



ISS  
VANGUARD  
ZAGINIONA FLOTA

INSTRUKCJA

Minęło trzydzieści lat, odkąd ISS Vanguard wypełnił swoją misję.

Ziemiańskie nawiązali kontakt z kilkoma obcymi rasami i zaczęli zasiedlać pobliskie układy gwiazdne. Wiedza i odkrycia zdobyte podczas pamiętnej podróży Vanguarda oraz technologie pozyskane od obcych gatunków pozwoliły ludzkości na skonstruowanie trzech nowych statków kosmicznych: szybszych niż Vanguard, wytrzymałych i lepiej przygotowanych na niebezpieczeństwa czyhające w kosmosie.

Duża część mapy gwiazdnej Budowniczych została już zbadana, co doprowadziło do kolejnych odkryć i spotkań z nowymi formami życia.

Jednak Ramię Perseusza naszej Galaktyki wciąż jeszcze skrywa niezbadane miejsca.

Na miejsce wysłano statki ISS Dauntless oraz ISS Wayfarer, które miały wspierać się podczas eksploracji i zasiedlania tak gigantycznej przestrzeni, a samą misję rozplanowano na kilka dekad. Wkrótce po dotarciu na miejsce oba statki zniknęły, a ich przekaźniki splątania kwantowego zerwały wszelką łączność z Ziemią.

Trzeci statek, ISS Starchild, został wycofany z idemiańskiej przestrzeni, wyposażony na wszelką możliwą okoliczność i wysłany z misją ratunkową. On jednak również przepadł.

Wstrząśnięci utratą całej ziemskiej floty, w tym niemal wszystkich wyszkolonych oficerów i członków załogi sił kosmicznych, przedstawiciele Inicjatywy Vanguard podjęli desperacką decyzję. Na Ziemi pozostał tylko jeden statek kosmiczny zdolny do podróży międzygwiazdnych – wycofany ze służby ISS Vanguard, służący obecnie jako muzeum pamięci na orbicie ziemskiej.

Okręt szybko zmodernizowano i przywrócono do służby, zaś do załogi wcielono zarówno świeżych rekrutów, jak i weteranów powracających w roli oficerów. Załogę wyszkolono, by nic nie mogło jej zaskoczyć; czujniki statku przygotowano z myślą o wykrywaniu wszelkich zagrożeń, które mogły zaskoczyć poprzednie okręty.

Nasz pierwszy statek kosmiczny stał się zarazem ostatnim. Raz jeszcze przychodzi mu wyruszyć w podróż w nieznane, bez szansy na pomoc i bez żadnego wsparcia.

Misja jest prosta: odnaleźć trzy statki z zaginionej floty, ocalić tylu członków załogi, ilu tylko się uda, a następnie dopilnować, by cokolwiek się tam wydarzyło, nie zagroziło Ziemi i innym znanym planetom. Załoga Vanguarda będzie zmuszona stawić czoła ostatniej tajemnicy Budowniczych...



Autorzy gry: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Projekt gry: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Autorzy kampanii Zaginiona flota: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Kierownictwo rozwoju i testów: Ernest Kiedrowicz

Testy i rozwój: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach

Testy wewnętrzne: Łukasz Potoczny, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski

Dodatkowe testy: Kristopher Peterson, Sean Nyikos, Kristian Levinsen, Jeremy Freeman, Claudio Moratto

Instrukcja: Ernest Kiedrowicz

Projekt fabuły: Krzysztof Piskorski

Koncepcja fabularna: Krzysztof Piskorski

Tekst: Marcin Mortka

Redakcja: Matt Click

Korekta: Daniel Morley

Kierownictwo artystyczne: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek

Projekt graficzny: Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

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

Modele 3D: Jakub Ziółkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomici

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

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

Tłumaczenie na język polski: Dominika Rycerz-Jakubiec, Andrzej Jakubiec

Redakcja wersji polskiej: Paulina Wierzińska-Dębińska

Korekta wersji polskie: Kinga Żebryk

Skład wersji polskiej: Jędrzej Cieślak, Kinga Janik, Katarzyna Janik, Rafał Janiszewski, Angelika Kajmowicz, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec

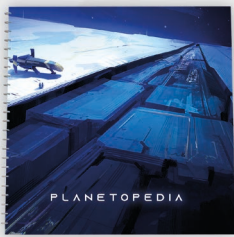
Testy wersji polskiej: Ernest Kiedrowicz, Paulina Włodarczyk, Łukasz Kamiński

Koordinacja tłumaczenia: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian

## ELEMENTY EKSPLOKACJI PLANETARNEJ



1 instrukcja



1 Planetopedia



1 Dziennik Pokładowy  
i 1 Księga Operacji



9 kości Obcych



2 kartonowe figurki  
Lądowników



6 żetonów  
Wypożyczenia Misji



7 kartonowych figurek  
Niebezpieczeństw

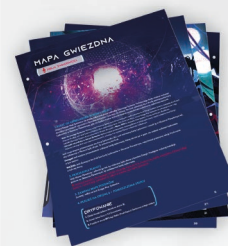
## ELEMENTY ZARZĄDZANIA STATKIEM



1 Księga Map Systemów



2 strony  
na karty Księgi Statku



4 strony Księgi Statku



1 dwustronna  
plansza Lądownika



1 przekładka  
organizera B



1 wypełniacz  
organizera A

## KARTY EKSPLOKACJI PLANETARNEJ

### MAŁE KARTY:



21 kart  
Unikalnych Odkryć



10 kart Urazów

## KARTY ZARZĄDZANIA STATKIEM

### MAŁE KARTY:



14 kart Mostka



6 kart  
Modyfikacji Lądownika

### INNE KARTY:



34 karty  
Wypożyczenia



2 karty Lądowników

### INNE KARTY:



4 karty ze skrótem zasad

### STANDARDOWE KARTY:



36 kart Sekcji



104 karty  
Ważnych Punktów (WP)

### STANDARDOWE KARTY:



10 kart  
Lądowania



12 kart Projektów  
Badawczych



22 karty Projektów  
Produkcyjnych



19 kart Zdarzeń  
Pokładowych



21 kart  
Niebezpieczeństw



19 kart Warunków  
Globalnych



28 kart Misji



2 karty Ulepszeń  
Pomieszczeń  
(Kwater Ocalałych)



9 kart  
Pomieszczeń



7 kart Ocalałych



2 karty Dyplomacji  
i Posłuszeństwa

# ISS VANGUARD: ZAGINIONA FLOTA

## PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Zaginiona flota to samodzielna kampania, która rozgrywa się kilka dekad po oryginalnej misji Vanguarda. Kiedy trzy zaawansowane statki kosmiczne Ziemiaków znikają w tajemniczych okolicznościach, pamiętający lepsze czasy ISS Vanguard musi ponownie wyruszyć w niebezpieczną misję na rubieżach znanej galaktyki.

**Zanim rozpoczniesz zabawę w kampanii Zaginiona flota gry ISS Vanguard, należy wykonać kilka kroków przygotowawczych i rozpakować część elementów. Jako że może to zająć nieco czasu, sugerujemy wykonanie tych kroków przed pierwszą sesją gry.**

Wszystkie elementy gry z kampanii Zaginiona flota oznaczone są symbolem **ZF**. Ta ikona pozwala odróżnić elementy z podstawowej wersji gry od elementów z tego dodatku, jeśli zechcesz powrócić do gry podstawowej lub zresetować całą grę.

**Uwaga!** Wszystkie elementy usunięte podczas przygotowania kampanii Zaginiona flota mogą zostać odłożone z powrotem do pudełka kampanii Zaginiona flota, ponieważ nie będą wykorzystywane podczas gry.

### 1. POSPRZĄTAJ PO KAMPANII PODSTAWOWEJ:

Opróżnij Księgę Statku, kopertę „Oczekujących...” oraz zasobniki Sekcji i zwróć wszystkie karty oraz kości do organizatorów. Następnie weź wszystkie elementy znajdujące się w sekcji Usunięte z gry (organizator B), posegreguj je i umieść za przekładkami w odpowiadających im organizatorach. Odtwórz talie Samouczka A i B oraz zawartość Tajnej koperty.

