dopo il divisore "Ferite" in ordine alfabetico.
- Rimuovi tutte le carte Evento di base dal gioco.

Nota: Puoi utilizzare l'Elemento Riempitivo per riempire lo spazio rimasto nel Vassoio Portacarte A.

Nota: Dato che alcune carte del gioco di base vengono utilizzate nella campagna Flotta Perduta, la numerazione di alcuni mazzi potrebbe non iniziare da 1.

Riempi il Vassoio Portacarte B con i divisori e le carte mostrati a pagina 7 del Regolamento del gioco di base. Dopodiché, segui le indicazioni elencate qui sotto.

Vassoio Portacarte B – Carte:

- Rimuovi le carte Attrezzatura **E19-E21, E76-E79 e E101-E105** dal gioco. Trova le carte Attrezzatura **E01-05, E07, E14, E16-E18, E23-E28, E30, E33-E34, E36-E41, E43-E44 e E46-E48** e posizionale dopo il divisore "Inventario" in in qualsiasi ordine. Posiziona tutte le altre carte Attrezzatura e carte Attrezzatura Flotta Perduta dopo il divisore "Attrezzatura non Disponibile" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Membro dell'Equipaggio (carte standard e carte provenienti dal mazzo Tutorial A) dopo il divisore "Reclute" in qualsiasi ordine.
- Rimuovi tutte le carte Atterraggio dal gioco. Posiziona tutte le carte Atterraggio Flotta Perduta dopo il divisore "Carte Atterraggio" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Potenziamento Struttura **F01-F06**, le carte Potenziamento Struttura Flotta Perduta **F07 e F08**, e le carte Struttura Flotta Perduta **H01-H09** dopo il divisore "Potenziamenti Struttura" in ordine crescente.
- Posiziona le carte Situazione **S05, S08, S09, S12, S14, S21** dopo il divisore "Situazioni Possibili" in ordine crescente. Rimuovi tutte le altre carte Situazione dal gioco. Posiziona le carte Situazione Flotta Perduta **S28-S33** dopo il divisore "Situazioni Possibili". Posiziona tutte le altre carte Situazione Flotta Perduta dopo il divisore "Situazioni Future" in ordine crescente.
- Rimuovi tutte le carte Progetto di Ricerca dal gioco. Posiziona tutte le carte Progetto di Ricerca Flotta Perduta dopo il divisore "Progetti di Ricerca" in ordine crescente.
- Rimuovi tutte le carte Progetto di Produzione dal gioco. Posiziona tutte le carte Progetto di Produzione Flotta Perduta dopo il divisore "Progetti di Produzione" in ordine crescente.

- Posiziona il divisore "Superstiti" nel Vassoio Portacarte B e tutte le carte Superstite dopo il divisore.
- Rimuovi la carta Modifica al Lander **A31** dal gioco. Posiziona tutte le carte Modifica al Lander e tutte le carte Modifica al Lander Flotta Perduta dopo il divisore "Modifiche al Lander" in ordine crescente.
- Rimuovi tutte le carte Obiettivo e Obiettivo Secondario dal gioco. Posiziona tutte le carte Obiettivo e Obiettivo Secondario Flotta Perduta dopo il divisore "Carte Ponte di Comando" in ordine crescente.
- Posiziona la carta Morale e tutte le carte Livello Tecnologia, Potenziamento Ponte di Comando e Potenziamento Ponte di Comando Flotta Perduta dopo il divisore "Carte Ponte di Comando" in ordine crescente.
- Rimuovi i due mazzi Tutorial (A e B) dal gioco. Per l'elenco dettagliato dei mazzi Tutorial vai all'**Annotazione 720** del Diario di Bordo del gioco di base.

3) BUSTA MISTERIOSA

Estrai tutti i componenti dalla Busta Misteriosa.

- Rimuovi le pagine del Manuale della Nave, un raccoglitore per le carte, un divisore e 18 carte Struttura Aggiuntiva dal gioco.
- Posiziona tutti i dadi Reparto Jolly, Esperto e Universali nel vassoio aggiuntivo separato da tutti gli altri dadi Reparto. I dadi Reparto rimanenti costituiscono la tua riserva di dadi Reparto non acquistati.
- Posiziona tutte le carte Evento Avanzato nel Vassoio Portacarte A dopo il divisore "Eventi" in qualsiasi ordine.