Szczegóły dotyczące ułożenia kart w organizatorach zostaną podane na późniejszym etapie przygotowania.

### 2. PRZYGOTUJ ORGANIZERY A I B:

Rozpakuj wszystkie karty z pudełka kampanii Zaginiona flota.

W kampanii Zaginiona flota – podobnie jak w kampanii podstawowej – organizator A używany jest podczas Eksploracji Planetarnej, a organizator B – podczas Zarządzania Statkiem.

Zapełnij organizator A przekładkami i kartami, jak pokazano na stronie 6 instrukcji do podstawowej wersji gry. Następnie wykonaj poniższe kroki.

#### Organizator A – karty:

- Umieść 5 kart **P000** i 3 karty **P001** Ważnych Punktów (z kart WP oraz talii Samouczka A) za przekładką **Ważne Punkty**. Usuń z gry wszystkie pozostałe karty Ważnych Punktów. Umieść wszystkie karty Ważnych Punktów Zaginionej floty za przekładką **Ważne Punkty** w kolejności rosnącej.
- Usuń z gry wszystkie karty Misji. Umieść wszystkie karty Misji Zaginionej floty za przekładką **Misje** w kolejności rosnącej.
- Usuń z gry wszystkie karty Warunków Globalnych. Umieść wszystkie karty Warunków Globalnych Zaginionej floty za przekładką **Warunki Globalne** w kolejności rosnącej.
- Usuń z gry wszystkie wymienione karty Odkryć:
  - Odkrycie: Pozaziemska Flora *Hibernująca roślina*,
  - Odkrycie: Mineraty *Ultrawyttrzymała ceramiczna skorupa*,
  - Odkrycie: Żywy Okaz *Toroid telepatyczny*,
  - Odkrycie: Mikroorganizm *Żarłoczny pierwotniak*,
  - Odkrycie: Technologia *Obcych Przewód monomolekularny*.
- Umieść wszystkie pozostałe karty Odkryć za przekładką **Odkrycia** pogrupowane rodzajami.
- Usuń z gry wszystkie karty Unikalnych Odkryć. Umieść wszystkie

karty Unikalnych Odkryć Zaginionej floty za przekładką **Unikalne Odkrycia** w kolejności rosnącej.

- Umieść wszystkie karty Awansu za przekładką **Awanse** w dowolnej kolejności.
- Usuń z gry 6 kart Urazu **Odmrożenie**. Umieść pozostałe karty Urazów oraz karty Urazów Zaginionej floty za przekładką **Urazy** w kolejności alfabetycznej.
- Usuń z gry wszystkie podstawowe karty Wydarzeń.

**Uwaga!** Możesz użyć wypełniacza, by zapełnić pozostałe miejsca w organizatorze A.

**Uwaga!** Jako że część kart z gry podstawowej jest wykorzystywana w kampanii Zaginiona flota, numeracja kart w niektórych taliach nie zaczyna się od 1.

Zapełnij organizator B przekładkami i kartami, jak pokazano na stronie 7 instrukcji do podstawowej wersji gry. Następnie wykonaj poniższe kroki.

#### Organizator B – karty:

- Usuń karty Wyposażenia **E19–E21**, **E76E79** i **E101–E105** z gry. Znajdź karty Wyposażenia **E01–E05**, **E07**, **E14**, **E16–E18**, **E23–E28**, **E30**, **E33–E34**, **E36–E41**, **E43–E44** i **E46–E48**, a następnie umieść je za przekładką **Zbrojownia** w dowolnej kolejności. Umieść wszystkie pozostałe karty Wyposażenia z gry podstawowej oraz Zaginionej floty za przekładką **Niedostępne Wyposażenie** w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Członków Załogi (karty standardowe oraz karty z talii Samouczka A) za przekładką **Rekruci** w dowolnej kolejności.
- Usuń z gry wszystkie karty Lądowania. Umieść wszystkie karty Lądowania Zaginionej floty za przekładką **Karty Lądowania** w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Ulepszeń Pomieszczeń **F01–F06**, karty Ulepszeń Pomieszczeń Zaginionej floty **F07** i **F08**, a także karty Pomieszczeń Zaginionej floty **H01–H09** za przekładką **Ulepszenia Pomieszczeń** w kolejności rosnącej.
- Umieść karty Zdarzeń Pokładowych **S05**, **S08**, **S09**, **S12**, **S14**, **S21** za przekładką **Możliwe Zdarzenia Pokładowe** w kolejności rosnącej. Usuń wszystkie pozostałe karty Zdarzeń Pokładowych z gry. Umieść karty Zdarzeń Pokładowych Zaginionej floty **S28–S33** za przekładką **Możliwe Zdarzenia Pokładowe**. Umieść wszystkie pozostałe karty Zdarzeń Pokładowych Zaginionej floty za przekładką **Przyszłe Zdarzenia Pokładowe** w kolejności rosnącej.
- Usuń z gry wszystkie karty Projektów Badawczych. Umieść wszystkie karty Projektów Badawczych Zaginionej floty za przekładką **Projekty Badawcze** w kolejności rosnącej.
- Usuń z gry wszystkie karty Projektów Produkcyjnych. Umieść wszystkie karty Projektów Produkcyjnych Zaginionej floty za przekładką **Projekty Produkcyjne** w kolejności rosnącej.

- Umieść przekładkę *Ocalali* w organizerze B i umieść wszystkie karty *Ocalałych* za tą przekładką.
- Usuń z gry kartę *Modyfikacji Łądownika A31*. Umieść wszystkie pozostałe karty *Modyfikacji Łądownika* i wszystkie karty *Modyfikacji Łądownika Zaginionej floty* za przekładką *Modyfikacje Łądownika* w kolejności rosnącej.
- Usuń z gry wszystkie karty *Celów* oraz *Celów Pobocznych*. Umieść wszystkie karty *Celów* i *Celów Pobocznych Zaginionej floty* za przekładką *Karty Mostka* w kolejności rosnącej.
- Umieść kartę *Morale* oraz wszystkie karty *Poziomu Technologii*, *Ulepszeń Mostka* oraz karty *Ulepszeń Mostka Zaginionej floty* za przekładką *Karty Mostka* w kolejności rosnącej.
- Usuń z gry 2 talie *Samouczka (A i B)*. Szczegóły dotyczące talii *Samouczka* znajdziesz we **Wpisie 720** *Dziennika Pokładowego* gry podstawowej.

### 3. PRZYGOTUJ TAJNĄ KOPERTĘ:

Zbierz wszystkie elementy *Tajnej koperty*. Następnie:

- Usuń z gry strony *Księgi Statku*, stronę na karty, przekładkę oraz 18 kart *Pomieszczeń Zaginionej floty*.
- Umieść wszystkie *Dziki*, *Ekspertki* i *Uniwersalne kości Sekcji* oddzielnie od wszystkich pozostałych *kości Sekcji*. Pozostałe *kości Sekcji* utworzą pulę *niekupionych kości Sekcji*.
- Umieść wszystkie karty *Wydarzeń Zaawansowanych* w organizerze A za przekładką *Wydarzenia* w dowolnej kolejności.

Listę zawartości koperty znajdziesz na stronie 41 instrukcji do podstawowej wersji gry.

### 4. PRZYGOTUJ KSIĘGĘ STATKU:

- Umieść wszystkie strony na karty i strony *Księgi Statku* w *Księdze Statku* w kolejności rosnącej, zaczynając od strony 1 (*Wznawianie zapisanej gry*), na stronie 39 (*Punkt Zapisu*) kończąc.
- Zastąp strony *Księgi Statku* o numerach 27–28, 31–32 i 39–40 stronami z *Zaginionej floty* o tych samych numerach.
- Umieść stronę na karty *Zaginionej floty* o numerze 41 na końcu *Księgi Statku*.
- Znajdź następujące karty początkowe i umieść je w miejscach na stronach na karty w następujący sposób:

#### Strona 3:

- 1 – *Poziom Technologii 3*
- 2 – *Średnie Morale* (włóż kartę *Morale* tak, by widoczna była wyłącznie część „Średnie”)
- 3 – *Ulepszenie Mostka B11*
- 4 – *Ulepszenie Mostka B13*.

#### Strona 9:

- 1 – *Projekt Badawczy R01*.