Per conoscere l'elenco dei contenuti della busta consulta pagina **41** del Regolamento del gioco di base.

4) PREPARAZIONE DEL MANUALE DELLA NAVE

- Posiziona tutti i raccoglitori per le carte e le pagine del Manuale della Nave nel Manuale della Nave in ordine crescente con pagina **1** (Riprendere una Partita Salvata) all'inizio e pagina **39** (Punto di Salvataggio) alla fine.
- Sostituisci le pagine del Manuale della Nave del gioco di base numerate **27-28, 31-32 e 39-40** con le pagine Flotta Perduta con la stessa numerazione. Rimuovi le pagine sostituite dal gioco.
- Posiziona il raccoglitore per le carte Flotta Perduta numero **41** in fondo al Manuale della Nave.
- Trova le seguenti carte iniziali e posizionale nei raccoglitori per le carte come segue:

Raccoglitore per le carte pagina 3:

- 1 – Livello Tecnologia 3
- 2 – Morale Medio (inserisci la carta Morale in modo che si veda solo la parte "Medio")
- 3 – Potenziamento Ponte di Comando **B11**
- 4 – Potenziamento Ponte di Comando **B13**

Raccoglitore per le carte pagina 9:

- 1 – Progetto di Ricerca **R01**

Raccoglitore per le carte pagina 13:

- 1 – Progetti di Produzione **C01-C04** (4 carte)

Raccoglitore per le carte pagina 14:

- 1 – Potenziamenti Struttura **F04**

Raccoglitore per le carte pagina 19:

- 1 – Carta Lander Void Ranger

Raccoglitore per le carte pagina 21:

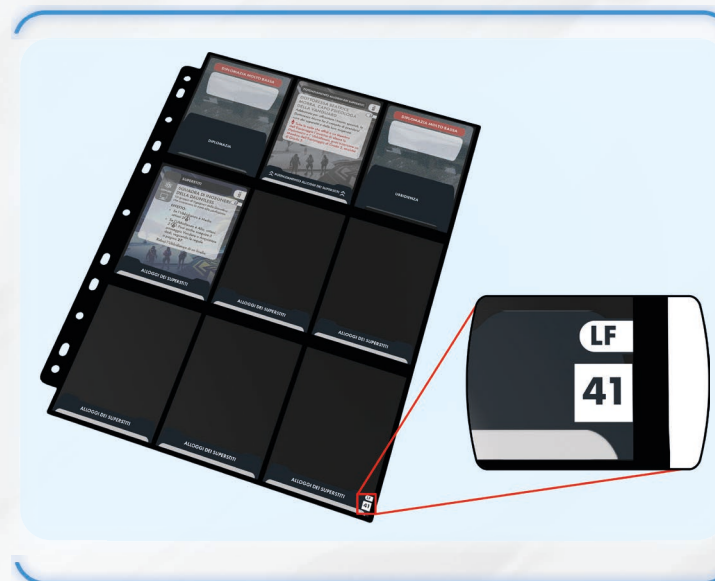
- 1 – Modifiche al Lander **A01-A10** (10 carte)

Raccoglitore per le carte pagina 29:

- 1 – Scoperta Eccezionale **U04**
- 2 – Scoperta Eccezionale **U08**
- 3 – Scoperta Eccezionale **U12**
- 4 – Scoperta Eccezionale **U16**

Raccoglitore per le carte pagina 41:

- 1 – Livello Diplomazia Molto Basso (inserisci la carta in modo che si veda solo la parte "Molto Basso")
- 2 – Potenziamento Struttura **F08**
- 3 – Livello Ubbidienza Molto Basso (inserisci la carta in modo che si veda solo la parte "Molto Basso")
- 4 – Carta Superstite **V01** (*Squadra di Ingegneri della Dauntless*)



5) PREPARAZIONE DEL DIARIO DI BORDO

La campagna di ISS Vanguard è una storia ambigua che mette spesso i giocatori di fronte a scelte significative. Alcune di queste scelte hanno delle conseguenze nella campagna Flotta Perduta.

Se desideri applicare le scelte della tua campagna del gioco di base, controlla le Annotazioni corrispondenti nel Diario di Bordo del gioco di base e segui le istruzioni qui sotto:

Importante: Limitati a contrassegnare le caselle nelle Annotazioni elencate, senza leggerle.

- Se la casella B dell'**Annotazione 930** del gioco di base NON è contrassegnata, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1202**.
- Se la casella E dell'**Annotazione 930** del gioco di base NON è contrassegnata, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1203**.
- Se la casella A dell'**Annotazione 930** del gioco di base NON è contrassegnata, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1204**.
- Se la casella B dell'**Annotazione 910** del gioco di base è contrassegnata, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1205**.
- Se la casella C dell'**Annotazione 910** del gioco di base è contrassegnata e la casella C dell'**Annotazione 930** del gioco di base NON è contrassegnata, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1206**.
- Se la casella dell'**Annotazione 965** del gioco di base è contrassegnata, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1207**.
- Se la casella A dell'**Annotazione 920** del gioco di base è contrassegnata, contrassegna la casella A nell'**Annotazione 1567**.

- Se la casella B dell'**Annotazione 920** del gioco di base è contrassegnata, contrassegna la casella B nell'**Annotazione 1567**.
- Se la casella B dell'**Annotazione 960** del gioco di base è contrassegnata, contrassegna la casella C nell'**Annotazione 1567**.
- Se sono riportati i nomi di alcuni Membri dell'Equipaggio nell'**Annotazione 880**, trova tali Membri dell'Equipaggio nel Vassoio Portacarte B e posizionali nei Compartimenti del Reparto corrispondenti (seguendo la suddivisione nell'**Annotazione 880**).

Se non hai scelte salvate dal gioco di base o semplicemente desideri cambiarle, segui le istruzioni qui sotto e prendi una decisione riguardo alle seguenti questioni:

Importante: Limitati a contrassegnare le caselle nelle Annotazioni elencate, senza leggerle.

- Se il Capitano Wayman è ancora in vita, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1202**.
- Se la ricercatrice capo Dottoressa Corey è ancora in vita, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1203**.
- Se l'ambasciatrice degli Idemiani, Anu, è ancora in vita, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1204**.
- Se il Servitore, rappresentante dei Visitatori, è entrato a far parte dell'equipaggio della Vanguard, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1205**.
- Se Voce di Morte, l'ultimo lascito degli Usurpatori, è entrato a far parte dell'equipaggio della Vanguard ed è ancora in vita, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1206**.
- Se la Vanguard non ha accettato la richiesta dei Costruttori e ha condiviso le loro tecnologie con il resto della galassia, contrassegna la casella nell'**Annotazione 1207**.
- Se la Vanguard ha raccolto tutte le Scoperte Eccezionali, contrassegna la casella C nell'**Annotazione 1567**.
- L'ISS Vanguard ha dovuto scegliere come comportarsi nei confronti della galassia (scegli una sola opzione!):
 - » Per l'approccio diplomatico, contrassegna la casella **A** nell'**Annotazione 1567**.
 - » Per l'approccio militare, contrassegna la casella **B** nell'**Annotazione 1567**.

6) PREPARAZIONE DEI COMPARTIMENTI DEI REPARTI

La campagna Flotta Perduta utilizza i Compartimenti dei Reparti del gioco di base. Per ciascun Reparto, ci saranno nuovamente:

Divisori:

- cartelline di Grado
- carte Reparto

Carte e cartelline di Grado:

- Posiziona le cartelline di Grado dopo il divisore "Cartelline di Grado" di ciascun Reparto.
- Prendi tutte le carte Reparto del gioco di base e Flotta Perduta contemporaneamente e posizionale dopo il divisore "Carte Reparto" in ordine di Grado (prima il Grado 1, poi il Grado 2, poi il Grado 3).

Dadi:

- Prendi i dadi Reparto per ciascun Reparto come riportato nelle immagini qui sotto.

• Ingegneria:



• Ricognizione:



• Sicurezza:



• Scienza:



7) ALTRI COMPONENTI

- Lascia tutti i gettoni, le basi per i segnalini, i segnaposto, le miniature, gli anelli, le schede del Registro Planetario, il sacchetto per gli Indizi, lo Scanner Planetario, il Segnalibro sistema attuale, la busta "In attesa..." e il sacchetto per i gettoni nella scatola del gioco.