#### Strona 13:

- 1 – *Projekty Produkcyjne C01–C04* (4 karty).

#### Strona 14:

- 1 – *Ulepszenie Pomieszczenia F04*.

#### Strona 19:

- 1 – karta *Łądownika Galaktyczny Wędrowiec*.

#### Strona 21:

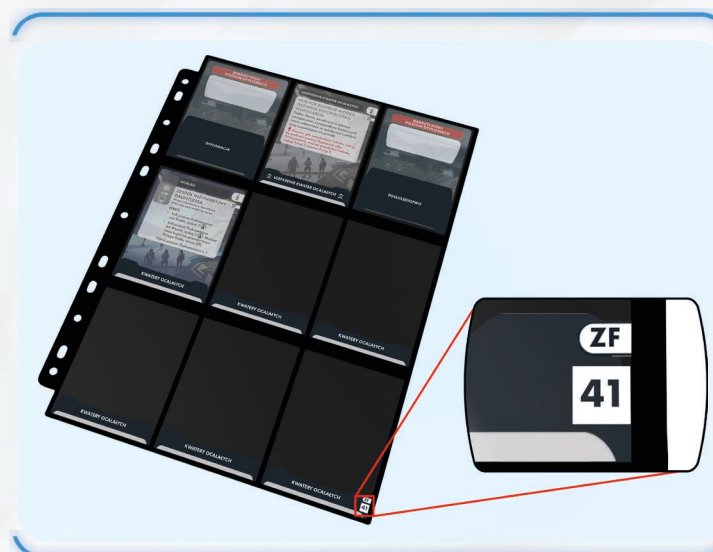
- 1 – *Modyfikacje Łądownika A01–A10* (10 kart).

#### Strona 29:

- 1 – *Unikalne Odkrycie U04*
- 2 – *Unikalne Odkrycie U08*
- 3 – *Unikalne Odkrycie U12*
- 4 – *Unikalne Odkrycie U16*.

#### Strona 41:

- 1 – *Bardzo Niski Poziom Dyplomacji* (włóż kartę tak, by widoczna była wyłącznie część „Bardzo Niski”)
- 2 – *Ulepszenie Pomieszczenia F08*
- 3 – *Bardzo Niski Poziom Posłuszeństwa* (włóż kartę tak, by widoczna była wyłącznie część „Bardzo Niski”)
- 4 – karta *Ocalałego V01 (Zespół inżynierijny Dauntlessa)*.



### 5. PRZYGOTUJ DZIENNIK POKŁADOWY:

Historie przedstawione w kampanii gry *ISS Vanguard* są niejednoznaczne i często wymagają od graczy podjęcia istotnych decyzji. Niektóre z tych decyzji mają konsekwencje w kampanii *Zaginiona flota*.

Jeśli chcesz uwzględnić swoje wybory z wcześniejszej kampanii, sprawdź wskazane *Wpisy* w *Dzienniku Pokładowym* podstawowej kampanii i zastosuj się do poniższych instrukcji:

**Uwaga!** Jedynie zaznacz pola we wskazanych *Wpisach* – **nie czytaj** ich.

- Jeśli pole **B** we **Wpisie 930** podstawowej wersji gry NIE jest zaznaczone, zaznacz pole we **Wpisie 1202**.
- Jeśli pole **E** we **Wpisie 930** podstawowej wersji gry NIE jest zaznaczone, zaznacz pole we **Wpisie 1203**.
- Jeśli pole **A** we **Wpisie 930** podstawowej wersji gry NIE jest zaznaczone, zaznacz pole we **Wpisie 1204**.
- Jeśli pole **B** we **Wpisie 910** podstawowej wersji gry jest zaznaczone, zaznacz pole we **Wpisie 1205**.
- Jeśli pole **C** we **Wpisie 910** podstawowej wersji gry jest zaznaczone, a pole **C** we **Wpisie 930** podstawowej wersji gry NIE jest zaznaczone, zaznacz pole we **Wpisie 1206**.
- Jeśli pole we **Wpisie 965** podstawowej wersji gry jest zaznaczone, zaznacz pole we **Wpisie 1207**.
- Jeśli pole **A** we **Wpisie 920** podstawowej wersji gry jest zaznaczone, zaznacz pole **A** we **Wpisie 1567**.

- Jeśli pole **B** we **Wpisie 920** podstawowej wersji gry jest zaznaczone, zaznacz pole **B** we **Wpisie 1567**.
- Jeśli pole **B** we **Wpisie 960** podstawowej wersji gry jest zaznaczone, zaznacz pole **C** we **Wpisie 1567**.
- Jeśli imiona którychkolwiek Członków Załogi zostały umieszczone we **Wpisie 880** podstawowej wersji gry, znajdź karty tych Członków Załogi w organizerze B i umieść je w odpowiednich zasobnikach Sekcji (bazując na **Wpisie 880**).

Jeśli nie masz zapisanych wyborów z podstawowej wersji gry lub chcesz je zmienić, wykonaj poniższe instrukcje i podejmij decyzje w następujących kwestiach:

**Uwaga!** Jedynie **zaznacz pola** we wskazanych **Wpisach** – **nie czytaj** ich.

- Jeśli kapitan Wayman żyje, zaznacz pole we **Wpisie 1202**.
- Jeśli naczelna badaczka dr Corey żyje, zaznacz pole we **Wpisie 1203**.
- Jeśli idemiańska ambasadorka Anu żyje, zaznacz pole we **Wpisie 1204**.
- Jeśli Sługa, przedstawiciel Gości, dołączył do załogi Vanguarda, zaznacz pole we **Wpisie 1205**.
- Jeśli Mówca Umarłych, ostatnia pamiątka po Arrogatorach, dołączył do załogi Vanguarda i żyje, zaznacz pole we **Wpisie 1206**.
- Jeśli Vanguard zignorował prośbę Budowniczych i podzielił się ich technologią z resztą galaktyki, zaznacz pole we **Wpisie 1207**.
- Jeśli Vanguard zebrał wszystkie Unikalne Odkrycia, zaznacz pole **C** we **Wpisie 1567**.
- ISS Vanguard musiał podjąć decyzję w kwestii nastawienia względem reszty galaktyki (wybierz **tylko 1** opcję!):
  - » W przypadku ścieżki dyplomatycznej zaznacz pole **A** we **Wpisie 1567**.
  - » W przypadku ścieżki wojskowej zaznacz pole **B** we **Wpisie 1567**.

## 6. PRZYGOTUJ ZASOBNIKI SEKCJI:

Kampania Zaginiona flota wykorzystuje zasobniki Sekcji z wersji podstawowej.

Dla każdej Sekcji będą to:

### Przekładki:

- Koszulki Rang
- Karty Sekcji.

### Karty i koszulki:

- Umieść koszulki Rang za przekładką Koszulki Rang każdej Sekcji.
- Zbierz wszystkie karty Sekcji z wersji podstawowej i z Zaginionej floty, a następnie umieść je za przekładką Karty Sekcji w kolejności Rang (najpierw Ranga 1, potem Ranga 2, na końcu Ranga 3).

### Kości:

- Weź kości dla poszczególnych Sekcji i umieść je tak, jak pokazano na ilustracjach.

#### • Sekcja Inżynieryjna:



#### • Sekcja Zwiadowcza:



#### • Sekcja Bezpieczeństwa:



#### • Sekcja Naukowa:



## 7. PRZYGOTUJ INNE ELEMENTY:

- Pozostaw wszystkie żetony, podstawki, znaczniki, modele, pierścienie, arkusze Notek Planetarnych, woreczek Wskazówek, plansze Załogi, Skaner Planetarny, zakładkę Obecnego Systemu, kopertę „Oczekujących...” oraz woreczek na żetony w pudełku gry.

**Uwaga!** Jeśli podczas kampanii podstawowej skończyły ci się arkusze Notek Planetarnych, odwiedź stronę [issvanguard.com/resources](http://issvanguard.com/resources), by pobrać plik PDF do wydruku.