Nota: Se hai terminato le schede del Registro Planetario durante la campagna del gioco di base, visita issvanguard.com/resources per ottenere i file pdf stampabili.

- Riponi tutti i segnalini e i gettoni della campagna Flotta Perduta all'interno della scatola del gioco.
- Aggiungi tutti i dadi Alieno alla tua riserva di dadi Reparto non acquistati.
- Rimuovi dal gioco tutte le carte Minaccia e i segnalini Minaccia del gioco di base NON elencati a pagina 8. Posiziona tutte le carte Minaccia della campagna Flotta Perduta nel Vassoio Portacarte aggiuntivo.
- Posiziona la plancia Lander "Void Ranger" e le plance Lander della campagna Flotta Perduta nel Vassoio Portacarte aggiuntivo. Rimuovi le rimanenti carte Lander e i relativi segnalini dal gioco.
- Rimuovi la carta Riferimento del dado Pericolo dal gioco. Lascia le carte Riferimento rimanenti nel Vassoio Portacarte aggiuntivo. Posiziona le carte Riferimento Flotta Perduta nel Vassoio Portacarte aggiuntivo.
- La campagna Flotta Perduta segue le regole del gioco di base; quindi, è necessario utilizzare il Regolamento di base come riferimento per le regole. Le nuove regole introdotte nella campagna Flotta Perduta sono elencate nella pagina seguente.
- La campagna Flotta Perduta utilizza i seguenti componenti a sé stanti: Diario di Bordo, Mappe dei Sistemi, Planetopedia e Manuale delle Operazioni. Rimuovi questi componenti del gioco di base dal gioco, poiché non verranno utilizzati nella campagna Flotta Perduta.
- La nuova pagina del Manuale della Nave (Mappa Stellare) e il raccoglitore per le carte numero 6A non vengono utilizzati all'inizio del gioco e verranno introdotti con l'avanzare della campagna. Per il momento, conservali insieme agli altri componenti del gioco.

Una volta completati i passaggi precedenti, riponi i Vassoi Portacarte e il Manuale della Nave all'interno della scatola del gioco.

INIZIARE LA PARTITA

La campagna Flotta Perduta di ISS Vanguard offre una campagna e diverse Operazioni (scenari a sé stanti).

>> CAMPAGNA

Tempo di gioco stimato: 20-30 ore

Giocatori: 1-4

Come nel gioco di base ISS Vanguard, la campagna costituisce la modalità principale del gioco. La campagna consiste nel giocare dall'inizio alla fine l'intero processo nel Manuale della Nave, che solitamente include un'Esplorazione Planetaria. Per giocare l'intero Manuale della Nave dovrebbero essere necessarie 2-4 ore.

Per iniziare la campagna, vai all'Annotazione 1200 nel Diario di Bordo Flotta Perduta.

>> OPERAZIONI

Tempo di gioco stimato: 2-3 ore

Giocatori: 1-4

Le operazioni sono singole missioni di esplorazione planetaria che possono essere giocate all'interno di una campagna o separatamente, come scenari indipendenti. Per questi scenari è necessaria una conoscenza completa delle regole del gioco. Per iniziare un'Operazione, vai alle regole di preparazione nel Manuale delle Operazioni.

REGOLE

La campagna Flotta Perduta introduce alcune nuove regole, ampliando il regolamento esistente del gioco di base. Si consiglia caldamente di acquisire familiarità con le nuove regole prima della prima missione, dato che potrebbero apparire sin dall'inizio della campagna.

DADI ALIENO

La campagna Flotta Perduta introduce una nuova tipologia di dadi Reparto: i dadi Alieno. Essi rappresentano la conoscenza accumulata dalle altre razze aliene nel corso dei secoli. Grazie alla prima missione della ISS Vanguard, questa conoscenza ora è a disposizione dell'umanità.

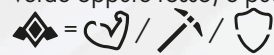
I dadi Alieno sono di tre colori e rappresentano le tre razze incontrate dalla Vanguard durante i suoi viaggi: Aerughi, Idemiani e Visitatori.





A ciascuna razza corrisponde una nuova icona tematicamente collegata a determinati campi di conoscenze specializzate.