- Umieść wszystkie figurki i żetony z kampanii Zaginiona flota w pudełku gry.
- Dodaj wszystkie kości Obcych do puli niekupionych kości Sekcji.
- Usuń z gry wszystkie karty Niebezpieczeństw oraz figurki Niebezpieczeństw z podstawowej wersji, które NIE zostały wymienione na stronie 8. Umieść wszystkie karty Niebezpieczeństw z kampanii Zaginiona flota w dodatkowym organizerze.
- Umieść karty Lądowników z kampanii Zaginiona flota w dodatkowym organizerze. Usuń z gry pozostałe karty Lądowników i odpowiadające im figurki.
- Usuń z gry kartę ze skrótem zasad kości Zagrożenia. Zostaw pozostałe karty ze skrótem zasad w dodatkowym organizerze. Umieść karty ze skrótem zasad z kampanii Zaginiona flota w dodatkowym organizerze.
- Kampania Zaginiona flota wykorzystuje zasady gry z wersji podstawowej, zatem w przypadku pytań o zasady należy odnieść się do instrukcji gry podstawowej. Nowe zasady wprowadzone w kampanii Zaginiona flota wyszczególniono na następnej stronie.
- Kampania Zaginiona flota wykorzystuje następujące elementy odrębne od wersji podstawowej: Dziennik Pokładowy, Księgę Map Systemów, Planetopedię i Księgę Operacji. Usuń z gry te elementy związane z wersją podstawową, ponieważ nie będą one wykorzystywane w kampanii Zaginiona flota.
- Nowa strona Księgi Statku (*Mapa Gwiezdna*), a także strona na karty oznaczona numerem **6A** nie są wykorzystywane na początku gry. Pojawią się wraz z postępami w kampanii. Na razie należy przechowywać je razem z innymi elementami gry.

Po wykonaniu powyższych kroków odłóż organizery oraz Księgę Statku do pudełka.

## ROZPOCZĘCIE GRY

Zaginiona flota zawiera kampanię oraz kilka Operacji (jednorazowych scenariuszy) do gry ISS Vanguard.

### >> KAMPANIA

Przewidywany czas rozgrywki: 20–30 godzin

Gracze: 1–4

Podobnie jak w przypadku wersji podstawowej ISS Vanguard, kampania stanowi główny tryb rozgrywki i polega na wykonywaniu czynności zawartych w Księdze Statku od początku do końca. Z reguły obejmuje to również Eksplorację Planetarną. Każdorazowo ten proces zajmie od 2 do 4 godzin.

**Aby rozpocząć kampanię, przejdź do Wpisu 1200 Dziennika Pokładowego Zaginionej floty.**

### >> OPERACJE

Przewidywany czas rozgrywki: 2–3 godziny

Gracze: 1–4

Operacje to pojedyncze misje Eksploracji Planetarnej, które można rozegrać w ramach kampanii lub jako oddzielne scenariusze. Scenariusze te wymagają pełnej wiedzy na temat zasad gry. Aby rozpocząć Operację, przejdź do zasad jej przygotowania w Księdze Operacji.

## ZASADY

Kampania Zaginiona flota rozszerza zestaw zasad z wersji podstawowej, wprowadzając kilka nowych. Stanowczo zalecamy zapoznanie się z nimi przed rozpoczęciem pierwszej misji, gdyż niektóre z nich mogą pojawić się już na samym początku kampanii.

## KOŚCI OBCYCH

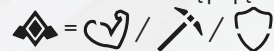
Kampania Zaginiona flota wprowadza nowy rodzaj kości Sekcji – kości Obcych. Symbolizują one wiedzę zgromadzoną na przestrzeni wieków przez obce rasy. Dzięki pierwszej misji Vanguarda ludzkość mogła pozyskać tę wiedzę.





Kości Obcych występują w 3 kolorach, symbolizując 3 obce rasy, które Vanguard napotkał podczas swoich wojaży – Aerugonów, Idemian i Gości. Każda z tych ras ma nową ikonę powiązaną tematycznie z określonymi polami wyspecjalizowanej wiedzy.



Kości Obcych podlegają wszystkim zasadom dotyczącym kości Sekcji, chyba że zaznaczono inaczej. W przypadku Wydawania i Poświęcania kości Obcych działają tak samo jak kości Sekcji, jednak nie mają określonego koloru. Ikonę Vanguarda można traktować jak każdą ikonę Obcych.