I dadi Alieno seguono tutte le regole relative ai dadi Reparto, se non diversamente specificato. Per quanto riguarda Spendere e Sacrificare, i dadi Alieno vengono considerati come dadi Reparto, ma senza un colore specifico. L'icona della Vanguard può essere considerata come se fosse una qualsiasi icona Alieno.

Ciascuna icona Alieno è collegata a un tipo di dado Reparto (blu, verde oppure rosso) e può essere utilizzata come le seguenti icone:



Ad esempio, quando effettui un Tiro e ottieni come risultato un'icona  puoi considerarlo come ,  oppure .

I giocatori possono acquistare e vendere dadi Alieno nel passaggio di Debriefing, durante la Fase Gestione della Nave, seguendo le regole di base.


Nel passaggio Preparare la Squadra di Sbarco durante la Procedura di Lancio della Missione, i giocatori possono posizionare i dadi Alieno negli slot di qualsiasi colore.

SALA DELLE SITUAZIONI

Quando risolvi delle Situazioni (Manuale della Nave, passaggio 1 e 2 della Sala delle Situazioni, pagina 17), puoi scegliere delle carte Situazione dalla busta "In attesa..." in aggiunta alle carte sopra al Manuale della Nave.

ATTREZZATURA

La campagna Flotta Perduta introduce nuove versioni dell'Attrezzatura disponibili nel gioco. I giocatori potranno sbloccarle durante la campagna.


La nuova Attrezzatura segue le regole presentate nel Regolamento del gioco di base. Per quanto riguarda i Potenzimenti dell'Attrezzatura per la Missione , considera l'Attrezzatura potenziata come la versione di base della stessa.





SPAZIO MORTALE


Con la campagna Flotta Perduta è possibile giocare in modalità Spazio Mortale.


Per giocare in questa modalità, è necessario introdurre una modifica alla regola Morale alternativa. Se un Reparto non dispone di Membri dell'Equipaggio Disponibili o a Riposo rimanenti, vai all'Annotazione 1554.


GLOSSARIO DELLE ICONE FLOTTA PERDUTA


 **Dado Alieno** – Un dado Alieno di qualsiasi razza aliena.


 **Icona Alieno** – Questa icona significa che questo effetto richiede o aggiunge uno qualsiasi tra ,  oppure .

 **Idemiano** – Filosofia, spiritualità, meditazione, attività che richiedono concentrazione o intuito fuori dall'ordinario.

 **Aerugo** – Artigianato, perseveranza e attività che richiedono talento per la caccia e per i viaggi.

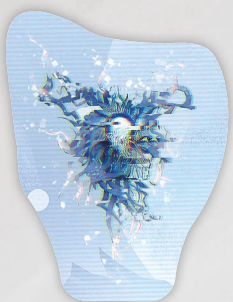
 **Visitatore** – Tecnologie sottospaziali, generatori di energia e attività che richiedono complesse conoscenze astratte.

 **Nuova icona dado Pericolo** – Tira un dado Pericolo e confronta il risultato con la voce che riporta la stessa icona della carta Riferimento del dado Pericolo.

 **Flotta Perduta** – Questa icona contrassegna tutti i componenti che fanno parte della campagna ISS Vanguard: Flotta Perduta (originalmente Lost Fleet (LF) in inglese).

SEGNALINI E GLOSSARIO DELLE ATTREZZATURE

FLOTTA PERDUTA



Entità Sconosciuta
Entità Sconosciuta Stordita
Guardia Planidiana
Infiltratore Planidiano



Usurpatore Perduto
Usurpatore Stordito



Segugio del Peccato
Guardiano dell'Inferno



Sabretooth



Teleferica Superiore



Sistema di Creazione della
Biomassa



Sonda Mineraria
Potenziata



Matrice Difensiva



Stele Malfunzionante
Stele in Riavvio



Trappola Vegetale
Risvegliata



Guardia della Progenie
Nuovo Esemplare



Leviathan



Avamposto dei Pionieri



Infermeria da Campo

GIOCO BASE



Guida Rituale



Boscaglia Risvegliata



Protoinsetto Scheggia
Scintillante



Bombardamento Planidiano
Assalto dei Planidiani



Fantasma



Germogli



Insetto Risvegliato