Każda ikona Obcych powiązana jest z konkretnym typem kości Sekcji (niebieskim, zielonym lub czerwonym) i można ją wykorzystać w zamian za następujące ikony:



Na przykład, kiedy wykonujesz Test i wyrzucisz ikonę , możesz ją traktować jako ,  albo .

Gracze mogą kupować i sprzedawać kości Obcych podczas Odprawy w fazie Zarządzania Statkiem zgodnie z podstawowymi zasadami.


Podczas przygotowywania Grupy Wypadowej w trakcie procedury Rozpoczęcia Misji gracze mogą umieszczać kości Obcych w kolumnie dowolnego koloru na planszy Załogi.

## POKÓJ NARAD

Rozwiązując Zdarzenia Pokładowe (Księga Statku, kroki 1 i 2 Pokoju Narad, strona 17), oprócz kart umieszczonych nad Księgą Statku możesz wybrać karty Zdarzeń Pokładowych z koperty „Oczekujących...”.

## WYPOSAŻENIE

Zaginiona flota wprowadza do gry nowe wersje Wyposażenia. Będzie je można odblokować w trakcie kampanii.


Nowe Wyposażenie wykorzystuje zasady opisane w instrukcji do wersji podstawowej. Na potrzeby interakcji z Ulepszeniami Wyposażenia Misji  traktuj nowe wersje Wyposażenia tak, jakby były wersjami podstawowymi ulepszanego Wyposażenia.





## TRYB ZABÓJCZEGO KOSMOSU


Z trybu Zabójczego Kosmosu można skorzystać również w kampanii Zaginiona flota.


Aby to zrobić, musisz najpierw zaznajomić się z alternatywną regułą Morale. Jeśli w żadnej Sekcji nie ma Dostępnych lub Odпочywiających Członków Załogi – przejdź do **Wpisu 1554**.


## GLOSARIUSZ IKON ZAGINIONEJ FLOTY


 **Kość Obcych** – kość Obcych dowolnej rasy.


 **Ikona Obcych** – ta ikona oznacza, że efekt wymaga dowolnej z ikon ,  lub  albo ją dodaje.

 **Idemianie** – filozofia, duchowość, medytacja, czynności wymagające nadzwyczajnej koncentracji lub intuicji.

 **Aerugoni** – zdolności rzemieślnicze, wytrwałość oraz czynności wymagające umiejętności związanych z polowaniem i podróżą.

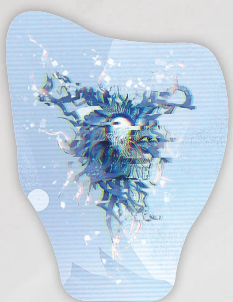
 **Goście** – technologie podprzestrzenne, generatory energii oraz czynności wymagające złożonej, zaawansowanej fizyki.

 **Ikona nowej kości Zagrożenia** – rzuć kością Zagrożenia i porównaj wynik z tabelą oznaczoną tą samą ikoną na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia.

 **Zaginiona flota** – ta ikona oznacza wszystkie elementy należące do kampanii ISS Vanguard: Zaginiona flota.

# GLOSARIUSZ FIGUREK I WYPOSAŻENIA

## ZAGINIONA FLOTA



Nieznana Istota  
Ogłuszona Nieznana Istota  
Planidiański Strażnik  
Planidiański Infiltrator



Zagubiony Arrogator  
Ogłuszony Arrogator



Ogar Grzechów  
Strażnik Piekieł



Szabłozębny



Tyrolka Najwyższej Jakości



System Wytwarzania  
Biomasy



Ulepszona Sonda  
Górnicza



Tarcza Obronna



Uszkodzona Stela  
Resetująca się Stela



Przebudzona Liściołapka



Strażnik Potomstwa  
Nowy Okaz



Lewiatan



Posterunek Pionierski



Ambulatorium Polowe

## GRA PODSTAWOWA



Rytualna Przewodniczka



Przebudzona Gęstwina



Pierwotny Skrzący  
Kryształ



Planidiańskie  
Bombardowanie  
Planidiański Szturm



Zjawia



Pędy



Przebudzony Kwiatosz